



Accedé aquí a los [Contenidos a priorizar del Nivel Inicial](#)

Semana: 1 al 5 de junio

## Contenidos y capacidades a enseñar

### Espacio.

*Formas geométricas.*

- Reconocimiento de propiedades geométricas en figuras (forma, lados rectos y curvos).

Capacidades	Objetivos de aprendizaje
<b>Comunicación, expresión y apreciación.</b>	Adquirir fluidez en la utilización del vocabulario matemático. Comprender y producir mensajes orales y gráficos.
<b>Curiosidad por aprender.</b>	Manifestar interés por la resolución de desafíos matemáticos.
<b>Planteo y resolución de problemas.</b>	Resolver situaciones problemáticas en las que intervienen saberes matemáticos.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

La secuencia que presentaremos se relaciona con las formas geométricas. Recuerden que, las figuras se trabajan todas en forma conjunta para que los/las niños/as sean capaces de diferenciarlas por sus características y nombres.

En las propuestas se deben plantear problemas que permitan, a los/las niños/as, **observar**, **dictar** (emitir y comunicar mensajes verbales), **representar** (emitir, dibujar y decodificar mensajes gráficos). Todas acciones necesarias para la construcción y apropiación de las características de las formas geométricas.

Antes de comenzar con la secuencia, para indagar los saberes que los/las niños/as poseen, sería conveniente que el/la docente presente distintas formas y pida que digan lo que saben. Habrá quienes solo reconocen su nombre

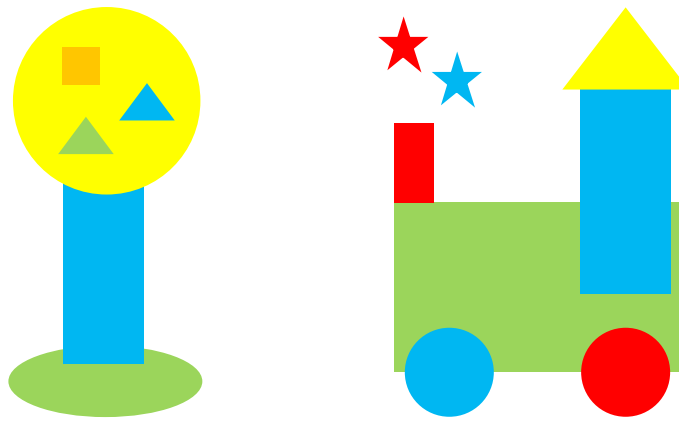
y quienes pueden expresar características en sus palabras “tiene tres lados derechos y tres puntas”, “no tiene puntas, es redonda”, “es un cuadrado”, “esta tiene cuatro lados, y esta tres”.

## A descubrir figuras 1

*Finalidad del juego para el/la niño/a*  
Reconocer figuras geométricas.

### *Materiales*

- Un reloj de arena o un adulto que marque el tiempo (1 ó 2 minutos).
- Lápiz y papel.
- Imágenes o escenas con formas geométricas. Se pueden buscar en internet, revistas, libros.



Ejemplo de imágenes con formas geométricas.

### *Desarrollo*

- Se forman grupos de dos o más integrantes.
- Se entrega a cada uno una imagen o escena.
- Se plantea la siguiente consigna: “Mientras que dure el reloj de arena deben marcar las formas geométricas que conocen”.
- Una vez que paso el tiempo cada jugador/a o grupo cuenta, en voz alta, las formas geométricas que encontraron diciendo su nombre y alguna característica.
- Si lo realizado es correcto se anota un punto.
- Gana el/la jugador/a o grupo que primero llega a tres puntos.

### *En el intercambio*

En esta actividad se parte de un mensaje gráfico (imagen o escena) a partir del cual se les solicita a los/las niños/as emitir un mensaje verbal expresando las características y los nombres de las figuras que reconocen. Es de esperar que el/la docente cuestione los mensajes con intervenciones del tipo: ¿en qué se diferencian el triángulo y el rectángulo?, ¿hay algún otro rectángulo? ¿De qué figura hay más?, ¿y menos?

De ser posible el intercambio entre niños/as propiciar que sean ellos/as quienes acuerden, o no, con lo expresado por el resto, relacionar los mensajes de unos/as con los de otros/as.

## A descubrir figuras 2

### *Finalidad del juego para el/la niño/a*

- Descubrir el nombre de la figura que salió.

### *Materiales*

- Gran cantidad de figuras geométricas (cuadrados, círculos, triángulos y rectángulos) de goma, de madera, realizadas en cartulina o cartón, recortadas de libros y revistas.
- Pañuelo para tapar los ojos.
- Bolsa opaca.

### *Desarrollo*

- Se forman grupos de dos o más integrantes.
- Se colocan las figuras geométricas dentro de la bolsa.
- A uno/a de los/las jugadores se le tapan los ojos y se le pide que saque, de la bolsa, una figura geométrica.
- Luego se le dice: *“Tenés que reconocer, mediante el tacto, qué figura es y decir, en voz alta, alguna de sus características y su nombre”*.
- Si lo realiza en forma correcta se anota un punto.
- Gana el/la jugador que primero llega a cinco puntos.

### *En el intercambio*

Aquí se les propone a los/as niños/as identificar la figura a través del tacto y luego emitir mensajes verbales con las características y nombre de la figura. Por lo general, se detienen en una característica, como ser “lados derechos”, es conveniente que el/la docente los lleven a reflexionar en torno a otras características, como ser “cantidad de lados”, “si tiene o no puntas”.

## Veo, veo de formas

*Finalidad de la actividad para el/la niño/a*

- Identificar la forma geométrica nombrada.

*Desarrollo*

- Se realiza de la misma manera que el juego tradicional “Veo, veo”, un/a jugador/a elige y visualiza un objeto con forma de cuadrado, rectángulo, círculo o triángulo que se encuentre en el lugar donde se desarrolla el juego y entabla el siguiente diálogo con los/las otros/as jugadores/as, que deben encontrar el objeto elegido:
  - » El/la que elige el objeto: “Veo, veo”
  - » Los/las que deben descubrirlo: “¿Qué ves?”
  - » El/la que elige el objeto: “Una cosa”
  - » Los/las que deben descubrirlo: “¿Qué cosa?”
  - » El/la que elige el objeto: “Maravillosa”
  - » Los/las que deben descubrirlo: “¿De qué forma?”
  - » El/la que elige el objeto: “Forma de...”
- El/la que lo encuentra se anota un punto.
- Se cambia el rol de el/la jugador/a que elige el objeto y se vuelve a jugar.
- Gana quien, luego de cinco vueltas, obtiene mayor puntaje.

*En el intercambio*

En esta propuesta los/las niños/as tienen que asociar el nombre de la forma con un objeto, es decir representarse mentalmente la forma. Para luego, mediante la acción de observar, descubrir el objeto elegido. Una vez que lo descubrieron hacer intervenciones del tipo: ¿qué tuvieron en cuenta para elegir ese objeto? y nombrando objetos con características similares: “¿Por qué eligieron ese y no este?”

■ Semana: 8 al 12 de junio

## Contenidos y capacidades a enseñar

### Espacio.

*Formas geométricas.*

- Reconocimiento de propiedades geométricas en figuras (forma, lados rectos y curvos).

Capacidades	Objetivos de aprendizaje
<b>Comunicación, expresión y apreciación.</b>	Adquirir fluidez en la utilización del vocabulario matemático.  Comprender y producir mensajes orales y gráficos.
<b>Curiosidad por aprender.</b>	Manifiestar interés por la resolución de desafíos matemáticos.
<b>Planteo y resolución de problemas.</b>	Resolver situaciones problemáticas en las que intervienen saberes matemáticos.

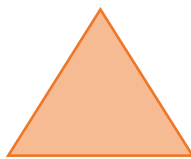
## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

### La espalda sensitiva

*Materiales*

- Lápiz y papel.
- Tarjetas con dibujos de figuras geométricas: cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo.

Por ejemplo:



*Desarrollo*

- Se puede jugar de a tres o más jugadores que se ubican uno detrás del otro.

- Se les plantea la siguiente consigna: “El/la último/a de la fila toma una tarjeta sin que el resto la vean y la dibuja con el dedo en la espalda de el/la compañero/a de adelante. Luego, este/a hace lo mismo y así hasta llegar al primero/a de la fila, quien la tendrá que dibujar en la hoja.”
- Se coteja la representación realizada en el pizarrón con la tarjeta recibida.
- Se juega reiteradas veces cambiando el orden de los/las jugadores/as para que el primer lugar y el último de la fila varíen.

### En el intercambio

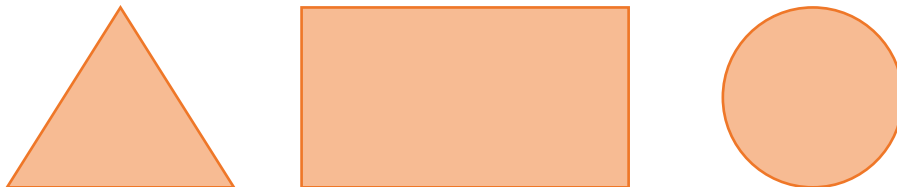
Aquí se trabaja el reconocimiento de figuras a partir de la emisión y decodificación de mensajes gráficos. Es importante que los/las niños/as puedan expresar qué figura representaron, a partir del dibujo recibido en la espalda, y las similitudes y diferencias entre el mensaje recibido y la tarjeta.

### ¿Qué figura es?

En el juego *A descubrir figuras 2*, Lucho dice:

- Tiene tres puntas.
- Tiene tres lados derechos.

El/la jugador/a marca la figura que sacó Lucho



### En el intercambio

Los/las niños/as, para resolver la actividad, deben decodificar el mensaje verbal, asociar las características nombradas con una figura geométrica para luego marcarla. Es importante que no sólo reconozcan la figura que es, sino que expresen porque no podía ser, en este caso, el rectángulo o el triángulo.

### Armando tarjetas

Armado dos tarjetas para jugar a *La espalda sensitiva*.



### *En el intercambio*

En esta propuesta los/las niños/as tienen que seleccionar dos de las cuatro figuras que reconocen y realizarlas en el papel. El/la docente, al finalizar la actividad, puede preguntar por qué eligió esa figura, y no otra. En caso de poder intercambiar con otros/as niños/as de la sala es importante que se reflexione en torno a ¿cuál es la figura más elegida? ¿cuál, la menos? ¿Por qué les parece que tal figura no fue elegida?

## Cierre

Se les puede proponer a los/las niños/as:

- Sacar fotos del objeto elegido y escribir/ copiar su nombre o grabar un mensaje que indique a qué forma geométrica corresponde. De esta forma el/la docente puede ver si hay correspondencia entre el nombre de la forma y el objeto elegido.
- Grabar un mensaje o realizar un video jugando *¡A descubrir figuras 2!* De esta forma el/la docente puede conocer qué características de las figuras son reconocidas por el grupo.
- Jugar al *Bingo de figuras geométricas*. Se le entrega a cada participante un tablero con seis casilleros con figuras geométricas dibujadas. Uno de ellos se encargará de sacar las figuras geométricas de una bolsa y nombrarla en voz alta. Tendrán que colocar una tapita/ botón/ poroto arriba de la figura del tablero que fue nombrada. ¡Ganará el/la jugador/a que primero complete el tablero y diga “bingo”!

Estas actividades pueden continuarse con otras del plano gráfico que apuntan a trabajar los mismos contenidos con propuestas que reproducen jugadas presentadas durante el juego.

- En *¿Qué objeto será?* Los/las niños/as deben asociar la palabra rectángulo con una de las bandejas presentadas y marcarla.
- En *¿Qué figura es?* Aquí, para resolver la actividad, los/las niños/as tienen que decodificar el mensaje verbal y asociar las características nombradas con una figura geométrica.
- En *Armando tarjetas* tienen que seleccionar dos de las cuatro figuras que reconocen y realizarlas en el papel.

Recuerden que la apropiación de los saberes se logra realizando las actividades reiteradas veces.