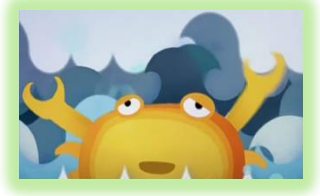


MAR DE PALABRAS

ACTIVIDAD 1:



- ★ Los invitamos a escuchar, cantar y bailar “Pez de platino” de María Elena Walsh interpretada por “Custodios”.



<https://www.youtube.com/watch?v=pSKO-53erDs>

- ★ Luego de escuchar varias veces la canción y cantarla, vamos a jugar.

ACTIVIDAD 2:

PALABREANDO

Pensar y decir palabras “mojadas” por turnos. La seño les envía la palabra: “Charquito”... siguen ustedes.

Luego elegir 3 palabras de todos las que dijeron y con las letras móviles intentar formar sus nombres.

En el cuaderno violeta: Dibujar y copiar las tres palabras que elegiste.

Inventarle un nombre para el pez y sirena de la canción. Dibujarlos y escribirlos en el cuaderno.

No olviden escribir la fecha que hicieron la actividad.

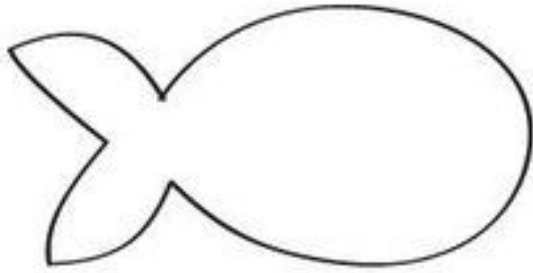
ACTIVIDAD 3:

PESCADORES EN ACCIÓN

Esta actividad puede llevarnos varios días. Ya que nos prepararemos para hacer un juego.

DIBUJAR 1 PEZ EN UN CARTÓN (PAPÁ O MAMÁ PUEDEN AYUDAR) PARA HACER UN MOLDE. Hacerlo de un tamaño mediano.

Ejemplo:



Luego los niños deben copiar el molde en hojas, pueden ser de colores, recicladas, blancas (las que tengan en casa).

Usar el molde para dibujar y hacer 20 o más. Todos pueden ayudar.

El recortar es una actividad que nos ayuda a trabajar y mejorar en la motricidad fina.

Luego vamos a decorar los peces libremente con distintos materiales: papeles de colores, tempera, tela, lanas o lo que tengan en casa.

AHORA SI ESTAMOS LISTOS PARA EMPEZAR EL JUEGO:

Materiales:

- ✓ 20 o más peces decorados.
- ✓ Dos lápices de colores (buscar en la cartuchera) por jugador. Este material nos servirá para pescar los peces como en el ejemplo, nuestros peces serían las tapitas que figuran en la imagen.



- ✓ Poner dispersos por la mesa o en una manta que podemos usarla de "agua".
- ✓ Un dado.

REGLAS:

Por turnos cada jugador va a tirar el dado.

Cuenta la cantidad de puntitos que tiene el dado y dice el número en voz alta.

Luego con los lápices va a pescar la cantidad de peces que corresponde.

El juego termina cuando no quedan más peces.

Cuando terminan cada jugador debe contar los peces que juntó. Gana el que tiene más veces.

Registrar los resultados:

Pueden hacer un cuadro como el siguiente:

	PUNTOS				TOTAL DE PECES
	RONDA 1	RONDA 2	RONDA 3	RONDA 4	
YO (escribir el nombre)					
Jugué con:					

Jugar varias Veces.

ACTIVIDAD 4:

BINGO DEL MAR

Les vamos a pedir a mamá o papá que escriba en tiritas de papel en imprenta mayúscula las siguientes palabras del mar.

MAR

PEZ

OLA

DELFIN

PALA

AGUA

SIRENA

CANGREJO

ARENA

CASTILLO

ASÍ:



a) Leer con los nenes y nenas las palabras. Mostrarle donde dice. Pueden separarlas en cortas y largas. Buscar cuáles empiezan igual o terminan igual. Buscar si alguna empieza como el nombre propio o como el de mamá o papá.

b) Construir los cartones del bingo con hojitas que tienen en casa y jugar en familia:

En una hoja elegir tres palabras y escribirlas:

Por ejemplo:

	MAR	
DELFÍN		OLA

o

AGUA	PALA	PEZ
------	------	-----

Poner todas las palabras en una bolsa, cajita o recipiente. Ir sacando las palabras leerlas con ayuda y buscarla en el cartón. Se marca con una cruz, tapita o lo que tengan en casa. Gana el que completa primero el cartón.

ACTIVIDAD 5:

EL MAYOR GANA

Con las cartas que se encuentran en los recortables del libro de matemática (página 115) Si no tienen pueden usar cartas españolas del 1 al 10.

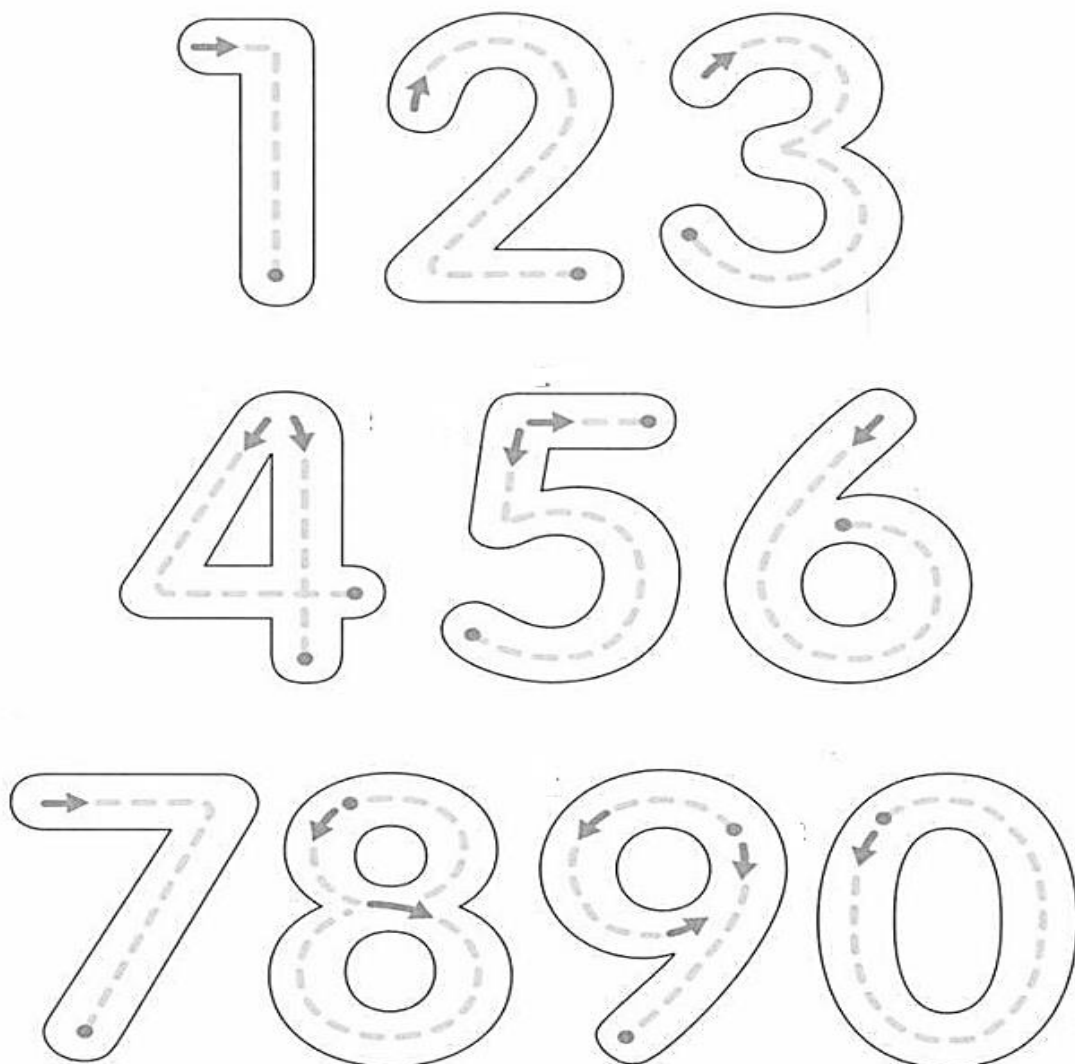
REGLAS:

- ✓ Se ponen todas las cartas mezcladas boca abajo en la mesa.
- ✓ Los participantes dan vuelta una carta cualquiera al mismo tiempo.
- ✓ Recuerden que al momento que dan vuelta la carta deben decir el número que salió en esa carta.
- ✓ El que saca la carta más grande se lleva las dos cartas.
- ✓ Por ultimo cada participante cuenta las cartas que se llevó.
- ✓ Gana el que tiene más cartas.

ACTIVIDAD 6:

Seguimos practicando:

Les pedimos que impriman la siguiente fotocopia o que la dibujen en una hoja.



Con este material realizaremos los siguientes juegos:

- a) Recortar y Remarcar con un lápiz o una fibra los números por dentro siguiendo las flechitas y pegarlos en cartón o cartulina.
- b) Colocarlos todos desordenados en la mesa o el piso y ordenarlos de menor a mayor. Luego volverlos a mezclar pero un poco más difícil, ordenarlos de mayor a menor.
- c) Con los números que tienen ¿se puede formar el 10? ¿Cómo?
- d) Otra sugerencia de juego es poner hacia abajo todos los números. Por turnos sacar uno sin mostrarlo. Luego darle pista al otro para que adivine qué número sacó. Por ejemplo diciendo: Es el anterior de ...

Es el siguiente de ...

Está entre ...

- e) Buscar en casa materiales para formar la cantidad que dice el número.

Pueden usar: Tapitas, los peces que recortaron en la primera actividad, piedritas, autitos, bolitas, broches o lo que a ustedes se les ocurra.

A modo de ejemplo:



1, 2 Y 3 ...LARGAMOS



★ Pueden imprimir esta actividad o dibujarla y pegarla en el cuadernito rojo de matemática.

PARA COMPLETAR ESTA SERIE PODÉS AYUDARTE CON UNA GRILLA DE NÚMEROS, UN ALMANAQUE, UNA CINTA MÉTRICA. SEGURO QUE LO HARÁS MUY BIEN.

www.mundoderukkia.com

www.mundoderukkia.com

www.mundoderukkia.com

www.mundoderukkia.com

www.mundoderukkia.com

www.mundoderukkia.com

www.mundoderukkia.com

TAREA FINAL:

Familia; La siguiente actividad es la que deben enviar a modo de corrección de este módulo.

Les pedimos que los niños inventen un juego.

- ☺ Pueden usar dados, cartas, palabras y los materiales que deseen.
- ☺ Inventar y escribir un nombre para el juego.
- ☺ Escribir las reglas.
- ☺ Pueden sacar fotos o grabarse explicando el juego o jugando.

¡Que lo disfruten!