

#MiEscuelaEnCasa



APRENDER EN CASA

Prácticas del Lenguaje •
Lúdico •
Matemática •

Salas de 4 y 5

Nivel Inicial

PERTENECE A:

Fascículo 1



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

Jefe de Gobierno

Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación

María Soledad Acuña

Jefe de Gabinete

Luis Bullrich

Director General de Planeamiento Educativo

Javier Simón

Gerenta Operativa de Currículum

Mariana Rodríguez

Directora General de Educación de Gestión Privada

María Constanza Ortiz

Subsecretario de Tecnología Educativa y Sustentabilidad

Santiago Andrés

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa

María Lucía Feced Abal

Director General de Educación de Gestión Estatal

Fabián Capponi

Directora de Educación Inicial

María Susana Basualdo

Directora de Escuelas Normales Superiores

Magdalena La Montagna

Subsecretario de Carrera Docente

Manuel Vidal

**Subsecretario de Gestión Económico Financiera
y Administración de Recursos**

Sebastián Tomaghelli

Subsecretaria de la Agencia de Aprendizaje a lo Largo de la Vida

Eugenia Cortona

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

Javier Simón

Gerencia Operativa de Currículum (GOC)

Mariana Rodríguez

Asesora Técnica Pedagógica: Carola Martínez

Coordinación y gestión editorial: Manuela Luzzani Ovide

Coordinación de Nivel Inicial: Diana Jarvis

Coordinación didáctica y de especialistas: Verónica Espínola, Diana Jarvis

Especialista de Matemática: Adriana González

Especialistas de Prácticas del Lenguaje: Jimena Dib (coordinación), Diana Grunfeld, Claudia Petrone

Especialistas del Eje Lúdico: Verónica Espínola, Diana Jarvis

Agradecimientos: a María Susana Basualdo (Directora de Educación Inicial - DGEGE), Mónica Bernedo, Yolanda Carrino y Susana Raposo (Asesoras DEI - DGEGE), Gabriela Arrigoni, María Fernanda Méndez, Sandra Navarro, Mariel Rodríguez, Gabriela Salerno y Carina Tomas (Supervisoras DEI - DGEGE), Viviana Antonio y Silvia Ayala (Asesoras - DGEGE).

A Cristina Beatriz Carriego (Directora Pedagógica DGEGP), Claudia Susana Alejandra Sánchez (Coordinadora Nivel Inicial DGEGP), Myriam Carmen Decunto y Andrea Viviana Jevscek (Supervisoras DGEGP).

A Magdalena La Montagna (Directora de Escuelas Normales Superiores - DGENSyA), Fernando Villa (Referente de DGENSyA - SSCPEE) y Valeria Casero (Coordinadora Pedagógica de Escuelas Normales Superiores - DGENSyA).

A Melisa Todaro, docente de Nivel Inicial CABA, por la cesión de imágenes de la página 10.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo

Edición: Brenda Rubinstein

Corrección de estilo: Ana Premuzic

Diseño de maqueta y diagramación: Alejandra Mosconi

Ilustraciones: Rodrigo Folgueira

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2020. Carlos H. Perette y Calle 10, s/n. - C1063 - Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Impreso en el mes de julio de 2020, en VCRE GRAFICA S.A. Santiago del Estero 2156 CABA-Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

ISBN: en trámite

Queridas familias:

En este tiempo en que los niños y las niñas no pueden ir al jardín, buscamos diferentes modos para que puedan disfrutar de propuestas y juegos que estimulen su curiosidad por aprender.

Sabemos que nada puede reemplazar a la escuela y a ese encuentro amoroso con amigas, amigos y docentes todos los días. También sabemos el esfuerzo que hacen las familias por mantener el contacto con las escuelas y buscar los materiales que preparan los/as docentes para el sostenimiento del vínculo.

Para complementar este acompañamiento en aquellos hogares donde se dificulta la conectividad a internet, les acercamos este fascículo con diversas actividades especialmente pensadas para que los/as niños/as de 4 y 5 años continúen con el aprendizaje en casa: juegos, propuestas para observar, experimentar, indagar, resolver, leer y dibujar.

En este material nos dirigimos a las personas adultas o los/as hermanos/as mayores de la familia para que lean y acompañen a los/as niños/as a interpretar las consignas en las que tienen que escribir, dibujar, contar y recortar. Por eso, algunas partes están escritas en imprenta minúscula, para que lean las personas adultas o los/as hermanos/as mayores, y otras, en imprenta mayúscula, para que niños y niñas se acerquen acompañados/as a la lectura. Es importante que las personas adultas puedan guiar y orientar a los/as niños/as, pero a su vez darles la posibilidad de explorar, probar, equivocarse y reintentar, es decir, no resolver por ellos/as. Les sugerimos que se sienten a mirar el fascículo juntos/as y conversen sobre las actividades, para después acompañarlos/as de diferentes maneras:

- Invitándolos/as a escribir su nombre en el recuadro diseñado para eso.
- Ayudándolos/as a preparar una caja, una lata o una cartuchera con los elementos para trabajar: lápices, marcadores, tijeras, goma de pegar, etc. También, elegir un lugar donde guardarán el fascículo y los materiales para que puedan encontrarlos cada vez que quieran seguir con las actividades.
- Proponiéndoles un momento del día en el que reúnan para leer el material, acompañándolos/as en la realización de las actividades.

Esperamos que estas propuestas los/as acompañen y ayuden a disfrutar de espacios de juego y aprendizaje mientras nos cuidamos quedándonos en casa.



María Soledad Acuña
Ministra de Educación



Queridas familias: las invitamos a escribir, con letra imprenta mayúscula, los nombres de los/las niños/as en una hoja. Luego, invítenlos/las a copiarlo en la tapa de este fascículo.

UNA HISTORIA PARA LEER Y DISFRUTAR

Queremos compartir este cuento para que lean y disfruten en sus casas. Pueden preparar un momento especial para la lectura. Antes de comenzar a leer, les sugerimos que comenten con el/la niño/a que este es un cuento popular anónimo de la antigua Rusia y que fue recopilado hace mucho tiempo por el escritor Alexei Tolstoi.

LOS NABOS SON PLANTAS QUE SE COMEN EN SOPAS, Y CON SUS RAÍCES TAMBIÉN SE PREPARAN ENSALADAS. ANTIGUAMENTE, EN RUSIA, ERAN HORTALIZAS MUY FÁCILES DE CONSEGUIR Y SENCILLAS PARA COCINAR. POR ESTA RAZÓN, EN ESE PAÍS SE DECÍAN FRASES COMO “ESTO ES MÁS FÁCIL QUE COCINAR UN NABO”.



EL NABO GIGANTE

Había una vez un campesino que plantó un nabo chiquito y le dijo: “Crece, crece, nabito. ¡Crece dulce! Crece, crece, nabito, ¡crece fuerte!” Y el nabo creció dulce, fuerte y enorme.

Un día, el campesino fue a arrancarlo. Tiró y tiró, pero no pudo sacarlo. Entonces, llamó a la campesina. Ella tiró de la cintura del campesino. El campesino tiró del nabo. Tiraron y tiraron una y otra vez, pero no pudieron arrancarlo. Entonces, la campesina llamó a la vaca. La vaca tiró de la campesina, la campesina tiró del campesino y el campesino tiró del nabo.

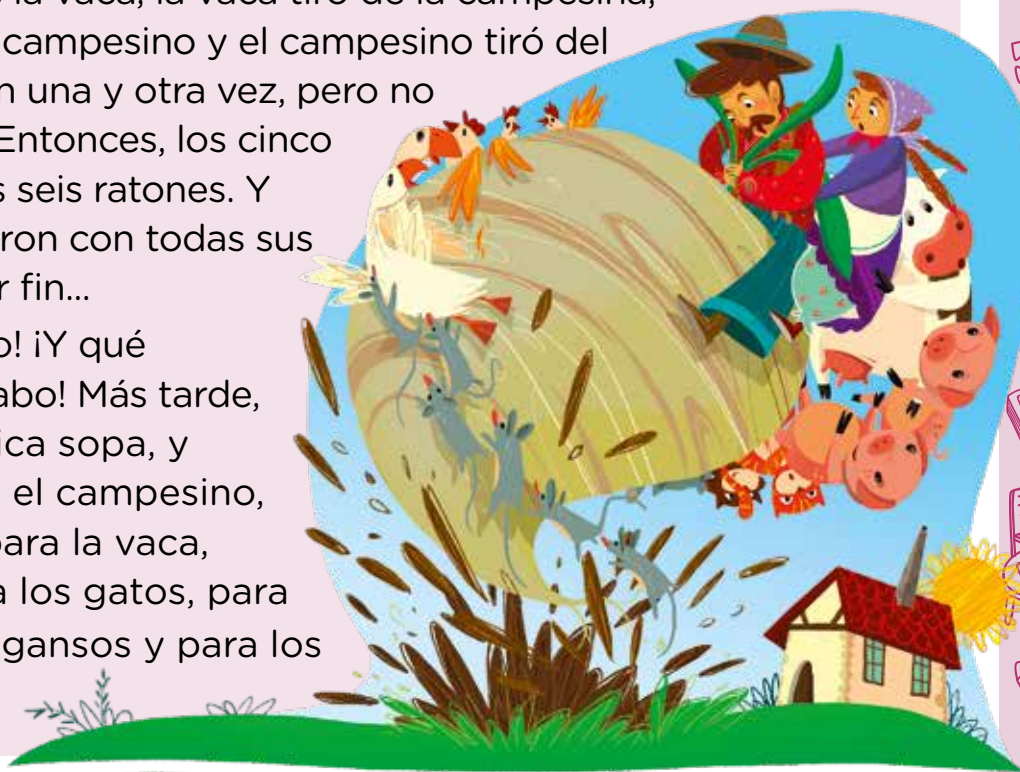




Tiraron y tiraron una y otra vez, pero no pudieron arrancarlo. Entonces, la vaca llamó a los dos cerdos. Los dos cerdos tiraron de la vaca, la vaca tiró de la campesina, la campesina tiró del campesino y el campesino tiró del nabo. Tiraron y tiraron una y otra vez, pero no pudieron arrancarlo. Entonces, los dos cerdos llamaron a los tres gatos. Los tres gatos tiraron de los dos cerdos, los dos cerdos tiraron de la vaca, la vaca tiró de la campesina, la campesina tiró del campesino y el campesino tiró del nabo. Tiraron y tiraron una y otra vez, pero no pudieron arrancarlo. Entonces, los tres gatos llamaron a las cuatro gallinas. Las cuatro gallinas tiraron de los tres gatos, los tres gatos tiraron de los dos cerdos, los dos cerdos tiraron de la vaca, la vaca tiró de la campesina, la campesina tiró del campesino y el campesino tiró del nabo. Tiraron y tiraron una y otra vez, pero no pudieron arrancarlo. Entonces, las cuatro gallinas llamaron a los cinco gansos.

Los cinco gansos tiraron de las cuatro gallinas, las cuatro gallinas tiraron de los tres gatos, los tres gatos tiraron de los dos cerdos, los dos cerdos tiraron de la vaca, la vaca tiró de la campesina, la campesina tiró del campesino y el campesino tiró del nabo. Tiraron y tiraron una y otra vez, pero no pudieron arrancarlo. Entonces, los cinco gansos llamaron a los seis ratones. Y tiraron y tiraron y tiraron con todas sus fuerzas hasta que por fin...

¡Arrancaron el nabo! ¡Y qué maravilla era aquel nabo! Más tarde, hicieron con él una rica sopa, y hubo suficiente para el campesino, para la campesina, para la vaca, para los cerdos, para los gatos, para las gallinas, para los gansos y para los ratones...



Comenten con el/la niño/a qué le pareció el cuento y por qué cree que, finalmente, pudieron arrancar el nabo.



LEAN LOS CARTELES CON LOS NOMBRES DE LOS ANIMALES Y ÚNANLOS CON SUS DIBUJOS.



Recuerden darle tiempo al niño o a la niña para que busque pistas en los carteles escritos y encuentre a qué animal se refieren.



GATOS



VACA



RATONES



GANSOS



GALLINAS

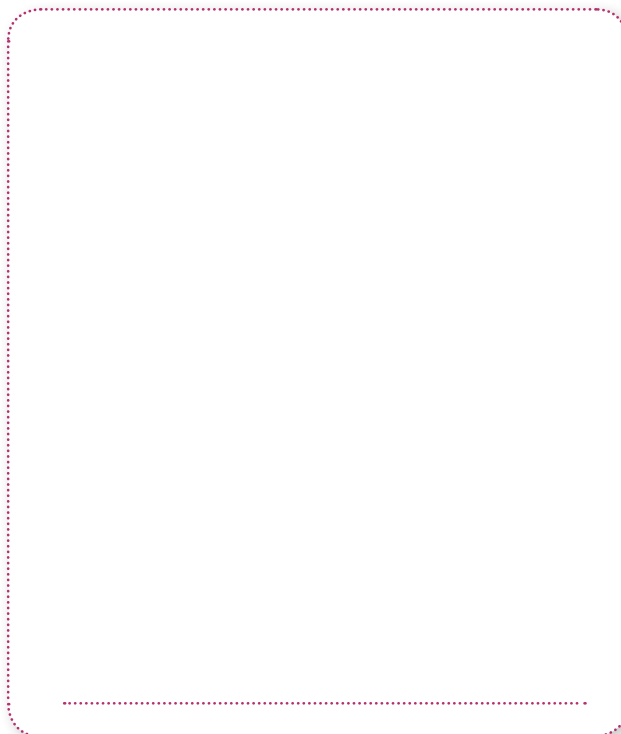
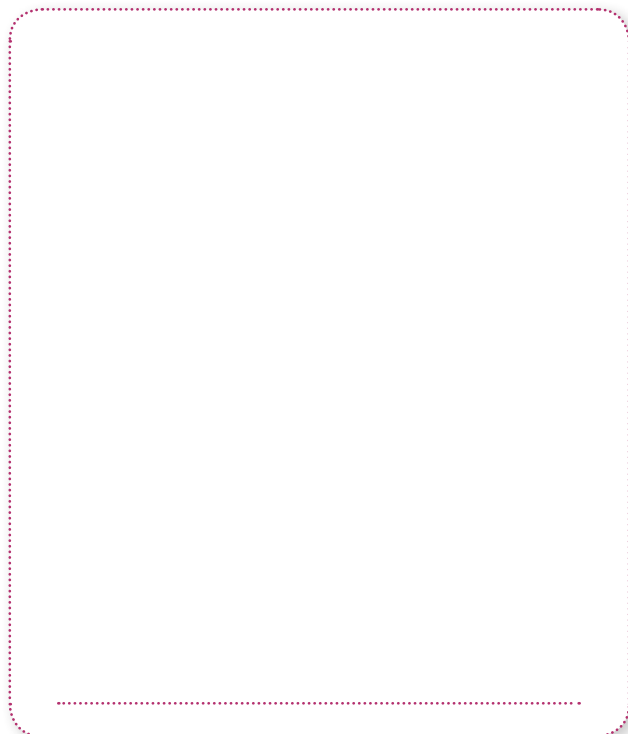


CERDOS

MIREN LOS DIBUJOS Y CUENTEN LA CANTIDAD DE ANIMALES QUE AYUDARON A ARRANCAR EL NABO. ESCRIBAN EL NÚMERO QUE CORRESPONDE (1, 2, 3, 4, 5, 6) AL LADO DE CADA NOMBRE.



FALTAN LOS DIBUJOS DE DOS PERSONAJES. ESCUCHEN OTRA VEZ EL CUENTO PARA SABER QUIÉNES SON. LUEGO DIBÚJENLOS Y ESCRIBAN CÓMO SE LOS NOMBRA EN EL CUENTO.



LOTERÍA DE NOMBRES

Pueden jugar a la lotería con sus nombres. Lean juntos/as las instrucciones para jugar.

1. ESCRIBIR CARTELES CON LOS NOMBRES DE LOS PARTICIPANTES EN IMPRENTA MAYÚSCULA.
2. PEGAR LAS LETRAS DE LA PÁGINA 23 EN UN CARTÓN. LUEGO RECORTARLAS Y COLOCARLAS EN UNA BOLSA.
3. SACAR, POR TURNOS, UNA LETRA DE LA BOLSA. SI LA CONOCEN, DIGAN SU NOMBRE. QUIENES LA TENGAN EN SU CARTEL, LE COLOCAN UN POROTO O UN PAPELITO.
4. EL/LA JUGADOR/A QUE PRIMERO COMPLETE TODAS LAS LETRAS DE SU NOMBRE ANOTA UN PUNTO.
5. GANA QUIEN OBTENGA MÁS PUNTAJE LUEGO DE TRES PARTIDAS.



ESCRIBIR CON LETRAS MÓVILES

Propongan que el/la niño/a use las letras que recortaron para armar su propio nombre mirando el cartel que hicieron en la lotería. Le va a llevar tiempo. Más adelante, puede componer nombres de familiares, amigos/as, etc. También pueden animarlo/a a reproducirlos sin el cartel a la vista.

A DESCUBRIR ADIVINANZAS DE ANIMALES

Lean las adivinanzas y, en cada caso, que el/la niño/a escriba los nombres, sin esperar que lo haga con todas las letras que van, ni que estén ordenadas. Lo importante es que ensaye modos de escribir. Los dibujos pueden ser una pista.

OREJAS LARGAS, RABO CORTITO,
CORRO Y SALTO MUY LIGERITO.
¿QUIÉN SOY?

EN LO ALTO VIVE,
EN LO ALTO MORA,
EN LO ALTO TEJE, LA TEJEDORA.

VUELO ENTRE LAS FLORES,
VIVO EN UNA COLMENA,
FABRICO MIEL Y TAMBIÉN CERA.
¿QUIÉN SOY?

DOY LANA
Y PARA HABLAR DIGO “BEEE”.
SI NO ADIVINÁS MI NOMBRE,
NUNCA TE LO DIRÉ.



Compartimos el cuento “Los tres cerditos” para que lean y disfruten en sus casas.

LOS TRES CERDITOS

En el corazón del bosque vivían tres cerditos con su mamá. En el bosque también vivía un lobo que buscaba una presa y le gustaba comer cerditos.

El cerdito más grande, que era muy trabajador, decidió que tenían que construirse casas para poder estar a salvo del lobo.

El cerdito más pequeño armó su casa con paja para hacerla lo antes posible y poder ir a jugar. El del medio, al ver que su hermano menor ya había terminado, construyó rápido una casa de madera para ir a jugar con él. El mayor se tomó muy en serio el trabajo, tardó un poco más que sus hermanos y la hizo de ladrillos.

El lobo salió de una arboleda y asustó al cerdito pequeño, que corrió hasta su casa de paja y cerró la puerta justo a tiempo.

El lobo gritó: —¡CERDITO, CERDITO, DEJAME ENTRAR!

Y el cerdito le dijo: —¡NO, NO, LOBO! ¡NO TE ABRIRÉ!

El lobo respondió: —¡SOPLARÉ, SOPLARÉ Y TU CASA DERRIBARÉ!

Entonces, el lobo sopló y sopló, y la casa de paja se derrumbó. El cerdito volvió a salir corriendo asustado y se refugió en la casa de su hermano del medio. Los dos se abrazaron temblando y escucharon que golpeaban a la puerta, y que el lobo gritaba: —¡CERDITOS, CERDITOS, DÉJENME ENTRAR!

Y el cerdito del medio contestó: —¡NO, NO, LOBO! ¡NO TE ABRIRÉ!

El lobo respondió: —¡SOPLARÉ, SOPLARÉ Y TU CASA DERRIBARÉ!

Entonces, el lobo sopló y sopló y no pasó nada. Juntó más fuerzas y volvió a soplar, y la casa de madera también se derrumbó. Los dos cerditos corrieron muy rápido a la casa de su hermano mayor. Los tres se abrazaron temblando y escucharon que golpeaban a la puerta y que el lobo gritaba: —¡CERDITOS, CERDITOS, DÉJENME ENTRAR!

Y el cerdito mayor contestó asustado: —¡NO, NO, LOBO! ¡NO TE ABRIRÉ!



El lobo respondió: —¡SOPLARÉ, SOPLARÉ Y TU CASA DERRIBARÉ!

El lobo sopló y sopló, y la casa de ladrillos no se movió. El lobo volvió a juntar fuerzas para soplar. Y sopló y sopló y sopló... pero la casa no se movió. Entonces, se puso a dar vueltas, buscando por dónde entrar a la casa. Encontró una escalera y se subió al techo. Mientras tanto, el cerdito mayor puso leña y una olla con agua a calentar en el hogar que daba a la chimenea. Cuando el lobo descendió por el interior de la chimenea cayó dentro de la olla con agua hirviendo.

El lobo escapó de ahí a los saltos y dando unos terribles aullidos que se oyeron en todo el bosque, y nunca más volvió a comer cerditos.





¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

Después de escuchar el cuento “Los tres cerditos”, pueden conversar con el/la niño/a sobre la base de estas preguntas: ¿qué te pareció el cuento?, ¿qué sentiste?

A partir de su respuesta, le pueden contar qué parte les gustó y también recordar quién les contaba este cuento cuando eran pequeños/as. También es posible preguntar: ¿pensaste que el cuento iba a terminar diferente?, ¿cómo? ¿Y si inventamos otro final?



Buscamos que el/la niño/a pueda hablar sobre el cuento y, además, cuente lo que sintió durante el relato.

Otro día pueden representar el cuento y dramatizar con títeres los diferentes diálogos. También jugar a repetir lo que decía cada uno:

LOBO: —¡CERDITO, CERDITO, DEJAME ENTRAR!

CERDITO: —¡NO, NO, LOBO! ¡NO TE ABRIRÉ!

LOBO: —¡SOPLARÉ, SOPLARÉ Y TU CASA DERRIBARÉ!

Se pueden divertir haciendo caras y usando voces para interpretar al lobo y a los cerditos.

Otra posibilidad es armar títeres para dramatizar el cuento.



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

Es posible comenzar con estas preguntas:

¿Qué materiales podemos utilizar para hacer los títeres? ¿Cómo hacemos para diferenciar a cada cerdito? ¿Qué materiales vamos a utilizar para hacer las casas? ¿Son todas del mismo tipo? ¿Buscamos objetos en casa para poder armarlos?



Estas son algunas ideas para utilizar objetos que tengan en sus casas:

MATERIALES

- ROLLOS DE PAPEL HIGIÉNICO.
- MEDIAS VIEJAS.
- BOLSAS DE PAPEL.
- TELA, LANA, BOTONES.
- TAPITAS.
- REVISTAS, DIARIOS, PAPELES DE COLORES.
- ADHESIVO VINÍLICO, TÉMPERAS, LÁPICES O MARCADORES DE COLORES.
- CAJAS DE CARTÓN.
- VASOS, BOTELLAS DESCARTABLES, LATAS, CUCHARAS DE MADERA, BROCHES.





CUANDO TENGAN LOS TÍTERES ARMADOS, PUEDEN PENSAR EN UN NOMBRE PARA CADA UNO DE LOS PERSONAJES Y ESCRIBIRLOS.

DECOREN Y ORGANICEN JUNTOS EL LUGAR DONDE VAN REALIZAR LA OBRA DE TÍTERES.



JUGAMOS A LA PIZZERÍA

Como los niños y las niñas disfrutaban mucho interpretar distintos roles, les proponemos que se transformen en pizzeros y pizzeras para festejar el final del cuento, y preparen una rica pizza.

Les sugerimos conversar y recordar todo lo que conocen y saben sobre las pizzerías. ¿Qué personas trabajan en una pizzería? Algunas ideas: mozos/as, cajero/a, comensales, cocinero/a, pizzero/a, entre otras. ¿Qué cosas habrá en una pizzería? Los/Las invitamos a pensar y a escribir el nombre para su pizzería.

PIZZERÍA



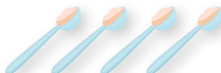
¡LES TRAEMOS UNA RECETA DE UNA PIZZA DE PAPA!

IMPORTANTE: ANTES DE COMENZAR
HAY QUE LAVARSE LAS MANOS.



RECETA

INGREDIENTES

- 2  DE HARINA 000.
- 1  DE SAL.
- 1 SOBRE DE LEVADURA.
- 1  DE AGUA TIBIA.
- 4  DE ACEITE.
- 3 .
- 1  DE AZÚCAR.
- ORÉGANO O ROMERO.
-  DE RALLAR.

PASOS

1. COLOCAR LA LEVADURA, EL AGUA Y EL AZÚCAR EN UNA .
2. MEZCLAR HASTA QUE SALGAN BURBUJITAS.
3. TAPAR Y DEJAR QUE SUBA LA MEZCLA.
4. MEZCLAR LA HARINA Y LA SAL EN UN .
5. HACER UN HUECO EN EL CENTRO Y AGREGAR LA MEZCLA DE LA .
6. UNIR PARA FORMAR UNA MASA Y AGREGAR EL ACEITE.
7. HACER UN BOLLO Y ESPERAR 15 MINUTOS.

8. HACER DOS BOLLOS Y ESTIRAR.

9. CORTAR LAS  BIEN FINITAS Y PASARLAS POR ACEITE Y ORÉGANO O ROMERO.

10. PONER LAS  Y EL  ARRIBA DE LA .

11. COCINAR EN  FUERTE 15 MINUTOS.



La persona adulta es quien se encarga del horno y de controlar el tiempo de cocción de la pizza. La propuesta es que el/la niño/a entienda el proceso y participe en la elaboración.

MIENTRAS SE COCINA LA PIZZA, PUEDEN ARMAR SU PIZZERÍA: SILLAS, MESA Y MANTEL. ¿QUÉ MÁS?

ARMEN UN CARTEL CON LO QUE VAN A OFRECER EN EL MENÚ:

MENÚ



¡ESPERAMOS QUE DISFRUTEN DE LA PIZZA DE PAPA!

JUGAMOS CON DADOS

Ahora les proponemos varios juegos con dados y tableros. Disfruten jugando y aprendiendo juntos/as.

! Es importante darle tiempo al niño o a la niña para mirar los dados y para responder. A los 4 y 5 años cuesta respetar las reglas y es posible que las cambie en su beneficio. Por eso es importante no enojarse, recordarlas y jugar varias veces al mismo juego.

✂ ANTES DE COMENZAR A JUGAR, PEGUEN LOS DADOS DE LA PÁGINA 21 EN UN CARTÓN O EN UNA CARTULINA. LUEGO RECÓRTENLOS Y ÁRMENLOS.

MINIGENERALA 1

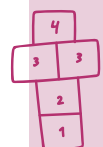
! Para que el/la niño/a se familiarice con el dado, tírenlo varias veces y nombren con él/ella el número que sale.

Es importante leer las indicaciones en voz alta para que todos/as aprendan las reglas.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- EL DADO 1.
- EL TABLERO 1.
- FICHAS: TAPITAS, BOTONES, CORCHOS, ETC.



3
6

TABLERO 1

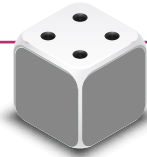
	JUGADOR/A	JUGADOR/A	JUGADOR/A
			
			
			
			
			
			

¿CÓMO JUGAMOS?

- INVITAMOS A JUGAR A UN/A HERMANO/A O A UNA PERSONA ADULTA. PODEMOS SER DOS O MÁS JUGADORES/AS.
- COLOCAMOS EL TABLERO, EL DADO Y LAS FICHAS EN EL MEDIO.
- CADA JUGADOR/A ESCRIBE SU NOMBRE EN EL TABLERO Y ENTRE TODOS/AS DECIDIMOS QUIÉN COMIENZA A JUGAR.
- GANA QUIEN COMPLETA PRIMERO EL TABLERO.



TIRÉ EL DADO Y SALIÓ . PONGO LA FICHA EN EL CASILLERO .

TIRO EL DADO Y SALE EL . EL CASILLERO YA TIENE UNA FICHA, ENTONCES, PASO EL DADO A OTRO/A JUGADOR/A.





36



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- ✓ ¿Cómo te diste cuenta en qué casillero colocar la ficha?
- ✓ ¿Cuál es el valor que salió en el dado? ¿Ese casillero está ocupado?
- Si le falta marcar solo un casillero:
 - ✓ ¿Qué tiene que salir en el dado para ganar?

Después de jugar varias veces a la Minigeneral 1, pueden seguir con la Minigeneral 2.

MINIGENERALA 2

¿QUÉ NECESITAMOS?

- EL DADO 1.
- EL TABLERO 2.
- FICHAS: TAPITAS, BOTONES, CORCHOS, ETC.

TABLERO 2

	JUGADOR /A	JUGADOR /A	JUGADOR /A
1			
2			
3			
4			
5			
6			



¿CÓMO JUGAMOS?

- DE LA MISMA FORMA QUE LA MINIGENERALA 1.



SI AL TIRAR EL DADO SALE
COLOCO UNA FICHA EN EL
CASILLERO 6.



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- Antes de comenzar a jugar:
 - ✓ ¿Dónde está el número 4 en el tablero? ¿Cuál es el número 6?



- ✓ Si sale , ¿en dónde hay que poner la ficha?

- Durante el juego, si le falta marcar solo un casillero:
 - ✓ ¿Qué tiene que salir en el dado para ganar?
- Después de jugar:
 - ✓ ¿Cómo te diste cuenta en qué casillero colocar la ficha?

Luego de haber jugado reiteradas veces a la Minigenerala 2, pueden seguir con la Minigenerala 3.

MINIGENERALA 3

¿QUÉ NECESITAMOS?

- EL DADO 2.
- EL TABLERO 1.
- FICHAS: TAPITAS, BOTONES, CORCHOS, ETC.



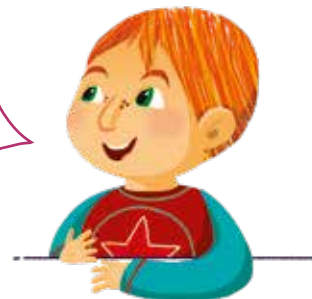
3 6



¿CÓMO JUGAMOS?

- DE LA MISMA FORMA QUE LA MINIGENERALA 1.

SI AL TIRAR EL DADO SALE **2**
COLOCO UNA FICHA EN
EL CASILLERO ●●.



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- Antes de comenzar a jugar:
 - ✓ ¿Sabés el número que salió en el dado? ¿Qué número es? ¿Dónde está ese número en el tablero?
- Durante el juego, si le falta marcar solo un casillero:
 - ✓ ¿Qué tiene que salir en el dado para ganar?
- Después de jugar:
 - ✓ ¿Cómo te diste cuenta en qué casillero colocar la ficha?

Ahora vamos a jugar con dos dados. Se necesitan los dados 1 y 3.

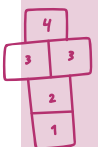


¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- ✓ ¿Qué números ves en los dados?
- ✓ ¿Los dados son iguales o diferentes? ¿Por qué?
- ✓ Si tirás los dos dados juntos, ¿qué número sale en total?
(Por ejemplo: si en un dado sale 3 y en otro 2, el valor total es 5.)



3 6



YA SABEMOS USAR DOS DADOS,
ENTONCES VAMOS A JUGAR A LA:



MINIGENERALA 4

¿QUÉ NECESITAMOS?

- LOS DADOS 1 Y 3.
- EL TABLERO 3.
- FICHAS: TAPITAS, BOTONES, CORCHOS, ETC.

TABLERO 3

	JUGADOR/A	JUGADOR/A	JUGADOR/A
6			
2			
9			
3			
5			
8			
4			
7			

¿CÓMO JUGAMOS?

- DE LA MISMA FORMA QUE LA MINIGENERALA 1.
- SE TIRAN LOS DOS DADOS JUNTOS.



TIRÉ LOS DOS DADOS JUNTOS.

SALIÓ



. COLOCO UNA

FICHA EN EL CASILLERO 7.



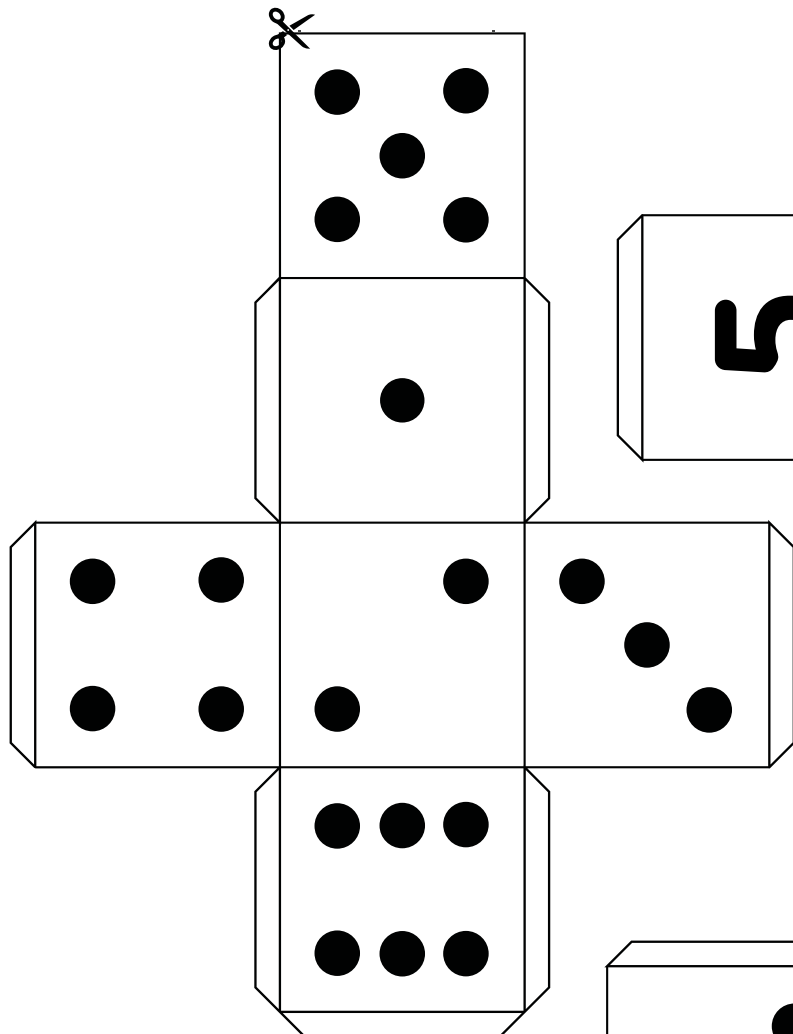
¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- Antes de comenzar a jugar:
 - ✓ ¿Qué número es este? (Señalar uno de los números del tablero.)
 - ✓ ¿A ver si encontrás el número 6? ¿Qué otros números conocés?
- Durante el juego, si le falta marcar solo un casillero:
 - ✓ ¿Qué tiene que salir en cada uno de los dados para ganar?
 - ✓ Si tirás los dados y salen 5 y 1, ¿ganás? ¿Por qué?
- Después de jugar:
 - ✓ ¿Cómo te diste cuenta en qué casillero colocar la ficha?

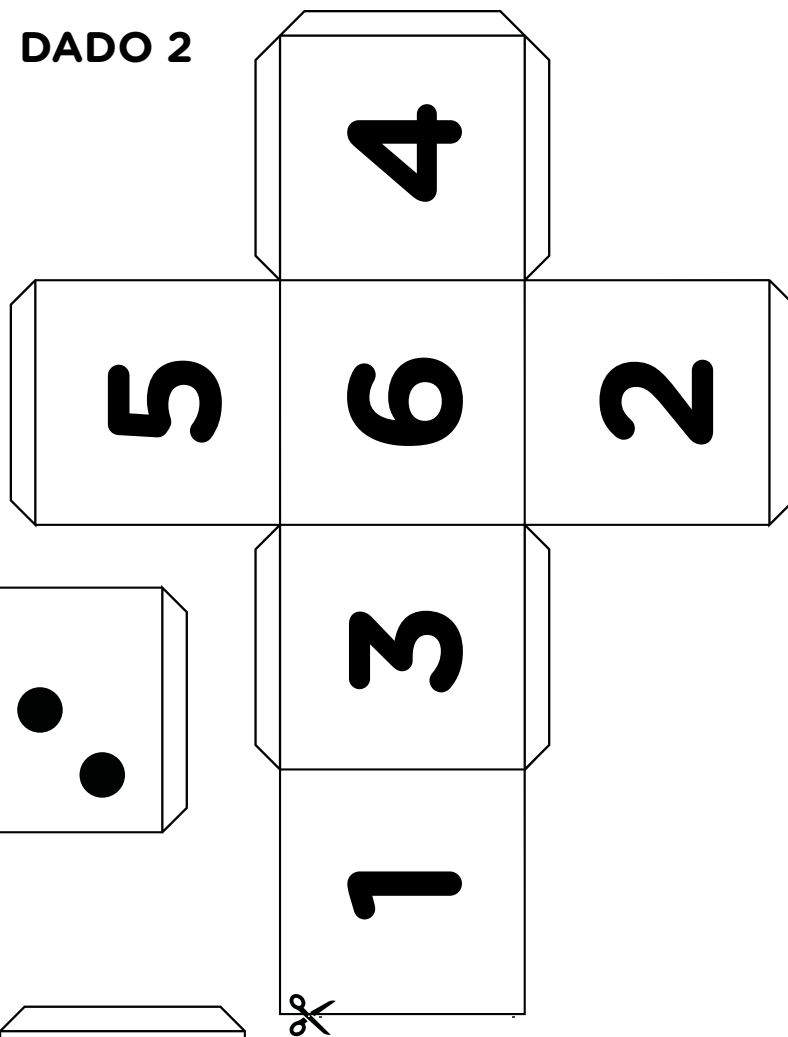
Esperamos que hayan disfrutado de jugar en familia. Los/Las invitamos a inventar nuevos juegos utilizando estos materiales.



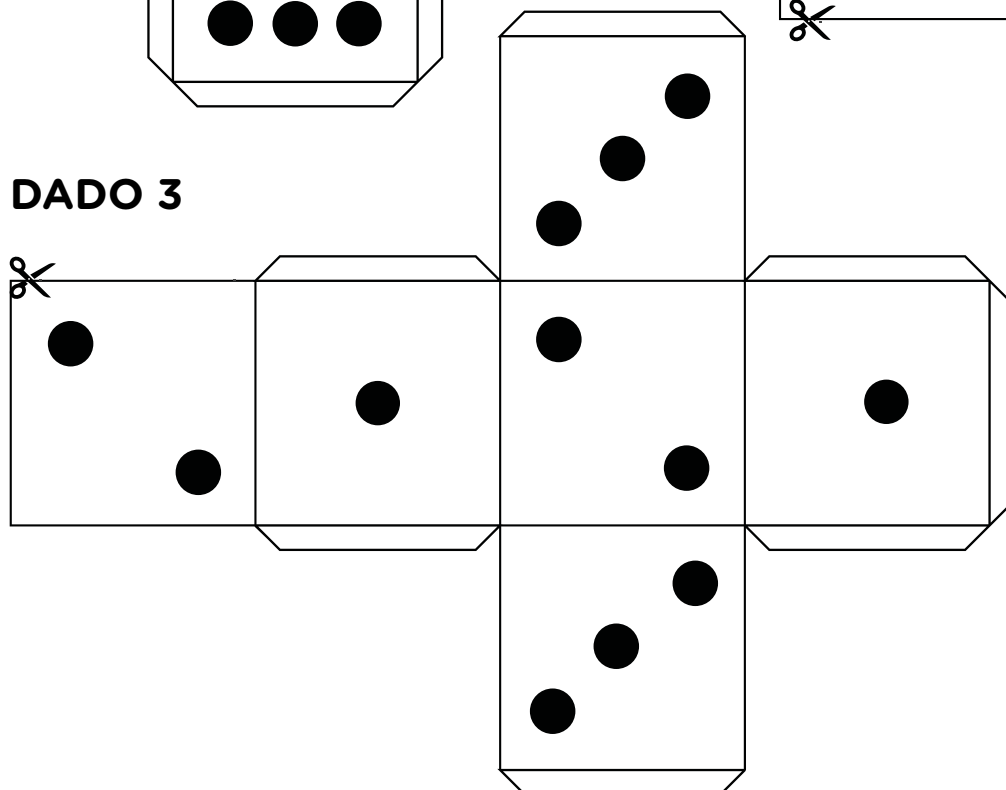
DADO 1

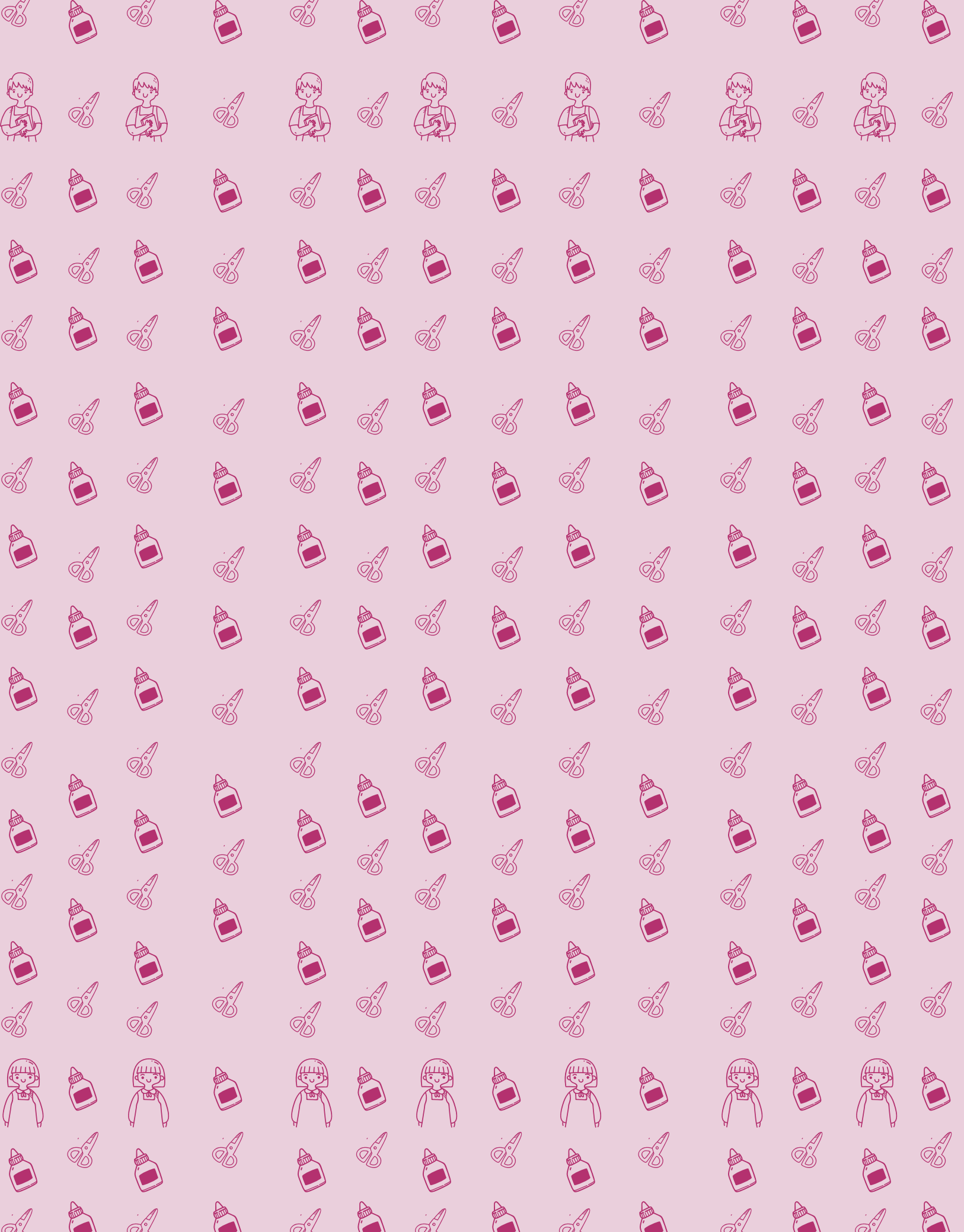


DADO 2



DADO 3







A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	C	C	C	C	D	D	D
E	E	E	E	E	E	F	F	F	G	G
H	H	H	I	I	I	I	J	J	K	K
L	L	L	L	M	M	M	M	N	N	N
Ñ	Ñ	Ñ	O	O	O	O	O	P	P	P
P	Q	Q	R	R	R	R	S	S	S	S
T	T	T	T	U	U	U	U	V	V	V
W	W	X	X	Y	Y	Y	Z	Z	Z	Z

