

Escuela Presidente Sarmiento

Docente: Maldonado, María Belén.

Nivel Inicial

Sala de 4

PROPUESTA PEDAGÓGICA JUEGOS Y DESAFÍOS DE MATEMÁTICA

Dimensión: Ambiente Natural y sociocultural

Ámbito: Matemática y Juego.

Núcleo: Número.

Contenidos: Iniciación al conteo.

Actividades

1- CONVERSAMOS en familia si recordamos los números, cuales son, para qué sirven, ¿dónde vemos números? Exploramos en casa dónde aparecen números (en almanaques, números de teléfono agendados, stickers en la heladera, control remoto, teléfono, número de domicilio, calculadora, etc.)

2- EXPLORAMOS un dado (si no tienen en casa, lo construyen con una caja cúbica pequeña o con papel, pegamento y marcador.) Contamos los puntos del dado, comparamos dónde hay más puntos y dónde menos.



3-JUEGO DEL GRAN DADO Y LA CARRERA CON EL CUERPO. (Dos o más jugadores)
Necesitan: un espacio amplio, un dado grande hecho con una caja de cartón, y tela o tizas para delimitar el suelo con casilleros y carriles, como en la imagen. Constrúyanlo en familia.

Docente: Maldonado, María Belén.



Colóquense en la línea de partida, en cada carril, tiren el dado, cuenten cuantos puntos le tocaron y avancen caminando según la cantidad de puntos.

4- JUGAMOS CON ALGÚN FAMILIAR: por ej. Mamá. (Sólo dos jugadores)

Necesitan: un dado, papel y lápiz.

El juego consiste en tirar el dado y anotar cuántos puntos salieron.

Cuando tiran los dos jugadores

Mamá hace una lista Así: (es importante que sea uno debajo del otro para que sea más fácil la comparación visual)

Mamá	••
Alumno/a	••••



Y cuentan ¿Quién sacó más puntos?

Gana el que sacó más puntos.

Y vuelven a empezar tantas veces quieran.

5- JUGAMOS CON POROTOS Y DADOS: (DOS JUGADORES)

Necesitan: 3 recipientes, porotos, un dado.



Colocamos un recipiente vacío en el medio de la mesa. Cada jugador tiene un recipiente con 20 porotos. Tiran el dado, cuentan cuantos puntos les tocó y sacan esa cantidad de porotos desde su recipiente hacia el de la mesa. Gana el que se queda sin porotos antes.

6- JUEGO DE EMBOQUE (DOS JUGADORES).

Necesitan: tres cajas, en una colocamos objetos que se puedan arrojar (peluches, pelotas de media, pelotas de papel de diario, tapitas de gaseosa, etc.)

Coloquen las dos cajas vacías una al lado de la otra en algún espacio libre de objetos que se puedan caer o romper. Una será para un jugador y la otra, para el otro. Tomen distancia y comiencen el juego arrojando objetos en la caja que les corresponda. Cuando se terminen los objetos, cuenten cuantos tiene cada uno. Gana el que tiene más.



7- Juego: Rayuela

Necesitan: tiza o cinta y piedra.

En el piso, marquen los casilleros y coloquen los números. Lanzas una piedra o ficha tratando de embocar dentro de los casilleros y la buscan saltando en uno o dos pies.



Cierre: conversamos en familia qué juego les gustó más, por qué, cual menos, por qué. Y compartimos algunos registros fotográficos con los/as compañeros/as de sala, si lo desean.

Docente: Maldonado, María Belén.

Directivo a cargo: Norma Gómez.

Docente: Maldonado, María Belén.