



# INSTITUTO DEL CARMEN A-15

*“Fraternalmente unidos adoremos y sirvamos a los abandonados, hoy”*

Salas de 5 “A” y “B”

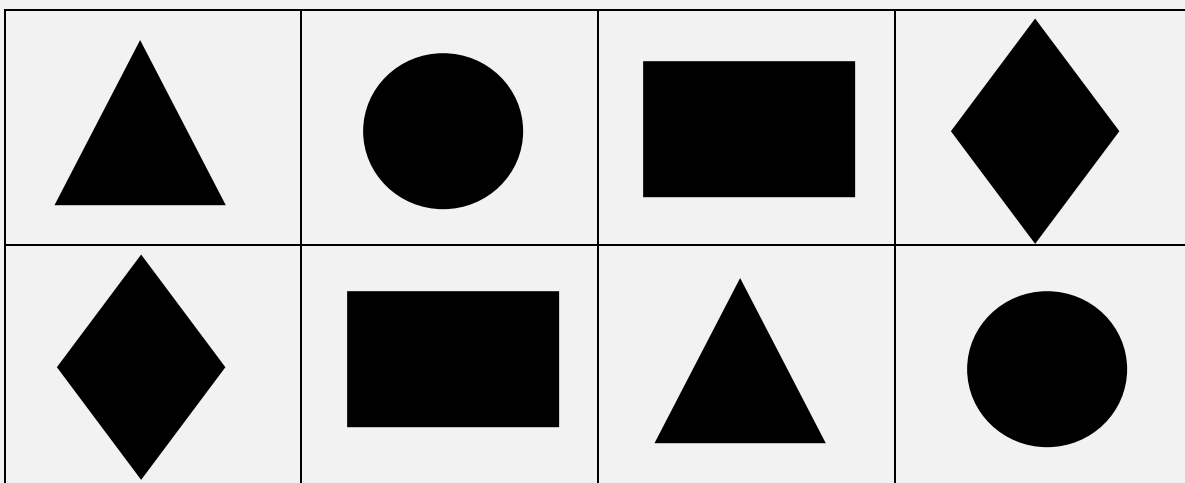
**Queridas Familias:** Les enviamos nuevamente propuestas para continuar desde sus hogares lo planificado para el período de inicio. En esta oportunidad, la selección de actividades se centran en el área de Matemática y Prácticas del Lenguaje.

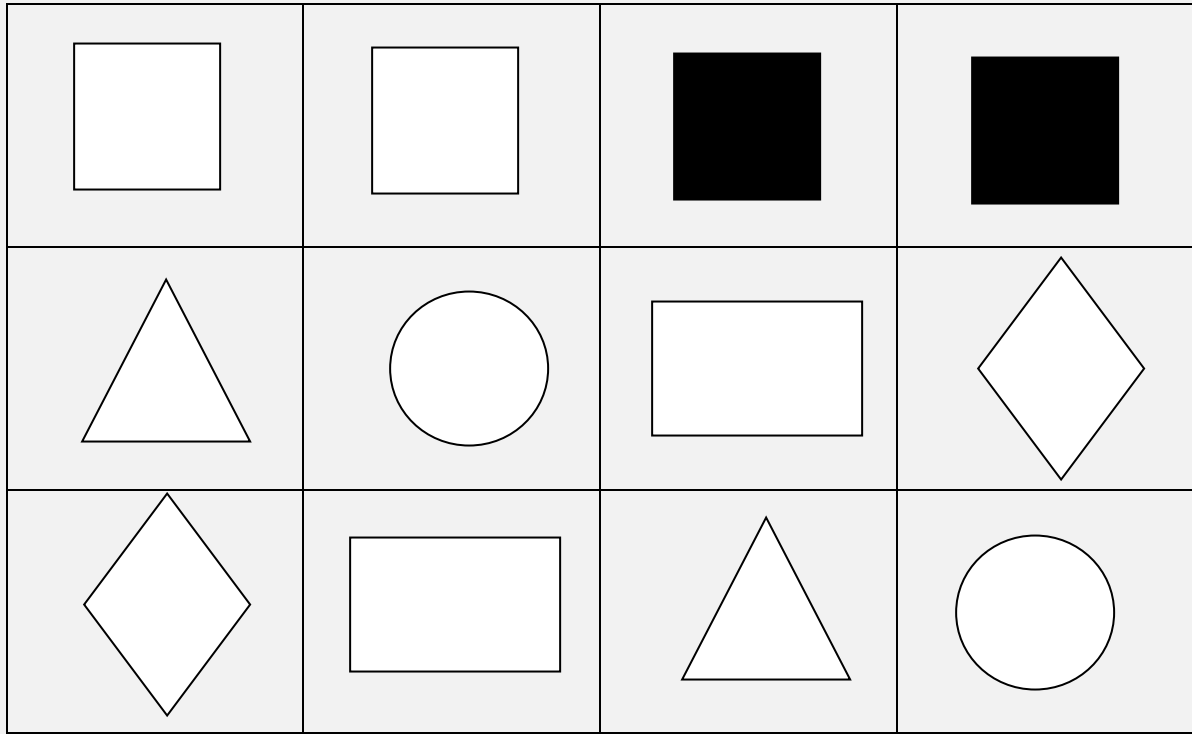
A continuación realizamos las descripciones de las mismas.

## MATEMÁTICA

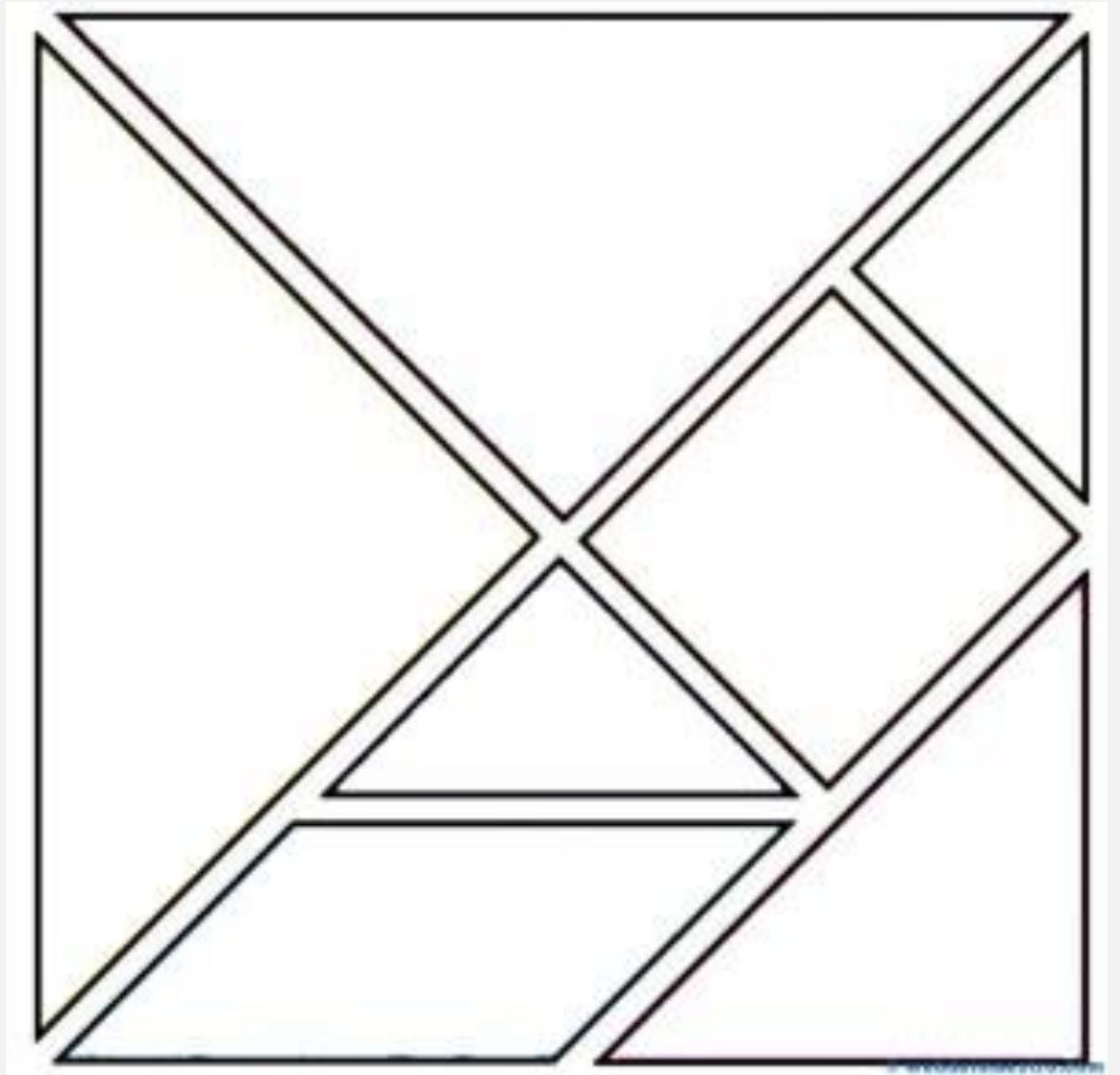
### Mini Secuencia Didáctica: “Las formas geométricas”

- Representación de las figuras geométricas con las distintas partes del cuerpo. Jugarán a formar círculos, cuadrados, rectángulos, triángulos y rombos. El adulto que acompaña puede adivinar la forma representada, como así también proponer modos de posicionar el cuerpo para formarlas.
- Memotest de figuras geométricas: Recortar las fichas que adjuntamos a continuación para armar el juego. Una vez confeccionado, se colocarán las tarjetas sobre la mesa ocultando la imagen (del revés). El primer jugador dará vuelta dos fichas, si las figuras son iguales, se lleva el par, si no, vuelve a colocarlas en el lugar donde estaban y continúa el siguiente participante.

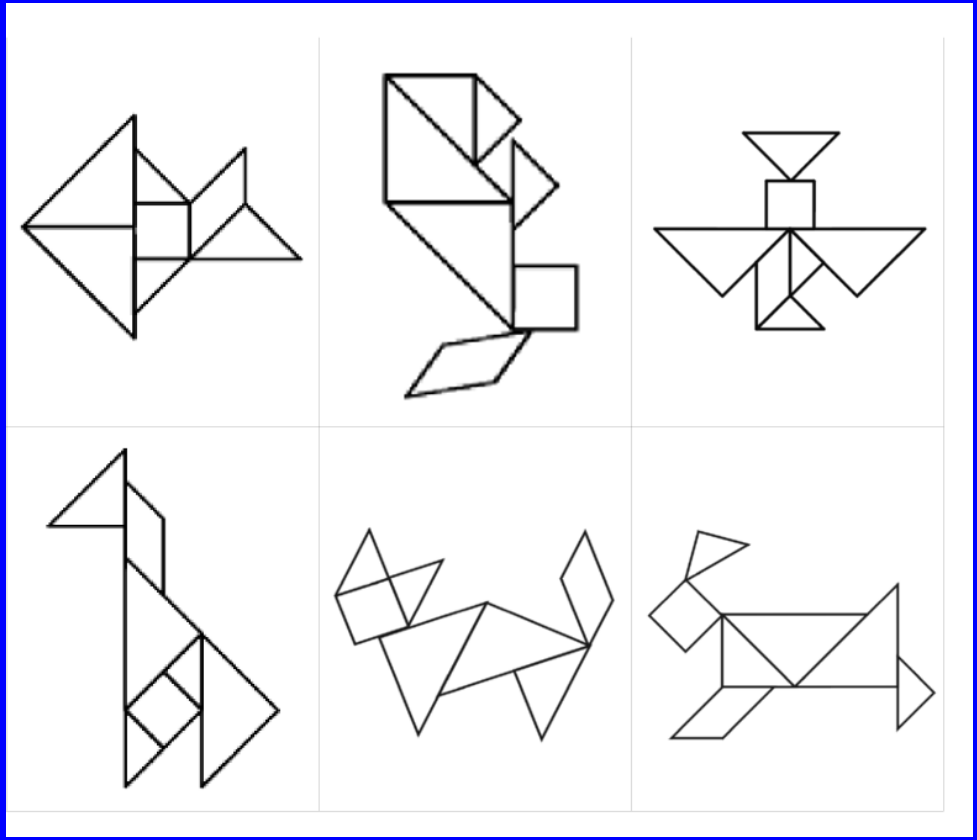


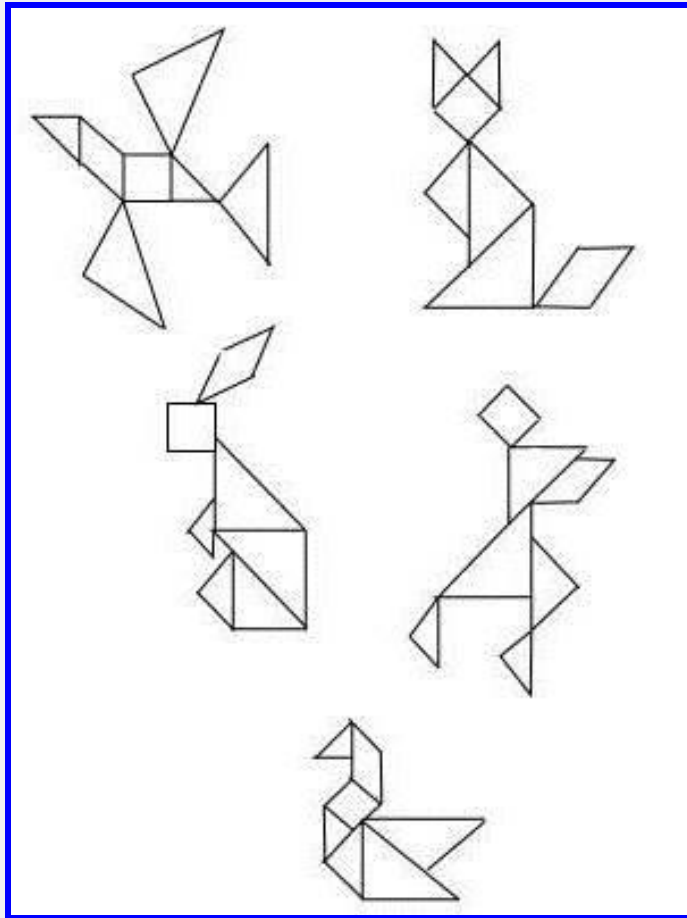


- Tangram: Recortar las fichas que adjuntamos a continuación con la ayuda de un adulto. Pintarlas.



- Armar con los patrones que presentamos a continuación las figuras que allí se encuentran, utilizando el TANGRAM confeccionado anteriormente.





### Secuencia Didáctica: "Juegos con cartas"

- ¿Cuál falta? Para este juego se necesitará cartas del 1 al 10. El juego consiste en ordenar las tarjetas numeradas y luego pedirle al niño/a que cierre los ojos. Sacamos una carta, cuidando de volver a "cerrar" el lugar vacío. El participante tiene que descubrir cuál falta y ubicarla en el lugar correspondiente. También se puede jugar desordenando la serie en lugar de extraer una tarjeta.
- Escalas: Este juego puede ser hasta cuatro jugadores como máximo. Cada jugador elige la tarjeta de un palo. El mazo de cartas se pone boca abajo en el centro de la mesa. Por turno, cada jugador da vuelta una carta y si corresponde al palo que eligió se la queda, mientras la ordena en la serie; si no corresponde al palo que eligió la deja formando un nuevo mazo. Así continúa el juego hasta que todos completan sus escalas del uno al doce. Los que terminaron de completar sus escalas ayudan a los demás.

- Juego de memoria: Se pondrán dada vuelta sobre la mesa dos juegos de cartas del 1 al 12. Por turno, cada jugador/a deberá dar vuelta dos cartas, si los números coinciden se los lleva si no, vuelve a colocarlas en su lugar. Importante, si bien las cartas con van a coincidir en el palo (oro, copa, basto, espada) en este caso debe coincidir los números.

## **PRÁCTICAS DEL LENGUAJE**

### **Secuencia Didáctica de Nombre Propio:**

- En una hoja blanca, cada uno/a deberá dibujarse y pintarse. Luego deberán colocar su nombre. El que necesite se le podrá dar un cartel con su nombre para que pueda copiarlo.
- Recortar en diarios y revistas las letras que corresponde al nombre de cada uno/a, y luego las pegarán en una hoja.
- Con la masa que realizaron anteriormente cada niño/a deberá hacer las letras de su nombre.
- En una hoja deberán escribir su nombre. Con ayuda de un adulto, lo recortará de tal manera que sea un rompecabezas. Luego cada niño/a tendrá que armarlo.
- Como propuesta de cierre de este recorrido cada integrante de la familia deberá escribir su nombre en un cartel. Deberán escribir en rectángulos de papel todas las letras del abecedario que luego colocarán en un recipiente, para jugar a un bingo de letras. Uno/a de los/as participantes del juego irá sacando las letras del recipiente y cada jugador/a deberá observar si la letra sacada está en el cartel de su nombre. Deberán colocar bolitas de papel realizadas previamente, sobre las letras del nombre que coincidan con las letras sacadas del recipiente, el jugador/a que completa primero el cartel con todas las letras de su nombre será el ganador.
- Una variante para este juego podrá ser que se intercambien los nombres para volver a jugarlo, es decir, deberán completar el cartel con el nombre de otro/a.