



ACTIVIDAD DE REFORZAMIENTO

Ciclo escolar 2020 - 2021



“Ponle la cola al burrito”

NOMBRE DEL JARDÍN DE NIÑOS		C.C.T.	ZONA	SECTOR	CICLO ESCOLAR
LAURO AGUIRRE		11DJN2765C	50	04	2020-2021
DOCENTE / AUTOR			GRADO	GRUPO	FECHA
Marcela González Ríos			1º 2º Y 3º	“A”	Mayo del 2021
TEMÁTICA	CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA / ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL		Pensamiento Matemático.		
	ORGANIZADOR CURRICULAR 1:		Forma, Espacio y Medida.		
	ORGANIZADOR CURRICULAR 2:		Ubicación espacial.		
	APRENDIZAJE ESPERADO:		Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.		
META DE APRENDIZAJE:		Lograr que los alumnos ubiquen objetos y lugares cuya ubicación desconocen, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.			
ESPACIO:		Hogar.			
PROPÓSITO DE PREESCOLAR:		Razonar para reconocer atributos, comparar y medir la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como para reconocer el orden temporal de diferentes sucesos y ubicar objetos en el espacio.			
ENFOQUE PEDAGÓGICO:		Este campo se enfoca en que los niños gradualmente interpreten y ejecuten expresiones en las que se establecen relaciones espaciales entre objetos. El espacio se organiza a partir de un sistema de referencias que implica establecer relaciones espaciales (interioridad, proximidad, orientación y direccionalidad) que se establecen entre puntos de referencia, para ubicar en el espacio objetos o lugares cuya posición se desconoce.			

RECURSOS	MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina. - Papel, tela, fomi o el material que ustedes elijan para hacer la cola del burrito. - Marcadores de colores. - Acuarelas y pincel. - Cinta adhesiva.
	TECNOLÓGICOS:	Teléfono celular.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	INICIO:	<p>Escuchen la canción "Arriba, abajo, izquierda, derecha" Y bailen siguiendo las indicaciones que va mencionando la canción. Link del video: https://www.youtube.com/watch?v=pa_Z6rKVQN4</p>
	DESARROLLO:	<p>Ahora vamos a jugar "Veo – veo" con ubicación del objeto, el cual es un divertido juego de observación. El juego consiste en lo siguiente: Uno de los jugadores busca (con la mirada) a su alrededor un objeto (sin mencionarlo) y luego debe decir en voz alta: "Veo, veo..." Y a continuación debe decir la ubicación del objeto y/o utilizar puntos de referencia para que el otro jugador pueda encontrarlo; pero sin decir el nombre del objeto elegido. Únicamente pueden elegir cosas que estén visibles para los demás participantes. Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es un objeto que está arriba de la tele. - Es un objeto que está a un lado de tu mochila. - Es un objeto que está atrás de la maceta. <p>Después los demás jugadores deberán adivinar de qué se trata y señalarlo. El jugador que lo mencione primero, será quien continúe el juego.</p>

Jugaremos a "Ponle la cola al burrito".

Primero, vamos a elaborar el material:

- En una cartulina dibujar un burrito (sin cola).
- Y también elaboren con el material de su elección, una colita para el burrito:
- Ahora inviten a otros miembros de la familia y jueguen a ponerle la cola al burrito.



El juego consiste en lo siguiente:

1. Se pega en la pared la imagen de un burro (al que le falta la cola). Esta imagen debe estar a la altura de la mano del alumno (a).
2. Por turnos, a cada jugador se le van a vendar los ojos (con un pañuelo limpio). Asegúrense de que no vea.
3. Colocar al jugador con los ojos vendados en la línea de salida, la cual debe estar en línea recta y al menos a dos metros de distancia de la pared.



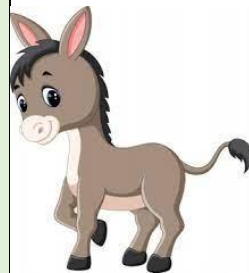
Este jugador deberá llevar en la mano la cola del burrito (puede ser una cuerda, una tela o lo que ustedes hayan elegido).

El participante deberá intentar colocar la cola en el burrito.

Los demás jugadores deben darle instrucciones para que ponga la cola al burrito.

Utilicen las siguientes indicaciones:

Arriba	Abajo
Adelante	Atrás
A la derecha	A la izquierda
A un lado	Al otro



El jugador debe seguir las instrucciones (sin quitarse la venda de los ojos) y colocar la cola donde las voces de los otros participantes se lo indiquen.

El jugador que consigue colocar la cola en el lugar correcto, o lo más cercano posible, ¡Gana!

Importante: Asegúrese de que el alumno (a) participe en ambas posiciones del juego: en dar instrucciones y en recibirlas (al poner la cola al burrito).

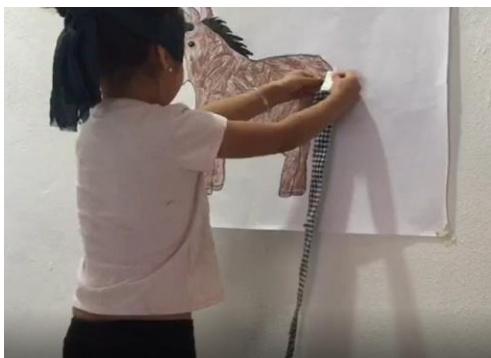
CIERRE:

Realizar al alumno las siguientes preguntas:

¿Lograste ponerle la cola al burro?, ¿Tuviste problemas para seguir las indicaciones que se te daban? ¿Cuándo te toco dar las instrucciones, el que las recibió pudo ponerle la cola al burro?

EVIDENCIAS

Video del alumno (a) jugando a ponerle la cola al burrito.



Alumna del Grupo de 2° "A"

Logró ponerle la cola al burrito a través de las indicaciones espaciales que le estaban dando como referencia: arriba, abajo, para un lado, para el otro lado. Si le gustó la actividad. Se le dificultó identificar derecha e izquierda. También se le dificultó dar indicaciones al otro jugador que llevaba los ojos vendados.



Alumnos del Grupo de 1° "A" y 2° "A"

Lograron ponerle la cola al burrito a través de las indicaciones espaciales que le estaban dando como referencia: arriba, abajo, para un lado, para el otro lado. Les gustó mucho la actividad, les pareció divertida. Se les dificultó dar indicaciones al otro jugador que llevaba los ojos vendados. También se les dificultó identificar derecha e izquierda.



Alumno del Grupo de 2° "A"

Logró ponerle la cola al burrito a través de las indicaciones espaciales que le estaban dando como referencia: arriba, abajo, para un lado, para el otro lado. Al alumno si le gustó la actividad. Se le dificultó dar indicaciones al otro jugador que llevaba los ojos vendados.