

Semana: 16 al 20 de marzo

## Contenidos y capacidades a enseñar

### Eje Transversal Lúdico: Juego dramático

- Conversaciones con otros/as niños/as y personas adultas como insumo para construir una situación dramática compartida.
- Composición de las características de personajes e interpretación de roles de la vida a partir de la información obtenida.

### Eje de experiencias: Conocimiento e Indagación del Ambiente

- Indagación de las funciones que lleva adelante un local de comida/restaurante. Los trabajos de las personas.
- Reconocimiento de los objetos como productos de manufacturación.

Eje/capítulo	Lúdico	Conocimiento e Indagación del ambiente
		Ambiente natural y social
Capacidades	Objetivos de aprendizaje	Objetivos de aprendizaje
<b>Comprensión, expresión y apreciación</b>	Realizar preguntas, sugerencias y comentarios sobre los modos en que se despliegan los juegos.	Describir a partir de lo observado.  Comunicar resultado de las observaciones (con palabras, dibujos, o en forma escrita).
<b>Curiosidad por aprender</b>	Explorar, descubrir y probar diferentes formas de jugar.	Indagar activamente el ambiente poniendo en juego la curiosidad.
<b>Iniciativa, creatividad y autonomía</b>	Desempeñarse con soltura en una variedad de juegos (dramático).	Interrogarse acerca de los sucesos del ambiente.

Eje/capítulo	Lúdico	Conocimiento e Indagación del ambiente
		Ambiente natural y social
Capacidades	Objetivos de aprendizaje	Objetivos de aprendizaje
<b>Trabajo colaborativo</b>	Escuchar las propuestas de otros/as y acordar pautas y responsabilidades.	Conocer y respetar las normas que regulan las actividades del espacio en el que jugamos.
<b>Compromiso y responsabilidad</b>	Colaborar en la organización de la sala (el espacio de juego) y respetar el espacio compartido.	Construir hábitos de cuidado de la salud y la seguridad, tanto personal como en relación con los/las otros/as.
<b>Planteo y resolución de problemas</b>	Recuperar los saberes que le son útiles para enriquecer las acciones de los roles asumidos.	Identificar situaciones problemáticas y colaborar en su resolución.

## Secuencia de actividades: Armamos una pizzería para el almuerzo

En esta secuencia, de acuerdo con lo planteado en el Diseño Curricular (2019, p.52) se propone abordar los escenarios desde un modelo sistémico. El objetivo es conocer e indagar cómo es un lugar que ofrece comidas (una pizzería), cómo es su funcionamiento teniendo en cuenta no solo las partes que lo componen, sino la riqueza que aportan las interacciones que se producen entre sus participantes (los diferentes roles). Se propone el juego de imaginar cómo es una pizzería que se observa a través del zoom de una cámara de fotos, agudizando la mirada y observando detenidamente cada aspecto de este recorte, como un lugar en el que suceden muchas cosas.

En esta secuencia iremos agudizando la mirada y recordando aquello que sabemos sobre las pizzerías y los restaurantes: ¿en qué se parecen?, ¿en qué son diferentes? Los ayudaremos a poner el foco en los diferentes espacios: las mesas, los comensales, la cocina, la caja, la entrada. También nos centraremos en los diferentes roles que desempeñan las personas que están en una pizzería: mozos, mozas, cajero, comensales, cocinero/a, pizzero/a, lavacopas, lavaplatos y podrán interpretar cada uno de los roles a partir del juego dramático.

- **Comenzamos con una pregunta:**

¿Qué se necesita para armar una pizzería? A ver pensemos... Una mesa, sillas, ¿qué más?

Si fueron alguna vez a una pizzería o vieron una mientras paseaban por el barrio. ¿Recuerdan el mobiliario, la ambientación, los carteles de una pizzería?

- **Les comparto algunas fotos para que vean:**

En la primera imagen ¿qué ven? Una casa con un cartel, que dirá el cartel ¿Restaurante o Pizzería?



- Se invita a los/las niños/niñas a hacer una lista con lo necesario para armar una pizzería en su casa.

- » Vamos a tener que hacer un cartel, para que todos sepan que es un lugar donde se come pizza.
- » Bueno y veamos, esta pizzería tiene un nombre, a ver si lo encuentran...



- » KEVIN, está en naranja. ¿Lo encontraron? Ahora nosotros tenemos que ponerle nombre a la nuestra... cada uno piense en la suya.

# PIZZERÍA

- Se indaga sobre el modo de elaborar pizzas.
  - » ¿En sus casas comen pizzas? ¿Alguien sabe cocinar pizzas? ¿Cocinan las pizzas en casa? ¿Y cómo se hace una pizza?

### Receta para hacer pizza: Ingredientes y pasos

Ahora que vimos que la pizza se hace con harina: ¿Qué pasa con las personas que no pueden comer alimentos con harina? ¿Podrán comer pizza?

- Se indaga sobre sus saberes relacionados a lo que se ofrece en las pizzerías.
  - » En las pizzerías, ¿se come algo más que pizza?



- » ¿Dónde encuentran lo que pueden pedir para comer? Armemos nuestro propio menú con otras opciones: Dibujen otras comidas que se pueden comer en una pizzería.



**Dibujen otras comidas que se pueden pedir en una pizzería**

■ Semana del 25 al 31 de marzo

## Contenidos y capacidades a enseñar

En esta semana se agregan contenidos referidos a matemática para enriquecer el juego.

### Eje Transversal Lúdico: Juego dramático

- Conversaciones con otros/as niños/as y personas adultas como insumo para construir una situación dramática compartida.
- Composición de las características de personajes e interpretación de roles de la vida a partir de la información obtenida.

### Eje de experiencias: Conocimiento e Indagación del Ambiente

- Indagación de las funciones que lleva adelante un local de comida/restaurante. Los trabajos de las personas.

### Eje de experiencias: Conocimiento e Indagación del Ambiente: Matemática

- Reconocimiento del número en contextos de la vida cotidiana.
- Identificación de que los números sirven para calcular.

Eje/capítulo	Lúdico	Conocimiento e Indagación del ambiente	
		Ambiente natural y social	Matemática
Capacidades	Objetivos de aprendizaje	Objetivos de aprendizaje	Objetivos de aprendizaje
<b>Comprensión, expresión y apreciación</b>	Realizar preguntas, sugerencias y comentarios sobre los modos en que se despliegan los juegos.	Describir a partir de lo observado.  Comunicar resultado de las observaciones (con palabras, dibujos, o en forma escrita).	Adquirir fluidez en la utilización del vocabulario matemático.  Usar portadores sociales, por ejemplo un menú con precios.
<b>Curiosidad por aprender</b>	Explorar, descubrir y probar diferentes formas de jugar.	Indagar activamente el ambiente poniendo en juego la curiosidad.	Manifestar interés por la resolución de desafíos matemáticos.
<b>Iniciativa, creatividad y autonomía</b>	Desempeñarse con soltura en una variedad de juegos (dramático).	Interrogarse acerca de los sucesos del ambiente.	Participar activamente en la resolución de problemas matemáticos.
<b>Trabajo colaborativo</b>	Escuchar las propuestas de otros/as y acordar pautas y responsabilidades.	Conocer y respetar las normas que regulan las actividades del espacio en el que jugamos.	Valorar el aporte de los pares en las resoluciones grupales.
<b>Compromiso y responsabilidad</b>	Colaborar en la organización de la sala (el espacio de juego) y respetar el espacio compartido.	Construir hábitos de cuidado de la salud y la seguridad, tanto personal como en relación con los/las otros/as.	Cuidar los materiales y el espacio de trabajo compartido.
<b>Planteo y resolución de problemas</b>	Recuperar los saberes que le son útiles para enriquecer las acciones de los roles asumidos.	Identificar situaciones problemáticas y colaborar en su resolución.	Resolver situaciones problemáticas y cotidianas en las que intervengan saberes matemáticos.

## Secuencia de actividades: Armamos una pizzería para el almuerzo. Segunda parte

- Se propone organizar un escenario, un el espacio de la casa, seleccionar los materiales y asignar los roles para cada una de las personas que van a jugar.

El escenario de juego se enriquece a partir de lo que fue sucediendo en los intercambios planteados anteriormente.

- Antes de empezar a jugar a la pizzería es necesario organizarnos y utilizar toda la información que fuimos aprendiendo en las actividades anteriores. Tenemos que averiguar cuántos/as somos para jugar y que cada uno/a interprete un rol.

Nos vamos a meter en la cocina de estas imágenes...



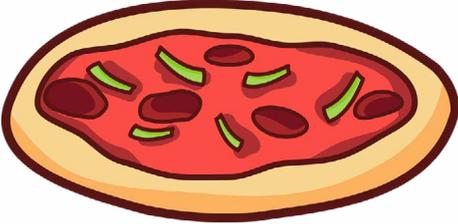
- » Vayan nombrando a las diferentes personas y describan lo que hacen.

En estas imágenes: ¿ven a alguien lavando los platos? ¿Puede ser que tengan una máquina para lavar los platos? ¿Quién prepara la comida? ¿Cómo están vestidos los/as cocineros/as? ¿Hay alguien que sirva la comida? Y las

personas que van a comer allí, ¿dónde se sientan?, ¿cómo se organizan en las mesas?, ¿quién les acerca el menú de la pizzería?

- A continuación se les propone el trabajo sobre los menús, que habían dibujado en una de las actividades de la primera semana, para agregarles los precios a cada uno de los platos u opciones de comida incluidas.

En dichos menús podrán completar los precios los cuales serán sugeridos por la/el maestra/o para facilitar los cálculos:

	<p><b>\$8</b></p>
	<p><b>\$2</b></p>
	<p><b>\$5</b></p>

A su vez, se acuerda la cantidad de billetes que van a necesitar para la compra y venta de cada producto, se dibujan y recortan los billetes de \$10, de \$5, de \$2 y monedas de \$1 necesarios.



Los/las niños/as van colocando el precio de los productos (del 1 al 9) que están a la venta. Resulta desafiante plantear situaciones en las que tengan que comprar diferentes porciones de pizza, que valen cada una \$2, u otras opciones combinadas como, por ejemplo, una porción de pizza que vale \$2 y un helado que vale \$5.

- Ahora sí, ¡a jugar!

Esta propuesta de juego podrá repetirse variando los roles de cada uno/a de los/as participantes, enriqueciéndose con la inclusión de otros platos con sus respectivos precios al menú y la confección de nuevos platos que podrán dibujar o recortar de diarios o revistas.