

¿Dónde está la Montaña Rusa?



Lili
Colección



¡Hola!

Tu amigo Liloo te saluda. Hoy vamos a jugar, sonreír y aprender. Comencemos por marcar nuestra guía de trabajo, ya sea con nuestro nombre o un dibujo que nos identifique. También podemos escribir o dibujar cómo nos sentimos hoy.



Yo soy:

Hoy me siento:

Aprendamos a ubicarnos en el espacio



¿Qué aprenderemos hoy?

Aprenderemos a ubicarnos en el espacio usando las relaciones espaciales adelante, atrás, izquierda y derecha.



Te quiero contar que...

Aprender a ubicarnos en el espacio es muy importante, ya que nos permite saber dónde estamos y dónde se ubican las cosas que nos rodean. Por ejemplo, te permite moverte dentro de tu casa y encontrar con facilidad los diferentes lugares y objetos que hay en ella.





Ahora cuéntame tú...

- ¿Podrías contarnos en dónde te encuentras en este momento?

¡No tengas miedo de contarlo porque cualquier idea es valiosa!





Nuestra aventura de hoy

A continuación te presentamos la historia de Antonia, quien tiene algunas dudas sobre cómo ubicarse en el espacio en el que está.

Juntos, pasaremos por una serie de momentos en los que probarás con objetos, dibujos y símbolos, diferentes formas de ayudarle a Antonia a resolver sus dudas.



¿Dónde está la Montaña Rusa?



Antonia no pudo dormir de la emoción. Estuvo toda la noche fantaseando cómo sería ver el mundo desde arriba, cuando por primera vez se monte en la Montaña Rusa.



Había estado soñando con este día desde hace dos años, cuando conoció esta maravillosa máquina en una película.



Antonia no podía creer que existiera un tren que te permitiera moverte en un vagón a toda velocidad, hacia arriba y hacia abajo, y poder ver el mundo al revés sin caerte.



Su mamá estuvo ahorrando dinero y le prometió que apenas acabara su tratamiento de salud, la llevaría al parque de diversiones para que se montara todas las veces que quisiera en la Montaña Rusa.

Así que, luego de tanta espera, su día soñado llegó. Ese día, Antonia y su mamá tomaron un taxi que en un abrir y cerrar de ojos las llevó al Parque de diversiones.



Antonia estaba maravillada con todas las atracciones que tenía el parque, pero lo primero que necesitaba saber era dónde estaba la Montaña Rusa. Así que le preguntó al vigilante, quien amablemente le regaló un mapa del lugar.

Sin embargo, Antonia no estaba muy segura de cómo leer el mapa y no supo **hacia dónde tenían que caminar para llegar a la Montaña Rusa.**



RIVER VIEW PARK

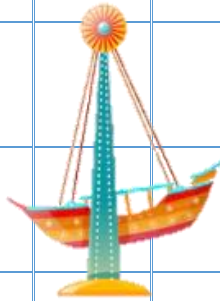
Carrusel



Montaña rusa



Barca de Marco Polo



Tractor



Carros chocones



Rueda de la fortuna



Entrada



¿Te parece si ayudamos a Antonia a resolver su problema?





Nuestro punto de partida



Antes de empezar, asegúrate de tener claro el problema que necesitas resolver.

Con tus propias palabras, cuéntanos cuál crees que es la duda que tiene Antonia.

Si fueras Antonia, **¿cómo resolverías el problema?**



Como habrás observado, la **información resaltada** con **color fucsia** en la lectura nos indica que esta es la duda que Antonia tiene que resolver:

¿Hacia dónde tiene que caminar para llegar a la **Montaña Rusa?**



Antes de empezar nuestra aventura es importante que practiquemos algunas cosas:

1. Describe las cosas que observas **adelante** de ti.

¿Cuándo miras **al frente**, qué ves?

2. Describe las cosas que tienes **atrás** de ti.

¿Cuándo volteas a mirar **hacia tu espalda**, qué ves?

3. Describe las cosas que tienes al lado **derecho**.

4. Describe las cosas que tienes la lado **izquierdo**.



Si tienes dudas sobre cuál es tu lado **derecho** y cuál es tu lado **izquierdo**, no te preocupes, porque hoy vamos a practicar. Pero para empezar, es útil que identifiques con cuál mano escribes o comes. Pregúntale a tu acompañante si lo haces con la mano **izquierda** o **derecha**. Y esa será una buena referencia para que te ubiques.



Si aún te cuesta un poco ubicar cuál es tu **izquierda** y tu **derecha**,
¡entonces esta guía es para ti!

Ahora sí, teniendo claro nuestro punto de partida,
¡empecemos nuestra aventura!



Nuestro momento de jugar con objetos



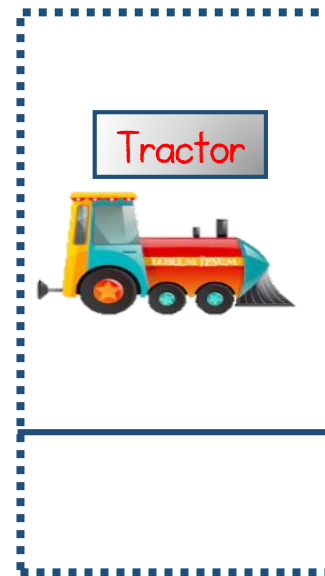
A continuación, te presentamos algunos materiales que te van a ayudar a explorar tu creatividad y a encontrar una solución al problema de Antonia.

Materiales

- Imágenes de las atracciones del parque de diversiones.
- Hoja con la imagen de la cuadrícula.
- Tijeras.
- Pegante.

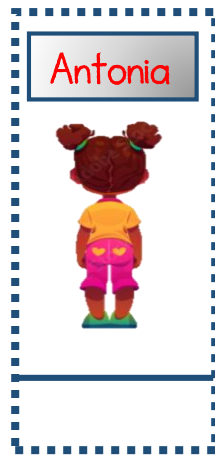
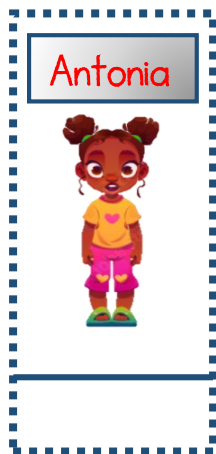


1. Recorta las siguientes imágenes siguiendo solo la línea punteada y luego dobla cada una por la **línea azul** ——— .



HOJA PARA RECORTAR



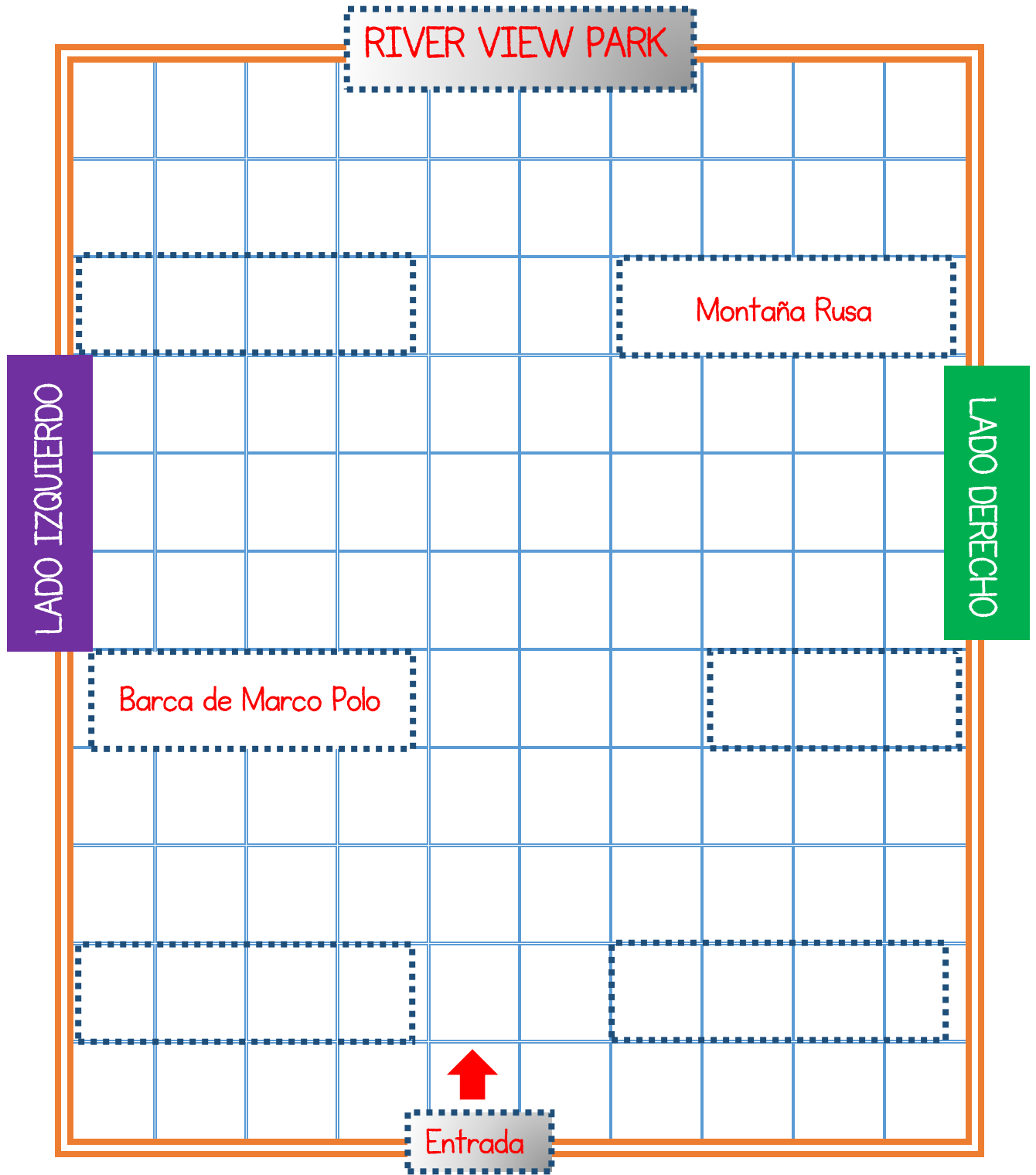


HOJA PARA RECORTAR



2. Observa el **mapa** del **Parque de diversiones** de la **página 10** y con las siguientes instrucciones completa el mapa a continuación:
- Toma las figuras de la **Montaña Rusa** y de la **Barca de Marco Polo** y pégalas encima del letrero que le corresponda a cada una.
 - Toma la figura de los **Carros chocones** y pégala al **lado izquierdo** de la entrada.
 - Toma la figura de la **Rueda de la fortuna** pégala al **lado derecho** de la entrada.
 - Toma la figura del **Tractor** y pégala al **lado derecho** de la **Barca de Marco Polo**.
 - Toma la figura del **Carrusel** y pégala al **lado izquierdo** de la **Montaña Rusa**.
 - Finalmente, toma la figura de Antonia en la que está de frente y pégala con la figura de Antonia que está de espalda.










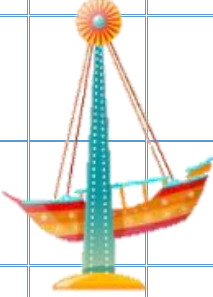





Ahora, observa el mapa que acabas de construir y responde:

¿Dónde está ubicada la Montaña Rusa?



En el mapa que construiste, y de acuerdo con la siguiente imagen, ubica la figura de Antonia que corresponda en los **puntos** indicados con la **x** y responde:

RIVER VIEW PARK

<p>Carrusel</p> 	<p>PUNTO C</p> <p>×</p> 	<p>Montaña rusa</p> 
<p>Barca de Marco Polo</p> 	<p>PUNTO B</p> <p>×</p> 	<p>Tractor</p> 
<p>Carros chocones</p> 	<p>PUNTO A</p>  <p>↑</p>	<p>Rueda de la fortuna</p> 
<p>Entrada</p>		



- ¿Qué atracción del parque tiene Antonia a **su izquierda** cuando se para en el **PUNTO A**?

- ¿Qué atracción del parque tiene Antonia a **su derecha** cuando se para en el **PUNTO B**?

- ¿Qué ve Antonia **adelante** cuando se para en el **PUNTO C**?

- ¿Qué ve Antonia **atrás** cuando se para en el **PUNTO C**?



Nuestro momento de dibujar y pintar



Ahora que ya conoces mejor cómo ubicar la izquierda, la derecha, adelante y atrás con objetos, **¿te animarías a probar con dibujos?**



- Observa el mapa del Parque de diversiones a continuación:



RIVER VIEW PARK



- Recorta las siguientes atracciones.
- Pega cada una en el recuadro punteado que corresponda:



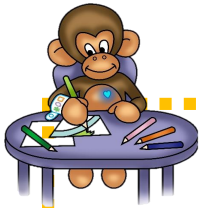
HOJA PARA RECORTAR



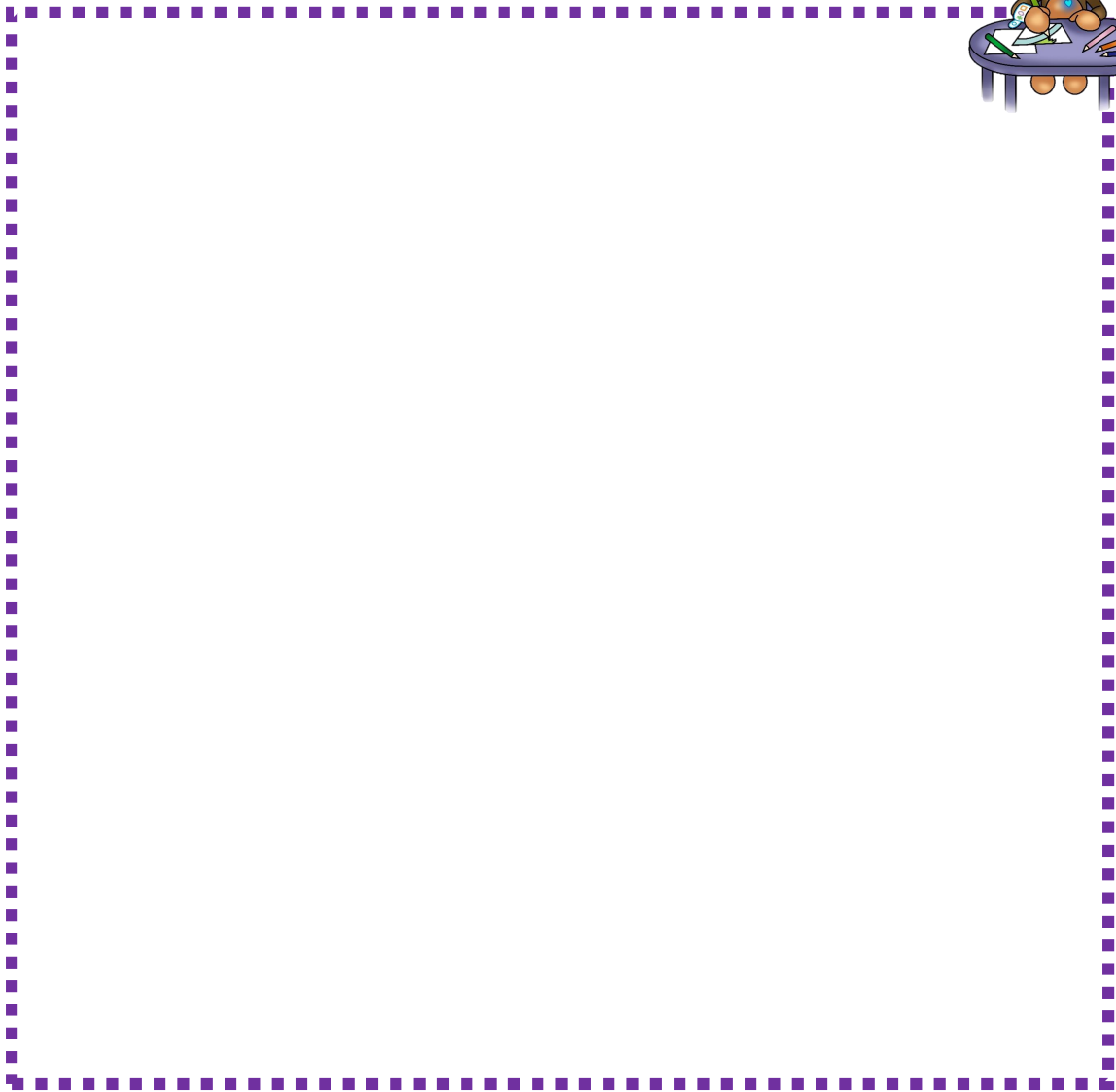
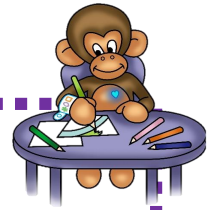
La atracción del Parque que Antonia tiene **adelante** cuando se para en el **PUNTO A**:



La atracción del Parque que Antonia tiene **atrás** cuando se para en el **PUNTO B**:



La atracción del Parque que Antonia tiene a su **izquierda** cuando se para en el **PUNTO C**:



La atracción del Parque que Antonia tiene a su **derecha** cuando se para en el **PUNTO C**:



Nuestro momento de aprender con símbolos



Luego de explorar con el concepto de **izquierda**, **derecha**, **adelante** y **atrás** probando con objetos y dibujos, vamos a practicar con el lenguaje matemático.



Con tus propias palabras, y teniendo en cuenta lo que has aprendido hasta este punto, ¿te animarías a contarnos qué tienes a tu **izquierda**, a tu **derecha**, **adelante** y **detrás** de ti en este momento?



Las **relaciones espaciales** nos permiten expresar dónde se encuentran las cosas y dónde estamos o nos ubicamos. **Adelante**, **atrás**, **izquierda** y **derecha** son algunos ejemplos de **relaciones espaciales**.



Veamos algunos ejemplos:

Antonia está detrás de la carpa

La carpa está al lado derecho de Antonia.

La carpa está al lado izquierdo de Antonia.



Antonia está adelante de la carpa



¿Te parece si seguimos practicando un poco más con estas relaciones espaciales?



Une con una línea la imagen con la frase correcta:

Antonia está detrás del tractor



Antonia está adelante del tractor



Antonia está detrás del Carrusel



Antonia está adelante del Carrusel



Antonia está al lado izquierdo de la Montaña Rusa



Antonia está al lado derecho de la Montaña Rusa



La Barca de Marco Polo está al lado izquierdo de Antonia



La Barca de Marco Polo está al lado derecho de Antonia



Nuestro momento de comprobar

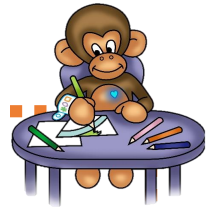


A continuación se presentan las respuestas a las actividades que realizaste en el *momento de dibujar y pintar* y en el de *aprender con símbolos*. Observa tus respuestas y compáralas con la siguiente información:

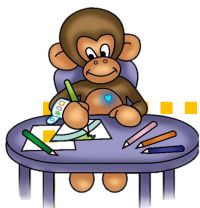


Momento de dibujar y pintar

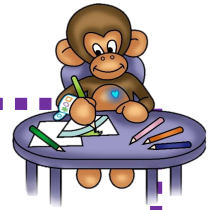
Pega la atracción del Parque que Antonia tiene **adelante** cuando se para en el **PUNTO A**:



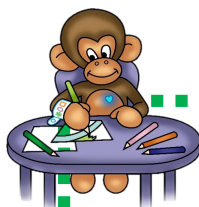
Pega a continuación la atracción del Parque que Antonia tiene **atrás** cuando se para en el **PUNTO B**:



Pega la atracción del Parque que Antonia tiene a su **izquierda** cuando se para en el **PUNTO C**:



Pega la atracción del Parque que Antonia tiene a su **derecha** cuando se para en el **PUNTO C**:



Momento de aprender con símbolos



Antonia está detrás del Tractor



Antonia está adelante del Tractor



Antonia está detrás del Carrusel



Antonia está adelante del Carrusel



Antonia está al lado izquierdo de la Montaña Rusa



Antonia está al lado derecho de la Montaña Rusa



La Barca de Marco Polo está al lado izquierdo de Antonia



La Barca de Marco Polo está al lado derecho de Antonia





¡Excelente trabajo!

Al final, lograste ayudarle a Antonia a resolver su problema de 3 formas diferentes: con objetos, con dibujos y con símbolos.



Nuestro momento de concursar



¡Adelante como el elefante!



Materiales

- Tablero (Ver Anexo).
- Una ficha de parqués por cada participante.
- Un dado.





Instrucciones

1. Cada jugador va a ubicar su ficha encima del cuadro de **salida**.
2. En su turno, va a tirar el dado y va a ir hacia **adelante** el número de cuadros que indique el dado.
3. En ese mismo turno va a hacer lo siguiente:
 - Si su ficha queda en el cuadro del **elefante**, va a ir hacia **adelante** el número de cuadros que indique el dado.
 - Si su ficha queda en el cuadro del **cangrejo** va a ir hacia **atrás 2 casillas**.
 - Si su ficha queda en el cuadro **morado**, el participante debe alzar su brazo o su pierna **izquierda** el número de veces que indique el dado. Si lo prefiere puede abrir y cerrar el ojo **izquierdo** el número de veces que indique el dado.
 - Si su ficha queda en el cuadro **verde**, el participante debe alzar su brazo o su pierna **derecha** el número de veces que indique el dado. Si lo prefiere puede abrir y cerrar el ojo **derecho** el número de veces que indique el dado.



- Si su ficha queda en el cuadro **rojo**, debe ubicar su ficha nuevamente en el cuadro de **salida**.
- Si el participante está cerca del cuadro de llegada debe sacar en el dado el número exacto para que su ficha quede en el cuadro de **llegada**.
- El ganador será el primero que logre ubicar su ficha en este cuadro.

Ahora sí, ¡a divertirnos!



Anexo

¡Adelante como el elefante!

A maze puzzle with a path of colored squares and animal icons. The path starts at a blue button labeled "SALIDA" at the bottom left. The path consists of the following squares in order: an orange square with a grey elephant, a yellow square with a red crab, a purple square, a yellow square with a red crab, a green square, an orange square with a grey elephant, a purple square, a green square, an orange square with a grey elephant, a green square, and finally a blue button labeled "LLEGADA" at the end. The maze is formed by a vertical column of 6 squares (top to bottom: yellow with red crab, purple, green, orange with elephant, purple, yellow with red crab) and a horizontal row of 4 squares (left to right: purple, green, orange with elephant, green). The top-right square of the vertical column is a red square with the text "VUELVE AL PUNTO DE SALIDA".



Referencias y enlaces de apoyo

Imagen casa. Página 3

<https://www.pinterest.es/pin/132222939050510494/>

Imagen parque. Página 7

https://www.freepik.es/vector-gratis/parque-tematico-feria-diversion_5936206.htm

Imagen montaña rusa. Página 8

https://www.freepik.es/vector-premium/gente-feliz-montando-montana-rusa-vector-dibujos-animados-parque-atracciones-ilustracion-sobre-fondo-blanco_23677104.htm

Imagen parque de diversiones. Página 9

https://www.freepik.es/vector-gratis/parque-atracciones-atracciones-iconos-planos-establecidos_3796755.htm#query=parque%20de%20diversiones&position=14&from_view=search&track=sph

Imagen niña. Página 16

https://stock.adobe.com/co/search?filters%5Bcontent_type%3Aphoto%5D=1&filters%5Bcontent_type%3Aillustration%5D=1&filters%5Bcontent_type%3Azip_vector%5D=1&filters%5Bcontent_type%3Avideo%5D=1&filters%5Bcontent_type%3Atemplate%5D=1&filters%5Bcontent_type%3A3d%5D=1&filters%5Bcontent_type%3Aimage%5D=1&k=NI%C3%91A+EMOCIONADA+ANIMADA&order=relevance&safe_search=1&search_page=1&search_type=usertyped&acp=&aco=NI%C3%91A+EMOCIONADA+ANIMADA&get_facets=0&asset_id=519499456

Imagen elefante. Página 50

https://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/elefante_caricatura.html



Guía 1.9

Fase Valle

Tema

Relaciones espaciales

Competencia abordada

Identifica las relaciones espaciales adelante, atrás; izquierda y derecha para ubicarse y ubicar los objetos en su entorno.



Materiales necesarios para esta sesión

Momento de jugar con objetos

- Imágenes de las atracciones del parque de diversiones.
- Hoja con la imagen de la cuadrícula.
- Tijeras.
- Pegante.

Juego matemático

- Tablero (Ver Anexo).
- Una ficha de parqués por cada participante.
- Un dado.

