

Preescolar

1°, 2° y 3°

Juguemos a la feria



¿Qué voy a aprender?

Aprendizaje(s) sustantivo(s) o aprendizaje(s) fundamental(es)

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.

- ✓ Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.

EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL.

- ✓ Responde a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta.

EDUCACIÓN FÍSICA

- ✓ Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

- ✓ Contesta preguntas en las que necesite recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
- ✓ Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:	Materiales:
<p>La ficha didáctica invita a que en la familia se juegue a la feria, se presentan una secuencia de 5 juegos que permitirán a los alumnos poner en práctica la resolución de problemas a través del uso del conteo, registro e interpretación de la información. Su duración es de 2 semanas aproximadamente. Para su implementación, se sugiere elaborar los materiales de manera conjunta con los alumnos, se puede aprovechar la temporada que se acerca de navidad para que su diseño se trate de elementos navideños o de forma genérica.</p>	<p>Recolectando puntos con canicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓Caja de cereal o zapatos para la elaboración del tablero. ✓Tijeras y marcadores. ✓5 Canicas o pelotas pequeñas. ✓20 Fichas amarillas de cualquier material. <p>Juego de aros.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓9 botellas de envases de refrescos. ✓9 cuadros de cartoncillos de 15 x 15 cm al cual se asigna un valor de 1 a 3 de acuerdo a la posición. ✓3 bastidores o aros. ✓20 Fichas azules de cualquier material. <p>Vámonos de pesca.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Un bote de leche o jugo de plástico o tetrabrik u hojas de fomi.



<p>Se pretende que se realice un cronograma en el que se especifiquen los días asignados a cada actividad. Los juegos que se presentan son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recolectando puntos con canicas. 2. Juego de Aros. 3. Vámonos de pesca. 4. Tragabolas. 5. . La tiendita de Snacks. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Un palo redondo y largo. ✓ Un trozo estambre o hilaza y una tina o recipiente amplio con agua. ✓ 20 fichas rojas de cualquier material. <p>Tragabolas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ “Tragabolas” (Una caja de cartón, galón de plástico o un bote o canasto con un orificio circular en el frente). ✓ Tijeras, pintura o papel crepé y pegamento. ✓ 20 fichas verdes de cualquier material
---	---

Nota: Es necesario estar al cuidado de los alumnos al utilizar los materiales (canicas) para evitar accidentes

Algunas especificaciones

Para el desarrollo de los juegos, se sugiere; al inicio de cada juego, explicar e indicar a los niños cómo se va a realizar y lo que se espera que logren en cada uno de ellos. Posterior al término de cada juego, se deberá realizar un ejercicio de retroalimentación, podrán realizarlo como se indica al final de cada uno, a través de los cuestionamientos incluidos.

Se proporciona una tabla que pueden apoyar para recuperar los logros de los alumnos con relación a la finalidad central del proyecto, así como los otros Campos de Formación que se articulan.



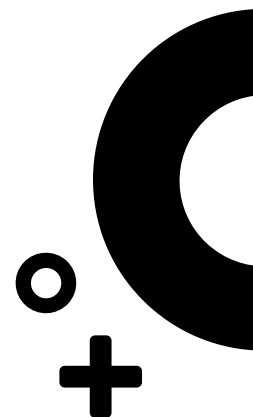
Organizador de actividades: diciembre 2021

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
			2. ¡Comencemos! Saberes previos.	3. Organicémonos
6. Preparemos nuestro tablero para las canicas	7. Material de Aros	8. Material para la pesca	9. Materiales para el tragabolas	10. Recolectando puntos con canicas.
13. Juego de aros	14. Vámonos de pesca	15. Juguemos al tragabolas	16. La tiendita de Snack	17. Evaluemos



¡Manos a la obra!

1. ¡Comencemos! Saberes previos.



1. Converse con el alumno(a), acerca de la feria, preguntar si han ido en alguna ocasión, con quiénes asisten, qué se hace en dicho lugar. Puede mostrar una imagen para contextualizar.
2. Pida a los alumnos que describan cómo son las ferias de su localidad (pueden investigar en la red en caso de ser necesario).
3. Después de compartir la información, comentar la situación actual de la feria con respecto a la pandemia por COVID-19 y Preguntar:
 - ¿Se puede ir a la feria en esta temporada?
 - ¿Cómo se puede hacer una feria en casa?
 - ¿Qué juegos se podrían incluir?Guiar la conversación centrándose en enlistar juegos de destreza donde se pueden obtener premios.

¡Vamos juguemos a la feria!

2. Organicémonos para poder jugar.

1. Proponga al alumno los juegos (puede ser a través de imágenes o listado de cada uno) para la feria en casa y dialoguen acerca si ellos quieren agregar alguno otro y regístrelos en un lugar visible.
2. Invite a seleccionar el orden de los juegos y registren los materiales necesarios para cada juego.
3. Enlisten las actividades a realizar para poder contar con todo el material necesario y los juegos a realizar y registren en un cronograma los días para cada actividad. (Anexo 1)
4. Retome lo registrado y explique al alumno que se espera que aprendan en cada juego “Resolver problemas a través del conteo”.
5. Muestre al alumno
6. Indique que, por cada juego realizado, tendrá la posibilidad de ganar fichas las cuales podrá acumular y tendrán que registrar en una tabla (Anexo 2) para al final los puedan usar en la actividad final del proyecto.
7. Comencemos a desarrollar cada uno de los materiales necesarios para los juegos.

3. Preparemos nuestro tablero para las canicas.

Es momento de elaborar el tablero del juego “Recolectando puntos con canicas”

1. Busque junto con el alumno (a) una caja de cereal o zapatos, marcadores, tijeras.
2. Tomen la caja de cereal o zapatos vacía. Si la caja es de cereal, cortar la cara frontal, si es de zapatos utilizar la tapa.
3. Tracen círculos (se proponen 9), con ayuda de una tapa pequeña del tamaño adecuado para que la canica entre y permanezca en el orificio; y recortarlos con cuidado.



4. Escriban bajo cada orificio un número, estos pueden variar dependiendo del nivel y proceso de cada alumno. Se proponen escribir en cuatro orificios el número 1, en tres el número 2 y en dos el número 3, ver anexo 3.
5. Pegue en la mitad de los lados más largos pequeños palos de madera si es necesario para dar soporte a la tapa.
6. Decoren el tablero como el alumno prefiera.
7. Coloque el tablero de manera que quede inclinado y realicen un ensayo para verificar su funcionamiento y ¡Listo!
8. Elaboren 20 fichas de color amarillo con el material que decidan, hojas de color, fomi, etc.
9. Guarde en un lugar seguro para después jugar.

4. Material de Aros.

Elaboremos el material para el “juego de aros”

1. Consiga 9 botellas de refresco de 600 ml.
2. Pinten o decoren cada botella como lo prefieran, pueden aprovechar las fiestas decembrinas para que sean alusivas a este tema.
3. Pida al alumno las llene de piedras o arena.
4. Recorten 9 de las cartulinas cuadros de 15 x 15 para ubicarlos debajo de cada botella 3 con el número 1, 3 con el número 2 y 3 con el número 3.
5. Elabore 3 aros con cartón grueso de 15 cm. o usar bastidores (pueden pintarse de colores para que le sean más atractivos).
6. Elaboren 20 fichas de color azul con el material que decidan, hojas de color, fomi, etc.
7. Guarde en un lugar seguro para después jugar

5. Material para la pesca.

Elaboración del juego “Vámonos de pesca”

1. Prepare el material para esta actividad, es necesario tener un bote de leche o jugo, puede ser de plástico o tetrabrik; hojas de fomi, un palo redondo y largo, un trozo estambre o hilaza y una tina o recipiente amplio con agua.
2. Trace la forma de los peces de diferentes tamaños en el plástico, el tetrabrik o el fomi. Se recomienda de 5 a 10 peces.
3. Invite al alumno a recortar los peces y perfore un orificio cerca de la punta y escríbales o colóqueles un número del 1 al 5 por un lado.
4. Elaboren la caña de pescar. en un extremo del palo atar el estambre o hilaza y en la punta colgante del estambre o hilaza amarrar el gancho que se puede hacer con un alambre o un clip, podrá hacer una o varias cañas según lo decidan.
5. Coloque los peces en la tina con agua, pare verificar que flote y se pueden enganchar.
6. Elaboren 20 fichas de color roja con el material que decidan, hojas de color, fomi, etc.
7. Guarde en un lugar seguro para después jugar



6. Materiales para el Tragabolas.

Elaboremos el material para el “Tragabolas”

1. Busque con el alumno, los materiales que se requieran para realizar el tragabolas, se sugiere realizarlo en una caja de cartón, galón de plástico, bote o canasto.
2. Platiquen y pónganse de acuerdo sobre la decoración o motivo que tendrá el tragabolas.
3. Realice un agujero a la caja o bote del tamaño adecuado para que entre la pelota y ecórenla.
4. Si no cuenta con una pelota, puede elaborar una provisional con calcetines.
5. Elaboren 20 fichas de color verde con el material que decidan, hojas de color, fomi, etc.
6. Guarde en un lugar seguro para después jugar.

7. Recolectando puntos con canicas.

1. Explique al alumno en qué consiste el juego.
2. Solicite al alumno se ponga frente al tablero y deslice de una en una las canicas desde el extremo inferior del tablero, hasta que entren en alguna de las casillas.
3. Pida al alumno observe en cada tiro, en qué casilla entro su canica y registre en su tabla el número correspondiente en cada tiro que realizo.
4. Apoye al alumno si no reconoce el número escrito de la casilla e indíquele que número es.
5. Invite al termino del juego al alumno (a) tome su tabla de registro de puntos ganados y pregunte: ¿Qué hacer para saber cuántos puntos ganaste en este juego?, permita que el alumno ponga en práctica sus estrategias para dar su respuesta y siga cuestionando, ¿Cómo hiciste para saber cuántas fichas amarillas ganaste? ¿Qué datos necesitaste para resolver el problema?

Nota: De la libertad a los niños para que registren la cantidad de puntos con sus propios recursos, símbolos propios o pictogramas.

8. Juego de aros.

1. Acomode las botellas en 3 filas de tres con un espacio de 15 cm entre cada una, debajo de ellas se pondrá una tarjeta de cartoncillo según el valor asignado.
2. En la primera fila, cada una de las 3 botellas tendrá el valor de 1 punto, en la 2da fila cada botella valdrá 2 puntos, y en la tercera fila cada botella será de 3 puntos.
3. Entregue a cada jugador los 3 aros e indique que tendrán que intentar insertar un aro por cada tiro en las botellas. Se propone dar como mínimo 2 turnos por jugador.



- Al finalizar, invite al alumno a tomar su cuaderno y solicite registrar las fichas que obtuvieron, según las botellas en que cayeron los aros.
- Indique al alumno que cuente las fichas que obtuvo y que registre en la tabla, según la cantidad de puntos, las fichas que obtuvo de acuerdo a la siguiente tabla:

Fichas azules	Puntos que corresponden
De 7 a 9	3
De 4 a 6	2
De 1 a 3	1

- Dialogue con el alumno con apoyo de las siguientes preguntas: ¿Qué hiciste para saber cuántas fichas ganaste en total? ¿Cuáles tiros fueron más difíciles? ¿Cómo te sentiste cuando ganaste las fichas? ¿Cómo le puedes hacer para tener más fichas azules?

9. Vámonos de pesca.

- Acomoden la tina con agua en un lugar adecuado, coloque los peces con el número asía el agua, oculto a la vista.
- Explique a los alumnos(as) que el número de cada pez; es la cantidad de fichas rojas a ganar, decidan si el premio se toma cada vez que atrapen un pez o si al final se cuantifican.
- Establezcan las reglas del juego: tiempo de turnos, si juega uno o dos participantes a la vez.
- ¡A jugar! Indique al alumno (a) que sostenga la caña con las dos manos, e introduzca el gancho a la tina de agua y comience a pescar.
- Invite al alumno a que cuando tenga un pez en el gancho, lo saque, observe el número que tiene y tome las fichas que corresponden al número.
- Solicite al finalizar el juego, que el alumno realice el conteo de las fichas rojas que obtuvo y registren el total.
- Cierre el juego a través de las siguientes preguntas: ¿Qué fue lo más difícil del juego? ¿Cómo te sentías cuando no lograbas pescar? ¿Qué hiciste para saber cuántas fichas ganaste? si quieres tener más fichas ¿Qué podrías hacer?

10. Tragabolas.

- Establezcan las reglas del juego: turnos, marca de lugar del que se lanzará, cuántos tiros se realizarán por turnos, tiempo para cada tiro, si se cambiara la distancia, entre otras.
- Explique al alumno que tomará una ficha cada vez que logre insertar la pelota dentro del orificio del tragabolas, durante el juego:
- Solicitar a los jugadores, que vaya registrando en su tabla el número de veces que encestaron la pelota en el tragabolas.
- Pida a los jugadores que cuente la cantidad de veces que encestaron la pelota en el tragabolas y registren en la tabla el número de fichas verdes que ganaron.



5. Solicite los jugadores observe su tabla de registro de puntos y expresen la cantidad de fichas que ganaron en cada juego.
6. Reflexione junto con el alumno acerca de: ¿Quién tiene más fichas? ¿De qué color? ¿En cuál juego ganaron más fichas? ¿En cuál juego ganaron menos fichas? ¿En cuál juego tienen la misma cantidad de fichas? ¿Cómo fue posible que alguien tenga más fichas que los demás? ¿Qué dificultades tuvieron en los juegos? ¿Cómo lograron superarlas?
7. Finalmente pida que explique todo lo que tuvieron que hacer para hacer posible el jugar a la feria.
8. Invite al alumno a hacer visita a la tiendita de los Snack para intercambiar las fichas ganadas y explique cómo se realizará el canje de ellas por lo alimentos.

11. Tiendita de Snacks.

Visitemos la tiendita de Snacks.

1. Para esta actividad deberá preparar previamente:
 - Diferentes alimentos como sugerencia: palomitas, hot dog, agua fresca, arroz con leche, dulces, etc.
 - Establecer el valor en cantidad de fichas y color de cada alimento y realizar los letreros.
 - Montar el puesto de Snacks.
2. En un primer momento el adulto de la familia jugará el rol de vendedor del puesto y el alumno/a el rol de comprador. Después pueden intercambiar los roles.
3. Debe permitir que el alumno solucione el problema respecto al manejo de sus fichas y cuente las que necesite de cada color para canjear los productos.
4. Al finalizar el juego dialogue con el alumno donde exprese acerca los siguientes cuestionamientos:
 - ¿Qué hiciste para saber cuántas fichas necesitaste para canjear cada producto?
 - ¿Qué se te dificultó hacer para seleccionar la cantidad de fichas y los colores que necesitaste?



¿Qué aprendí?

Invite al alumno a expresar, relatar o describir acerca de:

¿Qué aprendiste?

¿Para qué te puede servir lo que aprendiste?

¿Te gustó jugar con la familia?

¿Cómo fue su experiencia de crear una feria en casa?

¿En qué momento de los juegos que visitó en la feria requirió hacer uso del conteo?

¿Cómo se llevó el registro de puntos en cada uno de los juegos para saber cuántas fichas ganó?

¿Qué hizo para canjear sus fichas en la tienda de snacks?

¿Qué tan difícil o fácil fue construir los materiales para los juegos?





Para aprender más...

- Realice juegos de mesa donde involucre el conteo, como serpientes y escaleras, el juego de la oca, entre otros.
- Colabore en el orden de la casa, donde involucre el realizar el conteo de los objetos.
- Plantee problemas sencillos donde involucre números del 1 al 5, por ejemplo, si tengo tres manzanas y somos cinco en la familia, cuantas manzanas necesito comprar para que cada uno tenga una.



¿Cómo apoyar en las tareas desde casa?

Realizar las actividades de manera informal y relajada, involucrar al resto de la familia hará de la actividad más placentera y rica en aprendizaje.

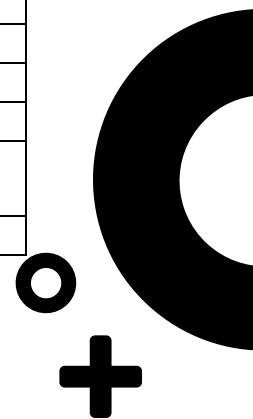
Es importante que previamente la familia conozca las reglas de los juegos para poder participar y hacer concursos.

Si en casa el niño tiene juegos de mesa u otros juegos que algún integrante de la familia los pueda integrar a la feria.

Algunos indicadores para observar el desempeño de los niños y las niñas

Mientras los niños, puedes observar los siguientes indicadores que te brindan información sobre el proceso en el desarrollo.

INDICADORES	Con facilidad	Con apoyo	No lo logro
Enuncia la cantidad correcta de fichas después de contarlas			
Expresa ¿cómo es que se puede obtener la mayor cantidad de fichas?			
Comenta sobre sus logros y aciertos en los diferentes juegos			
Utiliza el conteo para tomar decisiones o resolver situaciones de conflicto que se le presentaron			
Asocia el número de la tarjeta con cantidad de fichas			
Reconoce que el número 3 le da más fichas y el 1 menos fichas			
Identifica lo que se le dificultó y lo comentó			
Explica cómo solucionó sus dificultades			
Propone como lograr obtener más fichas			
Cuando se dificultó el conteo de las fichas encontraba la solución			
Desplazar las canicas hacia una trayectoria			



Lanzó las pelotas hacia la dirección del objetivo indicado			
Ensartó con los peces con la caña			
Canjeó productos llevando sus cuentas de cantidad y conteo en la tienda de snack			

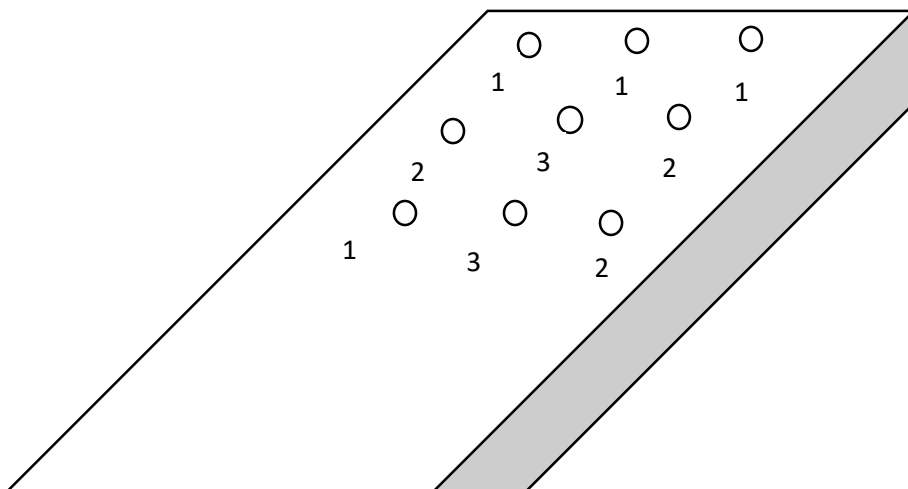
ANEXO 1. Cronograma.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
		.	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17

ANEXO 2. Tabla.

JUEGO	PUNTOS
Recolectando puntos con canicas	
Juego de aros	
Vámonos de pesca	
Juguemos al tragabolas	
TOTAL	

ANEXO 3. Ejemplo de tablero para jugar a las canicas.



DIRECTORIO

Enrique Alfaro Ramírez

Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes

Secretario de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco

Pedro Díaz Arias

Subsecretario de Educación Básica

Georgina Camberos Ruiz

Directora de Educación Preescolar

Responsables de contenido

Karla Cecilia Jiménez Montes.

Lizbeth Ofelín Cuan Crespo.

Julieta Elizabeth Gutiérrez Ruesga

Lorena Hernández Rentería (Colaboración)

Diseño gráfico



