Semana: 18 al 22 de mayo

Contenidos y capacidades a enseñar

Número.

- Reconocimiento de números en contextos de la vida diaria. Identificación de los usos de los números.

Capacidades y objetivos de aprendizaje

Capacidades	Objetivos de aprendizaje
Curiosidad por aprender.	Manifestar interés por la resolución de desafíos matemáticos.
Iniciativa, creatividad y autonomía.	Participar activamente en la resolución de problemas matemáticos.
Planteo y resolución de problemas.	Resolver situaciones problemáticas y cotidianas en las que intervengan saberes matemáticos.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En esta secuencia proponemos diferentes actividades y juegos para la apropiación de la serie numérica en forma ordenada. Los niños y las niñas utilizan los números en sus juegos y les resulta un desafío tratar de llegar a decir cada vez más números. Para ello, es muy oportuno utilizarlos en diferentes situaciones cotidianas, como “Cuando lleguemos a tres, saltamos”, o “¿Cuánto tardamos para llegar al baño? Empecemos: 1, 2, 3, 4...”. Y también, a partir de canciones con números de manera creciente y decreciente. Les sugerimos algunas canciones para que las puedan cantar, en distintos momentos del día, en familia.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Les aportamos algunos ejemplos.
Canción "Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña".

Y para nombrar los números en forma decreciente:
Canción "Cinco ratoncitos salen de la cueva".

Las actividades se abordan a partir de situaciones de juego en las que pueden participar niños y niñas de diferentes edades y personas adultas.

Los números 1

Finalidad del juego para el niño/la niña
Nombrar los números siguiendo el orden.

Desarrollo
- Se forman grupos de dos o más jugadores/as.
- Cada jugador/a dice en voz alta los números en forma ascendente del 1 al 5, siguiendo el orden.

Los números 2

Se juega de la misma forma que "Los números 1", pero cada jugador/a deberá decir en voz alta los números en forma ascendente del 1 al 10, siguiendo el orden.

Los números 3

Finalidad del juego para el niño/la niña
Cumplir con la consigna acordada.

Desarrollo
- Se forman grupos de dos o más jugadores o jugadoras.
- Uno/a de los jugadores o las jugadoras elige un número del 1 al 10 y lo dice en voz alta. Por ejemplo, 5.
- Antes de comenzar el juego, se acuerda entre quienes jugarán qué hacer con el número elegido. Las opciones, entre otras, pueden ser:
  - Buscar tantos objetos como indica el número.
  - Buscar ese número en el celular, en el teléfono, en el control de la televisión, en el teclado de la computadora, en la tablet, en las etiquetas de botellas, en cajas, en libros, en revistas, en el calendario.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Por ejemplo: si el número es **5** y se acordó "buscar tantos objetos como indica el número", los demás jugadores/as deben buscar 5 tapitas, o 5 corchos, o 5 tenedores, o 5 vasos... Quien primero lo logre, dirá "¡Listo!". Si lo realizado es correcto, se anota un punto.

- En cada jugada se rota el rol del niño o de la niña que elige el número. Los números no pueden repetirse.
- Gana quien primero llegue a tres o cinco puntos (también consensuarlo antes de comenzar).

Los números 4

Finalidad del juego para el niño/la niña
Descubrir el número elegido.

Desarrollo
- Se forman grupos de dos o más jugadores/as.
- Un jugador o una jugadora piensa un número del 1 al 5. Los/las demás, por turnos, le hacen preguntas que se respondan con SÍ o con NO, para lograr descubrir cuál es el número elegido. Pueden usar, como ayuda, una banda numérica (lista de números del 1 al 31), un metro, una regla...
  Por ejemplo:
  - ¿Es mayor que 4?
  - ¿Está entre 1 y 3?
  - ...
- Gana el jugador o la jugadora que primero descubre el número.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Semana: 26 al 29 de mayo

Contenidos y capacidades a enseñar

Número.

- Reconocimiento de números en contextos de la vida diaria. Identificación de los usos de los números.

Capacidades	Objetivos de aprendizaje
Curiosidad por aprender.	Manifestar interés por la resolución de desafíos matemáticos.
Iniciativa, creatividad y autonomía.	Participar activamente en la resolución de problemas matemáticos.
Planteo y resolución de problemas.	Resolver situaciones problemáticas y cotidianas en las que intervengan saberes matemáticos.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Los números 5

Se juega de la misma forma que "Los números 1", pero cada jugador/a deberá decir en voz alta los números en forma descendente del 5 al 1, siguiendo el orden.

Los números 6

Se juega de la misma forma que "Los números 2", pero cada jugador/a deberá decir en voz alta los números en forma descendente del 10 al 1, siguiendo el orden.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Los números 7

Se juega de la misma forma que “Los números 4”, pero con un campo numérico que va de 1 a 10.

¿Quién se anota un punto?

Seba, Patri y Lucas juegan a “Los números 3”; en esta ronda, tienen que buscar tantos objetos como indica el número: 3.



Consigna: MARCAR QUIÉN SE ANOTA UN PUNTO.

¿Qué números faltan?

Lulú está jugando al juego “Los números 2” y nombra estos números...



Consigna: ESCRIBIR LOS NÚMEROS QUE LE FALTAN NOMBRAR A LULÚ PARA COMPLETAR LA SERIE HASTA 10.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Cierre

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

- Graben mensajes para conocer las dificultades que tienen en relación con la apropiación de la serie numérica.
- Cuenten en un mensaje de celular cómo fue su experiencia al jugar a "Los números 1": qué números salieron, qué debieron hacer y las dificultades que se les presentaron. También pueden enviar fotos que ilustren la forma en que cumplieron la consigna acordada.
- Graben las preguntas que hacen para descubrir el número elegido, en "Los números 4" y "Los números 7". A partir de esas preguntas, la docente o el docente puede acompañar a los/las niños/as en la reflexión acerca de cuáles de las preguntas aportan más información, y por qué.

Aclaraciones para las/los docentes

Las posibilidades de los/las niños/as de 4 y 5 años son heterogéneas. Los/las niños/as de estas salas poseen características particulares, por diferentes cuestiones; por ejemplo, según los años de escolaridad en el Nivel Inicial que llevan transitados y, por ende, sus saberes. Por lo tanto, plantearemos posibles variables didácticas de las actividades presentadas, que deberán ser analizadas por cada docente a la luz de las posibilidades de los grupos escolares a su cargo. Cada docente podrá armar secuencias que incluyan las actividades que considere pertinentes.

- *Para todas las propuestas:*
  - Trabajar con un campo numérico mayor; por ejemplo, del 1 a 15, del 1 a 20, del 1 a 25, del 1 a 30...

- *Los números 2, 3, 5 y 6*
  - Armar las escaleras numéricas con cartas (naipes). Para ello, se le da un juego de las doce cartas del mismo palo (espadas, oros, copas, bastos) a cada jugador/a.
  - Escribir las escaleras numéricas.

- *Los números 4 y 7*
  - En lugar de pedirles que piensen un número, pedirles que saquen una carta, usando como material las doce cartas de igual palo.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

- Pedirles que piensen el número y lo escriban en una hoja sin que los/las demás jugadores/as lo vean.
- En relación con la cantidad de preguntas se puede, antes de comenzar a jugar, acordar:
  - Usar un reloj de arena para acotar el tiempo disponible.
  - Establecer la cantidad de preguntas que se pueden hacer.
  - Pedir a una persona adulta que calcule el tiempo disponible.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.