

Consejo General de Educación



CORRIENTES

Ministerio de
Educación



MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA PROVINCIA DE CORRIENTES

CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN

NIVEL PRIMARIO

SALA DE SUPERVISORES ESCOLARES

ASESORÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDADES DE APOYO ESCOLAR PARA ALUMNOS DE 1° A 6° GRADOS

Queridos Estudiantes:

Ustedes saben tanto como nosotros los Docentes, los Supervisores Escolares y Asesoría Pedagógica del Nivel Primario dependiente del Consejo General de Educación, que aprender es muy importante porque es el derecho de todos.

Hoy no están asistiendo a la Escuela para evitar enfermarse y así cuidarse junto a la familia.

Esta es una oportunidad para hacer las tareas en casa y seguir avanzando con muchas ganas y confianza en lograr las mejoras del aprendizaje, usando las tecnologías y otros medios disponibles, como herramientas positivas para apoyarnos los unos a los otros y construir tiempos de aprendizaje significativos y creativos en familia.





El objeto de este documento es acercar a los padres juegos y actividades para desarrollar en los hogares en este momento tan difícil de nuestro país. Las actividades seleccionadas buscan fortalecer aprendizajes prioritarios de cada uno de los grados de la escolaridad primaria, de manera de contribuir a la mejor inserción en la trayectoria escolar normal al cabo de este período de cuarentena.

Para cada grado se proponen una serie de actividades y juegos con orientaciones para los padres que incluyen, los objetivos de aprendizaje, la finalidad de la actividad y los contenidos a trabajar. Se anexan al final de este documento modelos recortables de las cartas, tarjetas y diferentes materiales que se requieren para cada juego.

PRIMER CICLO

Primer año de la Unidad Pedagógica

El Juego de la Abuela

Materiales

-Cada niño juega con un mazo de 10 cartas como las que se anexan al final de este documento.

Reglas del juego

El objetivo del juego es que quede armada la serie ordenada de números del 1 al 10:



Se juega en forma individual. Se mezclan las 10 cartas y se colocan en fila y boca abajo 9 cartas.



La décima carta se ubica boca arriba, en el lugar de la serie que corresponda según el número que tenga. Por ejemplo: si es el 5, se la ubica en el quinto lugar y se saca la carta que estaba en esa posición, con esta carta se repite el mismo procedimiento hasta cumplir con el objetivo del juego. Si una de las cartas levantadas es 10 y no es la única que falta colocar, el juego se cierra y es necesario reiniciarlo. Si es la última se gana el juego.



Finalidad de la actividad y algunas sugerencias para los padres:

Esta actividad esta propuesta para hacer trabajar a los alumnos con el orden de los diez primeros números. Favorece además, la determinación y uso de relaciones tales como “estar entre”, “ser uno más que”, “estar antes que” dado que si, por ejemplo, el 4 ya está ubicado y la siguiente carta por ubicar es un 6, está claro para alguien que domina el orden de la serie hasta el 10, que es suficiente contar dos a partir del 4 para ubicarlo. Sin embargo, no todos los alumnos utilizan esas relaciones desde las primeras partidas, con frecuencia cuentan desde el 1 para ubicar cualquier carta que aparece.

Por eso es necesario reflexionar con los niños, después de varias partidas del juego para ayudarlos a hablar sobre los procedimientos que utilizaron. Es interesante que puedan responder preguntas como: ¿Cuáles fueron las cartas que te resultaron más fáciles de ubicar?, o ¿cómo sabías dónde iba cada carta?, y ¿se podría hacer más rápido?

Luego de jugar se les puede plantear situaciones como la siguiente: Si ya está ubicado el 5 y sale el 7, ¿de qué lado del 5 hay que colocar el 7?

Juego: Lotería con un dado

Materiales

- 1 cartón diferente para cada alumno del grupo.
- 1 dado por grupo.
- porotos, tapitas, o piedritas para todos.

Reglas del juego

- Cada participante tiene un cartón. Se juega de a 2 o más personas.
- Por turno, cada niño tira el dado y pone un poroto sobre el número que corresponda a la cantidad de puntitos que le salió en el dado. Si no tiene ese número en su cartón, pierde su turno y sigue su compañero.
- Gana el niño que primero cubra todos los números de su cartón.



