

SECUENCIA DIDÁCTICA “JUGAMOS CON JUEGOS MATEMATICOS EN FAMILIA”

SALAS DE 4

DOCENTES

- ✓ Lopez Marcela
- ✓ Silvera Carolina
- ✓ Flores Fornari Gabriela

INTRODUCCIÓN

El valor y el lugar del juego en la vida de los niños pequeños será la base, de la que se partirá para el enriquecimiento y la complejidad de la mirada que tengan sobre el ambiente que los rodea. Las actividades lúdicas, los periodos de diversión y el disfrute, deben formar parte de la infancia. Y en este tiempo que compartimos en familia, podemos volver a descubrir lo importante que es, ya que representan un conjunto de retos que atraen la motivación y la atención.

Algo tan cotidiano para los niños como son los juegos y juguetes han ido cambiando a lo largo del tiempo pero se convirtieron, en patrimonio cultural de la historia de la humanidad, identificándose como juegos tradicionales que se transmiten de generación en generación

Mensaje a la familia:

- ♥ En estos días, nos toca estar en el hogar, les proponemos juegos tradicionales para para compartir momentos de diversión acompañados con los demás integrantes de la familia.
- ♥ Utilizaremos juguetes de ahora y de antes; como así también relacionaremos los juegos, con números o recorridos y letras.
- ♥ Recuerden que se practican a diario en un momento del día durante dos semanas aproximadamente.
- ♥ Pueden practicarlos adentro del hogar, o si tienen oportunidad en el patio en un lugar cálido y confortable para pasar un grato momento de diversión

PROPUESTA 1 JUGANDO con LOS DADOS

MATERIALES

1 dado, tapitas, corchos, poroto, botones, fichas

Tiempo aproximado de la actividad: 50 minutos.

OBJETIVOS

- Utilizar números que impliquen poner en juego el conteo.

QUÉ HAREMOS?

PASO 1

Podemos realizar un dado si no tenemos. <https://www.youtube.com/watch?v=R69HkR7Pv8I>

PASO 2

El niño/a será el “encargado de tirar el dado, levantará tantas fichas como indique el dado.

PASO 3

Si juega acompañado, lo harán de a uno por vez y cuando lo hayan tirado tres veces cada uno, cuentan las tapitas a ver quién tiene más.

¿QUÉ VAMOS A TENER EN CUENTA?

Enviar al docente una foto jugando y un audio si el niño/a presenta dificultad para reconocer cuantas tapitas tiene que juntar.

¿Incorpora el conteo a los juegos? Cómo lo hace?

PROPUESTA 2 JUGANDO con LOS DADOS y REGISTRAMOS

MATERIALES

Dado, hoja y lápiz

TIEMPO APROXIMADO DE LA ACTIVIDAD: 50 minutos.

OBJETIVOS

- Utilizar números que impliquen poner el juego el conteo.
- Reunir información y representar gráficamente

¿QUÉ HAREMOS?

PASO 1

- Utilizar el dado del juego anterior. El niño será el encargado de tirar el dado, y anotará mediante marcas(palitos, puntos, círculos) o a su manera

PASO 2

- Sí juega acompañado deberán tirar de uno por vez y cuando lo hayan tirado 3 veces cada uno contarán las marcas registradas en la hoja para saber cuántos logró cada uno?

PASO 3

- Deberán escribir como puedan los nombres de los participantes.

¿QUÉ VAMOS A TENER EN CUENTA?

Enviar al docente un video jugando al dado y el momento del registro de las cantidades obtenidas.

¿Hasta qué número puede realizar conteo en el juego?

¿Prueba anotar de alguna manera, con marcas, con puntos, con rayas?.

PROPUESTA 3 JUGAMOS CON EL DADO Y MUEVO MI CUERPO

MATERIALES

1 Dado y mi cuerpo.

TIEMPO APROXIMADO DE LA ACTIVIDAD: 40 minutos.

OBJETIVOS

- Utilizar el número que impliquen poner en juego el conteo.

¿QUÉ HAREMOS?

PASO 1

- ¡A jugar con el dado! Se juega así: Tirar el dado y según el número que salga podemos caminar dando tantos pasos o saltos como indica el dado. Por supuesto que si no tenemos dado podemos recurrir a los cartoncitos.

PASO 2

- Aquí van algunas sugerencias: • A los saltos • Pasos largos • Pasos muy pequeños • Pasos para atrás • Pasos al costado

PASO 3

- Buscar en casa algún almanaque o calendario y con la ayuda de un adulto buscar la fecha del día hoy e ir haciendo el recitado como se pueda descubriendo los números escritos.

PASO 4

- A partir de hoy podremos ir marcando la fecha correspondiente en el calendario.

● ¿QUÉ VAMOS A TENER EN CUENTA?

Enviar al docente un video en el momento del juego con el dado y los saltos o pasos.

- ¿Puede realizar el recitado de la serie numérica, ordenadamente?
- ¿Hasta qué número?

PROPUESTA 4 JUGAMOS AL TEJO O A LA RAYUELA EN FAMILIA, CON NÚMEROS

DEL 1 AL 6.

MATERIALES

Tiza, ladrillo, palito o carbón para dibujar la RAYUELA en el patio; si no puedes hacerlo en patio, lo haces dentro de casa, pones el número en una hoja y lo pegas en el piso.

Una piedrita, o tapita.

TIEMPO APROXIMADO DE LA ACTIVIDAD 50 minutos.

OBJETIVOS

- Utilizar número que impliquen poner en juego el conteo.
- Utilizar la serie numérica oral de números como herramienta para resolver el juego.

¿QUÉ HAREMOS?

PASO 1

- Para empezar a jugar el niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y la arroja, el cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. Me quedo en el anterior y vuelvo a tirar.

PASO 2

- El niño comienza a recorrer el circuito saltando en un pie en los cuadrados simples, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 6 y volver a la casilla de salida.

PASO 3

- Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.

PASO 4

- Seguiremos intentando hasta que cada jugador llegue a la casilla número **6** realizando el recorrido sin caerse, sin tirar la piedra fuera de la casa.

¿QUÉ VAMOS A TENER EN CUENTA?

Enviar un video a la docente del momento del juego en familia

- ¿Puede incorporar el conteo a los juegos?
- ¿necesita ver nuevamente dónde está el número escrito o que se lo mencionen para reconocerlo?

PROPUESTA 5 JUGAMOS AL TEJO O A LA RAYUELA EN FAMILIA, CON NÚMEROS

DEL 1 AL 10.

MATERIALES

Tiza, ladrillo, palito o carbón para dibujar la RAYUELA en el patio; si no puedes hacerlo en patio, lo haces dentro de casa, pones el número en una hoja y lo pegas en el piso.

Una piedrita, o tapita.

TIEMPO APROXIMADO DE LA ACTIVIDAD 50 minutos.

OBJETIVOS

- Utilizar número que impliquen poner en juego el conteo.
- Utilizar la serie numérica oral de números como herramienta para resolver el juego.

¿QUÉ HAREMOS?

PASO 1

- Para empezar a jugar el niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y la arroja, el cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. Me quedo en el anterior y vuelvo a tirar.

PASO 2

- El niño comienza a recorrer el circuito saltando en un pie en los cuadrados simples, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

PASO 3

- Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.

PASO 4

- Seguiremos intentando hasta que cada jugador llegue a la casilla número **10** realizando el recorrido sin caerse, sin tirar la piedra fuera de la casa.

¿QUÉ VAMOS A TENER EN CUENTA?

Enviar un video a la docente del momento del juego en familia

- ¿Puede incorporar el conteo a los juegos?

- ¿necesita ver nuevamente dónde está el número escrito o que se lo mencionen para reconocerlo?

PROPUESTA 6 JUGAMOS AL TEJO O A LA RAYUELA EN FAMILIA, CON NÚMEROS DEL 1 AL 10 Y REGISTRAMOS O DIBUJAMOS EL NOMBRE DEL GANADOR COMO SE PUEDE.

MATERIALES

Tiza, ladrillo, palito o carbón para dibujar la RAYUELA en el patio; si no puedes hacerlo en patio, lo haces dentro de casa, pones el número en una hoja y lo pegas en el piso.

Una piedrita, o tapita.

TIEMPO APROXIMADO DE LA ACTIVIDAD 50 minutos.

OBJETIVOS

- Utilizar número que impliquen poner en juego el conteo.
- Utilizar la serie numérica oral de números como herramienta para resolver el juego.

¿QUÉ HAREMOS?

PASO 1

- Para empezar a jugar el niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y la arroja, el cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. Me quedo en el anterior y vuelvo a tirar.

PASO 2

- El niño comienza a recorrer el circuito saltando en un pie en los cuadrados simples, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

PASO 3

- Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.

PASO 4

- Seguiremos intentando hasta que cada jugador llegue a la casilla número **10** realizando el recorrido sin caerse, sin tirar la piedra fuera de la casa.
- Finalizado el juego el niño (estudiante) deberá dibujar o registrar con ayuda de un adulto el nombre del ganador del juego, utilizando tizas, carbón o con ladrillo.

¿QUÉ VAMOS A TENER EN CUENTA?

Enviar un video a la docente del momento del juego en familia

- ¿Puede incorporar el conteo a los juegos?
- ¿necesita ver nuevamente dónde está el número escrito o que se lo mencionen para reconocerlo?

PROPUESTA 7 JUEGOS PARA EMBOCAR

PASO 1

- Imaginemos como podríamos armar un personaje (buscar una silla un perchero un canasto) , lo vestimos ¿un payaso? ¿ Un señor? ¿una sra?
- Colocamos 2 cajas una en cada lado, como si fuese cada pie, como si fueran los zapatos, luego lo arrimamos a la pared.

PASO 2

- Con la utilización de tapitas, o pelotitas (estas se pueden fabricar con papel) Pueden ser unos diez o quince bollos. Los ponemos en un balde o canasto y ya estamos listos para empezar a jugar.
El juego consiste en lanzar y embocar la mayor cantidad de bollos posibles adentro de los zapatos.
Una vez que terminamos de lanzar los bollos de papel, contamos los que están adentro de los zapatos

PASO 3

- Alguien podrá ir anotando en las distintas tiradas la cantidad que logró cada jugador

PASO 4

- Cada jugador deberá intentar embocar 5 tapitas o bollos de papel. Cuando lo haya logrado pasa el siguiente jugador.
- Cómo haremos para saber si tenemos 5? Dejamos que el niño resuelva en tomar 5 elementos para embocar.

¿QUÉ VAMOS A TENER EN CUENTA?

Fotografiar y anotar las expresiones del juego. Los adultos observamos cómo lo hace el niño.

PROPUESTA 8 UN CAMINO DE ZAPATOS

MATERIALES

1 dado, algún tipo de calzado (zapatos, zapatillas, chinelas, etc.)

TIEMPO APROXIMADO DE LA ACTIVIDAD 40 minutos .

OBJETIVO

Poner en práctica el conteo a partir de desplazamientos con el propio cuerpo, en un espacio previamente delimitado.

PASO 1:

Con varios zapatos, zapatillas, chinelas que encuentres en casa, deberás formar hilera de calzados de manera que formen un caminito, el lugar elegido puede ser el que tú quieras, (habitación, cocina, patio, etc.)

PASO 2:

Te colocas en uno de los extremos del caminito, con el dado en la mano.

PASO 3:

Arrojas el dado y observas la cantidad que indica.

PASO 4:

Debes ir saltando en un pie, a un lado y al otro lado del caminito, tantas veces como indica el dado.

¿QUÉ VAMOS A TENER EN CUENTA?

Enviar al docente una foto jugando y un audio si el niño/a presenta dificultad para reconocer cuantas tapitas tiene que juntar.

- Logra incorporar el conteo a los juegos?

PROPUESTA 9 JUNTANDO FRUTAS

MATERIALES

Papeles, tijeras, dibujos de frutas en papeles, cinta para pegar

TIEMPO APROXIMADO DE LA ACTIVIDAD 40 minutos

OBJETIVO

Utilizar el número para afianzar conteos simples.

PASO 1 ;

Cortamos cintas de papel bien largas y las pegamos en el piso armando el tronco y las ramas de un árbol. Tiene que ser un árbol bien grande con muchas ramas

PASO 2:

Ponemos en las ramas dibujos de manzanas, naranjas o cualquier fruta que tengamos en casa

PASO 3:

Buscamos una cajita plástica como para que entren los dibujos de frutas.

PASO 4:

Empezamos a jugar! Recorremos caminando y pisando las ramas del árbol tratando de no salirnos de las mismas, hasta llegar a la fruta, nos agachamos y la recogemos para ponerla en nuestra caja. Volvemos y así seguimos juntando todas las frutas colocadas en el árbol. Al terminar contamos las frutas recogidas.

QUE VAMOS A TENER EN CUENTA AL FINALIZAR EL JUEGO

-Sacaremos una foto del árbol y sus frutas y un breve video en el que el niño o niña cuenta cuántas frutas pudo contar? hasta que número? Hubo repeticiones, omisiones de números?

PROPUESTA 10 JUNTANDO ANIMALES

MATERIALES

Utilizar el árbol del día anterior, agregar dibujos de animalitos como pájaros, búhos, mariposas abejas que puedan colocarse en las ramas del árbol.

TIEMPO APROXIMADO DE LA ACTIVIDAD: 40 minutos

OBJETIVOS

- Usar el número para realizar conteos simples. Reunir, diferenciar, juntar
- Diferenciar dibujos de animalitos y de frutas al realizar la recolección de los mismos

PASO 1

Pegamos el árbol del día anterior en el piso y le agregamos a las ramas con frutas, los animalitos dibujados

PASO 2

Buscamos una cajita plástica como para que entren los dibujos de frutas. Y o animales

PASO 3:

Empezamos a jugar; recorremos caminando y pisando las ramas del árbol tratando de no salirnos de las mismas, hasta llegar a los animales y las frutas, nos agachamos y los recogemos para ponerla en nuestra caja, volvemos y así seguimos. Al terminar sacamos todos los dibujitos recogidos los ponemos en el piso y hacemos dos montones diferenciando animales de frutas

PASO 4:

_Contamos animales y frutas por separado y luego todos juntos

QUE VAMOS A TENER EN CUENTA AL FINALIZAR EL JUEGO

Sacamos dos fotos mostrando el resultado final. Pudo diferenciar los dibujos? Pudo contar? Hasta qué cantidad? Comprendió la pregunta que le hicimos?

Esperamos esta propuesta haya servido para ir acompañando este tiempo **de Quedarnos en casa**

FELICITACIONES FAMILIA!!