

MÓDULO N°3 CONTINUIDAD PEDAGÓGICA



Aprendemos jugando

Actividad 1:

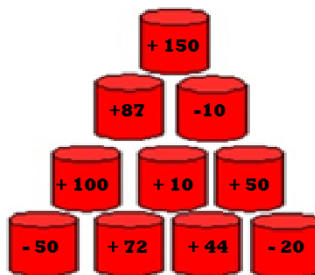
El Pulpo Simón

✚ Jugamos con cosas que tenemos en casa.

				
Buscar una bolsa plástica (tipo camiseta) y 2 hojas (de diario o revista)	Hacer con 1 hoja un bollito y envolver esta con la otra, haciendo una pelota de papel	Colocarlo dentro de la bolsa y hacerle un nudo, de manera que quede la pelota en el fondo de la bolsa ajustada y cerrada.	Los que sobra de la bolsa cortarlo 2 o 3 veces de manera que queden como "tentáculos" o "brazos" de un pulpo	Le podemos dibujar algo a nuestra pelota por fuera (sobre la superficie de la bolsa) una cara, garabatos, decorarla con lapiceras, fibras y/o <u>fibrones</u> . (no pegarle nada porque se saldrá)

¡Nuestro pulpo ya está listo para jugar solos, de a dos, o por grupos!

✚ Colocar 10 botellas plásticas vacías (o con un poquito de agua para que se mantengan paradas), o latas, o vasos descartables de telgopor, plástico, etc. Estas tendrán escritas (pueden estar pegadas en papel), diferentes puntajes que sumen y que resten por ejemplo:



– Los puntajes pueden variar y la forma de ubicación de la torre también, no necesariamente tienen que ser igual al ejemplo. –

-  Para realizar los lanzamientos se deberán colocar a una distancia considerable. Para marcar desde donde se realizará el juego pueden utilizar un pedacito de cinta de papel pegada en el suelo.
-  A continuación tendrán a mano una birome y una hoja anotando el nombre de cada participante o el nombre de cada grupo en caso de ser muchos. Para anotar el puntaje final de cada lanzamiento.
-  Es importante que los cálculos los puedan realizar mentalmente y en caso de no estar seguros corroborar el resultado en la hoja mencionada anteriormente.
-  El ganador será el equipo jugador que sume mayor cantidad de puntos.

¡Que comience el juego!



Actividad 2

La rueda mágica

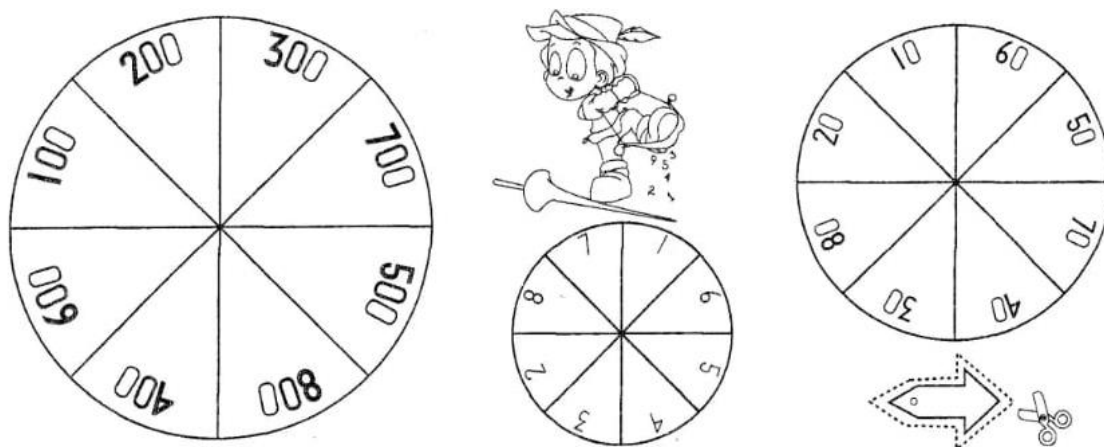
- ✚ Se juega de a dos participantes, uno por columna.
- ✚ Recorta los círculos, sobreponlos y con un alfiler o gancho mariposa sostenlos para contestar las operaciones.

$300 + 50 + 5 =$	$900 + 30 + 8 =$
$700 + 30 + 3 =$	$600 + 20 + 2 =$
$\square + \square + \square =$ 614	$800 + 20 + 1 =$
$200 + 60 + 7 =$	$\square + \square + \square =$ 537
$\square + \square + \square =$ 118	$100 + 40 + 3 =$
$500 + 70 + 3 =$	$400 + 40 + 4 =$
$300 + 80 + 1 =$	$\square + \square + \square =$ 126
$\square + \square + \square =$ 223	$500 + 10 + 6 =$
$100 + 80 + 8 =$	$200 + 50 + 5 =$

Colegio Fray Mamerto Esquiú

2do. A, B Y C

Docentes: Díaz, Alejandra – Díez, Karina – Gianatiempo, Malena.



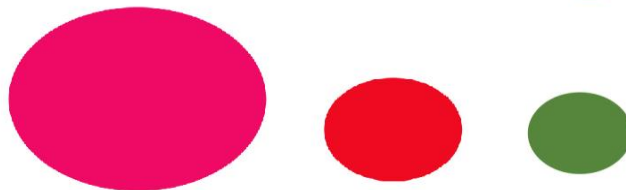
¡Que comience el juego!



Actividad 3

Mi propia ruedita

Luego de disfrutar la actividad N°2 te proponemos sorprendernos creando tu propia ruedita.



- ✚ Recortá 3 rueditas de diferentes tamaños. Si gustas las podes hacer de colores o decorarlas.
- ✚ Anota en la más grande los cienes, en la intermedia los dieces y en la más chiquita los unos.
- ✚ A continuación, teniendo en cuenta los números que elegiste para la ruedita crea tus propios cálculos.
- ✚ Invita a alguien de tu familia para participar.

¡Que comience el juego!

Esperamos que les gusten las propuestas y que las puedan realizar, fueron pensadas con cariño y en función de poder brindarle a los nenes un escenario un poquito más lúdico para crear y desplegar sus potencialidades.

Los invitamos a compartir imágenes o videos de los 3 momentos en nuestra página (PESGE), para poder observar lo trabajado y las producciones de cada uno de los alumnos.

Estamos en contacto, Cariños... ☺