



*Inst. Social Militar Dr. Dámaso Centeno*

*Nivel Inicial – Salas de 4 años*

*Propuestas para realizar en casa 33*

Propuestas para todos los alumnos de las salas de 4 años  
Receso escolar de Verano

Y llegamos al final..... ¡¡Al final de la Sala de 4 años!!!

Y en esta última entrega (que fue pensada con la intención de acompañarlos durante el período de Receso de Verano), queremos compartir con ustedes, una propuesta esencialmente lúdica.

Porque el JUEGO es diversión, es creación, es emoción, es el marco ideal en el cual se instauran de manera significativa: los saberes, contenidos, aprendizajes.....

Porque el JUEGO tiene absoluta relevancia, sobre todo durante la INFANCIA, queremos comenzar con una canción que así lo describe....

Del grupo Canticuénticos: “NADA EN SU LUGAR”

<https://www.youtube.com/watch?v=Yr6wZo06rHg&t=101s>

Y hora SÍ.....¡¡A JUGAR!!

1) MISIÓN IMPOSIBLE.....

Una propuesta que va a desafiar y estimular la destreza física, la atención y el ingenio.

¿Están preparados? Les contamos qué necesitarán para jugar y cómo se juega.

- Cómo armar el circuito: Necesitarán cinta de papel y cintas de tela, tiras de papel crepé, totora, sogá o hilos que puedan “hacer de láser”. Tendrán que buscar un espacio en casa, en donde puedan atar o pegar (con la cinta de papel) las cintas de tela o totora, por ejemplo: pasillos, patios, el living (pueden ayudarse con sillas o mesas) para tener un espacio amplio y dos superficies opuestas que les permitan atar o pegar “los láser”. El recorrido se arma en zigzag y también agregando líneas rectas (Adjuntamos imágenes como modelo)

Y ahora... ¡Están listos para jugar!

- Cómo se juega: Por turno cada participante deberá realizar el recorrido y llegar de un lado al otro, esquivando las cintas y poniendo en juego y ejercicio todos los movimientos que conozcan: rodar, agacharse, saltar, levantar una pierna, hacer equilibrio... si lo logran habrán cumplido la misión. ¡A divertirse!

- Modelos de ejemplo para el armado:



## 2) NOS VAMOS DE PESCA.....

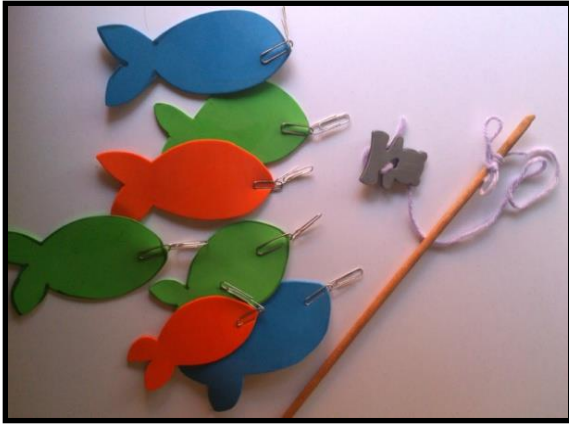
Una propuesta ideal para disfrutarla aprovechando los días de calor que comienzan a acompañarnos y jugar con la familia y amigos.

Para comenzar necesitarán preparar peces y cañas de pescar:

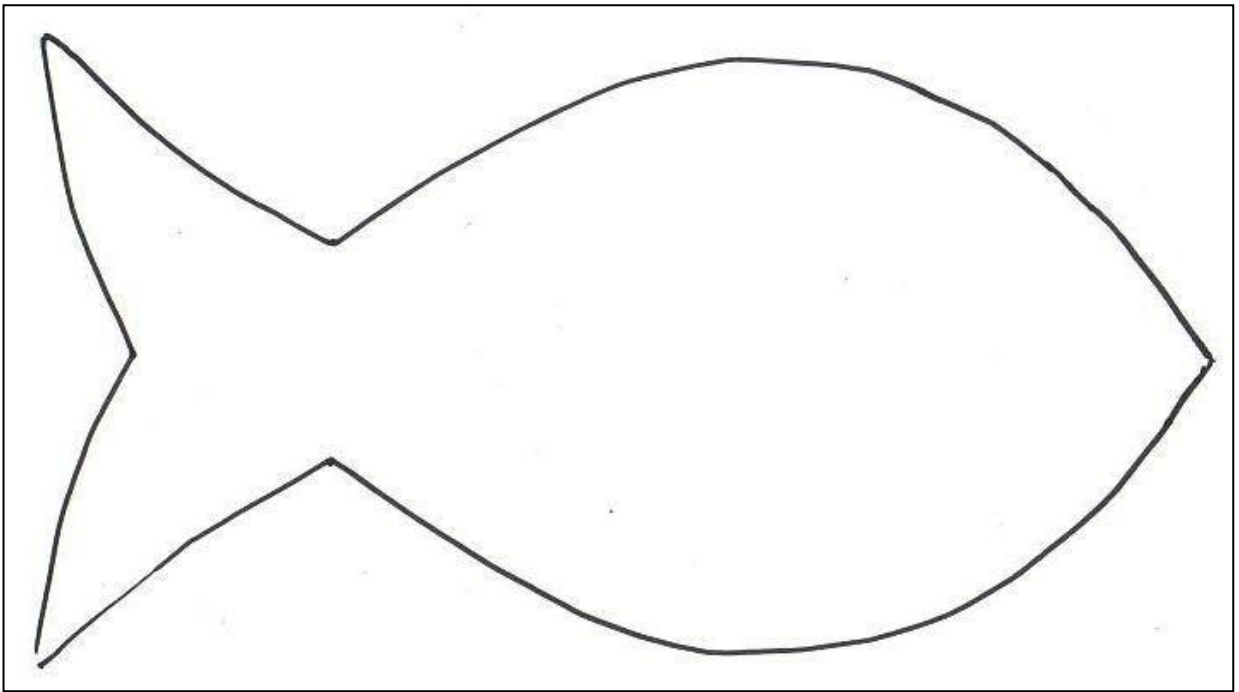
- Los peces: pueden armarlos con goma eva o acetato, si es que van a mojarlos; de lo contrario, pueden usar cartón o cartulina. Luego de dibujar y recortar los peces (alrededor de 10), le colocarán a cada uno, un clip de metal o un ganchito mariposa. (Adjuntamos moldes de peces e imágenes del juego como modelo)
- Las cañas de pescar: necesitarán ramas, palitos de brochette, sorbetes de cartón o varitas de plástico (como las de los globos), una para cada jugador. A cada varita le atarán un hilo, lana, tanza, cinta o cordón y le pegarán en el otro extremo, un pedacito de imán (para poder atrapar a los peces).

Una vez listos los materiales, buscarán una palangana con agua, colocarán en ella a los peces y... ¡A pescar! El jugador que logre sacar más cantidad de peces del agua, será el ganador.

Modelos de Juego de Pesca:



Moldes de peces:



### 3) PALITOS CHINOS....

Les proponemos realizar un juego casero de palitos chinos.

Cómo hacerlo: Necesitarán tener 20 palitos de brochett o hisopos.

Cómo jugarlo: Juntar “los palitos” en una mano y abrirla dejándolos caer sobre la mesa. Van a caer encimados, lo que tienen que lograr, es ir sacando uno por uno, procurando que el resto de “los palitos” no se muevan. Si se mueve alguno, se pierde el turno y sigue otro jugador. Gana el juego quien haya logrado sacar mayor cantidad de “palitos”.



### 4) CARRERA DE COLORES...

Para esta carrera de autos, les proponemos elegir 4 ó 5 autitos y 4 ó 5 marcadores de diferentes colores. Pegar con cinta el marcador (sin tapita) en la parte de atrás del auto. Luego apoyar el auto en una hoja en blanco y hacerlo rodar formando diferentes líneas de todos los colores. Otra opción es colocar un autito al lado del otro y jugar a “carreras” (empujando cada uno su autito). El que traza la línea más larga, gana la carrera. ¡Preparados, listos, yaaaaaa!

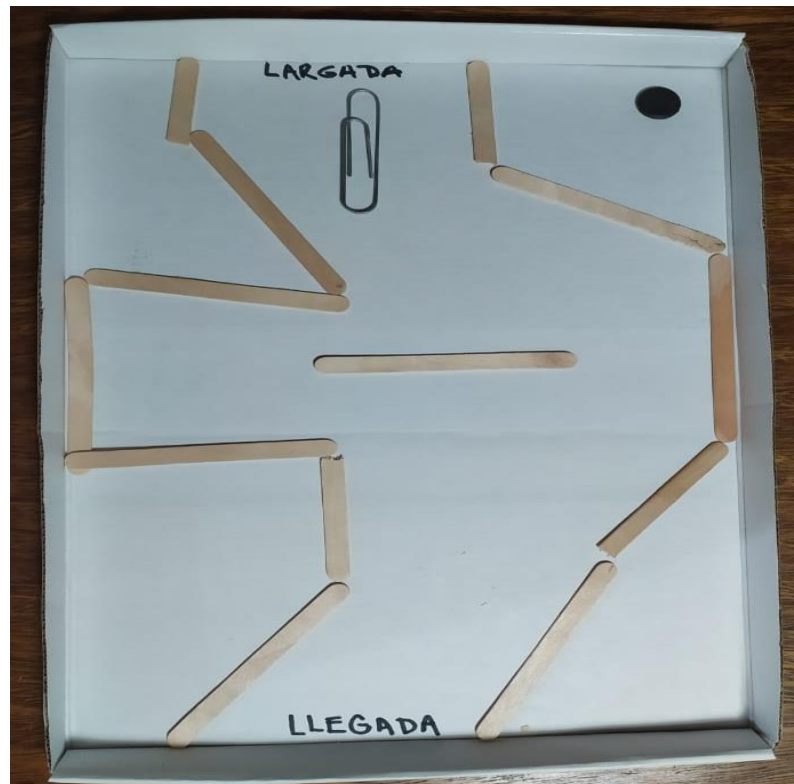


##### 5) PISTA CON PALITOS DE HELADO.....

Para confeccionar esta pista necesitarán:

- palitos de helado
- una caja o tapa de cartón
- un clip de metal
- un imán

Tendrán que armar sobre la tapa o caja de cartón, la pista con los palitos de helado. Colocarán el clip en la LARGADA, luego pondrán el imán por debajo del cartón donde está el clip y lo irán moviendo hasta la LLEGADA de la pista.  
(Adjuntamos foto de referencia)



#### 6) BALDE SORPRESA...

Les proponemos jugar y trabajar con la motricidad, la exploración y la precisión.

Tendrán que preparar un canasto o balde plástico que contenga diversos juguetes y objetos de variadas formas y tamaños: pelotas, muñecos, bloques, etc.... (Los mismos deben ser aptos para la manipulación de niños). Luego le pasarán alrededor cinta, totera o lana, dejando los objetos atrapados dentro del canasto o balde. La idea es que puedan meter la mano y agarrar los elementos utilizando la destreza. Recuerden que la actividad debe realizarse bajo la supervisión del adulto.

(Adjuntamos foto con modelo orientativo)



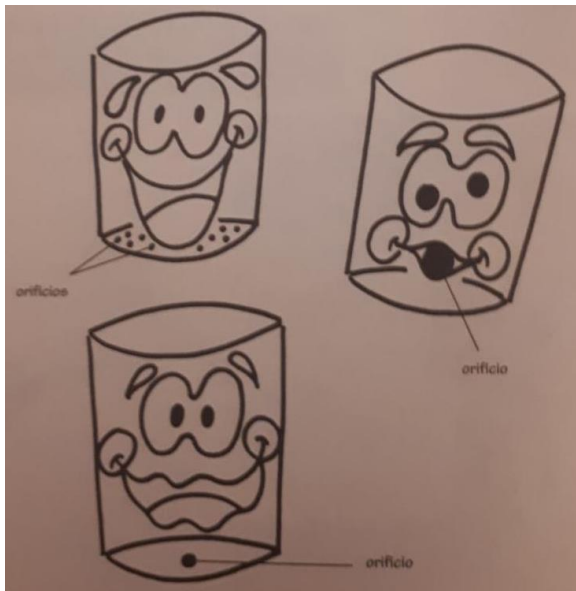
## 7) VASOS DIVERTIDOS...

Para esta actividad necesitarán:

- un vaso de plástico con una o dos perforaciones
- papelitos de colores o marcadores indelebles
- agua
- ganas de dibujar.

Lo primero que tendrán que hacer es armarle una cara al vaso, ponerle ojos, nariz, boca, cejas, etc... Luego le pedirán a algún adulto, que les haga un agujerito en el vaso por donde les gustaría que salga el agua (por ejemplo de la boca, o la nariz). Después deberán cargarlo con agua y recuerden tapar el orificio con el dedo porque se les va a empezar a caer.

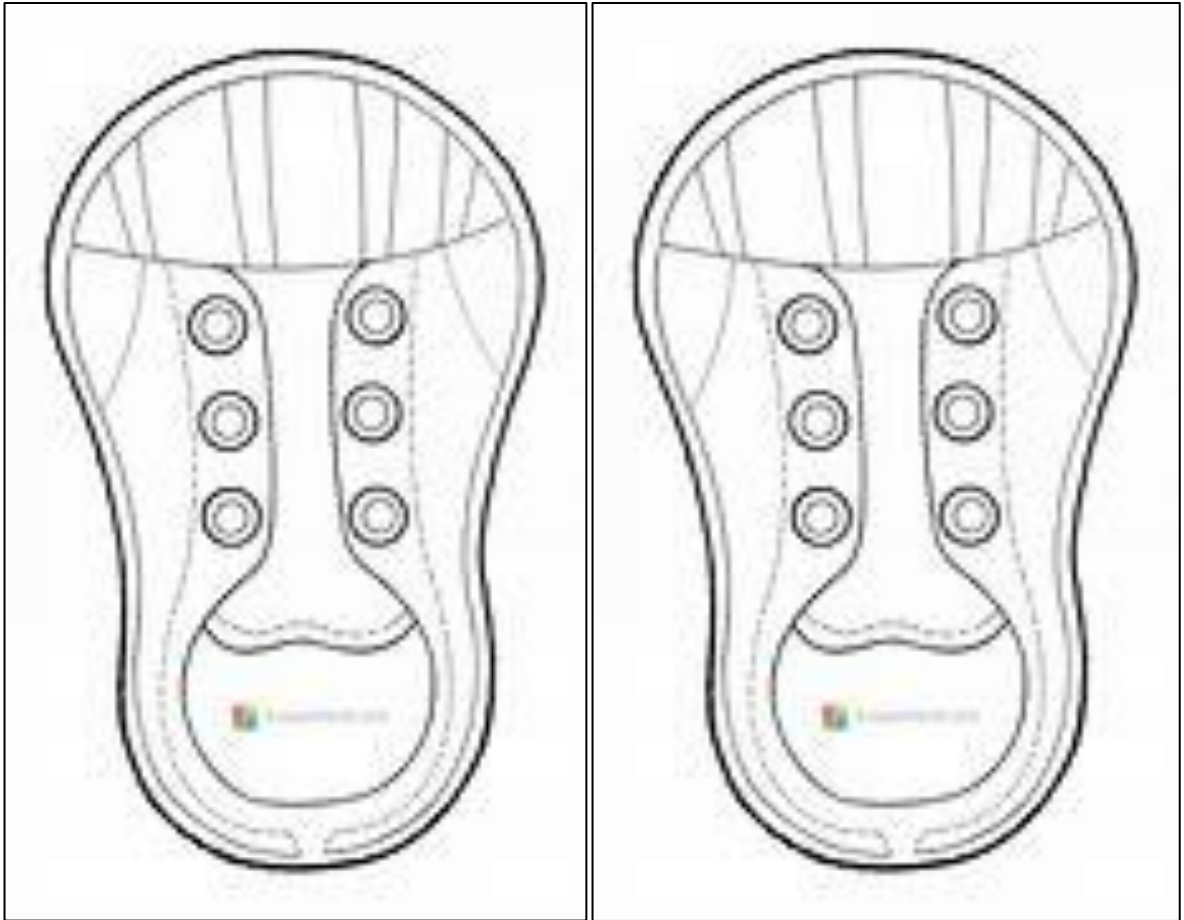
¡Y listo ya pueden empezar a dibujar en el piso!



## 8) ATARSE LOS CORDONES....

Les proponemos confeccionar un par de zapatillas, las pueden hacer en cartón o cartulina y decorarlas como más les guste. Luego con ayuda de un adulto, tendrán que perforarle los 6 orificios y pasar un cordón o lana por estos.....

Y ya están listas para practicar y aprender a atarse solitos los cordones. Los que ya lo saben hacer, pueden jugar a quién los ata primero. ¡Esperamos que se diviertan!  
(Adjuntamos modelo como ejemplo)



### 9) LETRAS CRUZADAS...

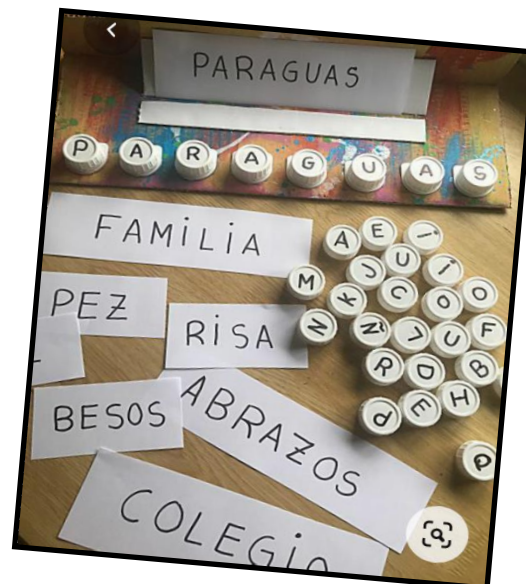
Una propuesta para jugar en familia, con todas las letras del abecedario, armando palabras conocidas y aprendiendo otras.

Necesitarán tener todas las letras del abecedario, escritas en círculos de papel, tapitas de gaseosa, palitos de helado, trocitos de cartón, etc..

Un adulto de casa escribe palabras en tiras de papel (en imprenta mayúscula).

Cada participante elige una palabra y busca las letras necesarias para formarla.

Modelo del juego:

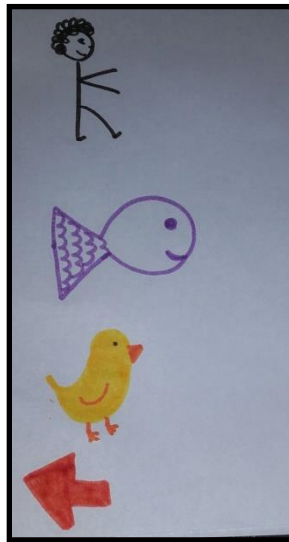




## 10) DIBUJOS MÁGICOS....

Necesitarán un vaso, una botellita o vaso con agua y dibujos que apunten hacia un costado.

Modelo de ejemplo:



- \* Consigna N°1: Colocar el dibujo detrás del vaso sin agua... ¿Cómo se ve?
- \* Consigna N°2: Colocarle agua al vaso.... ¿Qué ocurrió?
- \* Consigna N°3: Si quieren pueden dibujar el antes y el después...

Explicación: La luz viaja desde la imagen a través del aire, luego a través del vaso del agua y finalmente, sale del agua y llega al aire antes de llegar a nuestros ojos. Cada vez que la luz pasa de un medio a otro, se **refracta**, se desvía. Lo que vemos es el efecto de la **Refracción de la luz** en los objetos, que hacen como si los dibujos miraran para el otro lado. En realidad su reflejo se refractó y lo vemos invertido. ¿MAGIA? Nooooo, ¡¡CIENCIA!!



Fue hermoso acompañarlos/as en este año tan especial, en el cual a pesar de todo: jugamos, trabajamos, aprendimos y nos divertimos.

Los/as queremos mucho, les mandamos un besote enorme y deseamos que tengan muy.....

**¡¡¡Felices Vacaciones!!!**

Las Señoras de Salas de 4.



¡Esta semana tenemos los últimos encuentros por meet del año!

Los esperamos!!!!!!