



“Jugando en Familia Todos los días”

Actividad: “Cuento el Árbol de los recuerdos”. **Edad:** Desde los 2 años a los 4 años de edad.

¿Qué materiales usar?

Cuento de YouTube El Árbol de los recuerdos de Britta Teckentrup

¿Qué hace el adulto?

El adulto invita al niño/a a Escuchar **el cuento en el árbol de los recuerdos**, Luego generarán un espacio de conversación en torno un a lo que pasa con las personas cuando fallecen y como siguen viviendo en nuestros corazones a través de los recuerdos. Recordando las cosas que hacían con las personas que ya partieron.

¿Qué hace el niño/a?

El niño/a escuchará el cuento, luego con un el adulto generará un espacio de conversación para recordar a las personas de su familia que ya partieron recordando las cosas que hacían, lo que le gustaba, incluso pueden ver fotografías.

¿Qué debo observar?

El adulto junto al niño /a puede evaluar el trabajo con preguntas tales como: ¿Qué fue lo que más te gustó del cuento?, ¿quiénes de nuestra Familia o personas conocidas, ya se fueron al cielo o fallecieron?, ¿cómo recuerdas tu a esas personas?, ¿hagámosle un dibujo a nuestro ser que ya se fue?



Imagen: Babycenter.com

Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.

Aprendizaje: Convivencia o Ciudadanía



“Jugando en Familia Todos los días”

Actividad: “**Yoga para niño y niñas**”. Edad: Desde los 2 años a los 4 años de edad.

¿Qué materiales usar?

Video de Youtube:

https://www.youtube.com/watch?v=t8748OWc1nQ&list=PLBa19AttAE0trW71zxDCcoo4mA0Si5B_n

¿Qué hace el adulto?

El adulto invita al niño/a a observar el video de yoga para niños y niñas luego ambos realizarán las posturas que aparecen en el video, siguiendo los ejercicios de respiración y de postura; haciendo y la postura del gato, del perro, de la serpiente, de la abeja, en reiteradas oportunidades. El adulto si tuene puede poner inciensos o una velita.

¿Qué hace el niño/a?

El niño o niña primero observara el video de yoga, luego en compañía del adulto o realizara las posturas de los distintos animales, las veces que él desee, puede acompañarse de musuca de relajación.

¿Qué debo observar?

El adulto junto al niño/a puede evaluar el trabajo con preguntas tales como: ¿Qué hicimos?, ¿te gusta jugar este juego?, ¿Conocías este juego?, ¿podremos jugar juntos otro día a hacer yoga?, ¿Cuál fue la postura que más te gusta?



Imagen: Babycenter.com

Aprendizaje: corporalidad y Movimiento

Adquirir control y equilibrio en movimientos, posturas y desplazamientos que realiza en diferentes direcciones y en variadas situaciones cotidianas y juegos, con y sin implementos.



“Jugando en Familia Todos los días”

Actividad: **“Pintura con hilos”**. Edad: Desde los 2 años a los 4 años de edad.

¿Qué
materiales
usar?

Hilo, temperas o colorantes de colores, hoja de papel.

¿Qué hace el
adulto?

El adulto invita al niño o niña a pintar un hilo, de distintos colores o de un solo color o como él lo desee.

Una vez que el hilo este pintado y bien mojado lo invitará a depositarlo sobre un trozo de papel de preferencia blanco, armando distintas figuras. Posteriormente depositara otro trozo de papel encima y apretando, luego tirara el hilo observando el diseño.

¿Qué hace el
niño/a?

El niño/a, junto al adulto pintara el hilo de colores y seguirá las instrucciones del adulto la primera vez, luego y mientras permanezca el interés lo repetirá las veces que el desee.

¿Qué debo
observar?

El adulto junto al niño /a puede evaluar el trabajo con preguntas tales como: ¿Qué hicimos?, ¿Qué colores usaste?, ¿Qué figuras realizaste?, ¿a qué se parecen las figuras que hiciste?, ¿Te gustó la experiencia, la quieres repetir?



Imagen: Babycenter.com

Expresar sus preferencias, sensaciones y emociones relacionadas con diferentes recursos expresivos que se encuentran en sencillas obras visuales (colorido, formas).

Aprendizaje: lenguaje Artístico



“Jugando en Familia Todos los días”

Actividad: “Pictionary en familia”. Edad: Desde los 2 años a los 4 años de edad.

¿Qué materiales usar?

Jugar al pictionary (si no tiene el juego invente previamente unas tarjetas con elementos que pueda dibujar, y que el resto pueda adivinar)

¿Qué hace el adulto?

El adulto invitará al niño/a a jugar pictionary, previamente harán tarjeta de conceptos dibujables para el juego; se pueden armar equipos donde unos dibujan y el otro equipo trata de adivinar el concepto que están dibujando

¿Qué hace el niño/a?

El niño o niña participará en el juego grupal tratando de adivinar los conceptos o dibujando los conceptos que aparecen en las tarjetas de juego.

¿Qué debo observar?

El adulto junto al niño /a puede evaluar el trabajo con preguntas tales como: ¿te gustó el juego?, ¿qué palabra te costó más adivinar?, ¿adivinando que palabra te divertiste más? ¿podremos jugar a pictionary otro día?



Imagen:Babycenter.com

Aprendizaje: Convivencia y ciudadanía

Participar en actividades y juegos grupales con su familia, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.

“Jugando en Familia Todos los días”

Actividad: **“Pintura sin pinceles”**. Edad: Desde los 2 años a los 4 años de edad.

¿Qué materiales usar?

Papel resistente Cartulina donde pintar. Tempera, conos de papel higiénico cortado (hacerle Flecós) para usarlo como pincel

¿Qué hace el adulto?

El adulto invitara al niño/a a pintar utilizando como pincel este implemento nuevo, el cono con flecos. Disponiendo para ello unos tres conos con flecos y unos tres o cuatro platos con tempera dejándolo que se exprese libremente.

¿Qué hace el niño/a?

El niño /a junto explorara las posibilidades de expresión que le da este material estampando o pintando con el cono con flecos. Usándolo para crear su propia obra artística.

¿Qué debo observar?

El adulto junto al niño /a puede evaluar el trabajo con preguntas tales como: ¿Qué hiciste?, ¿te gustó pintar con este elemento?, ¿qué colores usaste?, ¿quieres pintar otro día con este elemento?,



Imagen: Babycenter.com

Aprendizaje: Lenguaje Artístico

Experimentar diversas posibilidades de expresión, combinando usando distintos elementos en sus producciones.

Actividad N° 1: para conversar con los niños de 3-a 4 años la Muerte El Árbol de los recuerdos de Britta Teckentrup https://www.youtube.com/watch?v=V_Gvc8CU9tI

Actividad N° 2: Yoga para Niños y niñas

<https://www.youtube.com/watch?v=t8748OWc1nQ&list=PLBaI9AttAE0trW71zxDCcoo4mA0Si5Bn>

Actividad N° 4: Ejemplos de tarjetas para Pictonary

Panqueque Adherir * Graciosa Mosaico	Cinta métrica * Abollar * Muchacho Estampilla	* Juego de damas Transportar * Tormenta Registrar	* Curita Avergonzar Y.P.F. Espacio	Saquito de té * Apuñalar Lotería Derecha
Velódromo Cucharón Tallar * Vacío Salto en largo	* Océano Cable carril * Crecer Funicular Oso de peluche	Playa Linterna * Estornudar Mediano Calefacción	La City * Imán Separar * Lejos Chapas patente	* Bíceps Hilo dental * Adoptar Fumar continuamente Papila gustativa
* Yugoslavia Cortina Tartamudear Adolescente As	* Jardín Botella Vibrar Patrullero Poco profundo	Niño Día del niño * Diferenciar Regla de medir Patito de goma	* Pingüino Lechuga Flojear * Juez Trasero	Sonrisa Humo * Fugarse * Oxígeno Salto de esquí
Caucho * Batuta Fracasar * Cafeína Largo	Araña * Viñedo * Alamar Gordiflón Plaza	Banco Central * Perfume Incendiar * Grieta Bote salvavidas	Pollo * Dinamita Afirmar Lupa Terreno	Islas Malvinas Chicle * Hechizar Volumen Pantalones
Muñeca * Monedero Remolcar Civil Pulmón	* Huerto Sello de goma Taladrar * Duro Moneda	* Rata Llavero Buscar * Cheque en blanco Sol	Viuda negra Radiador Marcar ganado * Intendente Baño de espuma	* Madre Funda de almohada * Zambullir * No Gordo
Palacio Guitarra * Aplaudir * Gimnasia Inundación	Río Nilo * Compás Enlazar Bruja Base de lanzamiento	* Mendoza * Portafolios Cronometrar Cita Dureza	Pestañas Avión * Empalmar Hombreras Deshidratado	* Señor * Voto Arrugarse Maduro Rampa de salida
El Papa Mástil * Adelgazar * Brillante Aerosillas	Toro * Papel picado Graduar Meñique Extinto	Japón * Coco * Contemplar Contento Maza	Lima * Collar Quemar * Tijera para uñas Combustible	Calle * Cucurucho Soplar Formal Pirograbado
* Vestibulo Calentador Colgar * Burbujas Dedo gordo del pie	Desierto Escritorio * Enterrar Espejo retrovisor Mal aliento	Sala de reuniones * Porción * Vender Media vuelta Estrella	* España Algarrobo * Empatar Cóncavo Escala de Richter	* Country Club Trapo * Cavar Orejas de conejo Sendero
* Hércules Cuchillo * Parpadear Alambrado Chancho	Cucaracha Portón Tropezar * Cuarto oscuro Huracán	* Banco Aro de básquet Telefonar * Cabina Cuatro en punto	* Yo Yunque * Saludar Linyera Dolor de espalda	Pescador * Rango Desperdiciar Desván Veleta
* Siberia * Balero Agarrar Matinée Cablevisión	* Oveja * Pantuflas * Palpar de armas Pesado Terreno baldío	* Bebé Medias de nylon Montar Dulce Feo	Pájaro Etiqueta * Imitar * Matemáticas Cielo raso	* Carlos Gardel Placa patente de perro * Domesticar Resumen Plato volador

Policía Bandeja * Murmurar Buen viaje Velludo	* Casa quinta Anillo de diamantes * Lustrar * Pañuelo Marea baja	* Planeta Tierra * Disfraz Beber Centro de mesa Pegamento	Sala de Recepción * Motor Lijar Chiquero Apéndice	Cubierta Disco Plantar * Ananá Ciclón
Canal de Panamá * Equipaje Remar Perejil Punto	Pista de carreras Bote de remos * Cantar Delta Enjuague bucal	* Dedo índice Honda * Latir Tocadiscos Platillo de batería	Punta del Este Chupetín Pensar * Cerca Al revés	* Lunar Escopeta Silbar Cúpula Saliva
Hawái * Valla * Enmarcar Hamburguesa con queso Maremoto	Garaje Goma de borrar Empacar * Cabaña Teñido	* Pulso Hornalla Construir Vertical Lleno	* Ojo Frambuesa Exploitar Maquillaje Tacho de basura	Ratón Boleto Erupción Primera Guerra Mundial Visera
* Verruga Estéreo * Descubrir Escape Código Morse	Cuarto de baño * Cenicero Alterar * Tragar Sirena de mar	Hano derecha Reloj pulsera * Caer en picada De pared a pared Luna de miel	* Pájaro carpintero * Tomacorriente Desenvolver Podrido Cordero	Motel * Títire * Empujar Pastelería Espacio exterior
Machu Picchu Letrero * Destapar Señalador de libro Aljibe	* Tierra del Fuego Muelle * Cortar Bosquejo Encuesta	* Conductor Plato Ondular * Tenis Barco	Loro Camiseta Agrupar * Cuerdas vocales Concierto	* Progenitor Azadón * Secuestrar Línea de partida Lentejuelas
Ferrocarril Bolsillo * Babear Caño de escape Derrumbe	* Autocine Enredadera * Roer Cáscara de banana Bombos	Polo Sur * Toilette Comer Gema Seis en punto	Oeste Gradas * Trasplantar * Pulgada Funeral	Océano Pacífico * Máquina de escribir Nadar * Corderoy Bocina
Capital Federal * Rompecabezas Evaporar Presión sanguínea Guerra	* Compañero de cuarto Encendedor Surfing * Pronunciar Tripulación	Sapo * Altavoz Emboscar Pictionary Feria americana	* Tortuga * Trineo Entrar Bala de cañón Bidet	Alemania Occidental Tambor * Regar * Cocinero Oso hormiguero
Suiza Globo * Izar Fiebre amarilla Guión	Misiones Cerradura * Emparejar Bolsa de valores Organillero	Establo * Neumáticos Sangrar * Niñera Insecto	Penthouse * Sierra eléctrica Derrotar * Rodilleras Cabina de teléfono	Canguro Lápiz de cejas Relampaguear * Autopsia Apretón de manos
Dientes Taxi * Golf * Campanario Pintura de guerra	Nieta Red de seguridad * Triturar Jarra Fracaso	Cejas Sales aromáticas * Tostar * Miedo Rico	* Torero Álbum Visitar Refugio Diez en punto	* Pato Donald * Píldora Robar Comedia Arte
* Flamenco Puerta Arder * Tormenta de arena Yate	Manicura Cactus * Transpirar Pimienta Carpa india	Zorro * Sacacorchos Entrevistar Primera página Tacos altos	Oficial Patín de hielo * Madurar Carrera de obstáculos Alcatraz	* Rambo Pantalla Freir Disposición Cruz roja