



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA GABRIELA GÓMEZ CARVAJAL**

**GRADO:** Transición      **GRUPOS:** A, B, C

**DIMENSIONES:** cognitiva, estética, actitudinal y valorativa

**SEMANA # 4:** del 11 al 15 de mayo de 2020

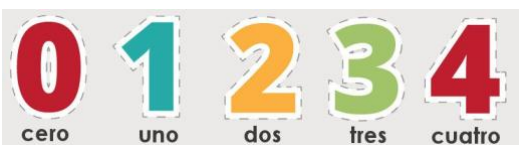
**DOCENTES:** Diana Upegui, Luz Emilce Gallego R, Paula Andrea Pineda

**ACTIVIDAD # 4**



**Adivina: antes de ti, después de ti**

- Coloca tus juguetes en línea. Cuenta cuántos juguetes hay. Juega a adivinar el juguete en el que están pensando tus padres, para que adivines cuál es ellos te darán una pista. La pista consiste en decirte el juguete que está antes y después del que tu debes seleccionar.
- Luego serás tú quien de las pistas “antes de y después de”, para que uno de tus acompañantes seleccione el juguete
- Dibuja uno de los juguetes que cogiste y el que está antes y después de este.



**Construyamos un juego con los números**

- Dile a uno o varios acompañantes que les invitas a jugar pero que primero hay que hacer en una tabla, en cartón o cualquier otro material los números del 1 al 10, del 1 al 15 o del 1 a 20, como lo desees. Debes escribirlos en línea.

Busca una tapa o algo que te sirva para tapar los números.

- Con la ayuda de tus acompañantes construye un dado utilizando cartón o cartulina.

#### EN LÍNEA # 4

- En el siguiente video podrás observar cómo hacer un dado utilizando un rollo de papel higiénico.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Tvt95LHJJFQ&t=8s>



- Dialoga con tus padres acerca de la forma geométrica que tiene el dado que construyeron.
- Realiza un recorrido por tu casa buscando otros objetos que tengan forma de cubo.



### Momento de jugar

- Por turnos de derecha a izquierda se tira el dado y según la cantidad que se saca al tirar se avanza en el conteo; por ejemplo: lanzas el dado y sale 2 puntos, se cuenta el 1 y el 2 y ahí se pone la tapa ¿recuerdas la tapa? Ahora toca nombrar el número que está antes y el número que está después del número tapado. Si hubo algún error entonces continúa la persona de la derecha, tira el dado y se sigue con el juego.
- Cuando ganes un turno debes escribir en una hoja los tres números: el que tapaste, el que está antes de este y el que está después de este.
- Cuando termine el juego vas a dar las gracias a tus compañeros por la elaboración de los materiales y la compañía. Exprésales lo que significó jugar con ellos.
- Posteriormente manifiesta que tal te parecieron las actividades: cuáles te gustaron más y por qué, cuáles cambiarías y por qué.