“Tratar de encontrar multiplicidad de sentidos en el aprendizaje es reconocer que éste no se circunscribe a la construcción acumulativa de conocimientos sino a un encuentro de sentidos. ***Aprender es mucho más que saber****. Es una forma de abrirse hacia el mundo, es participar de novedades, progresar, enriquecerse.”*

Silvia Schlemenson

Familias, continuamos en este camino juntos construyendo paso a paso cada día con un único objetivo en común, garantizar el acceso de nuestros niños a continuar aprendiendo. Si miramos hacia atrás podremos descubrir cuánto hemos crecido en este caminar acompañados dentro de esta virtualidad que nos sumerge, en volver a pensar, en sugerir para aportar y de esta manera sumar, en favorecer actitudes que promuevan la empatía y el crecimiento mutuo. Los alentamos a que continúen acompañando a sus hijos con el mismo compromiso, responsabilidad y amor.

Dentro de toda situación tan delicada para todos nosotros y contemplando las realidades particulares que cada uno tiene, aquí nos encontramos familia y escuela trabajando como un gran equipo más que nunca; continuemos manteniendo la calma, transmitiendo tranquilidad, explicando cuál es la situación a nuestros niños, reconociendo a los juegos como riquísimas oportunidades de aprendizajes y darles valor, siendo flexibles, dando lugar a la imaginación y al despliegue en casa de materiales y de ideas, dando lugar a las emociones, a sentirlas, a reconocerlas y a nombrarlas. Pero sobretodo, a seguir confiando plenamente y con gran intensidad en las posibilidades de cada uno de nuestros niños.

Abrazo virtual a cada uno.

Semana del 20 de Abril

En esta oportunidad nos centraremos: por un lado, en los aprendizajes del campo de matemática con propuestas específicas, en donde a través de dos experiencias de juegos los niños pondrán en práctica dispositivos básicos de aprendizaje tales como: la atención, concentración, memoria, percepción para construir aprendizajes tales como: la organización e interpretación de la información presentada en cuadros, gráficos y tablas. La exploración de diversos portadores de números e interpretación de números escritos y la exploración de soluciones a problemas de medida en los que hay que estimar y medir. Para finalizar, la propuesta de un juego integrador de todos los espacios curriculares para divertirse en familia.

CADA EXPERIENCIA TENDRÁ DOS MODOS POSIBLES DE REALIZARLA. LA FAMILIA ELEGIRÁ UNA DE LAS DOS ALTERNATIVAS, SEGÚN CONSIDERE. PARA ELLO DEBERÁN LEER LA EXPERIENCIA COMPLETA PARA DECIDIR POR CUÁL DE LAS DOS MANERAS OPTAR.

EXPERIENCIA UNO ¿CUÁNTO JABÓN?

Observamos el siguiente video: "¿cómo lavarnos las manos de manera adecuada?

HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=9_KAQTLQAWS

Realizaremos una experiencia durante 7 días.

Observen el jabón que tienes en casa al comienzo de ésta experiencia y al final.

PREGUNTITAS PARA PENSAR

- ➢ ¿Cómo podemos medir el tamaño del jabón?
- ➢ ¿Qué podemos utilizar para medirlo? (pueden usar objetos o lo que tengan en casa que sirva para medir: regla, centímetro)
- ➢ ¿Será necesario comprar un nuevo jabón al finalizar la semana?
- ➢ ¿Qué pasará? ¿Se acabará?

★ El día N°1 dibujar en una hoja el jabón y colocar debajo con ayuda cuánto mide. Y el día N°7 en la misma hoja, dibujar cómo quedó el jabón y cuánto mide.

¿Y si utilizamos jabón líquido?

Preguntitas para pensar

- ➢ ¿Qué podemos utilizar para medirlo? (pueden usar objetos o lo que tengan en casa que sirva para medir la cantidad de jabón líquido que hay en el envase).
- ➢ Luego hacemos una marca con fibrón indeleble en el envase o pegamos una figurita para marcar hasta donde llega el jabón.
- ➢ ¿Necesitaremos comprar más jabón líquido al finalizar ésta experiencia? ¿Se acabará?
- ➢ El día N°1 dibujar en una hoja el envase con su contenido y el día N°7 en la misma hoja, el envase con la cantidad de jabón líquido que quedó.

La familia puede ayudar a los niños/as a escribir las mediadas, números, letras etc. Puede ser a partir de la copia, guiándolos.

Otro modo de resolver la propuesta:

- ★ Observar el video y escuchar atentamente.

Jabón en pan

Preguntitas para pensar

- ➢ ¿Cómo podemos medir el tamaño del jabón?
- ➢ ¿Qué podemos utilizar para medirlo? (pueden usar objetos o lo que tengan en casa que sirva para medir: regla, centímetro)
- ➢ ¿Será necesario comprar un nuevo jabón al finalizar la semana?
- ➢ ¿Qué pasará? ¿Se acabará?

★ Luego realizar en la mitad de una hoja el dibujo del jabón al comienzo de la experiencia y en la otra mitad; cómo quedó el jabón al finalizar la misma.

★ Si existiera la posibilidad de medirlo de alguna manera al comienzo y al final de la experiencia, sólo para que el/la estudiante observe que el objeto puede ser medido y para que reconozca el elemento que se utiliza para medir.

JABÓN LÍQUIDO

PREGUNTITAS PARA PENSAR

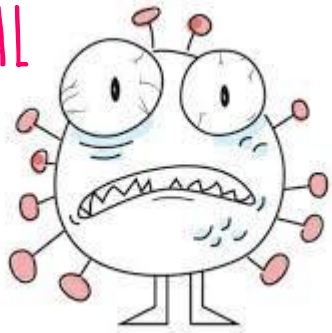
➢ ¿Qué podemos utilizar para medirlo? (pueden usar objetos o lo que tengan en casa que sirva para medir la cantidad de jabón líquido que hay en el envase. Por ejemplo: regla, centímetro, un objeto).

➢ ¿Necesitaremos comprar más jabón líquido al finalizar ésta experiencia? ¿Se acabará?

★ El día N°1 dibujar en una hoja el envase con su contenido y el día N°7 en la misma hoja, el envase con la cantidad de jabón líquido que quedó.

★ Luego hacemos una marca con fibrón indeleble en el envase o pegamos una figurita para marcar hasta donde llega el jabón.

EXPERIENCIA DOS: JUGAMOS A "BORRAR AL CORONAVIRUS"



Observamos el siguiente video:

https://youtu.be/XnIo0uRgKSQ

★ Luego de mirar con atención deberán dibujar un coronavirus con fibrón en el dorso de la mano de los niños/as.

★ Luego deberán realizar el cuadro que se muestra a continuación o si tienen la posibilidad pueden imprimirlo. (El que tiene los días de la semana)

- ★ En él los niños/as irán realizando una marca cada vez que se laven las manos. Pueden hacer cruces, líneas u otras marcas como sellos, pegar figuritas; etc.
- ★ Realizarán la experiencia durante 7 días y de ésta manera sabrán la cantidad de veces que se lavaron las manos y si son suficientes para “borrar” el dibujo del coronavirus.
- ★ Al finalizar la semana deberán contar las marcas y colocar el número correspondiente al total de veces que se lavaron las manos. (Con ayuda).

Otro modo de resolver la propuesta:

- ★ Luego de observar el video y escuchar atentamente, dibujar un coronavirus con fibrón en el dorso de la mano de los niños/as.
- ★ Luego deberán realizar el cuadro que se muestra a continuación o si tienen la posibilidad pueden imprimirlo.
- ★ En él los niños/as irán realizando una marca cada vez que se laven las manos. Pueden hacer cruces, líneas u otras marcas como sellos, pegar figuritas; etc.
- ★ Al final del día contar cuántas marcas hicieron y anotar el número correspondiente con ayuda de la familia, (pueden escribir el número en un papel y copiarlo desde allí).
- ★ De esta manera sabrán cuántas veces se lavaron las manos para “borrar el dibujo del coronavirus”.

VECES QUE ME LAVO LAS MANOS	TOTAL

Tabla para el primer modo de resolución.

DÍA	VECES QUE ME LAVO LAS MANOS	TOTAL
1 LUNES		
2 MARTES		
3 MIÉRCOLES		
4 JUEVES		
5 VIERNES		
6 SÁBADO		
7 DOMINGO		

JUEGO INTEGRADOR: EL CAMINITO DE NUESTRO COLE: ESPÍRITU SANTO

Se trata de un tablero de recorrido que pueden confeccionarlo en una hoja o bien en el piso con tiza quizás. El que tenga la posibilidad puede imprimirlo (la imagen del tablero que se adjunta a continuación de la explicación es a modo de ilustración).

- ★ Cada casillero del tablero tendrá un número.
- ★ Necesitamos un dado para jugar y fichas diferenciadas para cada jugador. Pueden ser tapitas de plástico de diferentes colores, rodajas de corcho pintadas con fibra o témpera, o si tienen fichas de algún otro juego pueden usarlas.
- ★ Comienza el juego… por turnos tiramos el dado y avanzamos tantos casilleros como la cara del dado indica. ¡ATENCIÓN! Comienza el juego el que tire y saque el número más alto. Para eso debemos estar muy atentos a fijarnos qué cantidad sacó cada uno.
- ★ Cada casillero tendrá desafíos, consignas, pistas, etc.
- ★ contarán con una hoja que será el reglamento del juego y estarán escritas las referencias correspondientes a las respuestas de cada casillero. ¡A prestar mucha atención!

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

¡EMPEZAMOS!

- ★ Casillero n°1: digo el nombre del juego de la sala que más me gusta y salto al casillero n°4.
- ★ Casillero n°2: saltar como rana.
- ★ Casillero n°3: canto una parte de alguna canción que aprendí en música.

Aquí hacemos un “ALTO” para escuchar y cantar la canción haciendo click en el siguiente link: https://youtu.be/zAQCVUG6FCc

- ★ Casillero n°4 pasar por debajo de la mesa reptando como serpiente.
- ★ Casillero n°5: decir en voz alta el nombre de un compañero.
- ★ Casillero n°6: bailar una canción aprendida en el jardín que más me guste (hokey pokey u otra).
- ★ Casillero n°7: nombrar al profe de Educación Física y jugar un poco en familia. (Referencias).

Aquí hacemos un “ALTO” para jugar

Imitación de movimientos y sonidos

Espacio físico: Patio o un área de 2m x 2m en casa.

Participantes: 2 o más.

Desarrollo: Los participantes deberán colocarse en un lugar del espacio, lejos de objetos con los que puedan golpearse. A medida que mamá, papá o los hermanos nombran un animal, el niño o todos los que se sumen deberán realizar la imitación del mismo, sin desplazarse del lugar. Ej: Mono, perro, gato, ratón, oso, elefante, canguro, cangrejo, etc. Mientras más raro el animal más divertido es imitar como se mueve y los sonidos que emite.

- ★ Casillero n°8: hago percusión con mis manos y mis pies.

Aquí hacemos un “ALTO” para jugar al ritmo de la canción con las manos y los pies haciendo click en el siguiente link: https://youtu.be/IJ7-ZCXbtMs

- ★ Casillero n°9: es la seño que en su espacio de trabajo tiene muchas computadoras y aprendemos jugando en ellas ¿cómo es el nombre de la seño? (Referencias).

- ❖ Aquí hacemos un “ALTO” para jugar al laberinto online, haciendo click en el siguiente link. https://www.cokitos.com/dora-en-el-laberinto/play/ o en este

para jugar con números https://www.cokitos.com/juego-cuantos-objetos-hay/play/

- ★ Casillero n°10: nombrar a la seño auxiliar que siempre nos acompaña en la sala. Si aciertas te adelantas al casillero n°13. (Referencias).
- ★ Casillero n°11: hago la señal que nos enseñó a hacer el profe Rodrigo en la capilla.(Referencias).
- ★ Casillero n°12: es el espacio donde hay un maravilloso puente colgante de madera y muchos otros juegos donde me divierto con mis amigos. ¿qué lugar es? (Referencias).
- ★ Casillero n°13: caminar como pingüino
- ★ Casillero n°14: me quedé en el patio, pierdo un turno.
- ★ Casillero n°15: ¿cuál era la canción que cantábamos para saludar a Jesús cuando visitamos la capilla con el Profe Rodri? (Referencias).
- ★ Casillero n°16: completo la frase: Jesús está……...por aquí. (Referencias).
- ★ Casillero n°17: dibujo a la seño Guadalupe (la Directora). (Referencias).
- ★ Casillero n°18: regalarle un abrazo a quien tengo al lado.
- ★ Casillero n°19: fui hechizado y me convierto en gallina. ¿Cómo hace este animal?
- ★ Casillero n°20: Qué palabra rima con el nombre de mi seño? (Referencias). ¡¡Llegué y me espera mi seño para darme un abrazo!!
- ❖ Gana el primero en llegar a la meta.

REFERENCIAS

- ★ Casillero n°7: Alejandro.
- ★ Casillero n°9: Liliana.
- ★ Casillero n°10: tiene rulitos y suele estar con nosotros en la sala. Seño Agustina.
- ★ Casillero n°11: señal de la Cruz.
- ★ Casillero n°12: el patio.
- ★ Casillero n°15: la señal de la Cruz cantada.
- ★ Casillero n°16: “pasando”.
- ★ Casillero n°17: suele acompañarnos en la sala y su lugar de trabajo se encuentra en otra salita cerca de la nuestra.
- ★ Casillero n°19: Camila rima con mochila…Cecilia rima con familia. ¿Se animan a pensar en otras palabras?

¡MUCHA SUERTE!