

Secuencia “Juegos con números”

Escuela: JIC N°1 DE 18 “República Argentina”

Autoras/es: Mirta Alejandra Barrena

Sala/grado/año: Sala de 5

Breve descripción

Esta secuencia consiste en realizar actividades lúdicas y participativas utilizando la banda numérica y otros recursos didácticos. Los niños y las niñas exploran los números a través de actividades que les permiten aprender a contar, identificar y relacionar los números de manera divertida. La secuencia busca fortalecer su comprensión numérica, promover la interacción y el aprendizaje activo, y facilitar el reconocimiento de los números en diferentes contextos.

Situación inicial

Los niños y las niñas aprenden a usar los números cuando cuentan. Para aprender los números necesitan usarlos, nombrarlos, escribirlos, interpretarlos, compararlos; descubrir los principios, las regularidades y la organización del sistema de numeración. Para que avancen hacia la comprensión y escritura convencional de los números también es necesario que puedan reflexionar sobre ellos, sus relaciones y sus regularidades.

Por ello es necesario plantear situaciones en las que los niños necesiten contar y puedan reconocer la utilidad del conteo y la necesidad de hacerlo con precisión. Y para lograr todo esto, la banda de números es una herramienta muy útil.

En la sala, la banda numérica es un recurso valioso para familiarizarse con los números. Los niños pueden acudir a ella para buscar información numérica: por ejemplo, siguiendo el orden de los números que allí aparecen mientras van contando para determinar cuál es el nombre o la escritura de un número.

Objetivos

- Valorar los conocimientos y experiencias tempranas en matemática como una base fundamental para el desarrollo del aprendizaje sistemático.
- Generar interacciones positivas que promuevan la escucha atenta y permitan a los niños expresar sus hipótesis e ideas sobre los conocimientos matemáticos, haciendo visible su pensamiento tanto a través de las conversaciones como del lenguaje gráfico.
- Proporcionar a cada niño el tipo de apoyo que necesita para desarrollar la curiosidad, la creatividad y la confianza en el aprendizaje matemático.
- Impulsar el juego como estrategia de enseñanza para fomentar el aprendizaje de la matemática en un ambiente de alegría y bienestar, a través de la colaboración y el disfrute de la experiencia de aprendizaje.
- Generar interacciones positivas que promuevan la escucha atenta y permitan a los niños expresar sus hipótesis e ideas sobre los conocimientos matemáticos, haciendo visible su pensamiento tanto a través de las conversaciones como del lenguaje gráfico.

Es busca que niños y niñas:

- Utilicen procedimientos de conteo y diseñen cantidades.
Se inicien en el registro de cantidades.
- Participen activamente en la resolución de problemas matemáticos.
- Realicen distintos procedimientos para resolver diferentes problemas y agregar, quitar, repartir y buscar una cantidad.
- Puedan detenerse ante un número dado.

Contenidos

- » Funciones del número.
- » El número como memoria de la cantidad.
- » Comparación de la cantidad de elementos en colecciones, estableciendo relaciones de igualdad y desigualdad (igual/mayor/menor que...)
- » Cuantificación de cantidades a través del conteo.
- » Registro de cantidades.
- » El número como memoria de la posición.
- » Designación de posiciones dentro de una serie ordenada.
- » Representación y organización del sistema numérico.

Destinatarios

Niños y niñas de sala de cinco años.

Secuencia didáctica

1. Presentación de la banda numérica del 1 al 10 y juego con dados.

Materiales: banda numérica, dados, tapitas

Actividad: se presenta en el pizarrón una banda numérica del 1 al 10. En grupo completo, los niños completan debajo de cada número una cantidad de puntos lanzando un dado hasta completar del 1 al 6. Luego, se invita a reflexionar:

¿Y ahora, cómo podemos completar los otros números?

¿Qué necesitamos para completar el número 10?

Preguntar quién tiene más o menos fichas.

Indagar qué número falta para llegar a 10.

Promover que los niños expliquen sus estrategias y razonamientos.

Capacidades: se fomenta la autonomía para aprender al explorar diferentes formas de completar la secuencia, y la resolución de problemas mediante el uso del dado y fichas.

2. Juego en pequeños grupos con banda numérica del al 10

Materiales: tarjetas con números, tapitas.

Actividad: cada grupo coloca sobre cada número tantas tapitas como indica la tarjeta (del 1 al 10). Luego se comparten resultados entre grupos.

Capacidades: comunicación (intercambio entre grupos), pensamiento crítico (comparar estrategias).

3. Ampliación de la banda hasta 20 y luego 30 (grupo total)

Materiales: banda numérica hasta el 20, luego al 30; tapitas.

Actividad: juego similar al anterior, pero en cifras más grandes.

Capacidades: autonomía para aprender en un contexto más amplio.

4. Juego de recorrido en el piso con grupo completo y en pequeños grupos

Materiales: Tableros de juego, dados, fichas y marcadores.

Actividad: se realiza un juego grupal de recorrido en el piso, en el que los niños avanzan por casilleros lanzando un dado. Entre todos terminan el recorrido y

llegan al final. Cada grupo de cuatro niños tiene un tablero con casilleros. Tiran el dado por turnos y avanzan según el número obtenido, intentando llegar a la meta. ¿Quién avanzó más? ¿Y quién menos? ¿Cuántos casilleros te faltan para llegar al final?

Se juega nuevamente pero ahora se utilizan números, dejando casilleros vacíos. ¿Qué números faltan en el recorrido? ¿Cómo te diste cuenta? ¿Qué número se necesita sacar para llegar a...?

Variante avanzada: tablero más extenso y dados múltiples. Juegan con un tablero más largo y lanzan dos dados para cambiar la dinámica de avance. Casilleros con consignas especiales; ejemplos: “retrocede 2”, “avanza 5”, “ve al casillero 27”.

Capacidades: pensamiento reflexivo (calcular distancias, analizar números intermedios, seguir instrucciones), resolución de problemas (decidir qué número lanzar para avanzar, suma de dados).

5. Juego con Bluebot (grupo total)

Materiales: robot bluebot, juego de recorrido y dado interactivo.

Actividad: programación de Bluebot para avanzar sobre el recorrido tirando el dado.

Competencias: autonomía tecnológica y resolución de problemas.

6. Exploración de la banda numérica en el pizarrón (grupo total)

¿Cuál es el primer número? ¿Y el último? ¿Qué casillero viene después del 20? ¿Y antes del 25? ¿Cuál está entre 26 y 28? ¿Qué número es mayor. 13 o 15? ¿Por qué? ¿Cómo te diste cuenta? ¿Cuántos casilleros hay de este número a este otro? ¿Qué números empiezan con 1 y cuáles con 2?

Competencias: pensamiento reflexivo y comunicación.

7. Juego “Descubre el número” (grupo total)

Materiales: cuadro de números con algunos cubiertos, pistas orales.

Actividad: descubrir el número. Hay varios números tapados con un cuadrado de papel, a través de diferentes pistas que dice la docente (está entre..., es anterior a..., empieza con..., termina con..., después de...) los niños tienen que descubrir qué número es. Luego cada niño y cada niña piensa en un número y tiene que dar pistas para que los demás averigüen de qué número se trata.

Competencias: comunicación, pensamiento crítico.

8. Armado de recorrido.

Materiales: cartón y marcadores para realizar un recorrido.

Actividad: cada niño o niña puede realizar su propio recorrido, colocarle los casilleros o utilizar los que ya están hechos, colocar los números y agregar consignas propias (avanzo, retrocedo, etc.)

Competencias: pensamiento creativo, resolución de problemas.

Evaluación

Se evaluaron los siguientes indicadores:

El niño o la niña,

- Al utilizar el conteo, respeta la serie numérica, la correspondencia entre los nombres de números y cada objeto y el principio cardinal.
- Arma colecciones de hasta al menos diecinueve elementos, estableciendo relaciones de igualdad y desigualdad entre conjuntos (“más que...”, “menos que...”, “igual que...”)
- Reconoce la posición de los números en la serie numérica hasta treinta, identifica el antecesor y el sucesor de un número y explora la posición de algunos números mayores que 30 en tableros, bandas numéricas y otros portadores de números.
- Relaciona progresivamente los numerales con la cantidad y la posición o el orden que representan, hasta el 30.
- Reconoce números en distintos portadores (banda numérica, cuadros organizados en filas de a diez, calendarios, juegos) e identifica regularidades del sistema decimal.
- Dice la serie numérica hasta 30.
Lee y escribe los numerales en formato arábigo hasta 19.
- Usa los números para resolver y comunicar situaciones de la vida diaria, en juegos o actividades cotidianas.
- Reconoce y nombra el antecesor y el sucesor de los números que conoce.
Relaciona un número con la cantidad correspondiente mediante la manipulación de material concreto.

La evaluación se realizó durante cada actividad de juego. Se consideraron habilidades cognitivas, comunicativas, motrices y socioemocionales. Se realizó una observación directa y listas de cotejo.

En momentos clave (visión grupal con banda, juegos de recorrido, Bluebot), la docente registró comportamientos de conteo, posición, comparaciones y explicaciones de estrategias.

La observación sistemática se documentó con listas de cotejo y escalas de logro (Excelente/Bueno/En desarrollo).

Además, se realizó un registro anecdótico donde se anotaron frases textuales (“muevo primero este dado y ahora este otro”, “da 8 porque 4 más 4 es 8”, “me faltan dos”, “tiro el dado y programo Bluebot”, “los números de esa fila empiezan igual”, “me faltan cuatro lugares para llegar”, “si me saco un cuatro llego a la meta”, etc.) que revelan pensamiento matemático y reflexión.