EDUCACIÓN

Continuidad del proceso de enseñanza y aprendizaje ante posibles eventos hidrometeorológicos asociados al ENOS



Cuadernillo para el estudiante

Nivel inicial

GOBIERNO DE CORRIENTES | Siempre cerca | Ministerio de Educación

CORRIENTES, 2026 - 2027

Consejo General de Educación
Dirección de Planeamiento e Investigación Educativa

Continuidad del proceso de enseñanza y aprendizaje ante posibles eventos hidrometeorológicos asociados al ENOS

Cuadernillo para el estudiante
Nivel Inicial

Autoridades

D. Juan Pablo Valdés
Gobernador de la provincia de Corrientes

Prof. Ana Faustina Miño
Ministra de Educación

Dr. Julio César de la Cruz Navías
Subsecretario de Gestión Educativa

C.P. Fernando Piaggio
Subsecretario de Gestión Administrativa

Dra. María Paula Buontempo
Subsecretaria de Contenidos Audiovisuales

Ing. Emilio Breard
Subsecretario de Infraestructura Escolar

Dra. Pabla Muzzachiodi
Secretaría General

Prof. María Silvina Rollet
Presidente del Consejo General de Educación

Prof. Sergio José Gutiérrez
Director General de Nivel Secundario

Dra. Carina Nazer
Directora General de Nivel Superior

Prof. Adriana Godoy
Directora General de Enseñanza Privada

Mgter. Alejandro Simoni
Director General de la Dirección de Educación Física

Lic. Julio Fernando Simonit
Director de Planeamiento e Investigación Educativa

Mgter. Sonnia Gracia
Directora de la modalidad de Educación Permanente para Jóvenes y Adultos

Lic. Julia Sáez
Directora de la Dirección de Servicios Educativos de Prevención y Apoyo

Lic. Carlos Encina
Director de Sistemas de Información

Lic. Juan Manuel Aguirre
Director de Gestión Educativa

Equipo redactor

Miembros del equipo técnico del Consejo General de Educación

Miembros del equipo técnico de la Dirección de Planeamiento e Investigación Educativa

Miembros del equipo técnico de la Dirección de Servicios Educativos de Prevención y Apoyo

Revisora de estilo

Prof. Natalia Passicot

Diseño gráfico

Matias Orbes

GOBIERNO DE CORRIENTES
Siempre cerca



QUERIDAS FAMILIAS

Sabemos que estos días son diferentes y que, por distintas circunstancias, nuestros niños no pueden estar en el Jardín como lo hacen habitualmente. Por eso queremos acercarnos a ustedes de otra manera, para seguir compartiendo, aprendiendo y, sobre todo, disfrutando juntos.

En estas páginas van a encontrar propuestas sencillas para hacer en familia, aprovechando esos pequeños momentos que tenemos todos los días: **leer varias veces un cuento, conversar, cantar, jugar con las palabras, inventar historias, escuchar poesías, hacer rimas y trabalenguas, descubrir sonidos, jugar a las adivinanzas, preparar una receta, recordar juegos de cuando éramos chicos y animarnos a probar otros nuevos.**

También habrá momentos para mirar lo que nos pasa, hablar de nuestras emociones, escuchar a los niños y ayudarlos a poner en palabras aquello que sienten. Porque **cuando todo alrededor parece un poco distinto, una conversación, una mirada, un abrazo o simplemente estar juntos también puede hacer una gran diferencia.**

No hace falta tener materiales especiales ni buscar que todo salga perfecto. Muchas de las propuestas pueden hacerse con lo que tenemos cerca y, sobre todo, con algo muy importante: **el tiempo para compartir.**

Cada cuento, cada canción, cada juego y cada conversación son una nueva oportunidad para que los niños escuchen, hablen, imaginen, expresen lo que piensan, sienten y disfruten de estar con quienes quieren.

Los invitamos a recorrer este cuadernillo sin apuro, eligiendo cada día un ratito para compartir. Pueden volver a una propuesta, repetir un juego, leer otra vez un cuento o inventar una nueva manera de hacerlo.

Lo importante no es hacer todo junto. Lo importante es estar juntos, escucharnos, jugar, conversar y disfrutar de estos momentos compartidos.

Porque aun cuando no podamos encontrarnos en el Jardín, podemos seguir construyendo puentes entre la casa y la escuela.

Estamos cerca. Seguimos compartiendo y aprendiendo.

Prof. Ana Miño

Ministra de Educación

ÍNDICE

- ***El sostén emocional de la familia***

DÍA 1

Lenguaje y Alfabetización: Lectura en voz alta del cuento "Caperucita Roja y el lobo astuto" 15

¡Hay mucho para conversar! 21

¡Ahora un juego musical! 21

Ejercicios pre caligráficos 23

Juegos en familia: Juego de la memoria (pares) 23

DÍA 2

Lenguaje y Alfabetización: ¡Volvemos a encontrarnos con el cuento Caperucita Roja y el lobo astuto! 24

¡Atención y concentración! A ver, a ver ¿qué recordamos? 24

¡Jugamos con las palabras! 25

¡Sigue el juego!: "Lobo, lobito, ¿estás ahí?" 26

Ejercicios pre caligráficos 27

Juegos en familia: Juego de la memoria 27

DÍA 3

Lenguaje y Alfabetización: Jugamos con las palabras 28

Hoy volvemos con la canción: "Lobo, lobito, ¿estás ahí?" 28

Y ahora... ¡a cantar otra vez! 28

Ejercicios pre caligráficos 29

Juegos en familia: Dominó 29

DÍA 4

Lenguaje y Alfabetización: Jugamos con el cuento Caperucita Roja 30
¿Disfrutamos nuevamente el cuento? 30
¡Jugamos con las voces! 31
Ejercicios pre caligráficos 32
Juegos en familia: Dominó. Explicamos las reglas del juego 32

DÍA 5

Lenguaje y Alfabetización: Adivinanzas 33
¿Seguimos disfrutando el cuento? 34
Jugamos con las voces de los personajes 34
Conocemos una poesía 35
Juegos en familia: Elegimos juegos para jugar 36

DÍA 6

Lenguaje y Alfabetización: Aprendemos sobre lobos 37
Y ahora sí conocemos al aguará guazú 38
¿Decimos una vez más la poesía? 42
Ejercicios pre caligráficos 43
Juegos en familia: Lotería de imágenes. 43

DÍA 7

Lenguaje y Alfabetización: ¡Desafíos! 45
Jugamos al “Veo Veo” 45
Conversamos: Mensaje de audio a un familiar 45
Jugamos al “Veo Veo” de palabras 45
Ejercicios pre caligráficos 46
Juegos en familia: Jugamos nuevamente a la Lotería de imágenes. 46

DÍA 8

Lenguaje y Alfabetización: Leemos información para seguir aprendiendo. 47
Jugamos al "Veo Veo"..... 48
Ejercicios pre caligráficos 49
Juegos en familia: Jugamos una nueva partida de Lotería de imágenes..... 49

DÍA 9

Lenguaje y Alfabetización: Preparamos una receta de cocina..... 50
¿Nos movemos con rimas?..... 51
Ejercicios pre caligráficos 52
Juegos en familia: Lotería de números 52

DÍA 10

Lenguaje y Alfabetización: Jugamos a "Simón dice"..... 54
Ejercicios pre caligráficos 55
Juegos en familia: Partida final de la semana de la Lotería de números. 55

DÍA 11

Lenguaje y Alfabetización: Cuento "Feroz... ¡Feroz!" 56
Jugamos a ser detectives de sonidos..... 63
Ejercicios pre caligráficos..... 63
Juegos en familia: Bowling o Bolos. 64

DÍA 12

Lenguaje y Alfabetización: Jugamos con Lobi..... 66
Jugamos a "Lobi quiere que digas palabras que comienzan como..."..... 66
Juegos en familia: Jugamos al Bowling 67

DÍA 13

Lenguaje y Alfabetización: Desafío: ¡trabalenguas! 68
Hoy volvemos a escuchar "Feroz... ¡Feroz!". 69
Ejercicios pre caligráficos 70
Juegos en familia: Aprendemos a registrar los resultados del juego del Bowling 70

DÍA 14

Lenguaje y Alfabetización: Jugamos con Lobi 71
Jugamos a "Lobi quiere que digas palabras que comienzan como..." 71
Juegos en familia: ¿Quién llega primero a 10? 72

DÍA 15

Lenguaje y Alfabetización: Seguimos jugando con el cuento Feroz... ¡Feroz! 74
Los invitamos a compartir en familia colmos y chistes de "toc-toc" 74
Ahora... ¡los colmos! 76
Inventamos juntos un colmo 76
Ejercicios pre caligráficos 76
Juegos en familia: Variante de los bolos "¿Quién llega primero a 10?" 76

DÍA 16

Lenguaje y Alfabetización: Cuento "El estofado del lobo" 78
Juegos en familia: Juegos de palmas 83
Aprendemos a registrar las jugadas de los Bolos 87

DÍA 17

Lenguaje y Alfabetización: Jugamos con rimas 90

¡Atención, concentración! Después de leer nuevamente el cuento, piensa y responde. 90

¿Nos movemos con rimas? 91

Juegos en familia: ¡Chocolate! 91

DÍA 18

Lenguaje y Alfabetización: Compartimos poesías en familia 93

Juegos en familia: Las reglas del juego de la Lotería de números 94

DÍA 19

Lenguaje y Alfabetización: Chistes para toda la familia 95

¡Disfrutemos este día con humor! 95

Chistes para toda la familia 96

¡Los invitamos a inventar otros chistes! 96

Ejercicios pre caligráficos 96

Juegos en familia: ¡La Lotería tiene más números! 96

DÍA 20

Lenguaje y Alfabetización: ¡Hoy somos cocineros! 97

¿Qué hay en la caja? 98

Juegos en familia: Partida final de la Lotería de números 100

Anexo: imprimibles 101

El sostén emocional de la **familia**

Cuando los niños atraviesan situaciones diferentes a las habituales, pueden sentirse preocupados, tristes, enojados, asustados o confundidos. A veces pueden expresar lo que sienten con palabras, pero otras veces lo hacen a través del llanto, el silencio, el enojo, los gestos o sus maneras de jugar.

En esos momentos, lo más importante es que sepan que no están solos y que hay un adulto que los escucha, los comprende y los sostiene.

Cuando lo cotidiano cambia y, por ejemplo, una situación de emergencia climática como una inundación obliga a dejar la casa, los niños pueden sentir miedo, preocupación o tristeza por lo que está pasando, por tener que alejarse de sus cosas y de su casa.

Por eso, **la presencia y la contención de la familia son fundamentales.** Aunque el lugar donde estén cambie, ellos necesitan sentir que tienen un lugar seguro al que pueden acudir: un abrazo, una mirada, una palabra, alguien que los escuche y les dé tranquilidad.

¿Qué podemos hacer los **ADULTOS**?

Hablar claro

Hablar sobre lo que está pasando utilizando palabras sencillas que puedan comprender.

Escuchar atentamente

Escucharlos con atención, sin apurarlos ni obligarlos a hablar.

Brindar seguridad

Darles confianza y seguridad, recordándoles que los adultos están allí para cuidarlos.

Aceptar emociones

Aceptar sus emociones, aunque sean diferentes de las nuestras.

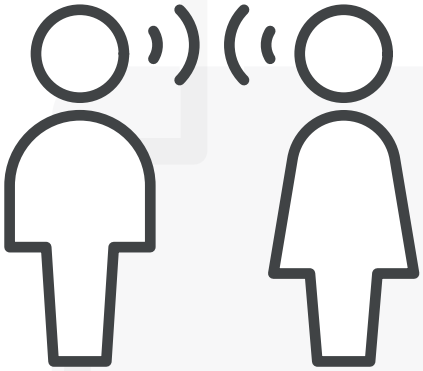
Dar tiempo

Darles tiempo para expresar lo que sienten, cada niño lo hará a su manera.

A veces, los niños todavía no tienen las palabras necesarias para contar lo que sienten. Por eso es importante observar también sus gestos, sus movimientos, sus juegos y sus silencios. Escuchar no es solamente oír lo que dicen; también es estar atentos a lo que nos muestran.

Palabras que **ayudan** y dan **tranquilidad**

En momentos difíciles, hay palabras que pueden hacer que los niños se sientan queridos, cuidados y seguros.



Frases de apoyo para decir

- Te amamos.
- Estamos juntos y vamos a cuidarnos.
- Sé que este momento es difícil, pero no estás solo.
- Si tenés miedo, podés decírmelo. Estoy a tu lado.
- Esto que estamos viviendo va a pasar.

No siempre podremos solucionar aquello que preocupa a los niños. Pero siempre podemos ayudarlos a atravesarlo acompañados.

Los adultos también podemos contarles, de manera sencilla, cómo nos sentimos. Mostrar que a nosotros también nos preocupan algunas cosas, les permite comprender que tener miedo, tristeza o preocupación es algo que nos puede pasar a todos. Lo importante es que aprendamos a hablar de lo que sentimos y a buscar ayuda cuando la necesitamos.

Los niños aprenden mucho de la manera en que los adultos enfrentamos las situaciones difíciles. Cuando nos ven hablar, pedir ayuda, respetar a los demás y buscar soluciones sin lastimarnos. También, aprenden formas de expresar lo que sienten y de resolver los problemas.

En momentos difíciles, también podemos seguir jugando.

Aunque estemos atravesando una situación complicada, los momentos compartidos siguen siendo importantes para los niños.

Podemos cantar, hacer juegos con las manos, decir rimas, leer o contar cuentos, inventar historias, recordar juegos de cuando mamá, papá o abuelos eran chicos, aprender palabras nuevas, dibujar, conversar sobre algo lindo que hicimos juntos o imaginar qué nos gustaría hacer cuando todo vuelva a la normalidad.

Estas pequeñas cosas pueden convertirse en momentos muy valiosos.

Porque jugar, conversar, cantar, escuchar un cuento, abrazarse y compartir también es una manera de cuidar.

Y quizás, en medio de una situación que no elegimos vivir, podamos ofrecerles algo que sí podemos elegir: nuestra presencia, tiempo, escucha y nuestro cariño.

Un lugar seguro también puede ser un abrazo

Cuando todo alrededor cambia, los niños necesitan encontrar algo que permanezca: el amor y la presencia de las personas que los cuidan.

Un abrazo, una mirada, una palabra tranquila, sentarnos a su lado, escucharlos o simplemente estar allí puede ayudarlos a sentirse seguros.

Familia, ustedes son una parte muy importante de ese sostén. Porque hay algo que los niños necesitan saber siempre: No estoy solo. Hay alguien que me cuida, me escucha y está conmigo.



1

Día 1

Lenguaje y Alfabetización:
Lectura en voz alta del cuento "Caperucita Roja y el lobo astuto"

Comenzamos compartiendo la lectura en voz alta del cuento "Caperucita Roja y el lobo astuto" de los Hermanos Grimm. Conversamos sobre lo sucedido en la historia y disfrutamos de un juego musical con la canción "Cinco lobitos".

Antes de leer, conocemos a los autores del cuento:

Jacob y Wilhelm Grimm fueron escritores alemanes que dedicaron parte de su vida a recopilar historias que se transmitían de generación en generación, publicaron otros cuentos que siguen siendo conocidos y disfrutados por niños y adultos, como Cenicienta, Blancanieves y los siete enanitos, y Hansel y Gretel.

¿PREPARADOS PARA ESCUCHAR Y DISFRUTAR? ¿QUIÉN LEE?

Busquen un momento tranquilo para leer el cuento en voz alta y al terminar, quédense un ratito para conversar sobre el mismo.

Había una vez, una dulce niña que vivía con su mamá, en un pequeño pueblo cerca de un bosque. Siempre llevaba una capa roja con capucha. Por eso, todos la llamaban, Caperucita Roja.

Un día, su mamá le dijo: "Abuela Marisol no se siente bien. Llévale esta cesta con comida y medicinas. No te detengas en el bosque y no hables con nadie. Ve directo a su casa".





Caperucita Roja prometió obedecer. Se despidió de su mamá y comenzó su camino. El bosque era hermoso, lleno de flores y el canto de los pájaros.

De repente, un lobo grande y astuto apareció entre los árboles. "Hola, Caperucita Roja", dijo con una voz suave. "¿A dónde vas con tanta prisa?"



Caperucita Roja, olvidando la advertencia de su mamá, le contó sobre su abuela. El Lobo le dijo: "Mira qué flores tan bonitas. ¿Por qué no recoges un ramo para tu abuela?"





Caperucita Roja pensó que era una buena idea. Se desvió del camino para recoger las flores más hermosas. Mientras tanto, el Lobo corrió por el camino más corto hacia la casa de la abuela.

El Lobo llegó a la casa de la abuela Marisol. Tocó la puerta. "¿Quién es?", preguntó la abuela. "Soy Caperucita Roja, tu nieta", imitó el Lobo con una voz dulce.

La abuela abrió la puerta. El Lobo entró rápidamente y la encerró en el armario. Luego, se puso el gorro de dormir de la abuela y se metió en la cama, cubriéndose hasta el cuello.



Poco después, Caperucita Roja llegó a la casa. Entró y vio a su "abuela" en la cama. "¡Qué ojos tan grandes tienes, abuelita!", dijo. "¡Son para verte mejor, cariño!", respondió el Lobo.

"¡Y qué orejas tan grandes!", continuó Caperucita Roja. "¡Son para oírte mejor!", gruñó el Lobo. "Pero abuelita, ¡qué boca tan grande tienes!". El Lobo sonrió. "¡Es para... comerte mejor!"





Justo en ese momento, el leñador Silvano, que pasaba por allí, escuchó los gritos. Entró corriendo con su hacha. El Lobo, sorprendido, intentó escapar.

Silvano sacó a Caperucita Roja y a la abuela Marisol del armario. El Lobo, asustado, huyó y nunca más volvió. Caperucita Roja aprendió la lección: siempre hay que obedecer y ser precavida.

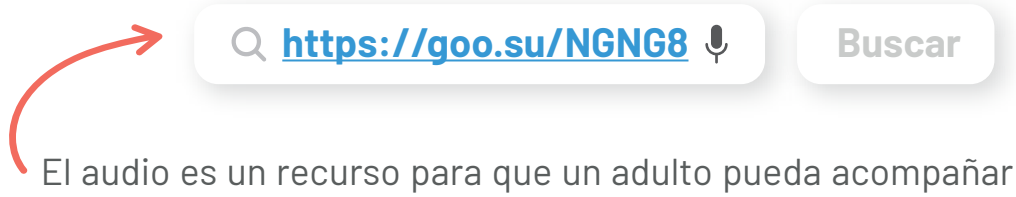




¿Por qué es importante que un familiar les lea cuentos a los niños?

Cuando leemos un cuento con nuestros niños, no solo estamos compartiendo un lindo momento juntos. También estamos ayudándolos a aprender.

Mientras escuchan el cuento, miran las imágenes, hacen preguntas, van conociendo palabras nuevas, aprendiendo a expresarse y descubriendo un mundo maravilloso. **Por eso, leer un cuento juntos es una hermosa manera de disfrutar, conversar y aprender en familia.**



El audio es un recurso para que un adulto pueda acompañar al niño en la escucha del cuento, aun cuando no pueda leerlo. Lo importante es que el niño no está solo frente a la pantalla.

¿Qué aprenden los niños cuando escuchan un cuento?

Durante la lectura de cuentos los niños pueden...

Conocer mundos parecidos al suyo y otros diferentes (distantes, fantásticos, maravillosos).

- Aprender palabras nuevas.
- Conocer la direccionalidad de la escritura.
- Comenzar a reconocer y a distinguir las letras.

Palabras nuevas

En el cuento aparecen algunas palabras que podemos conocer mejor:

Caperucita Roja: niña que lleva una capa roja con capucha.

Lobo: animal que se parece a un perro grande.

Medicina: remedio que usamos cuando estamos enfermos.

Bosque: lugar donde crecen muchos árboles.

Ramo: conjunto de flores.

Precavida: persona que está atenta y trata de evitar peligros.

¡Cuántos aprendizajes suceden a través de la lectura de un cuento!

Para que los chicos comprendan el cuento tienen que:

- Comprender el significado de las palabras.
- Relacionar unas palabras con otras para comprender el significado de las frases.
- Identificar las relaciones entre los hechos y las acciones que aparecen en el texto.
- Darse cuenta cuando no entienden algo y preguntar o hacer algo para resolverlo.

¿Y QUÉ PASÓ?

La importancia de escuchar juntos sobre lo que pasó en este cuento. Ahora conversamos sobre la historia escuchada.

¡Hay mucho para conversar!

¿Cómo es el lobo de este cuento?
¿Cómo es Caperucita?
¿Dónde sucede la historia?
¿Qué le pasa a Caperucita?
¿Cómo terminó el cuento?
¿Qué parte del cuento te gustó más? ¿Por qué?

Lo importante es escuchar lo que los chicos tienen para contar y conversar juntos sobre la historia.

¡Ahora un juego MUSICAL!

Este tipo de actividades busca sensibilizar a los niños en relación con los sonidos del habla.

¿Cantamos juntos?

https://goo.su/pF7ZiA3 Buscar

Cinco lobitos
Cinco lobitos
tiene la loba,
cinco lobitos
detrás de la escoba.
Cinco tenía,
cinco crió
y a las cinco lobitos
tetita les dio.

¿Lo hacemos otra vez?

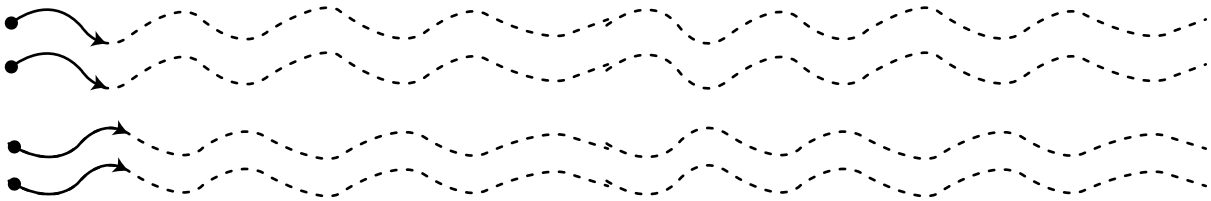
- Ahora podemos cantar con movimientos de manos.

Ejercicios pre caligráficos

- Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Realizá saltos, sin salir de la línea de puntos. Repetí varias veces.

Ejercicios pre caligráficos

Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Realizá saltos, sin salir de la línea de puntos. Repetí varias veces.



Juegos en familia: Juego de la memoria (pares)

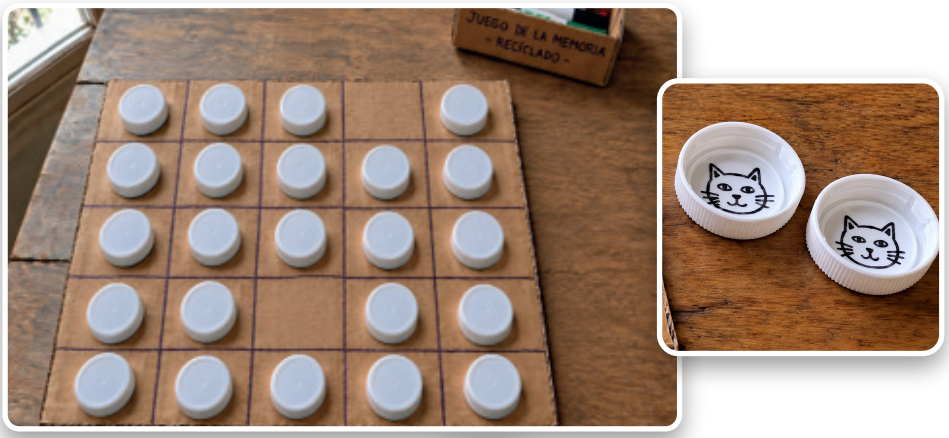
Presentamos el Juego de la memoria (pares).

El adulto encargado de enseñar el juego muestra los materiales (que pueden construirse con tapitas de gaseosa forradas o cartones con pares de imágenes iguales de animales, frutas o formas) y explica las reglas.

Jugamos una primera partida comentando cada regla en voz alta: **por turnos, cada jugador da vuelta dos tapitas o fichas; si forman un par igual, se las lleva y sigue jugando; si no coinciden, se vuelven a tapar en el mismo lugar.**

Gana quien junta más pares al finalizar

Cómo construirlo: forrar tapitas con imágenes de pares (animales, frutas o formas). Si no hay suficientes pares, dibujarlos a mano. El tablero base puede ser la tapa de una caja de zapatos.



2

Día 2

Lenguaje y Alfabetización: ¡Volvemos a encontrarnos con el cuento Caperucita Roja y el lobo astuto!

- Volvemos a leer el cuento de "Caperucita Roja y el lobo astuto". Al finalizar, conversamos. Luego, jugamos transformando algunas palabras conocidas y finalizamos jugando a "Lobo, lobito, ¿estás ahí?"

Hoy, que nuestros niños no pueden concurrir al jardín, proponemos realizar con ellos algunas actividades que les permitan seguir desarrollando el lenguaje, aprendiendo nuevas palabras, a través de las conversaciones con ustedes, los adultos.

¡Atención y concentración! A ver, a ver ¿qué recordamos?

Después de leer nuevamente el cuento, podemos conversar

- ¿Qué le aconsejó el lobo a Caperucita?
- ¿Qué palabras nuevas encontraron en el cuento?
- ¿Qué le sucede a la abuelita?
- ¿Cómo era la casa de la abuelita?
- ¿Qué llevaba Caperucita en su canasta?

¡Jugamos con las palabras!

A veces podemos cambiar una palabra para contar que algo es **muy grande** o **muy pequeño**.

Si el lobo tiene una boca muy grande, podemos decir:

BOCA → BOCOTA

Si la abuela vive en una casa muy pequeña:

CASA → CASITA

Ahora te toca a vos:

Si la canasta de Caperucita es pequeñita, es una...

CANASTITA

Si las manos del lobo son muy grandes, tiene...

MANOTAS

¿A ver quién encuentra otras con...?

NARÍZ → NARICITA

PIES → PIECITOS

ÁRBOL → ARBOLOTE

¿Qué otras palabras del cuento podemos transformar?

¡SIGUE EL JUEGO!: "Lobo, lobito, ¿estás ahí?"

https://bit.ly/4BiN3HD Buscar

"Lobo, lobito, ¿estás ahí?"

Una persona de la familia puede hacer de **lobo** y los demás preguntan:

— **Lobo, lobito, ¿qué estás haciendo?**

El lobo puede responder:

— ¡Me estoy poniendo los pantalones!

— ¡Me estoy poniendo la camisa!

— ¡Me estoy poniendo el sombrero!

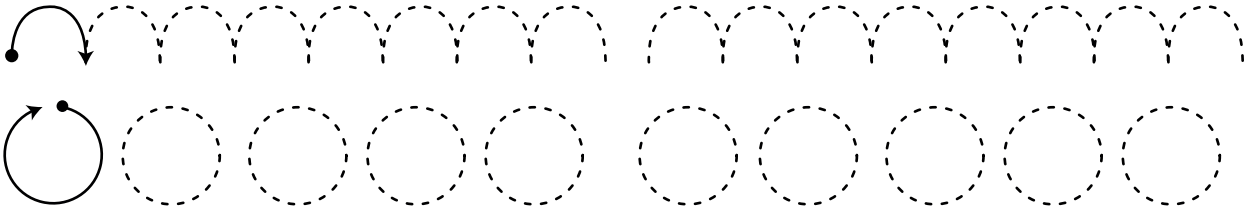
Y cuando esté listo...

¡YA SALGO A ABRAZARLOS!

Seguimos compartiendo un ratito más de juego con las palabras y conversaciones en familia.

Ejercicios pre caligráficos

Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz las ondas y luego los círculos. Repetí varias veces.



Juegos en familia:
Juego de la memoria

Volvemos a jugar al Juego de la memoria. En esta oportunidad, invitamos a que uno de los jugadores recuerde, explique las reglas y el respeto de los turnos antes de comenzar, reforzando la memoria y la paciencia durante la partida.



3

Día 3

Lenguaje y Alfabetización: Jugamos con las palabras

- Retomamos el juego con las palabras y podemos jugar a cambiarlas para expresar si algo es más pequeño o más grande. Volvemos a cantar la canción "Cinco lobitos", agregando gestos, movimientos de manos y aullidos de lobo.

Hoy volvemos con la canción: "Lobo, Lobito, ¿estás ahí?"

Podemos recordar juntos:

¿Cómo se juega a "Lobo, Lobito, ¿estás ahí?"
¿Quién puede ser el lobo?
¿Qué hacemos cuando el lobo dice que ya está listo?

Y también podemos jugar con las palabras:

LOBO – LOBITO – LOBAZO
CANASTA – CANASTITA – CANASTOTA

Y AHORA... ¡A CANTAR OTRA VEZ!

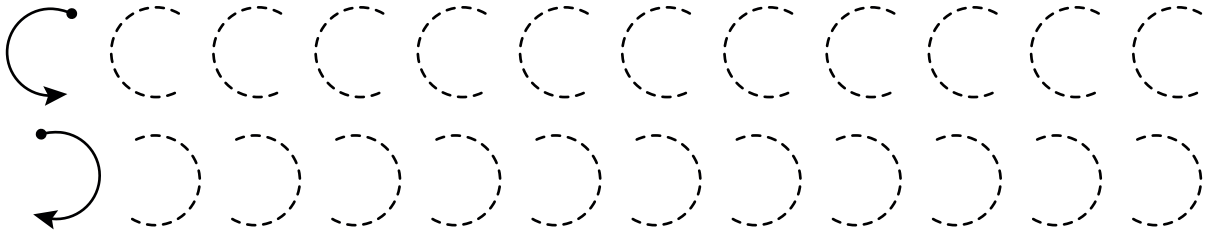
Cinco lobitos
tiene la loba...

- Podemos decirla juntos, acompañándola con movimientos, gestos o sonidos de lobo (aullido).

¿Lo hacemos otra vez?.
Repetir las canciones ayuda a que los niños las aprendan de memoria y, al escucharlas y cantarlas varias veces, puedan reconocer y jugar con los sonidos de las palabras.

Ejercicios pre caligráficos

- Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz los semi círculos de derecha y luego de izquierda. Repetí varias veces.

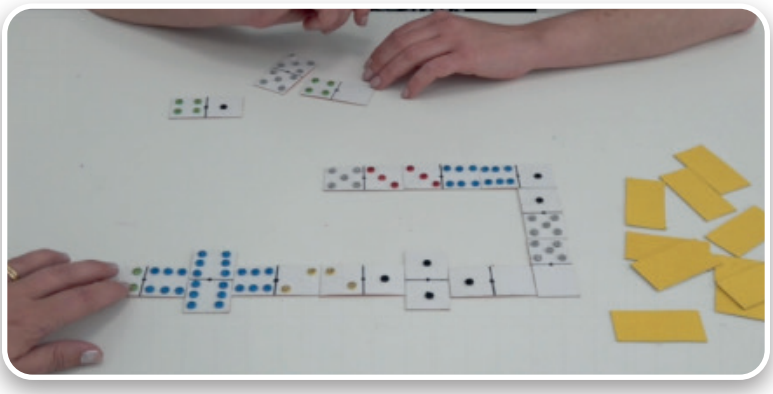


Juegos en familia: Dominó

- Presentamos el juego del Dominó. Exploramos juntos las fichas (que pueden armarse con rectángulos de cartón divididos al medio con puntos o dibujos). Observamos las cantidades, formas o símbolos mientras el adulto hace preguntas reflexivas: ¿cómo son las fichas?, ¿son todas iguales?, ¿por qué no?

- Explicamos las reglas básicas: se reparten la misma cantidad de fichas para cada uno y, por turnos, se van uniendo las fichas que coincidan en cantidad o dibujo. Gana quien queda sin fichas.

Cómo construirlo: confeccionar entre 8 y 15 fichas de cartón, cada una con dos mitades (cantidad/símbolo). Se marcan con divisiones centrales.



4

Día 4

Lenguaje y Alfabetización:
Jugamos con el cuento Caperucita Roja!

Volvemos a disfrutar de la lectura del cuento de Caperucita. Conversamos e invitamos a los niños a contar la historia. Para finalizar, jugamos a modular las voces de los personajes e imitar sonidos que aparecen en determinados momentos del cuento.

Disfrutamos nuevamente el cuento

- **Leemos juntos la historia de "Caperucita Roja y el lobo astuto".**
- **Después de leer, conversamos:**

¿A dónde iba Caperucita y qué llevaba?

En el cuento el lobo pensó un plan para comerse a Caperucita y a su abuela. ¿Qué plan pensó el lobo? ¿Por qué el lobo llegó antes a la casa de la abuelita?

¿Por qué el lobo se fue por el camino más corto y a Caperucita le señaló el camino más largo?

¿Por qué el lobo se disfrazó de la abuelita?

¿Qué personaje ayuda a Caperucita y a la abuela?

- **Ahora invitamos a los chicos a contar el cuento con sus palabras**

Es importante que un familiar colabore con los niños para que puedan contar el cuento completo, con claridad y organizadamente.

Por ejemplo, si los chicos dicen:

"El lobo apareció."

El adulto puede continuar:

—Sí, el lobo apareció en el bosque. ¿Y qué pasó después?

Así ayudamos a que la historia vaya creciendo poquito a poquito.

¡Jugamos con las voces!

Jugamos a hablar como:

Caperucita: una voz suave y alegre.

El lobo: una voz fuerte y enojada.

La abuelita: una voz tranquila y suave.

Y también podemos jugar a imitar sonidos:

¿Cómo sonó el beso que mamá le dio a Caperucita?

¿Cómo cantaban los pajaritos del bosque?

¿Cómo sonaron los golpes del lobo en la puerta?

Hoy contamos, escuchamos, imitamos y jugamos con las palabras juntos.

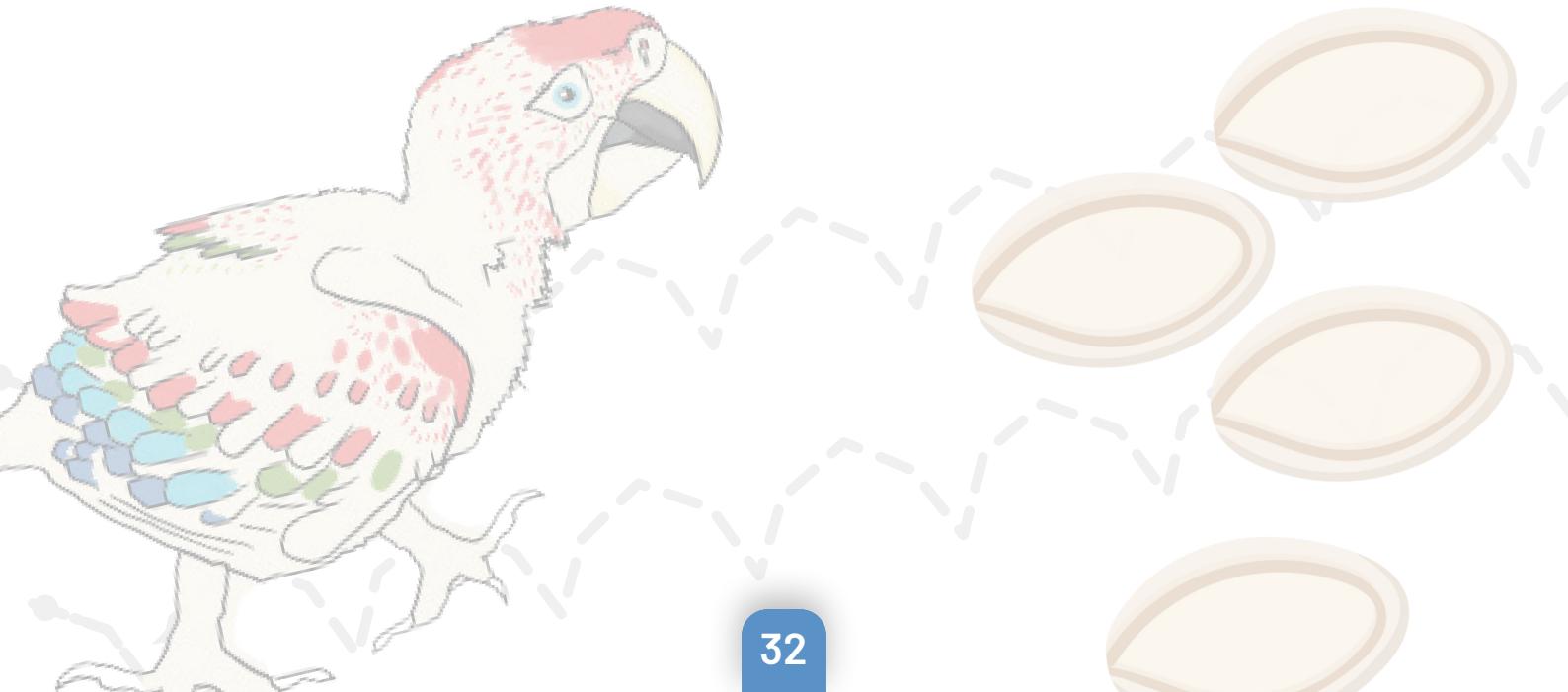
Ejercicios pre caligráficos

Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Realizá saltos, sin salir de la línea de puntos. Repetí varias veces.



Juegos en familia: Dominó. Explicamos las reglas del juego

Volvemos a jugar al Dominó. Uno de los participantes explica las reglas a los demás. Durante el juego practicamos la espera de turnos y ayudamos a los niños a buscar distintas estrategias para resolver la jugada si no tienen una ficha que coincida (pasar el turno).



5

Día 5

Lenguaje y Alfabetización:
Adivinanzas

- Iniciamos el día jugando a las adivinanzas sobre los personajes del cuento (Caperucita, el lobo, la abuelita y el leñador). También podemos conversar sobre lo que les pasó a los personajes y cómo se sintieron. Les proponemos jugar nuevamente con las voces de los personajes del cuento.
- Luego recitamos la poesía "El lobo Raúl", acompañándola con gestos.

¡Llegó el momento de las adivinanzas!

¿Quién soy?

Soy una niña muy buena,
llevo una capa roja,
voy al bosque a ver
a mi abuelita...

¡Caperucita!

Tengo dientes grandes
y afilados,
ojos brillantes
y pelaje cuidado.
¿Quién soy?

¡El lobo!

Tengo el pelo blanco
como el algodón,
tejo lindas medias
junto al fogón.
Vivo en el bosque,
en una casita.
¿Quién soy?

¡La abuelita!

Con un hacha grande
al hombro voy,
cortando madera
cada día estoy.
¿Adivinaste quién soy?

¡El leñador!

¿Qué aprenden los niños con las adivinanzas?

Las adivinanzas ayudan a los niños a conocer más palabras y aprender a describir. También, a escuchar atentamente, pensar en las pistas, reconocer características, comparar y explicar por qué creen que encontraron la respuesta.

¿Seguimos disfrutando el cuento?

Para reflexionar sobre el cuento de "Caperucita y el lobo astuto":

- ¿Cómo piensan que se sintió Caperucita cuando se vio engañada por el lobo?
- ¿Cómo resolvió el problema el personaje?
- ¿Recibió ayuda de algún otro personaje del cuento?
- ¿Qué sentirían ustedes si estuvieran en el lugar de Caperucita?
- ¿En qué situación se sintieron engañados por alguna persona?
- ¿Qué los hizo sentir de esa manera?
- ¿Cómo pueden hacer para pedir ayuda cuando... (se sienten solos, tristes, tienen que resolver un problema)?

¡Jugamos con las voces!

Volvemos a jugar con las voces y los sonidos del cuento. ¿Lo hacemos otra vez?

Cada vez podemos probar una voz diferente: más fuerte, más suave, más rápida o más lenta. También podemos usar distintas voces para expresar cómo se sienten los personajes: enojados, tristes, felices o alegres.

Conocemos una poesía



El lobo Raúl (Carmen Gil)

Carmen Gil es española y desde hace muchos años se dedica a enseñar, a escribir cuentos y poesías para niños.

¿A ver quién la recita?

Podemos acompañarla con gestos y movimientos.



El lobo Raúl
tiene una muñeca
con el pelo azul,
coletas y pecas.
Al salir la luna
le canta una nana,
la arrulla y la acuna

Palabras nuevas

Coletas: son dos mechones de pelo que se atan a los costados de la cabeza.

Pecas: son pequeñas manchitas que aparecen en la piel, especialmente en la cara.

Al salir la luna: significa cuando aparece la luna en el cielo, al comenzar la noche.

Nana: es una canción suave y tranquila que se canta para ayudar a un bebé o a un niño a dormirse.

Arrulla: significa acunar o mecer suavemente a alguien para que se duerma, mientras se le canta o se le habla con cariño.

Precavida: persona que está atenta y trata de evitar peligros.

Juegos en familia: elegimos juegos para jugar

Elegimos en familia cuál de los dos juegos trabajados en la semana (Memoria o Dominó) se quiere volver a jugar.

Conversamos sobre la elección expresando: ¿Qué fue lo que más gustó de cada uno? ¿Por qué?



6

Día 6

Lenguaje y Alfabetización:
Aprendemos sobre lobos

- Comenzamos la semana conociendo cómo son los lobos reales y el aguará guazú, un animal que vive en nuestra región.
- Volvemos a recitar la poesía "El lobo Raúl", acompañándola con movimientos del cuerpo y gestos que representen lo que dice la poesía.

¡Conocemos a los lobos de verdad!

Hasta ahora nuestros lobos vivieron en los cuentos y poesías.
¿Y cómo serán los lobos de verdad?

Hoy vamos a descubrirlos. Podemos leer juntos el texto informativo que acompaña este cuadernillo y conversar sobre lo que vamos aprendiendo.

¡Atención! Hay palabras nuevas

Cuando encontramos una palabra que no conocemos, podemos detenernos y pensar:

¿Qué quiere decir?

¿Qué nos está contando esa palabra sobre el animal?

¿Cómo podríamos explicarlas con nuestras propias palabras?

Por ejemplo:

MANADA



Grupo de lobos que vive y se desplaza junto.

AULLAR



Sonido que hacen los lobos para comunicarse.

PELAJE



Pelo que cubre el cuerpo de algunos animales.













Conoceremos juntos a un animal muy especial de nuestra región: **el aguará guazú. Se parece mucho a los lobos, pero no lo es.** Después de leer la información, pueden conversar sobre las diferencias y semejanzas entre los lobos y el aguará guazú.

Y ahora sí conocemos al **aguará guazú**



¿QUÉ ANIMAL ES?

El **aguará guazú** es el cánido más grande de Sudamérica. En Argentina se encuentra **en peligro de extinción.**

El nombre **aguará guazú** proviene del guaraní y significa **"perro grande"**. En algunas regiones también se lo conoce como **lobo de crin.**







¿DE QUÉ SE ALIMENTA?

El aguará guazú es un animal **omnívoro**, es decir, come diferentes tipos de alimentos.

Se alimenta de:

- pequeños mamíferos;
- aves;
- reptiles;
- insectos;
- frutos y algunas plantas.

Entre sus alimentos se encuentra la lobeira, también llamada "fruto de lobo".

Al alimentarse de estos frutos, el aguará guazú ayuda a dispersar sus semillas, cumpliendo un importante papel en el ambiente.

¿DÓNDE VIVE?

El aguará guazú habita principalmente en **sabanas, pastizales, esteros y bordes de bosques.**

¿DE QUÉ SE ALIMENTA?

El aguará guazú es un animal **omnívoro**, es decir, come diferentes tipos de alimentos.

Se alimenta de:

- pequeños mamíferos;
- aves;
- reptiles;
- insectos;
- frutos y algunas plantas.





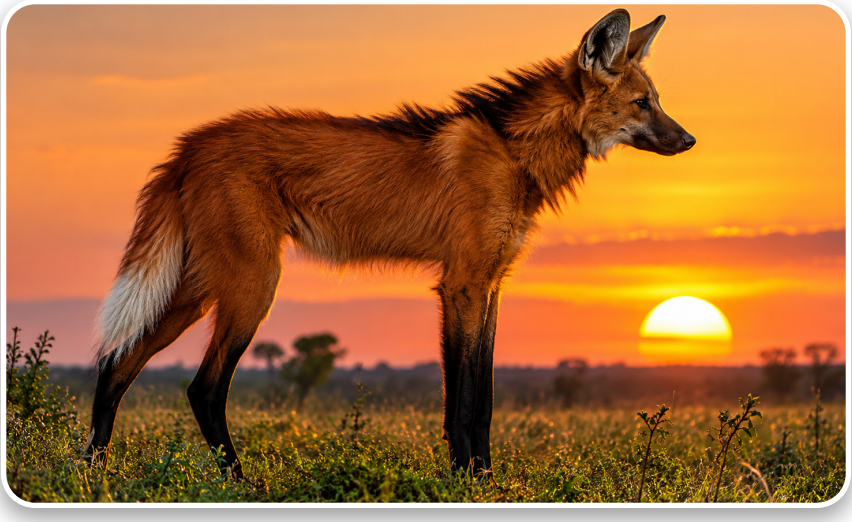
UN ANIMAL MUY IMPORTANTE

Aunque por su aspecto puede parecerse a un zorro, el aguará guazú pertenece a otro género.

Es un animal solitario y de hábitos principalmente **crepusculares y nocturnos.**

Actualmente se encuentra en **estado vulnerable en Argentina**, por eso es fundamental proteger y conservar los ambientes donde vive.

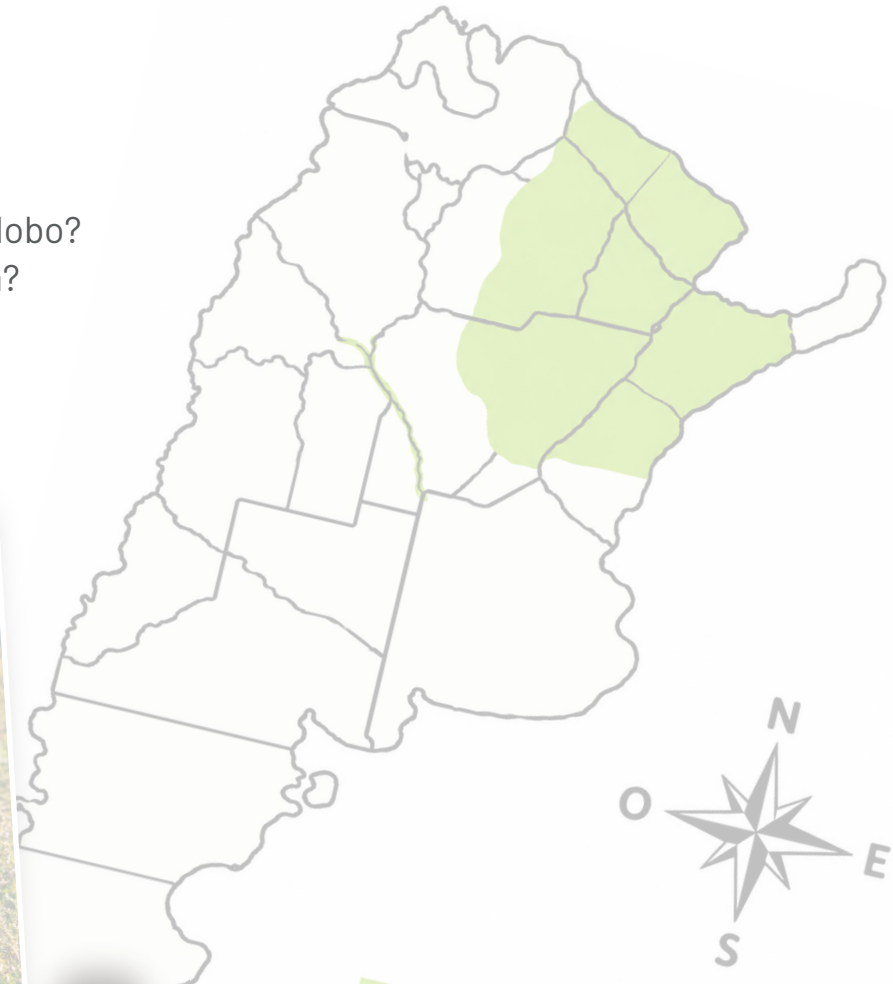
Cuidar al aguará guazú es cuidar nuestros pastizales, esteros y bosques.



Familias, luego de realizar la lectura del texto pueden realizar preguntas como éstas:

- ¿Dónde vive?
- ¿Cómo es su cuerpo?
- ¿De qué se alimenta?
- ¿En qué se parece al lobo?
- ¿En qué se diferencia?





¿Decimos una vez más la poesía?

Podemos acompañarla con gestos y movimientos.

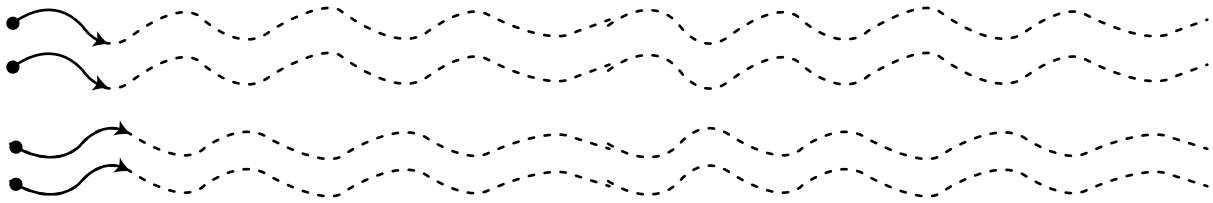
El lobo Raúl
tiene una muñeca
con el pelo azul,
coletas y pecas.
Al salir la luna
le canta una nana,
la arrulla y la acuna
hasta la mañana.

Hoy investigamos, descubrimos palabras nuevas, conversamos, recitamos una poesía y conocimos un poquito más sobre un animal que vive en nuestra región.

¡Qué lindo seguir compartiendo en **familia**!

Ejercicios pre caligráficos

Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Realizá saltos sin salir de la línea punteada. Repetí varias veces.



Juegos en familia: Lotería de imágenes

Presentamos la Lotería de imágenes.

Mostramos los materiales (cartones divididos con distintas imágenes de recortes o dibujos y fichas con las mismas figuras). El adulto explica la dinámica: una persona será el "banco" y sacará las imágenes de una bolsa o lata cantándolas (nombrándolas) en voz alta; los jugadores buscan la figura en su cartón y la marcan. Jugamos una primera partida comentando las reglas.

Cómo construirlo: podemos preparar los cartones utilizando cartón o cajas de leche. Dividimos cada cartón en casilleros y colocamos en ellos diferentes imágenes: pueden ser recortes de revistas, etiquetas de envases o dibujos realizados en familia.

Para realizar las imágenes que se van a sacar al azar, podemos utilizar tapitas o pequeños recortes de cartón. En cada uno (tapita o recorte de cartón) colocamos una de las imágenes que aparece en los cartones/tableros de lotería.

Es importante preparar varias imágenes iguales para que puedan encontrarse en los diferentes cartones.

¡Ya tenemos nuestra lotería de imágenes lista para jugar!



7

Día 7

Lenguaje y Alfabetización: ¡Desafíos!

Les proponemos un desafío: cada niño grabará un mensaje de audio para un familiar contando la historia de Caperucita Roja. Lo ayudamos a organizar su relato teniendo en cuenta qué pasó, quiénes participaron, dónde ocurrió y cómo terminó.

Jugamos al "Veo Veo"

El aprendizaje de las palabras y la forma de comunicarse, son aprendizajes que los niños desarrollan cuando conversan con otros.

Conversamos: mensaje de audio a un familiar

El niño narrará el cuento **"Caperucita y el lobo astuto"** en un mensaje de audio destinado a un familiar. Para hacerlo, deberá contar **lo más importante de la historia de manera completa y clara.**

Para organizar lo que va a contar, deberá tener en cuenta: **qué sucedió, quiénes participaron, dónde y cuándo ocurrió, cómo se desarrollaron los acontecimientos y cómo terminó la historia.**

Ayudamos a nuestros chicos a prestar atención a cómo suenan las palabras.

Una ayuda para la familia: no es necesario mostrar la letra. Lo importante es prolongar el sonido inicial: AAAAAA, para que el niño pueda escucharlo y reconocerlo en distintas palabras.

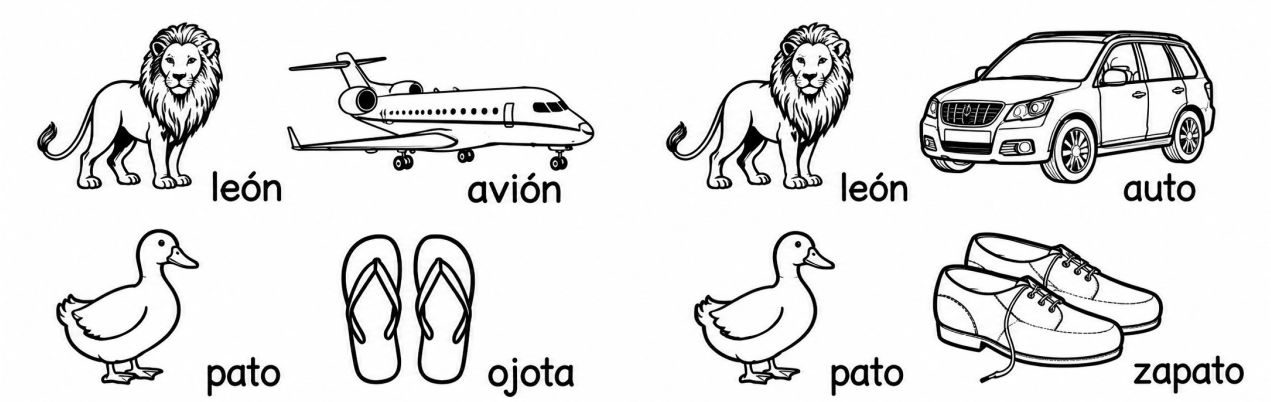
Ejercicios pre caligráficos

Iniciamos juegos de rimas.

Pintá al león y al dibujo que rima con **<u>león</u>.**

Pintá al pato y al dibujo que rima **<u>con pato</u>**.

Verificá si lo hiciste bien. Repetí en voz alta.



Juegos en familia: jugamos nuevamente a la Lotería de imágenes.

Volvemos a jugar a la **Lotería de imágenes**. En esta partida, reforzamos que los niños nombren en voz alta la imagen que aparece en su cartón antes de colocar la ficha o tapita.



8

Día 8

Lenguaje y Alfabetización:
lemos información para seguir aprendiendo.

Volvemos a leer la información para comparar al lobo y al aguará guazú. Después, jugamos al "Veo Veo".

¡Volvemos al texto!

¿En qué se parecen y en qué se diferencian?

Leemos nuevamente el texto informativo sobre el aguará guazú y lo comparamos con el lobo.

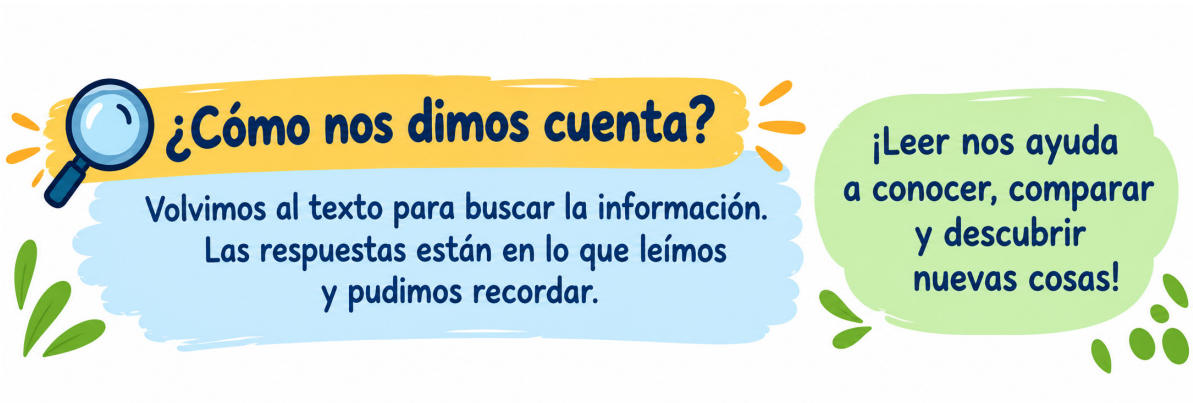


	aguará guazú	lobo
¿Dónde vive?	En pastizales, **esteros** y zonas inundadas. (También en Corrientes).	En distintos ambientes: bosques, montañas, llanuras y zonas frías.
¿Qué come?	Es omnívoro: come pequeños animales, frutos e insectos.	Es carnívoro: come principalmente carne.
¿Vive solo o acompañado?	Generalmente solo.	Vive en manada.
¿Cómo es?	Tiene patas muy largas, orejas grandes y una crin oscura en el lomo. Su pelaje es **áspero**.	Tiene cuatro patas, pelaje espeso y **áspero**, cola larga y peluda.

¿Se parecen? Sí, los dos son cánidos.

Podemos conversar:

- ¿En qué se parecen?
- ¿En qué son diferentes?
- ¿Dónde vive cada uno?
- ¿Qué come cada uno?
- ¿Viven solos o acompañados?
- ¿Cómo es su cuerpo?
- ¿Cuál de los dos es omnívoro?



Jugamos al "Veo Veo" de palabras que comienzan con el sonido inicial...

Invitar a los niños a escuchar atentamente cómo comienzan las palabras y reconocer aquellas que empiezan con el mismo sonido.

¿Cómo jugar?

Por ejemplo:

Comenzamos con la frase: "Veo Veo"

Los niños preguntan: "¿Qué ves?"

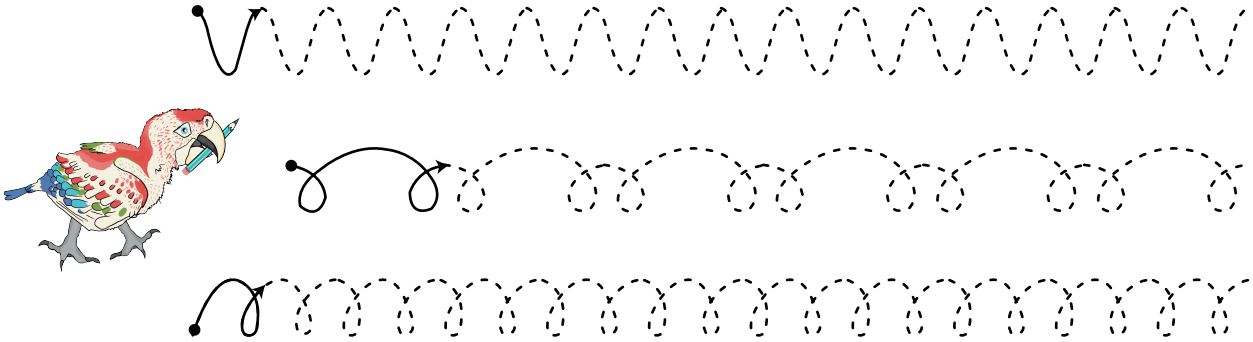
El familiar dice: "Una cosa maravillosa. Qué comienza con EEEEEEEEEEEE".

El niño puede buscar a su alrededor palabras que comiencen con ese sonido: escalera, espejo, escoba, entre otras.

Cada momento nos regaló una nueva oportunidad para escuchar, hablar, aprender y disfrutar juntos.

Ejercicios pre caligráficos

- Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz sin salir de la línea punteada. Repetí varias veces.



Juegos en familia: jugamos una nueva partida de Lotería de imágenes

- Jugamos nuevamente a la **Lotería de imágenes.** Al finalizar el juego, conversamos sobre las imágenes que salieron y cuántas le faltan a cada uno para completar el cartón.

9

Día 9

Lenguaje y Alfabetización:
preparamos una receta de cocina.

- Preparamos la receta de .... (cada familia compartirá una receta que puedan realizar con sus niños).

Una receta para compartir

Las actividades como preparar una receta son valiosas oportunidades para que los niños **escuchen, comprendan, expliquen y aprendan a organizar lo que quieren hacer a través del lenguaje.**

Para tener en cuenta

Mientras hacemos la receta, conversemos sobre lo que estamos haciendo. Podemos decir en voz alta: "Primero vamos a...", "ahora necesitamos...", "¿qué tenemos que hacer después?". Así ayudamos a los niños a relacionar las palabras con las acciones y el orden en que suceden.

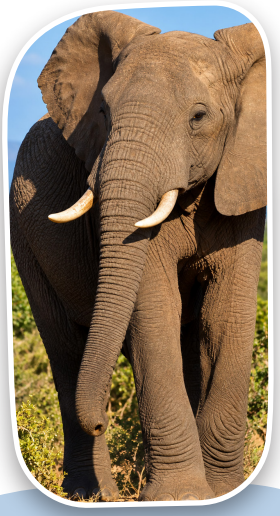
Cuando Caperucita vuelva a visitar a su abuelita le va a llevar ... (lo que cocinaron en familia). Mientras hacen la receta conversan:

- ¿Qué ingredientes necesitamos para cocinar?
- ¿Qué tenemos que hacer primero?
- ¿Y después?
- ¿Qué necesitamos ahora?

Al terminar, pueden invitar al niño a contar cómo hicieron, ayudándolo a recordar todo el procedimiento:

- Qué hicimos primero? ¿Qué hicimos después? ¿Y al final?

¿Nos movemos con rimas?



Dice el elefante Dante
que des cinco pasitos
para adelante.



Dice el lobo Tomás que
camines para atrás.



Dice el elefante Dante
que des cinco pasitos
para adelante.



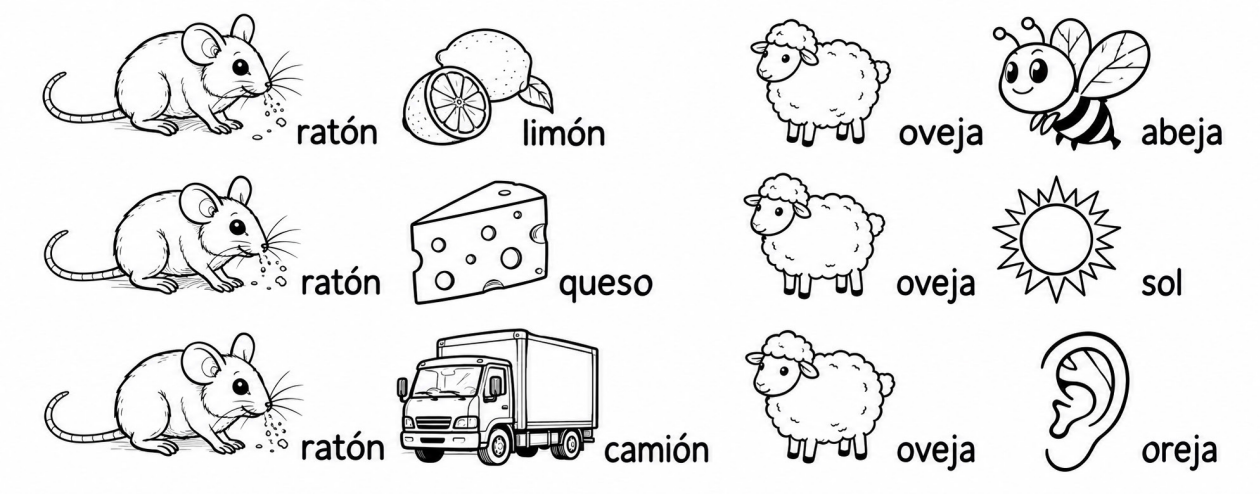
Dice el lobo Tomás que
camines para atrás.

Hoy conversamos, compartimos nuestras voces con la familia, seguimos una receta y jugamos con las rimas.

Cada momento nos regaló una nueva oportunidad para escuchar, hablar, aprender y disfrutar juntos.

Ejercicios pre caligráficos

Pintá al ratón y a los dibujos que rimen con **ratón.**
Pintá a la oveja y a los dibujos que riman con **oveja.**
Verificá si lo hiciste bien. Repetí en voz alta.



Juegos en familia:
Lotería de números

Presentamos la Lotería de números. Preparamos cartones con números del 1 al 10 y fichas o tapitas numeradas en una caja. El "banco" saca una ficha, muestra el número y lo nombra en voz alta; los jugadores lo buscan en su tablero y lo marcan. Jugamos la primera partida.

- Presentamos la Lotería de números. Preparamos cartones con números del 1 al 10 y fichas o tapitas numeradas en una caja. El "banco" saca una ficha, muestra el número y lo nombra en voz alta; los jugadores lo buscan en su tablero y lo marcan. Jugamos la primera partida.

Cómo construirlo: con ayuda de un adulto, recortar un cartón rectangular y dividirlo en varias líneas de casilleros. En los casilleros escribir un número. Para comenzar, podemos utilizar los números del **1 al 10**. Luego, preparar las "bolillas" con los mismos números que aparecen en los cartones. Podemos escribirlos en tapitas, papelitos o pequeños cartones y colocarlos dentro de una caja, bolsa o lata.

Reglas adaptadas: con niños pequeños se puede comenzar, por ejemplo, del 1 al 10. A medida que los niños avanzan, se pueden incorporar más números. Gana quien logra completar una línea o todo el tablero, según la dificultad elegida.

10

Día 10

Lenguaje y Alfabetización:
Jugamos a "Simón dice"

- Conversamos sobre los juegos que realizamos durante la semana. Después, jugamos a "Simón dice..."

Los juegos también son una oportunidad para hablar, escuchar y aprender. Cuando los niños cuentan y explican cómo se juega, recuerdan lo aprendido, organizan sus ideas y encuentran palabras para comunicar lo que saben

Primero conversamos con los niños sobre los juegos que compartieron estos días.

- ¿A qué jugaron estos días?
- ¿Cuál de los juegos te gustó más? ¿Por qué?
- ¿Qué fue lo que más te costó aprender?
- ¿Qué tenemos que recordar para jugar?
- ¿Qué descubriste o aprendiste jugando?



Juegos que pasan de generación en generación

Hay juegos que aprendemos de otros y que se siguen transmitiendo en las familias. Al jugarlos, los niños tienen nuevas oportunidades para escuchar, comprender consignas, explicar, recordar y conversar.

Los invitamos a jugar a un clásico que seguramente muchos adultos conocen: "Simón dice"

Simón dice...

¿Cómo se juega?

Una persona dirige el juego y dice:

"Simón dice... tocarse la cabeza".

Todos realizan la acción.

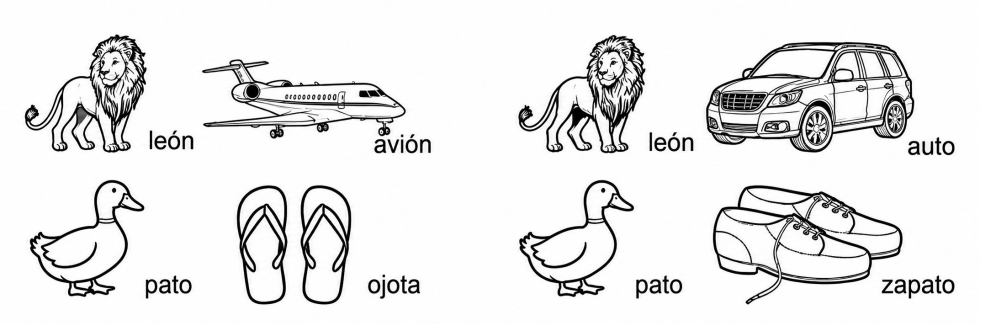
Pero si la persona dice solamente:

"Tocarse la cabeza", sin decir "Simón dice", ¡no hay que hacerlo!

Si alguien se equivoca, puede seguir jugando. Así, todos tienen la oportunidad de volver a intentarlo y disfrutar del juego.

Ejercicios pre caligráficos (repetimos la actividad)

Pintá al león y a los dibujos que rimen con **león.**
Pintá al pato y a los dibujos que riman con **pato.**
Verificá si lo hiciste bien. Repetí en voz alta.



Juegos en familia: partida final de la semana de la Lotería de números.

- Jugamos la partida final de la semana de la **Lotería de números.** Al terminar, conversamos sobre cómo se desarrolló el juego, qué números salieron y quién completó primero una línea o el cartón completo.

11

Día 11

Lenguaje y Alfabetización:
Cuento "Feroz... ¡Feroz!"

- Escuchamos la lectura del cuento "Feroz... ¡Feroz!" de Liliana Cinetto.
- Conversamos sobre el cuento.
- Luego, jugamos a los Detectives de sonidos.

Cuento **FEROZ FEROZ**

https://abre.la/JPFJ Buscar

Conocemos a la AUTORA DE ESTE HERMOSO CUENTO

Liliana Cinetto nació en Buenos Aires, Argentina, y se especializa en libros para los más chicos, donde invita a la lectura para disfrutar de historias maravillosas.



Lobi tiene los ojos así. Y las orejas así. Y los dientes así.



Sí, Lobi tiene los ojos y las orejas grandes y los dientes grandes, grandes y más grandes. Porque Lobi es un lobo.







Igualito a su papá y a su abuelo. Igualito a su mamá y a sus hermanos mayores.

Parecido al que se comió a Caperucita Roja.

Y al que devoró a dos de los tres cerditos (el tercero fue más astuto).
Y al que se tragó a seis de las siete cabritas (a la más chica no, porque se escapó).



Sí, lobi es un verdadero lobo feroz. O casi.

Porque muy feroz no parece. Sobre todo, cuando ve a la mamá y le pide "upaupaupa". O cuando come. O cuando se pone nervioso.



O cuando se va a dormir escuchando canciones de cuna. O cuando llora. O cuando quieren que lo mimen. O que le cuenten una historia.



Papá lobo quiere que sea un lobo feroz. Muy feroz. Y le enseña a asustar.

Y Lobi intenta parecerse a su papá. Por eso pone una cara de malo... ¡groaaarrr!

Pero sus caras no dan demasiado miedo. Incluso a algunos les causa un poco de risa. En especial a sus pequeños amigos del bosque.

Mamá loba quiere que sea feroz. Muy feroz. Y le enseña a aullar. Y Lobi trata de que sus aullidos sean es-ca-lo-frian-tes.

Como los de su mamá ¡aaauuuuuuuu! No siempre lo logra.

Y a veces, incluso, parece que canta. Sobre todo, cuando en el cielo brilla una luna redonda, que a Lobi le gusta tanto.



Sus hermanos mayores quieren que sea feroz. Muy feroz. Y le enseñan a pelear.

Lobi se esfuerza por aprender. Saca sus garras y lucha con ellos dando vueltas y enredándose y pataleando...

Se rinde enseguida, mientras se ríe a carcajadas. Es que no soporta tantas cosquillas.



Su abuelo quiere que sea feroz. Muy feroz. Y le enseña a cazar.

Lobi presta mucha atención y está siempre al acecho. Claro que sus presas nunca corren peligros. Porque Lobi se distrae fácilmente. O las ayuda a escapar.



Sí, la familia quiere que Lobi sea un lobo feroz. Muy feroz. E imaginan que pondrán su retrato junto al de sus feroces ancestros.

- tal vez, cuando crezca, sea un verdadero lobo feroz- se ilusionan.



Pero no están muy seguros. Porque a Lobi le encanta ciertas cosas que no son propias de un lobo feroz.

Como bailar bajo las estrellas. O hacer una ronda con las ovejas. Jugar a la gallinita ciega.

O correr carreras con las liebres.



O tener un mejor amigo... O varios...



Tal vez cuando crezca no será un lobo feroz, aunque no se desilusiona.



Porque Lobi no será un lobo feroz pero sí será un lobo feliz.



Palabras nuevas

Feroz: que es muy bravo, agresivo o que puede causar miedo.

Asustar: hacer que alguien sienta miedo.

Ancestros: son las personas o familiares que vivieron antes que nosotros, como los abuelos de nuestros abuelos.

Retrato: es un dibujo o una pintura que representa a una persona o animal.

Devoró: significa que comió con mucha rapidez.

Astuto: que es hábil e inteligente para encontrar la manera de conseguir lo que quiere.

Presa: animal que es perseguido o cazado por otro animal para alimentarse.

Al acecho: estar esperando escondido y atento para atrapar o sorprender a alguien o a un animal.

Garras: son las uñas largas, fuertes y puntiagudas de algunos animales.

Pataleando: mover las piernas con fuerza y repetidamente, generalmente porque se está intentando escapar o expresar enojo.

Parecidisimo: que es muy, muy parecido a otra persona o animal.

Se ilusionan: significa que esperan con entusiasmo que algo suceda.

Verdadero: que es real, auténtico y no falso.

Conversamos sobre el cuento

- ¿Quién es Lobi?
- ¿Cómo es Lobi?
- ¿Qué esperaba su familia de él?
- ¿Qué cosas hacía Lobi que eran diferentes a las de su familia?
- ¿Cómo piensan que se sentía el personaje?

Jugamos a ser detectives de sonidos

El adulto dice estirando el primer sonido de las palabras para ayudar al niño a escucharlas con atención.

FFFFEROZ – **FFF**AMILIA – **FFF**ANTASMA

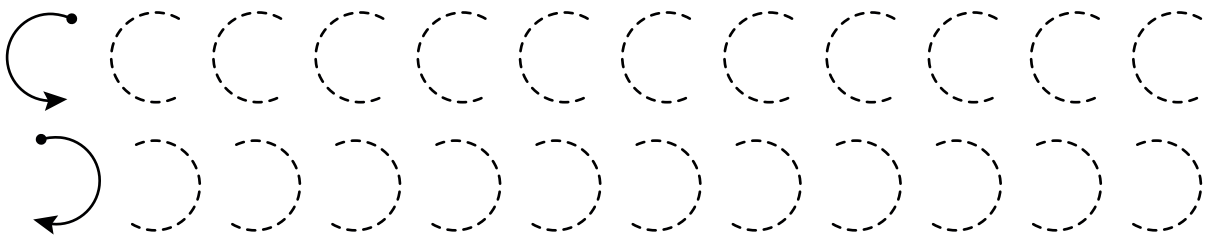
Ahora pensamos juntos:



El adulto puede dar tiempo para que el niño piense, escuchar las palabras que dice y, si necesita ayuda, ofrecer alguna palabra como pista por ejemplo: **FFFFFFF**IESTA

Ejercicios pre caligráficos

Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz los semi círculos de derecha y luego de izquierda. Repetí varias veces.



Juegos en familia: Bowling o Bolos.

Presentamos el juego de **Bowling o Bolos.**

Armamos 10 bolos utilizando botellas de plástico o latas con algo de peso y preparamos una pelota pequeña de medias o papel. Marcamos una línea en el suelo a cierta distancia de los bolos, mostramos cómo lanzar y realizamos los primeros tiros de prueba respetando los turnos.



Materiales

- Se necesitan aproximadamente 10 bolos (botellas, cajas, latas, rollos de papel, si fuera necesario, con algún peso); si no tienen esos 10 elementos iguales, pueden ser de distintas características. (ciertos materiales necesitan peso para sostenerse)

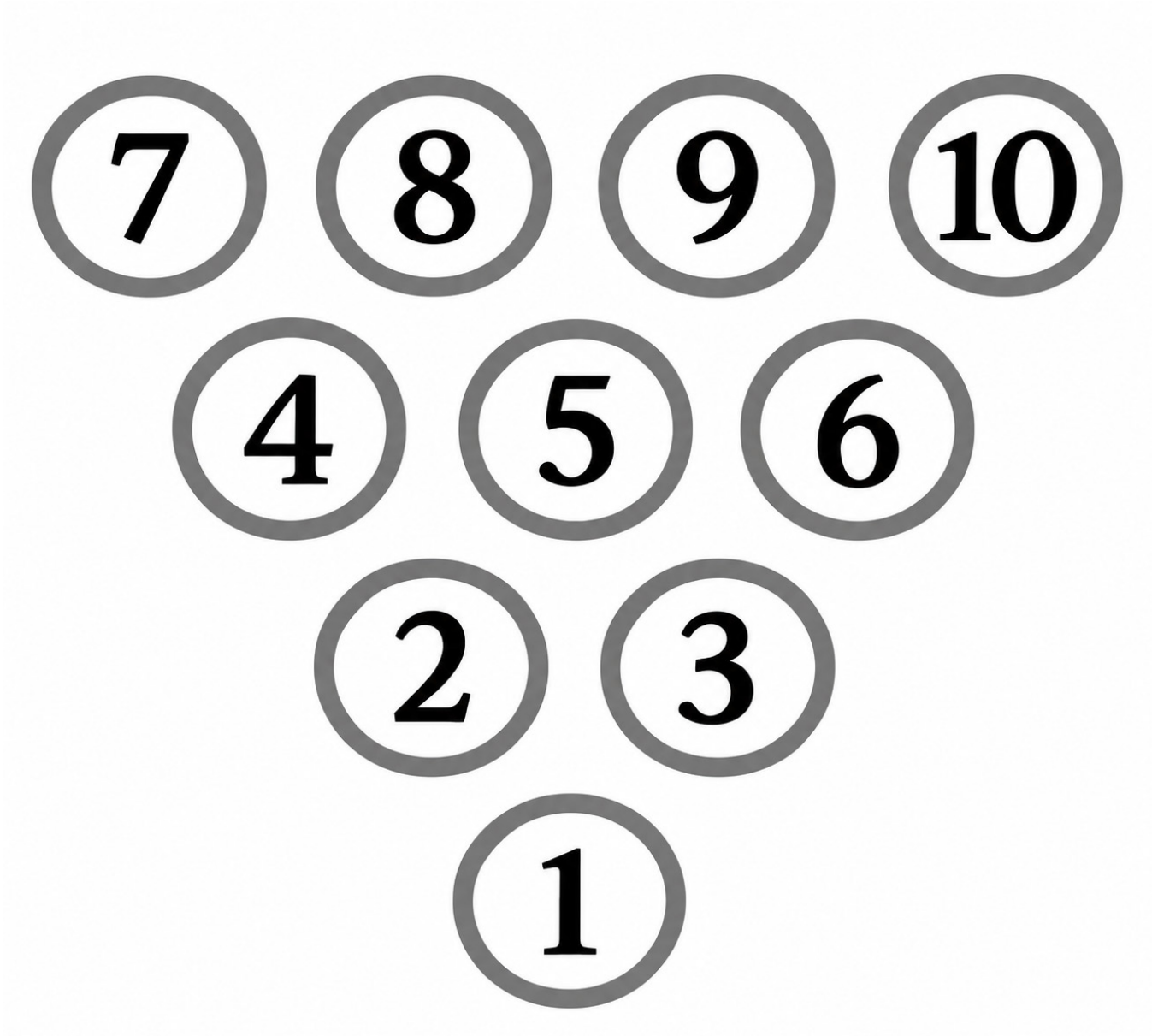
- El elemento destinado a derribar los bolos puede ser una pelota o bolsita con peso, por ejemplo: pelotas de medias rellenas con papel o con más medias, o un bollo de papel con peso. Prueben primero, antes de jugar, que funcionen a la distancia que se establezca para los bolos.



DERRIBANDO BOLOS

Los jugadores deben colocarse detrás de una línea que tienen que marcar antes de comenzar el juego. Teniendo en cuenta estar alejados de los bolos.

Los bolos tienen que estar ubicados en forma de triángulo, como lo indica la imagen:



Los jugadores tienen que respetar el turno para jugar. Cada jugador puede lanzar hasta 3 veces.

Pueden jugar 2 o más jugadores y registrar los tiros o jugadas.

Gana el que derriba más bolos.

12

Día 12

Lenguaje y Alfabetización:
Jugamos con Lobi

- Volvemos a leer "Feroz... ¡Feroz!" y conversamos. Luego, jugamos a: "Lobi quiere que digas palabras que comienzan como...", donde el adulto propone una palabra y estira su sonido inicial: para LLLLLLLLobi (luna, lápiz, leche) y para FFFFFFFFeroz (foca, foto, familia).

Leemos nuevamente el cuento y después, nos detenemos en una palabra muy importante "FEROZ".

Conversamos con el niño:

En este cuento, la palabra **"feroz"** es especialmente importante.

- ¿Qué hace que alguien parezca feroz?
- ¿Cómo podemos darnos cuenta que alguien es feroz?
- ¿Lobi realmente es feroz? ¿Por qué?
- ¿Qué esperaba su familia de él?
- ¿Qué significa ser feroz para su papá y sus hermanos?
- ¿Ser feroz significa necesariamente ser malo?
- ¿Cómo creen que se siente Lobi cuando todos esperan que sea feroz?

Jugamos a **"Lobi quiere que digas palabras que comienzan como..."**

El familiar que acompaña al niño propone:

"Lobi quiere que digas palabras que comienzan como LOBI o sea que comiencen con LLLLLLLLLLL"

Y entre todos buscan palabras que comienzan con el mismo sonido:

Lobi – luna – lápiz – leche – lupa.

Luego pueden cambiar la palabra de referencia:

"Lobi quiere que digas palabras que comienzan como FFFFFFFFFE-ROZ..."

foca, foto, fuego, familia...

"Lobi quiere que digas palabras que comienzan como LLLLLLLLLO-BO..."

loma, loro, lana, limón...

Para acompañar, el adulto debe prolongar el sonido inicial: "LLLLLLLLLLLLOBI ¿qué otra palabra comienza con /L/?"

Juegos en familia: Jugamos al Bowling

- Jugamos una partida de Bowling. Cada jugador se ubica detrás de la línea marcada y tiene hasta 3 lanzamientos por turno. Al finalizar, contamos entre todos cuántos bolos derribó cada participante.



13

Día 13

Lenguaje y Alfabetización:
desafío: ¡trabalenguas!

- Primero escuchamos un trabalenguas, jugamos a repetirlo juntos y lo compartimos por medio de un audio a un familiar.
- Luego, volvemos a leer el cuento **"Feroz ...¡Feroz!"**, de Liliana Cinetto, poniendo atención en el orden en que sucedieron los hechos y los invitamos a contar qué ocurrió primero, qué pasó después y cómo terminó la historia, utilizando las imágenes como apoyo para organizar el relato de los niños.

DESAFÍO: ¡TRABALENGUAS!

Los invitamos a jugar con el trabalenguas de "Pancha y la plancha"

- Primero, escuchen el trabalenguas y jueguen a repetirlo juntos. Pueden decirlo varias veces, cada vez un poquito más rápido, sin preocuparse si se equivocan. ¡Los errores también son parte del juego!

Pancha plancha con cuatro planchas.

¿Con cuántas planchas plancha Pancha?

- **Después, los invitamos a enviar un audio a un familiar y compartir el desafío.**

En el audio, el niño puede:

- decir el trabalenguas;
- contarle a su familiar cuántas veces pudo decirlo;
- invitarlo a repetirlo juntos;
- preguntarle: "¿Te animás a decirlo sin equivocarte?"

Y luego pueden conversar:

¿Qué palabras se repiten en el trabalenguas?

¿Cuál fue la parte más difícil de decir?

Hoy volvemos a escuchar **"Feroz... ¡Feroz!".** Esta vez, vamos a prestar atención a qué sucedió primero y qué pasó después, y también a lo que les sucede a los personajes a lo largo de la historia.

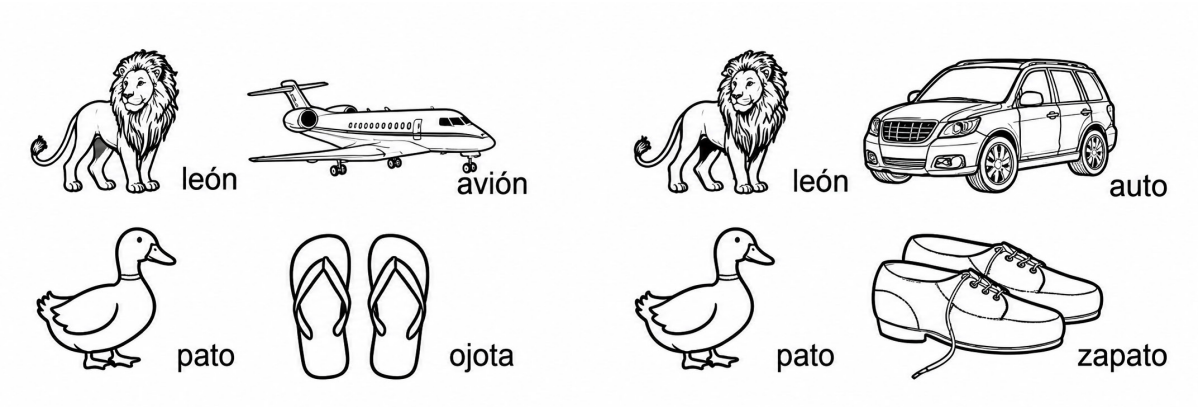
- ¿Qué pasó al comienzo?
- ¿Qué quería la familia de Lobi?
- ¿Qué hizo Lobi?
- ¿Qué pasó después?
- ¿Cómo reaccionaron los demás?
- ¿Cómo terminó la historia?
- ¿Qué cambió para Lobi?

Estas son algunas actividades que Lobi hace con su familia. ¿Te animas a recordarlas mirando las imágenes?



Ejercicios pre caligráficos

Pintá al león y a los dibujos que rimen con **león.**
Pintá al pato y a los dibujos que riman con **pato.**
Verificá si lo hiciste bien. Repetí en voz alta.



Juegos en familia: aprendemos a registrar los resultados del juego del Bowling

Volvemos a jugar al Bowling, pero introduciendo la primera forma de **registro** de resultados. ***Le pedimos a los niños que anoten cuántos bolos derribaron utilizando sus propios recursos (marcas, palitos, cruces o números) en un papel.***



14

Día 14

Lenguaje y Alfabetización:
Jugamos con Lobi

- Retomamos un momento de conversación para hablar de lo que aprendieron jugando.
- Luego, repetimos el juego con el sonido inicial de las palabras *"Lobi quiere que digas palabras que comienzan como..."*

Conversamos con nuestros chicos y realizamos preguntas que los orienten a recordar y hablar sobre lo que ya aprendieron.

- ¿A qué jugaron estos días?
- ¿Cuál de los juegos te gustó más? ¿Por qué?
- ¿Qué fue lo que más te costó aprender?
- ¿Qué tenemos que recordar para jugar?
- ¿Qué descubriste o aprendiste jugando?



Jugamos a **"Lobi quiere que digas palabras que comienzan como..."**

El familiar que acompaña al niño propone:

"Lobi quiere que digas palabras que comienzan como LOBI o sea que comiencen con LLLLLLLLLLL"

Y entre todos buscan palabras que comienzan con el mismo sonido: Lobi – luna – lápiz – leche – lupa.

Luego pueden cambiar la palabra de referencia:

"Lobi quiere que digas palabras que comienzan como AAAAAAAAArbol"
avión, antena, amiga, agua, entre otras.

"Lobi quiere que digas palabras que comienzan como MMMMMMamá"
manta, mamadera, milanesa, entre otras.

Juegos en familia: ¿Quién llega primero a 10?

- Jugamos a **los bolos con la variante "¿Quién llega primero a 10?"**. Cada bolo derribado vale 1 punto. Antes de tirar, le preguntamos al niño cuántos bolos cree que va a derribar y lo anotamos; luego de lanzar, comparamos la estimación con el resultado real y sumamos los puntos hasta que alguien alcance los 10 puntos.

Variante del juego: ¿Quién llega primero a 10?

- Podemos jugar a los bolos de una manera diferente. En esta oportunidad, el objetivo es llegar primero a 10 puntos.

¿Cómo jugamos?

- Colocamos los bolos en forma de triángulo y marcamos una línea desde donde se realizará el lanzamiento.
- Pueden jugar 2 o más personas.
- Cada jugador tiene 3 oportunidades para lanzar.
- Cada bolo que derribamos vale 1 punto.
- Después de cada lanzamiento, contamos cuántos bolos derribamos y anotamos los puntos.
- Al terminar las 3 oportunidades, contamos cuántos puntos consiguió cada jugador.
- Seguimos jugando hasta que uno de los jugadores llegue primero a 10 puntos.

Antes de lanzar... ¡pensamos!

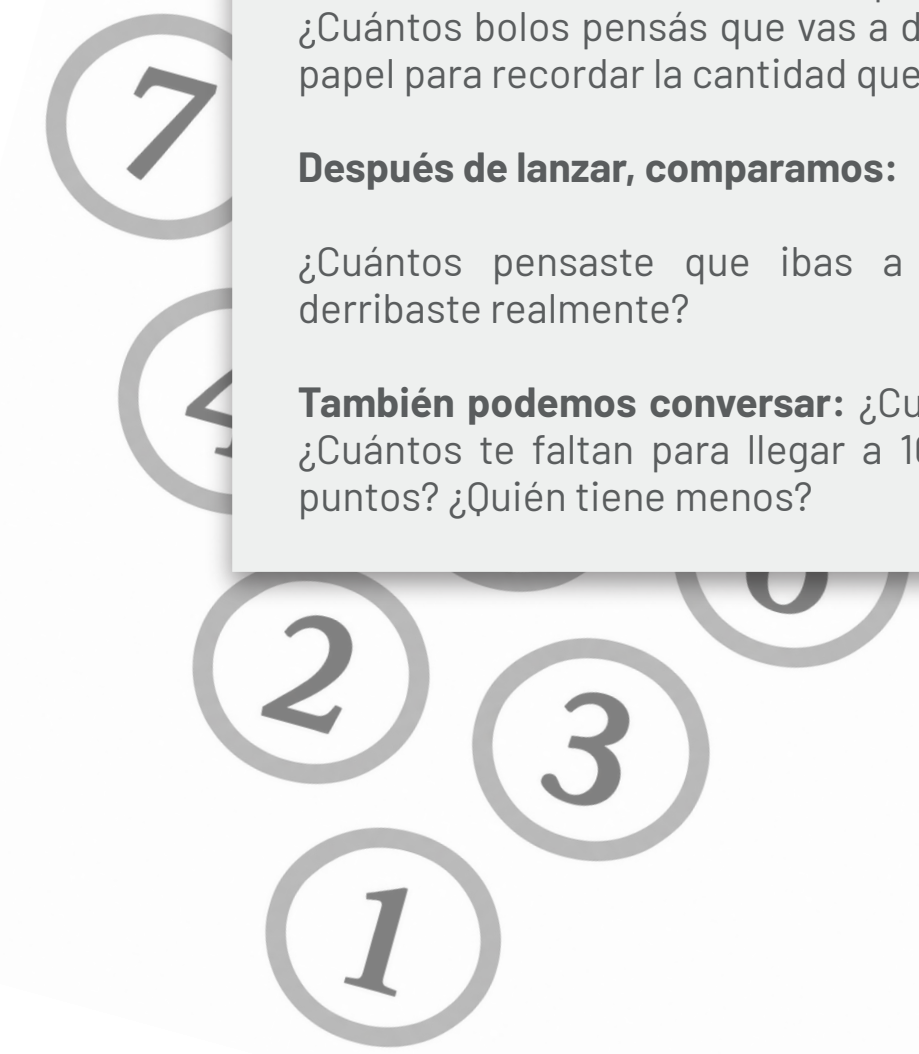
Podemos hacer el juego un poquito más desafiante:

Antes de cada lanzamiento, preguntamos al niño: ¿Cuántos bolos pensás que vas a derribar? Anotá en un papel para recordar la cantidad que imaginaste.

Después de lanzar, comparamos:

¿Cuántos pensaste que ibas a derribar? ¿Cuántos derribaste realmente?

También podemos conversar: ¿Cuántos puntos tenés? ¿Cuántos te faltan para llegar a 10? ¿Quién tiene más puntos? ¿Quién tiene menos?





15

Día 15

Lenguaje y Alfabetización:
Seguimos jugando con el cuento Ferroz...¡Feroz!

- Observamos las ilustraciones de "Feroz... ¡Feroz!" y nos fijamos especialmente en las expresiones del rostro de Lobi para reconocer sus emociones. Jugamos a poner "cara de sorpresa", "cara de miedo", "cara de enojo" y "cara de alegría".
- Luego, jugamos con los **colmos y chistes de "toc-toc".**

¿Y seguimos jugando con el cuento?

Para reflexionar luego de mirar las imágenes del cuento de "Feroz...¡Feroz!":

- ¿Reconocen alguna emoción en el rostro de Lobi? ¿Cuáles?
- ¿Qué cambios notaron en las expresiones de su rostro?
- ¿En qué momentos cambian esas expresiones?
- ¿Lobi dice algo mientras cambia su expresión?
- ¿Qué sentirían ustedes si estuvieran en el lugar de Lobi y le sucedieran las mismas cosas?






Los invitamos a compartir en familia
colmos y chistes de "toc-toc"

Contar chistes trae muchos beneficios para el desarrollo físico, emocional y mental de los niños.

- Toc-toc

- ¿Quién es?

- LLITO

- ¿Quién es LLITO?

- ¡POLLITO!

.....

Toc-toc

- ¿Quién es?

- ALGUIEN

- ¿Quién es ALGUIEN?

- ¡ALGUIEN QUE QUIERE ENTRAR!

- Toc-toc

- ¿Quién es?

- LLITO

- ¿Quién es LLITO?

- ¡POLLITO!

.....

Toc-toc

- ¿Quién es?

- ALGUIEN

- ¿Quién es ALGUIEN?

- ¡ALGUIEN QUE QUIERE

AHORA... ¡LOS COLMOS!

Los **colmos** son chistes cortitos que se formulan con una pregunta que parece seria, pero su respuesta es graciosa. El sentido humorístico sucede cuando todos entienden la gracia de la respuesta.

Por ejemplo:

¿Cuál es el colmo de un perro salchicha?
Llamarse Pancho

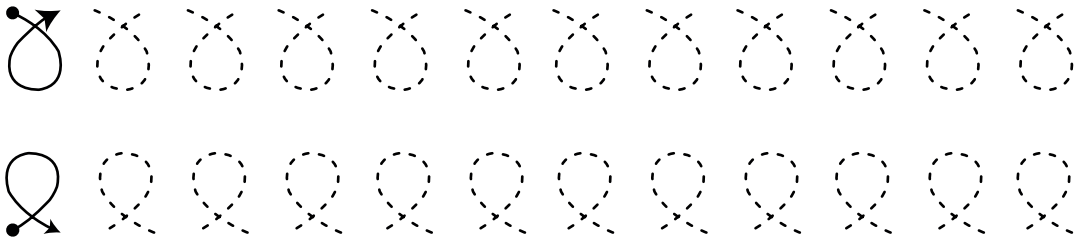
¿Cuál es el colmo de una ballena?
Ir vacía

- **Inventamos juntos un colmo.**

Pueden enviar un audio a un familiar contando su chiste o colmo favorito. Lo importante es jugar, reírnos y disfrutar de las palabras.

Ejercicios pre caligráficos

Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Primero hacia abajo y luego hacia arriba. Repetí varias veces.



Jugamos a **variante de los bolos "¿Quién llega primero a 10?"**

Repetimos la **variante de los bolos "¿Quién llega primero a 10?".** Durante el juego conversamos sobre el conteo: ¿Cuántos puntos tenés?, ¿cuántos te faltan para llegar a 10?, ¿quién tiene más y quién menos?

16

Día 16

Lenguaje y Alfabetización: cuento "El estofado del lobo"

- Conocemos el cuento "El estofado del lobo" de Keiko Kasza. Aprendemos el significado de nuevas palabras y conversamos sobre la historia.
- Después, jugamos con una canción y las palmas.

¡Un cuento más!

CONOCEMOS A LA AUTORA DEL CUENTO

Keiko Kasza





Nació en una pequeña isla japonesa, donde creció con sus padres, dos hermanos y sus abuelos.

EL ESTOFADO DEL LOBO

Había una vez un lobo al que le gustaba comer más que cualquier otra cosa en el mundo. Apenas terminaba una comida empezaba a pensar en la próxima.





Un día al lobo le dio antojo de estofado de pollo. Pasó el día en el bosque buscando un pollo apetitoso, y finalmente vio una gallina.

“¡Ah! Es justo lo que necesito”.



El lobo acechó a su presa hasta que la tuvo cerca, pero cuando ya la iba a agarrar…

Se le ocurrió otra idea. “ Si hubiera forma de engordar esta ave un poco más, tendría más carne para comer”, se dijo.

El lobo corrió a casa y se puso a cocinar.



Primero hizo cien deliciosos panqueques, y por la noche los dejó en la puerta de la casa de la gallina.





—Come bien, gallinita querida. ¡Ponte gorda y sabrosa para mi estofado!

La noche siguiente le llevó a la gallina cien apetitosas rosquillas.
—Come bien, gallinita mía. ¡Ponte gorda y sabrosa para mi estofado! —se dijo.

Al día siguiente le llevó un apetitoso pastel que pesaba más de cien kilos, y relamiéndose se dijo:
—Come bien, gallinita linda. ¡Ponte gorda y sabrosa para mi estofado!





Por fin llegó la noche que el lobo había estado esperando.

Puso una olla enorme al fuego y salió alegremente a buscar su comida.

"Esa gallinita debe estar tan gorda como un balón", pensó. "Voy a verla". Pero apenas se asomó a espiar por el ojo de la cerradura...



La puerta se abrió y la gallina cacareó:

— ¡Ah! ¡Así que era usted, señor lobo!
— ¡Niños, niños! Los panqueques, las rosquillas y ese exquisito pastel no eran un regalo del Niño Dios.

Los trajo el tío lobo.



Los pollitos agradecidos, saltaron sobre el lobo y le dieron cien besitos.

—¡Gracias, gracias, tío lobo! ¡Eres el mejor cocinero del mundo!



El tío lobo no comió estofado esa noche, pero mamá gallina le preparó una cena deliciosa.

"No he comido estofado de pollo, pero he hecho felices a los pequeñuelos", pensó mientras volvía a casa.

"Tal vez mañana les prepare cien apetitosas galletitas".



El estofado del lobo

https://abre.la/4WDC

Buscar

Palabras nuevas

Estofado: comida caliente de carne y verduras cocinadas despacito en una olla.

Apetitoso pastel: una torta tan linda y rica que da muchas ganas de comerla.

Balón: una pelota grande para jugar al fútbol.

Espió por el ojo de la cerradura: miró con mucho cuidado por el huequito de la puerta para que nadie lo viera.

Cacarear: el sonido o grito que hace la gallina ("¡co, co, co!").

Acechó: se escondió para mirar en silencio a un animal para tratar de atraparlo.

Luego de disfrutar del cuento, conversamos en familia:

- ¿Por qué el lobo está empeñado en conseguir la gallina para su estofado? ¿Por qué no se la comió inmediatamente?
- ¿Cómo era el lobo al inicio de la historia?
- ¿Qué sucedió durante la historia que lo hizo cambiar al final?
- ¿Cuál fue tu parte favorita del cuento? ¿Por qué?
- ¿Si fueras uno de los pollitos, qué te gustaría pedirle al lobo que te prepare de comer?

Juegos en familia: Juegos de palmas

- Presentamos el juego de palmas tradicional *"Chocolate"*. Nos sentamos frente a frente y aprendemos la primera parte de la canción *("Chocolate, pan y mate, toma mate y avivate")* acompañándola rítmicamente con golpecitos de las manos sobre los muslos.

¿Por qué es importante jugar a estos juegos?

Jugar a las palmas y a los juegos de manos ayuda a los niños a desarrollar diferentes capacidades mientras juegan y se divierten.

- **Ayudan a coordinar los movimientos:** los niños aprenden a acompañar las palabras y la música con palmas, golpes y movimientos de las manos.

- **Favorecen la atención y la memoria:** al repetir canciones, rimas y movimientos, los niños recuerdan palabras y secuencias.

- **Favorecen el lenguaje:** permiten aprender nuevas palabras, repetirlas y jugar con los sonidos y las rimas.

- **Ayudan a compartir con otros:** cuando jugamos juntos, aprendemos a escuchar, esperar, seguir el ritmo y coordinar nuestros movimientos con los demás.

- **Generan disfrute y cercanía:** son juegos sencillos que permiten compartir, reír, expresarse y disfrutar de un momento juntos.

¡A jugar!

No es necesario que salga perfecto. Podemos equivocarnos, volver a empezar y aprender juntos. Lo importante es disfrutar del juego y compartir este momento en familia.

¿Qué necesitamos?

No necesitamos ningún material. Solo un espacio donde podamos sentarnos cómodamente, preferentemente frente a frente o en ronda si participan varias personas.

¿Cómo se juega?

Primero vamos a aprender la canción y los movimientos de a poco.

1. Primera parte

Decimos:
"Chocolate, pan y mate toma mate y avivate".

Mientras decimos esta parte, damos pequeños golpes con las manos sobre nuestros muslos, siguiendo el ritmo de la canción.

Podemos repetirla varias veces hasta sentirnos cómodos con el ritmo.

2. Segunda parte

Después agregamos:

"Yo con todos, yo con todos,

yo con vos, yo con vos,

yo por arriba,

yo por abajo".

En esta parte hacemos movimientos con las manos:

- Cuando decimos "yo con todos", damos una palmada.
- Luego hacemos el gesto de aplaudir con cada mano hacia el lado de la persona que está junto a nosotros.
- En "yo por arriba", llevamos las manos hacia arriba.
- En "yo por abajo", llevamos las manos hacia abajo.

Al principio no hace falta que las manos choquen con las de otra persona. Podemos simplemente hacer el movimiento hacia cada lado.

¡Ahora lo hacemos juntos!

- Una vez que aprendimos las dos partes, intentamos decir la canción y hacer los movimientos al mismo tiempo.
- Podemos comenzar despacio y repetir varias veces.

Si nos equivocamos o no logramos hacer todos los movimientos al mismo tiempo, ¡no pasa nada! Podemos volver a intentarlo. A medida que jugamos, vamos aprendiendo y logrando mayor coordinación.

Para recordar

Podemos jugar entre dos personas o sumar a otros integrantes de la familia. También podemos tararear primero la melodía, reconocerla y después comenzar con los movimientos.



Aprendemos a registrar las jugadas de los Bolos

¿Qué es un registro?

- **El registro es una forma de dejar anotado algo que queremos recordar.** Por ejemplo, durante un juego podemos necesitar registrar cuántos puntos hicimos en cada vuelta para después saber quién obtuvo más.

Los niños pueden comenzar a registrar de diferentes maneras. Pueden hacer marcas, rayas, cruces, dibujos o escribir números. Todas estas formas les permiten representar una cantidad o una información.

¿Por qué es importante?

- El registro ayuda a los niños a recordar, comunicar y organizar información.

- En los juegos, podemos ofrecerles la posibilidad de que sean ellos mismos quienes decidan cómo registrar lo que sucede. No es necesario decirles desde el comienzo que deben escribir números. Después de jugar en familia, podemos invitar a los niños a registrar lo que sucedió durante el juego.

- El registro puede realizarse de diferentes maneras, según las posibilidades de cada niño. No es necesario que escriba palabras o números correctamente, lo importante es que pueda representar y comunicar lo que hizo.

Pueden registrar uno o dos chicos, por ejemplo:

- Los resultados del juego: utilizando números, realizando marcas, rayas, puntos u otras formas que encuentre para comunicar lo que sucedió, es decir para representar cantidades o resultados.

- También puede explicar oralmente a un adulto qué registró y por qué lo hizo de esa manera.

Luego de jugar, podemos conversar con el niño:

¿A qué juego jugaron?

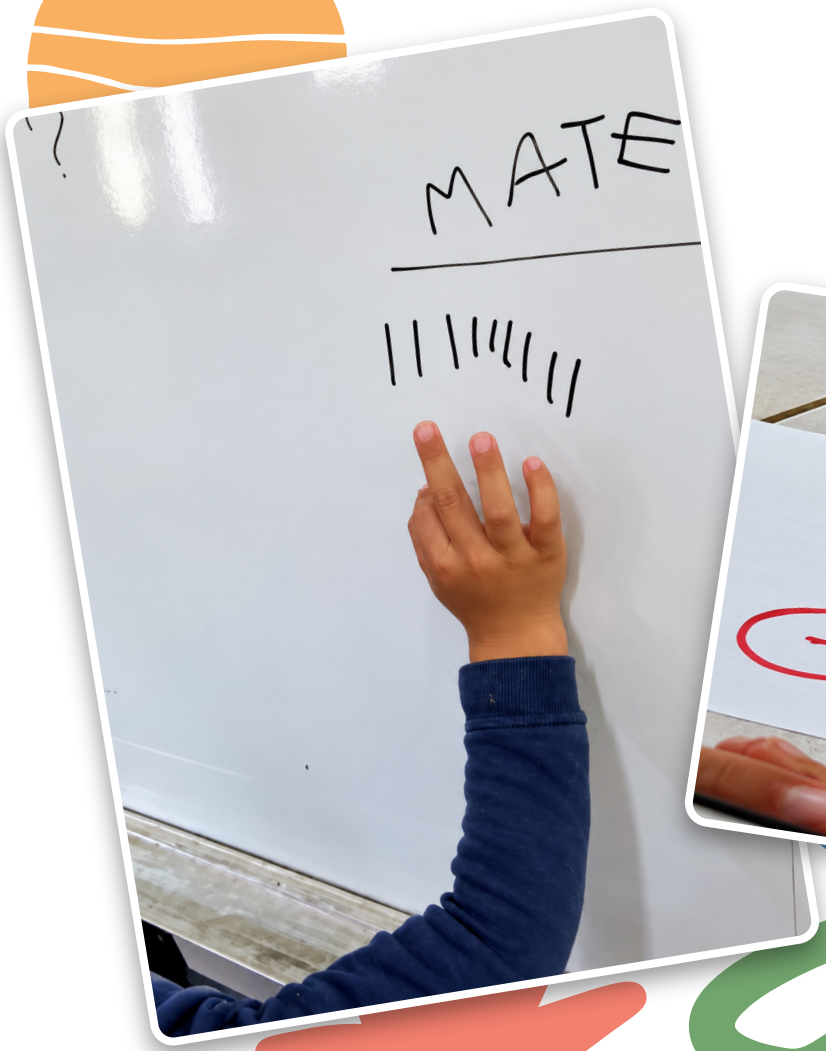
- ¿Quiénes participaron?
- ¿Quién llegó a la meta?
- ¿Qué sucedió en el juego?
- ¿Cuántas veces jugaron?
- ¿Alguien quiere explicar el juego?
- ¿Hubo algún resultado que quieran recordar?
- ¿Quién puede recordar las reglas del juego para todos los jugadores?

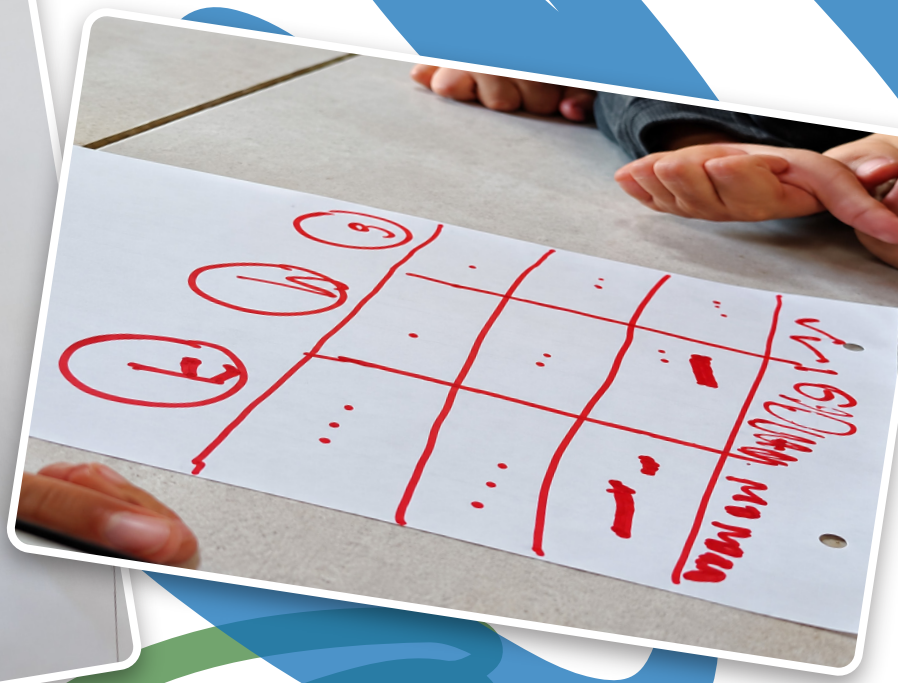
Después, podemos decirle:

"¿Cómo podríamos registrar lo que pasó en nuestro juego para acordarnos después?"

Dejemos que el niño encuentre su propia manera de registrarlo: puede usar números, puntos, rayas o diferentes marcas.

Lo más importante es que el registro tenga un significado para él y pueda explicar qué quiso representar.





17

Día 17

Lenguaje y Alfabetización:
Jugamos con rimas

- Volvemos a leer el cuento: "El estofado del Lobo" y conversamos sobre la historia.
- Luego, les proponemos jugar con rimas, para que los niños escuchen y reconozcan palabras que suenan parecidas.
- Finalizamos con un juego de palmas.

- Volvemos a leer el cuento: "El estofado del Lobo" y conversamos sobre la historia.
- Luego, les proponemos jugar con rimas, para que los niños escuchen y reconozcan palabras que suenan parecidas.
- Finalizamos con un juego de palmas.

¡Atención, concentración! Después de leer nuevamente el cuento, piensa y responde:

El cuento se llama...

El lobo feroz

El estofado del lobo

El lobo astuto

Al lobo le gusta...:

Caminar por la plaza.

Cocinar ricas y deliciosas comidas.

Viajar en colectivo.

El lobo finalmente...

Se comió una gallina.

Se fue muy lejos de aquel lugar.

Se alejó feliz, pensando en los pollitos.

¿Nos movemos con rimas?

Dice el mono Don Clemente
que muevas la cintura alegremente.
Mueve los brazos en alto,
¡y da un enorme salto!

Dice el oso gigante
que camines hacia adelante.
Estira las manos al cielo,
¡y agáchate a tocar el suelo!

Dice el pingüino Marcelino
que marches como en el camino.
Cierra bien los dos brazos,
¡y da tres grandes pasos!

Dice el pajarito volador
que vueles con mucho amor.
Abre tus alas de prisa,
¡y regala una gran sonrisa!

Juegos en familia: ¡Chocolate!

- Continuamos con el juego de palmas “Chocolate”.
- Incorporamos la segunda parte: "Yo con todos, yo con todos, yo con vos, yo con vos, yo por arriba, yo por abajo". Realizamos los movimientos de aplaudir, llevar las manos hacia los lados, hacia arriba y hacia abajo al ritmo del texto.

Agregamos:

"Yo con todos, yo con todos,
yo con vos, yo con vos,
yo por arriba,
yo por abajo".

En este momento hacemos movimientos con las manos:

- Cuando decimos "yo con todos", damos una palmada.
- Luego hacemos el gesto de aplaudir con cada mano hacia el lado de la persona que está junto a nosotros.
- En "yo por arriba", llevamos las manos hacia arriba.
- En "yo por abajo", llevamos las manos hacia abajo.

Al principio no hace falta que las manos choquen con las de otra persona. Podemos simplemente hacer el movimiento hacia cada lado.

¡Ahora lo hacemos juntos!

Una vez que aprendimos las dos partes, intentamos decir la canción y hacer los movimientos al mismo tiempo.

Podemos comenzar despacio y repetir varias veces.

Si nos equivocamos o no logramos hacer todos los movimientos al mismo tiempo, ¡no pasa nada! Podemos volver a intentarlo. A medida que jugamos, vamos aprendiendo y logrando mayor coordinación.

Para recordar

Podemos jugar entre dos personas o sumar a otros integrantes de la familia. También podemos tararear primero la melodía, reconocerla y después comenzar con los movimientos.

18

Día 18

Lenguaje y Alfabetización

Los invitamos a compartir en familia una poesía que seguramente muchos conocen "Los pollitos dicen..."

Los pollitos dicen: "pío, pío, pío"
cuando tienen hambre, cuando
tienen frío.
La gallina busca el maíz y el trigo
les da la comida y les presta
abrigo.
Bajo sus dos alas acurrucaditos
y hasta el otro día duermen los
pollitos.
Los pollitos dicen: "pío, pío, pío"
cuando tienen hambre, cuando
tienen frío.
La gallina busca el maíz y el trigo

les da la comida y les presta abrigo.
Bajo sus dos alas acurrucaditos
y hasta el otro día duermen los pollitos.
Cuando se levantan dicen mamacita
tengo mucha hambre
dame lombricitas.

Juegos en familia:
las reglas del juego de la Lotería de números

- Retomamos la ***Lotería de números***. Recordamos las reglas y la dinámica de los turnos. Los niños identifican en sus cartones los números que van saliendo del bolillero y los nombran en voz alta.

19

Día 19

Lenguaje y Alfabetización

Chistes para toda la familia

- Momento de anécdotas y risas: dedicamos la jornada al humor y al relato personal. Recordamos en familia alguna anécdota graciosa donde los niños hayan sido él/la gran protagonista. Los ayudamos a contarla organizando las ideas: qué pasó, dónde, cuándo y cómo terminó.

¡DISFRUTEMOS ESTE DÍA CON HUMOR!

- Recordamos con los niños situaciones familiares graciosas en las que los niños hayan sido protagonistas.

  - ¿Te acordás de cuándo?
  - ¿Qué fue lo que pasó?
  - ¿Y qué pasó después?

Para ayudar a los niños a contar sus experiencias de manera completa y clara, podemos:

- Completar las frases que los niños dejan en suspenso.
- Ayudarlos a ordenar el relato.
- Preguntar sobre aquello que no se entiende o sobre la información que no mencionan porque la dan por conocida.
- Repetir sus intervenciones y reorganizarlas para favorecer un relato más claro y completo.
- Alentar a los niños a contar sus experiencias personales, cuidando que aparezcan los elementos de un relato completo: comenzar con que le pasó, mencionar quiénes intervinieron, dónde ocurrió, cuándo, qué sucedió y cómo terminó.

Chistes para toda la familia:

Una iguana se encuentra con otra y le dice:
- Hola, ¿cómo te llamás?
- Iguana, y ¿vos?
- "Iguanita" que vos.

Dos pulgas iban por la calle. ¿Qué le dice una a la otra?:
- Vamos caminando o tomamos un perro?

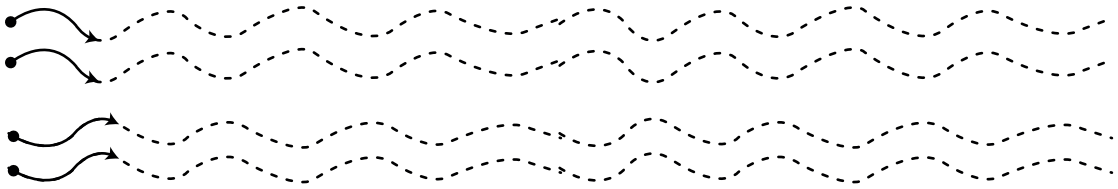
Un gato y un gallo van caminando por la orilla de un río.
El gato se cae al agua y dice: Miaoooogoooo, miaooogooo.
Y el gallo contestó: Kikiriiiquehaga, Kikiriiiquehaga

¿Por qué Caperucita Roja nunca juega a las escondidas con el lobo?
Porque siempre le encuentra en la casa de la abuela.

¿Qué le dijo Caperucita Roja al lobo cuando lo vio disfrazado de abuela?
"Abuela, no sabía que habías empezado a usar perfume de lobo".

Ejercicios pre caligráficos

Practicá primero con tu dedo y después con el lápiz. Primero hacia abajo y luego hacia arriba. Repetí varias veces.



Juegos en familia:
¡La Lotería tiene más números!

Jugamos a la ***Lotería de números*** aumentando la complejidad. Podemos incorporar números mayores (hasta el 15 o 20) o utilizar cartones con más casilleros según las posibilidades de los chicos.

20

Día 20

Lenguaje y Alfabetización

En la propuesta de hoy vamos a convertirnos en cocineros. Guiados por la historia del estofado, invitamos al niño a preparar un audio contando la receta del estofado que preparan en su casa; los ayudamos recordando los ingredientes y pasos para realizar la receta.

¡HOY SOMOS COCINEROS!

Los invitamos a que realicen un audio con la receta de los estofados que suelen cocinar en su familia.

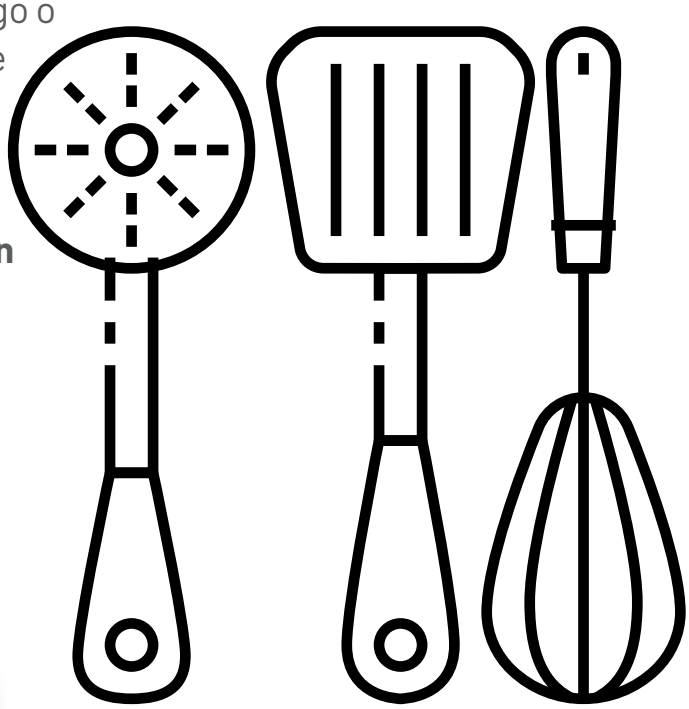
Mientras piensan en la receta conversan...

- ¿Qué ingredientes necesitamos?
- ¿Qué tenemos que hacer primero?
- ¿Y después?
- ¿Qué necesitamos ahora?

¡Ahora sí! Ayuden al niño a preparar un audio contando la receta del estofado, explicando **qué necesitamos y qué hacemos paso a paso.**

Pueden compartir el audio con un amigo o familiar para que conozca la receta de su familia.

¡Quién sabe... quizás en algún otro momento pueden preparar juntos un delicioso estofado!



¿QUÉ HAY EN LA CAJA?

Para jugar necesitamos una caja o bolsa que nos permita ver su contenido y algunos objetos conocidos por los niños: una cuchara, un peine, una pelota, un lápiz, una taza, una llave, un muñeco, etc.

¡A jugar con las palabras!

La persona adulta coloca los objetos dentro de la caja, sin que el niño pueda verlos.

Luego, sin sacar el objeto, mete la mano, elige uno y comienza a dar pistas para que los demás descubran de qué se trata.

https://abre.la/mzYf Buscar

Pueden cantar:

"En la mesa hay una caja
con sorpresas que no se ven
meto una mano, meto la otra
¿saben lo que encontré?,

encontré ..."
Y agregamos pistas:
¿Cómo es?
¿De qué color es?
¿Es grande o pequeño?
¿Qué forma tiene?
¿Para qué sirve?
¿Dónde lo usamos?

El que adivina el objeto, toma el lugar de quien estaba dando las pistas y continúa el juego.

Para seguir pensando:

Después de descubrir cada objeto, podemos conversar sobre otras palabras que lo describen y pensar:

- ¿Qué otros objetos se parecen?
- ¿Para qué más podría servir?
- ¿Dónde podemos encontrarlo?

Cada palabra compartida deja una huella.

Cada cuento, una historia para recordar.

Cada juego, una oportunidad para aprender.

Y cada momento en familia, un hermoso encuentro.

¡Gracias por **acompañarnos!**



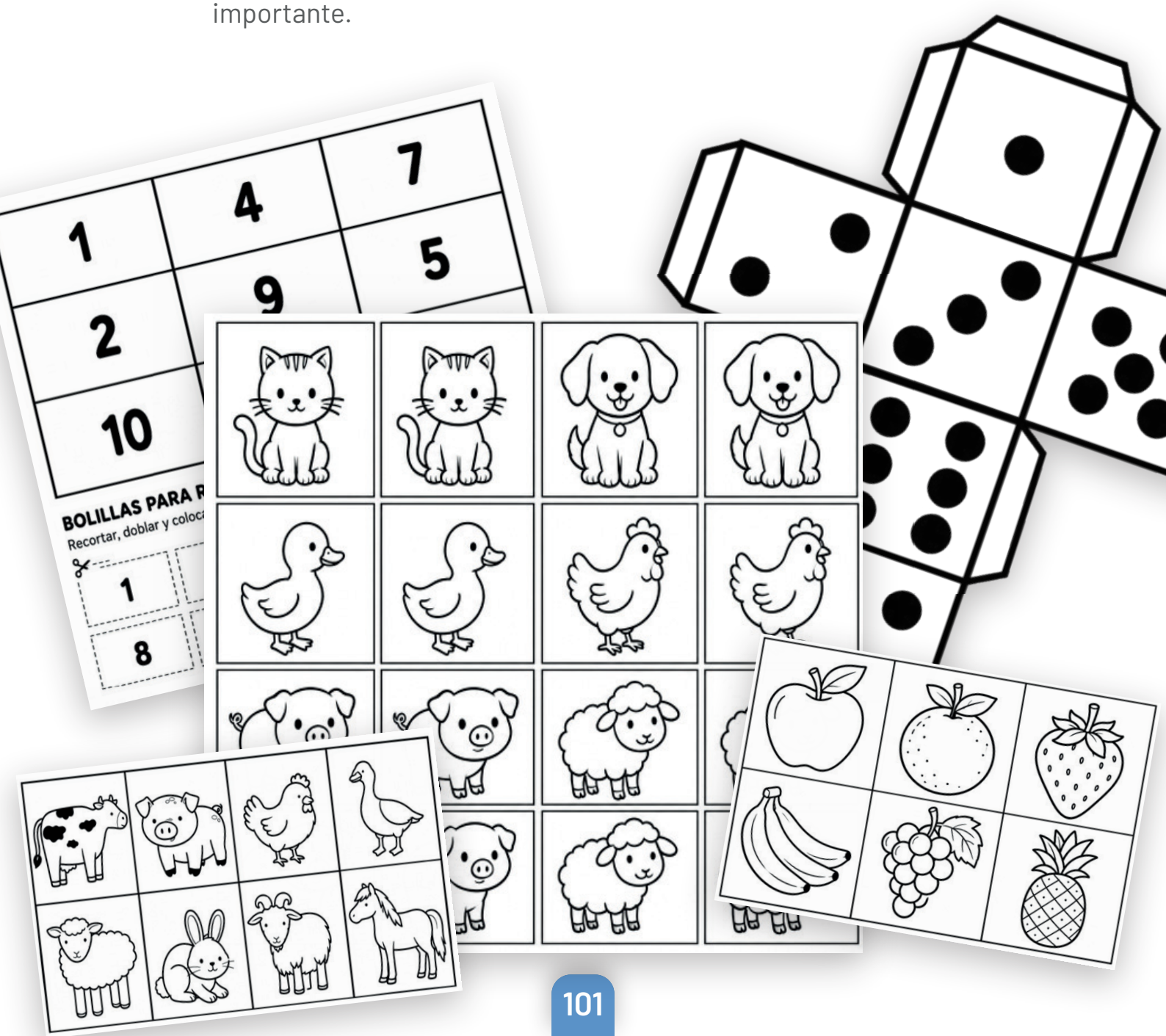
Juegos en familia:
partida final de la Lotería de números

Realizamos la partida final de la Lotería de números. Al concluir, conversamos reflexivamente: ¿Qué números salieron?, ¿cuáles encontramos?, ¿quién completó primero el cartón? y ¿cómo nos dimos cuenta?

ANEXO IMPRIMIBLES

A continuación, encontrarán una selección de fichas y materiales listos para imprimir, pensados para acompañar y facilitar la elaboración de los juegos propuestos.

Solo deberán imprimirlos, recortarlos y seguir las indicaciones de cada juego. De esta manera, podrán preparar recursos sencillos y divertidos para compartir en familia, poniendo en práctica lo trabajado y creando nuevos momentos de encuentro, donde jugar, conversar y aprender juntos sea lo más importante.



LOTERÍA DE NÚMEROS

1	4	7
2	9	5
10	3	6

BOLILLAS PARA RECORTAR

Recortar, doblar y colocar en una bolsa o caja.

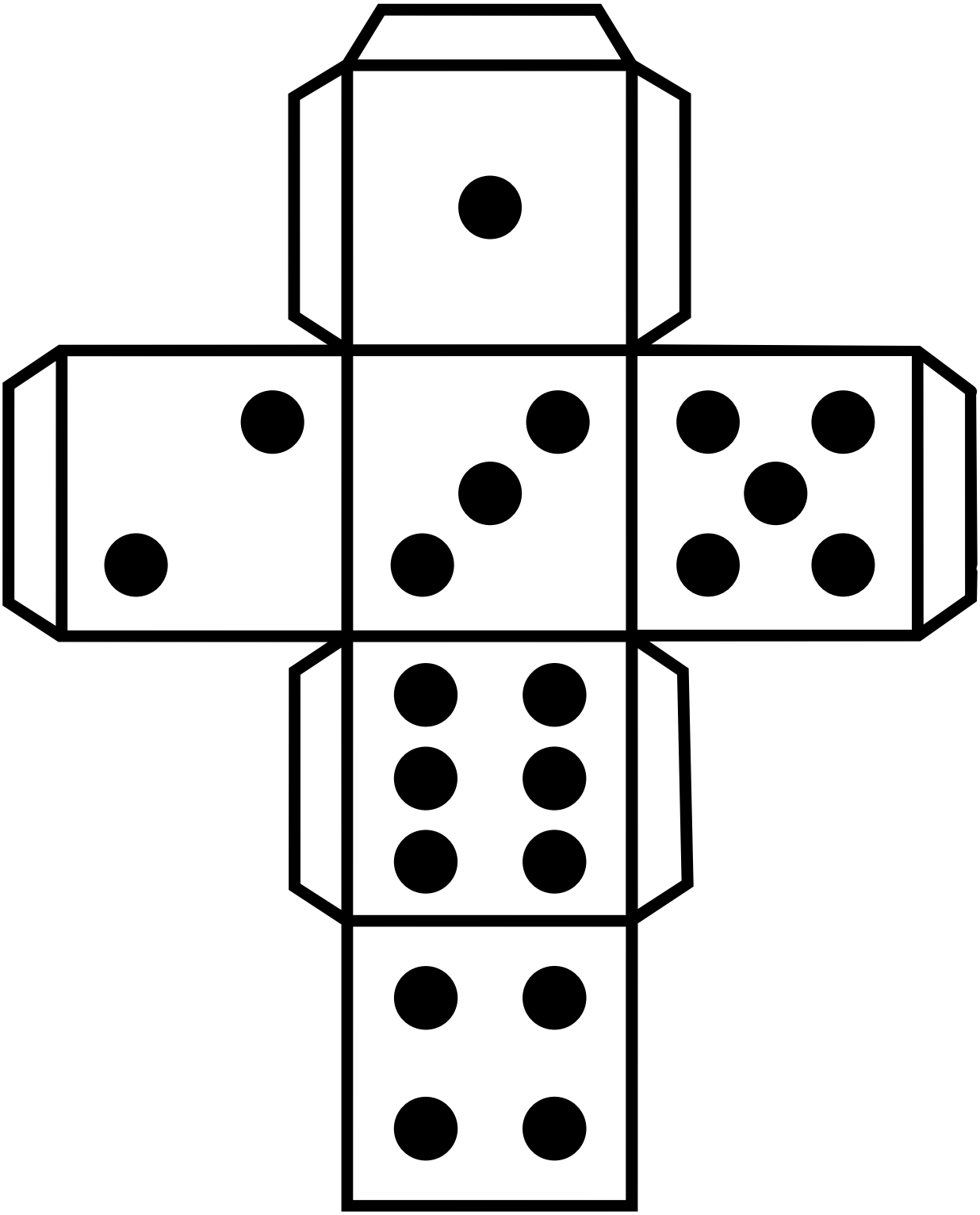
1	6	3	9	2
8	5	10	4	7

LOTERÍA DE NÚMEROS

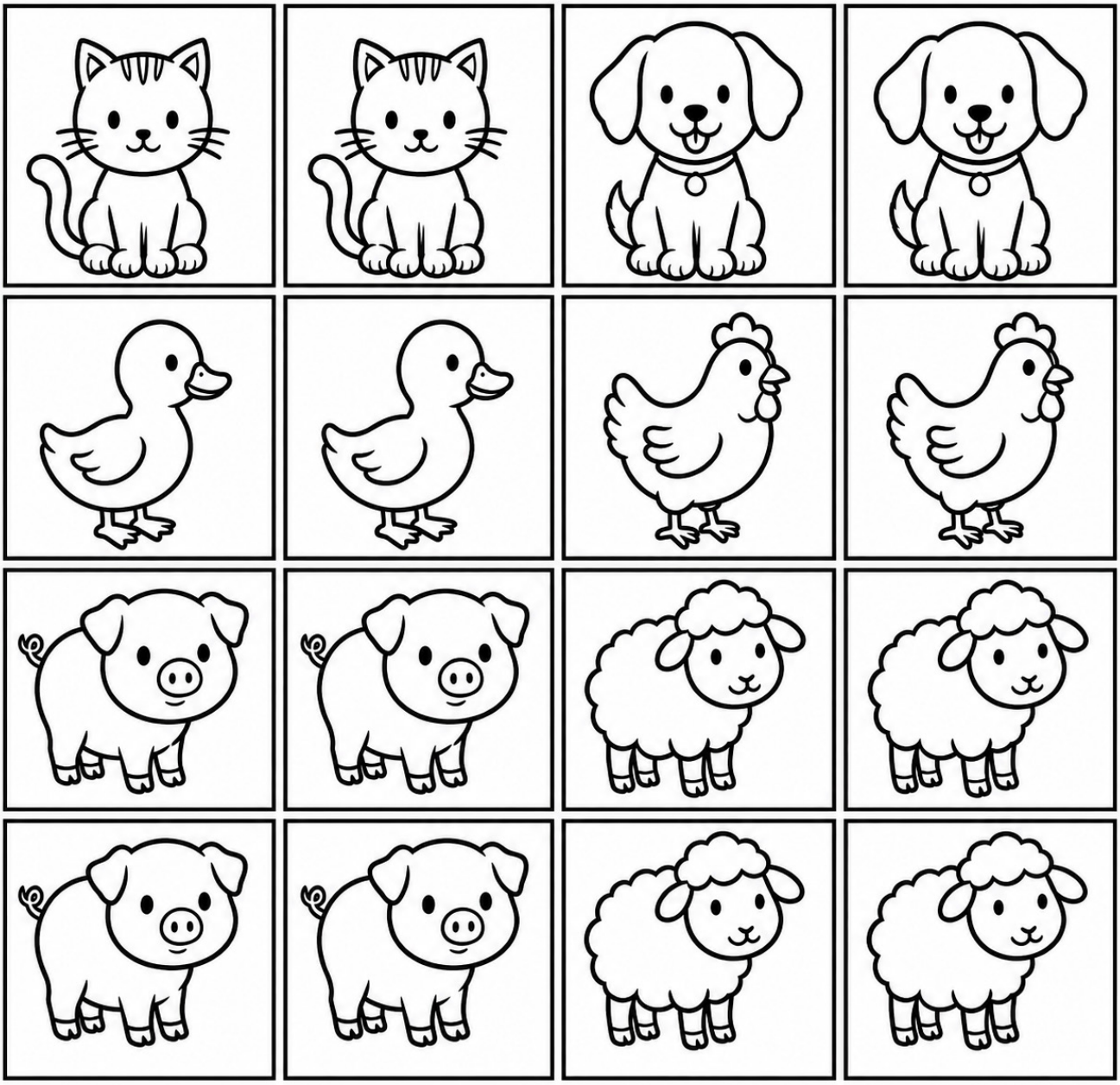
1	7	4
10	3	9
6	2	5

6	10	3
8	5	9
1	7	4

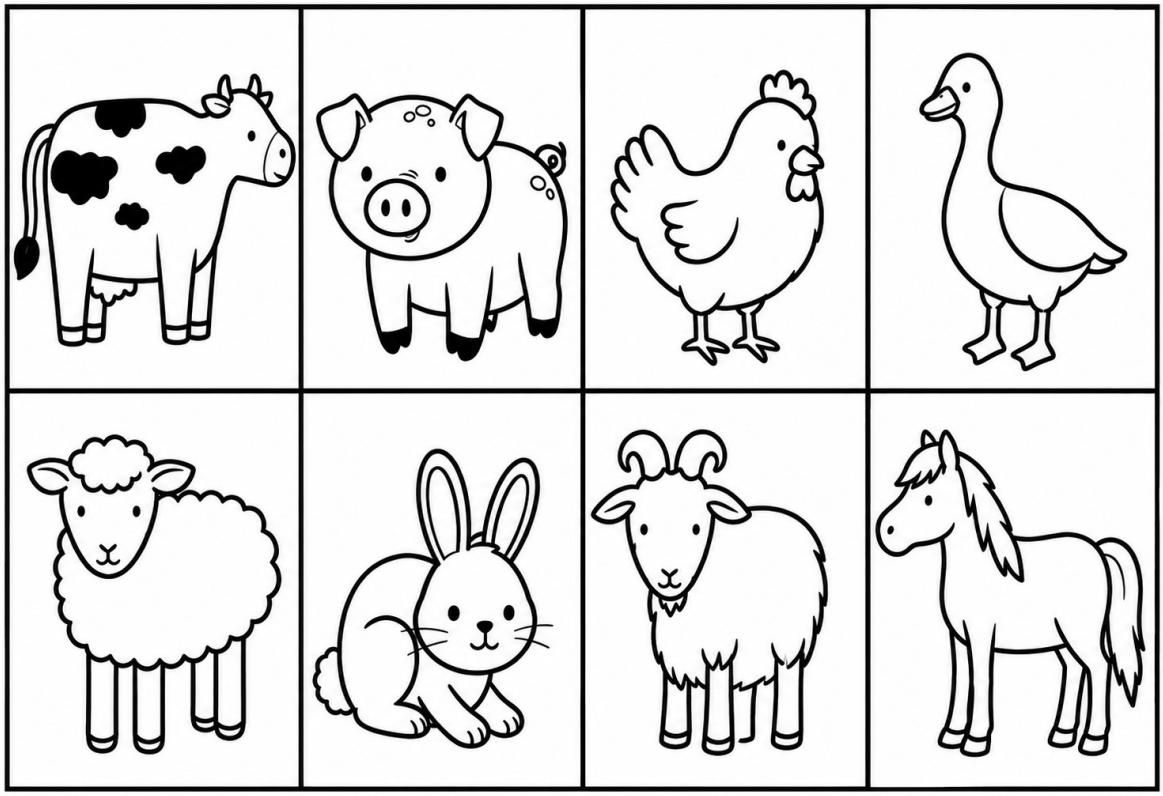
MOLDE DE DADO CON PUNTOS



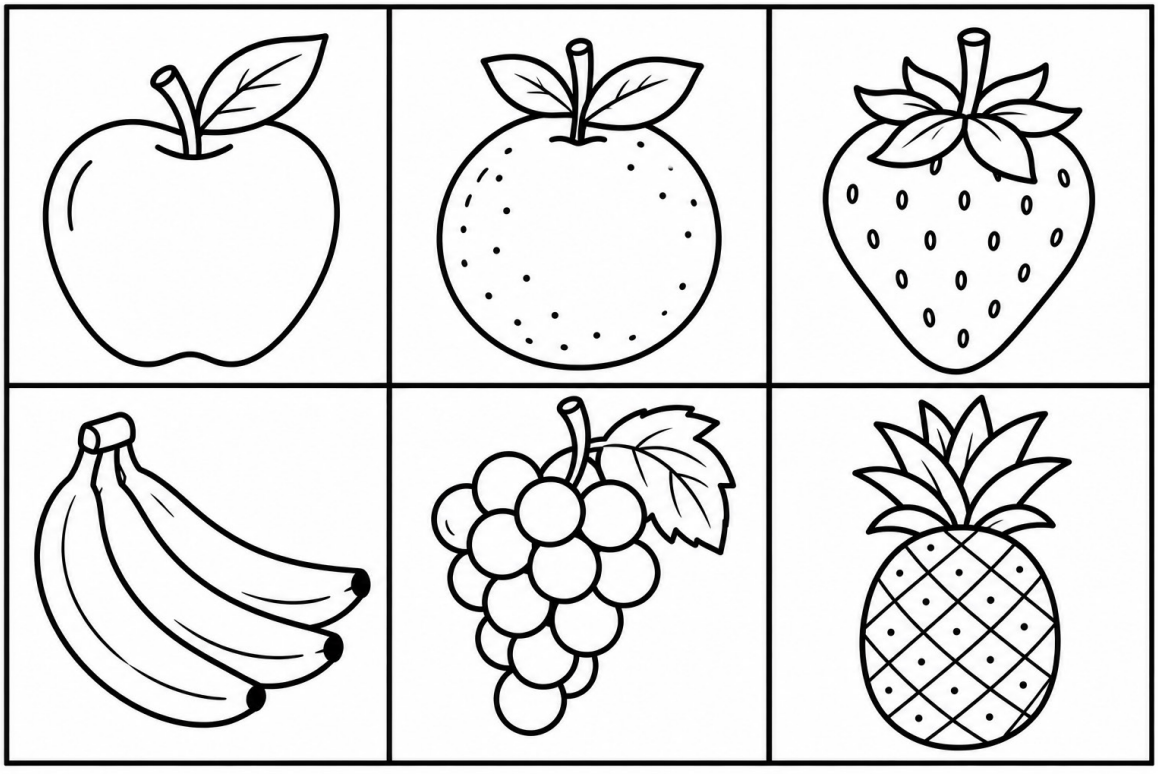
JUEGO DE LA MEMORIA



LOTERÍA DE IMÁGENES



OTRA OPCIÓN PARA LA LOTERÍA DE IMÁGENES



GOBIERNO DE
CORRIENTES

Ministerio
de Educación