



INSTITUTO DEL CARMEN A-15

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

Salas de 3 “A” y “B”

Actividades

Secuencia de matemática:

¡A jugar con las fichas!!!

Les proponemos empezar a jugar con dados y cantidades para darle continuidad al trabajo de iniciación en el conocimiento del número y distintas posibilidades de juego.

Todas las actividades serán para ellos instancias lúdicas de aprendizaje, logren o no, lo propuesto durante el juego.

Las actividades se plantean a partir de situaciones problemáticas con el fin de promover la construcción de nuevos conocimientos. Cada propuesta la deben realizar varias veces, esto hace que se puedan apropiar del juego desde su propio hacer; incorporando los contenidos y favoreciendo su seguridad en el dominio del juego. **AHORA SI, ¡A JUGAR!**

Materiales: Para desarrollar este juego se necesitarán

- 2 recipientes pequeños que puedan tener en casa,
- 2 tableros con 9 casilleros en blanco.
- Tapitas de botellas o círculos de colores pintados a modo de fichas. Pueden pintarlos con crayones, marcadores o los materiales que tengan en casa y elegir con sus hijos los colores que más les gustan o de los que dispongan para las 9 fichas.
- Dado de constelaciones 1 a 3. Se deberán tapar las caras que indiquen otras cantidades.

Actividad 1

Cada jugador tendrá 9 fichas y un recipiente al inicio del juego.

Comenzarán tirando el dado por turnos, debiendo colocar en cada tirada adentro del recipiente la cantidad de fichas que el dado indica.

El primero en quedarse sin fichas será el ganador.

Actividad 2

Cada jugador tendrá un tablero de nueve casillas y la misma cantidad de fichas o tapitas.

Luego cada jugador deberá tirar el dado respetando su turno e ir llenando los casilleros del tablero con la cantidad de fichas que el dado indique.

El primero en completar el tablero será el ganador.

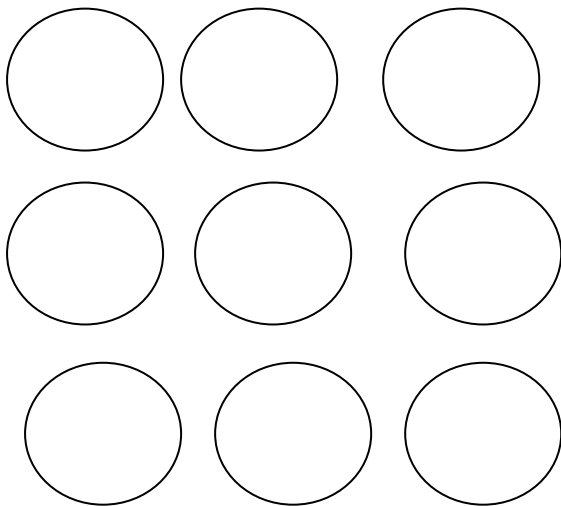
Actividad 3

Se agrega al dado con 3 constelaciones, una de las caras que estaban tapadas un color: "rojo". Se procederá a jugar de la misma manera con tableros y fichas como en la actividad 2 pero en esta ocasión cada vez que uno de los jugadores obtenga la cara de color rojo perderá el turno de juego y deberá continuar el otro jugador. El primero en completar el tablero será el ganador.

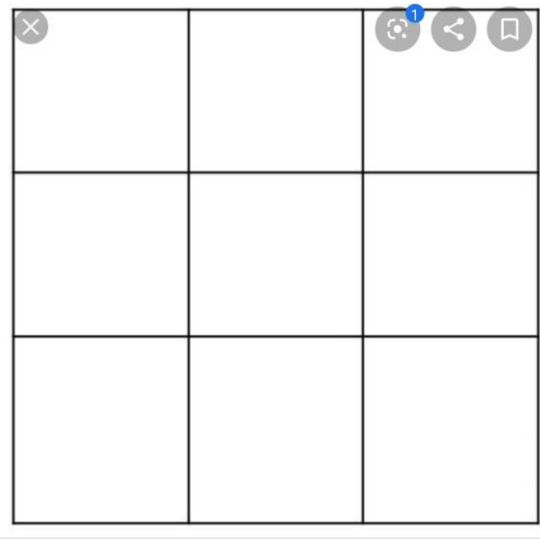
Actividad 4

Al dado de la actividad N° 3, se le agrega una cara de color: "amarillo". El juego se desarrollará de la misma manera que en las actividades anteriores, pero en esta última oportunidad, cuando obtengan la cara de ese color deberán retroceder un casillero. Con respecto a esta última variante de juego, le proponemos probar a ver qué sucede ya que es un procedimiento nuevo y de mayor complejidad para los niños.

Los tableros pueden realizarse dibujando las cuadrículas sobre una hoja Blanca o de color Lisa



Modelo de fichas a modo de ejemplo.



Modelo de tablero

Secuencia de prácticas del lenguaje:

Poesía "El conejo Serafín".

Actividad 1

En la primera actividad les pedimos que realicen la lectura incluyendo durante la misma las imágenes alusivas para una apoyatura visual. Dichas imágenes están disponibles en el archivo que enviamos adjunto en formato PDF.

Actividad 2: Poesía mojada

Materiales:

- Goma Eva/ papel o bolsa de nylon para realizar siluetas, en este caso del conejo y/o de las zanahorias.
- Lápiz negro para poder dibujarlas.
- Tijera para recortar luego.
- Un rociador/pulverizador. En el caso de que no tengan pueden también salpicar con algunas gotas de agua la parte de atrás de la figura.

Luego los invitamos a realizar el recitado, mientras "pegan" las figuras/siluetas realizadas sobre un vidrio (ventana) u otra superficie (levemente rociadas/ humedecidas con pulverizador o salpicando con unas gotitas detrás de la figura).

A continuación daremos a conocer algunos ejemplos ilustrativos de poesías mojadas:

<https://images.app.goo.gl/ktGLy5LUq7ePPcU89>

<https://images.app.goo.gl/nNwcHNsfw5Rink7A>

Actividad 3: Confección de un títere de dedo

Materiales

- Hojas de papel (pueden ser de color o blancas), para realizar el conejo
- Voligoma o plástica para unir las partes del títere
- Marcadores/crayones o lápices (para realizar los detalles)
- Tijera para recortar las partes que lo conforman.

Les proponemos armar un títere de conejo (alusivo a la poesía). Pueden realizar uno o más.

A continuación ilustraremos un ejemplo: <https://images.app.goo.gl/xbTFv5fweBkt2D8Q9>

Actividad 4: A bailar y cantar!!

Para esta actividad necesitarán: los títeres realizados en la actividad anterior e ingresar al link que les dejaremos a continuación: <https://youtu.be/0Sz4vEbG-c0>

Utilizándolos, los invitamos a bailar y cantar la poesía en familia.