

# ESCUELA NORMAL SUPERIOR DR AGUSTÍN GARZÓN AGULLA

GRADOS: 3RO Y 4TO

AREA: TECNOLOGÍA

DOCENTE: PROF. NOEMÍ VASQUEZ

EMAIL: noemivasquez934@gmail.com

## TITULO: SEMANA DEL ESTUDIANTE

**Familia:** Les propongo un juego que complementa las tareas escolares. Es una oportunidad también de jugar y aprender entre todos sobre reglas, respeto y competencia sana. También podemos invitar a adultos a jugar, así como a hermanas y hermanos mayores. Es tiempo de estar en casa, de compartir en familia. Por eso es importante volver a establecer una rutina, una organización, hasta que sea posible volver a la vida cotidiana y a la escuela. Podemos darle a los juegos un tiempo, una apertura y un cierre. Preparar el ambiente, el cuarto, el piso o la mesa donde hagamos la actividad.

## **PROPÓSITOS**

- ✚ Conocer, investigar, explorar y descubrir en el juego una alternativa de aprendizaje, de crecimiento y desarrollo de sus capacidades.
- ✚ Sustener los vínculos y acompañar los aprendizajes.

## **CONTENIDOS**

- Diseño y construcción de un producto (dado), identificando herramientas y procedimientos
- Reconocimiento de las reglas y normas que se deben respetar a la hora de jugar.

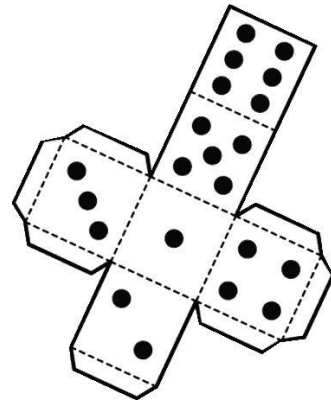
## **ACTIVIDAD 1 : CONSTRUIMOS EL DADO**

### **Materiales:**

Cartón o cartulina/ Tijera /Plasticola/ Lápiz / fibra/ Regla

### **Procedimiento**

- 1) Dibuja la figura del dibujo, dándole a cada lado la misma la longitud. Puedes realizarlo en cartón o cartulina.
- 2) Pinta los puntos en cada cuadrado.
- 3) Dobla por las líneas punteadas hacia adentro y pégalas. A jugar!



## **ACTIVIDAD 2: EL JUEGO DEL DADO**

### **Materiales**

- 1 (un) dado por equipo.
- Bastantes chapitas o tapas de botellas de plástico.

### **Organización del grupo para jugar:**

- ☺ Se juega en grupos de 3 o 4 participantes. Una chica o chico por cada grupo toma el papel de la "persona encargada": su rol consiste en tirar el dado y dar las fichas.
- ☺ Los demás deben adivinar qué número saldrá en el dado, mostrando con sus dedos esa cantidad antes de que su compañera o compañero tire el dado.
- ☺ Es importante tener en cuenta que no se puede tirar el dado hasta que todos muestren con sus dedos el número que creen que saldrá. No vale cambiar el número de dedos que se muestran durante el juego.
- ☺ Cuando todas las manos están en alto, la "persona encargada" tira el dado. Los que aciertan se llevan una ficha.
- ☺ Se juega tantas veces como se quiera. Gana quien tenga mayor cantidad de tapitas.

## **EVIDENCIA:**

Describe cómo realizaste el dado ¿qué material utilizaste, qué herramientas te ayudaron?

¿Con quién jugaste? ¿Quién ganó? ¿Se respetaron las reglas?

¿Me enviarías una foto por favor?

SEÑO NOEMÍ