

TRANSICIONES

ENTRE INICIAL Y PRIMARIA

Matemática



Presidente

Alberto Fernández

Vicepresidenta

Cristina Fernández de Kirchner

Jefe de Gabinete de Ministros

Juan Luis Manzur

Ministro de Educación

Jaime Perczyk

Unidad Gabinete de Asesores

Daniel Pico

Secretaría de Educación

Silvina Gvirtz

Subsecretario de Gestión Educativa y Calidad

Mauro Di María

Directora Nacional de Educación Inicial: Susana Santarén

Directora Nacional de Educación Primaria: Cinthia Kuperman

Coordinación Pedagógica: Susana Santarén y Cristina Ibaló

Alfabetización Inicial: Patricia Scorzo, Gimena Nieto (Nivel Inicial); Adriana Casamajor, María Forteza, Denise Hilman, Noelia Lynch y Sabrina Silberstein (Nivel Primario)

Matemática: Adriana Santos, Gabriela Valiño, Noelia Kopuchian (Nivel Inicial); Adriana Díaz, Victoria Güerci, Gladys Tedesco y Alejandro Rossetti (Nivel Primario)

Coordinación de Materiales Educativos: Alicia Serrano (coordinadora general), Gonzalo Blanco (coordinador editorial), Cecilia Pino, Fernanda Benítez Liberali (editoras), Lucía Lapenda (diseñadora) y Javier Rodríguez (documentalista).

Ministerio de Educación de la Nación

Pizzurno 935, CABA

República Argentina



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional. Este material se puede copiar, adaptar y redistribuir en cualquier medio o formato, siempre que se atribuya convenientemente.

Ministerio de Educación de la Nación

Matemática : transiciones entre Inicial y Primaria / 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires :

Ministerio de Educación de la Nación, 2021.

Libro digital, OEB - (Transiciones ente inicial y primaria)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-950-00-1487-8

1. Matemática. 2. Materiales Didácticos. I. Título.

CDD 372.7044

Queridas y queridos docentes:

Después de este tiempo de pandemia, situación inédita e inesperada en el mundo, nos encontramos frente a nuevos desafíos. Debemos continuar cuidándonos colectivamente en cada comunidad y, al mismo tiempo, retomar y profundizar la enseñanza y los aprendizajes en el espacio escolar. Es necesario que volvamos a mirar las trayectorias en las escuelas en términos de pasaje y continuidad entre niveles, en este caso, entre el Nivel Inicial y el Nivel Primario. En este sentido, les presentamos la serie **Transiciones. Entre Inicial y Primaria**, que invita a pensar esta articulación entre los dos primeros niveles obligatorios del sistema educativo.

El año 2021 nos deja múltiples aprendizajes, experiencias y reflexiones sobre nuestra vida cotidiana. La escuela asumió el enorme desafío de adecuarse rápidamente al impacto de estos cambios, y docentes, directivos y supervisores tomaron el compromiso y la responsabilidad de sostener el vínculo pedagógico para asegurar las trayectorias escolares de chicas y chicos. Sin embargo, la vuelta a la presencialidad plena requiere de nuestra imperiosa intervención pedagógica frente a niñas y niños que transitan trayectorias intermitentes, de baja intensidad o desvinculadas (tal como expresa la Resolución 397/21), situaciones que en tiempos de finalización de un nivel y comienzo del siguiente se agudizan mucho más. Creemos que es momento de construir estrategias colectivas que convoquen, sostengan y se institucionalicen.

Este escenario demanda un trabajo en equipo de supervisoras y supervisores, directoras y directores, y docentes de ambos niveles que potencien aún más la tarea que vienen realizando y lograr que todas las chicas y todos los chicos vuelvan a la escuela, porque estamos convencidas y convencidos de que es el mejor lugar para nuestra infancia. Necesitamos que ese logro del regreso trascienda el momento puntual de “recorridos” y “visitas”, que son importantes, pero no suficientes. Debemos pensar el pasaje como contenido de enseñanza y, para eso, las y los invitamos a pensar recorridos diversos. Abordar ese momento entre niveles es mirar el acompañamiento de las trayectorias escolares con mirada precisa y focalizada, pero nada de esto es posible si quienes formamos parte de la comunidad educativa no la pensamos juntas y juntos.

Estamos seguras y seguros de que el camino para lograr que todas las chicas y todos los chicos vuelvan a la escuela requiere de esta tarea y es, en este sentido, que las y los invitamos a recorrerla, recrearla y enriquecerla. Para nosotras y nosotros es un punto de partida; el de llegada será entre todas y todos.

Jaime Perczyk
Ministro de Educación de la Nación



Índice

De la sala de 5 a 1 er año/grado. Una propuesta de articulación	5
Presentación de la propuesta	6
Secuencia 1: Jugar con dados	8
Actividad 1. Un juego para relevar conocimientos	9
Actividad 2. Juegos diversificados para favorecer el reconocimiento de la configuración del dado	11
Actividades 3 y 4. Un juego para componer colecciones equivalentes	12
Actividad 5. Más juegos para favorecer el reconocimiento de la configuración del dado	14
Actividades 6, 7 y 8. Un juego para comparar cantidades	15
Actividad 9. Un nuevo juego para relevar conocimientos	18
Síntesis de la secuencia	19
Secuencia 2: Juegos con cartas	20
Actividad 1. Explorar mazos de cartas	20
Actividad 2. Un juego para relevar conocimientos	21
Actividad 3. Juegos para reconocer cantidades en las cartas	22
Actividades 4 y 5. Juegos para comparar números y cantidades	24
Actividades 6 y 7. Juegos para comparar y ordenar números	25
Actividades 8 y 9. Un nuevo juego para relevar conocimientos	28
Síntesis de la secuencia	30
A modo de cierre	31
Bibliografía	31

TRANSICIONES. ENTRE INICIAL Y PRIMARIA

Matemática

De la sala de 5 a 1^{er} año/grado. Una propuesta de articulación



Cuando las chicas y los chicos llegan a sala de 5 y también a 1er año/grado disponen de una gran variedad de conocimientos numéricos que pueden usar para resolver problemas sencillos. Pueden recitar los números en voz alta, contar pequeñas colecciones de objetos y hasta pueden escribir algunos números de manera más o menos convencional. No saben necesariamente lo mismo, ni se han interesado en los mismos aspectos o han tenido oportunidades de recibir la misma información. También es esperable que, como resultado de la pandemia, se haya reducido la oportunidad de compartir esas experiencias numéricas diversas y más aún de ponerlas al servicio de resolver problemas matemáticos.

Por lo general, al hablar de problemas, se piensa en enunciados verbales con preguntas que requieren un cálculo para dar la respuesta. Sin embargo, otras prácticas también pueden constituir problemas para las niñas y los niños. Registrar la asistencia, distribuir materiales, ubicar fechas en el calendario, son ejemplos de actividades cotidianas que se proponen intencionalmente para darle sentido a algunos contenidos de la enseñanza de Matemática.

Algunos juegos también pueden ser una fuente de problemas matemáticos. Poseen la ventaja intrínseca de interesar a las niñas y los niños y promover la aparición de los conocimientos que poseen. Bajo ciertas condiciones, también pueden dar lugar a un tipo de trabajo exploratorio propio de la Matemática: recopilar datos, tomar decisiones, buscar respuestas, probar distintas estrategias, experimentar, equivocarse y volver a empezar. Claro que un juego puede ser un desafío para un grupo de chicas y chicos y no para otros. Resultan verdaderos problemas cuando logran movilizar su pensamiento y favorecen el establecimiento de nuevas relaciones.

Con esta convicción, también apostamos al juego como una estrategia poderosa para fortalecer los recorridos entre los niveles Inicial y Primario. Elaboramos una propuesta en torno a juegos reglados para la enseñanza de los números especialmente destinada a sala de 5 y comienzos de 1er grado. Contempla estados de conocimientos muy diversos, propios del contexto, pero también de esta etapa de la escolaridad. Propone instancias de trabajo a grupo completo que ponen en relieve la variedad de conocimientos que entran en funcionamiento al resolver un problema. Se alternan con situaciones de trabajo en subgrupos más homogéneos en cuanto a su forma de proceder, que tienen por finalidad intensificar la enseñanza.

El juego es una actividad sociocultural que se aprende a través de la experiencia. En otras palabras, no se aprende a jugar a un juego a través de una clase expositiva, ya que la comprensión de las reglas depende de la participación social en cada juego. Las reglas de los juegos matemáticos pueden explicitarse, en textos orales o escritos de tipo instructivo o narrativo, pero no pueden comprenderse a través de una exposición o explicación. Sólo la práctica de los juegos facilita el aprendizaje de las relaciones que sostienen las reglas de cada uno de los juegos.

Presentación de la propuesta

Se proponen a continuación dos secuencias de enseñanza. La primera, en torno a **juegos con dados**, tiene como propósito traer a escena algunos conocimientos numéricos que las chicas y los chicos han adquirido -en el jardín o por fuera del entorno escolar- y darles continuidad, apuntando al **inicio y/o avance en el uso de procedimientos de conteo**. La segunda secuencia se organiza en torno a una selección de **juegos con cartas**, lo que permite abarcar un campo numérico mayor, así como focalizar en el **reconocimiento y comparación de números escritos**. El siguiente cuadro sintetiza el contenido de cada secuencia:

Secuencias de enseñanza	Secuencia 1 JUEGOS CON DADOS	Secuencia 2 JUEGOS CON CARTAS
Contenido priorizado	Uso de la sucesión numérica oral para determinar cantidades y comparar colecciones.	Uso de los números a través de su designación oral y representación escrita al determinar y comparar cantidades y posiciones.
Foco de trabajo / Propósito	Procedimientos de conteo hasta 6.	Reconocimiento y uso de la serie numérica escrita hasta 12.
Juegos seleccionados	<ul style="list-style-type: none"> • Carrera de la tortuga y la liebre. • Completar el tablero. • Guerra de dados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Chanco va. • Memotest. • Guerra de cartas. • Armar escaleras. • Lotería del 1 al 12.
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Dados. • Tableros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mazos de cartas españolas.

Al utilizar juegos como recursos para la sala y el aula hay que considerar especialmente los materiales que propondremos. El tamaño para su manipulación y lectura; el diseño en su elaboración seleccionando materiales duraderos y que inviten a jugar. Algunas pautas que enriquecen las propuestas e invitan a la participación de todas y todos son: la elección de colores contrastantes, el uso de tamaños adecuados, el empleo de números y letras de trazo y tamaño grandes, y la anticipación de la cantidad de materiales necesarios. Puede considerarse un espacio especial para el guardado de los materiales de juego. Armar una caja de juegos puede ser un recurso interesante en la articulación entre niveles, que acompañe el “paso” de un nivel al siguiente.

Las propuestas desarrolladas comparten las siguientes características:

- Están conformadas por tres tipos de actividades:
 - de **inicio**, para recoger información respecto de los conocimientos que poseen las niñas y los niños;
 - de **desarrollo**, con trayectos diversificados en función de la información recogida a partir de la actividad inicial;
 - de **cierre**, que tienen como propósito relevar los avances que cada estudiante haya logrado a partir del recorrido paulatino por la secuencia.
- Las **actividades están organizadas en forma secuenciada**, de modo tal que en cada actividad se retoma algo elaborado en las anteriores. Esta secuenciación no alude a un ordenamiento lineal de lo simple a lo complejo (de por sí todas las actividades seleccionadas plantean obstáculos), sino que la progresión está dada por la aplicación de ciertas modificaciones en los juegos

(materiales utilizados, cambios de las reglas, cantidad de jugadores) lo que demanda coordinar nuevas acciones para jugar. Permiten que las niñas y los niños se aproximen a **un mismo contenido en clases sucesivas**.

- Plantean **recorridos diferenciados** según los conocimientos que poseen las y los estudiantes, ofreciendo alternativas para intensificar la enseñanza frente a trayectorias intermitentes, discontinuas o que requieran nuevas oportunidades para aprender.
- Las situaciones de juego propuestas en cada recorrido promueven **problemas matemáticos** para quienes están transitando su sala de 5 o iniciando su 1er grado y, por lo tanto, propician la aparición de distintos procedimientos de resolución. Sin embargo, jugar no es suficiente para aprender: es necesario **instalar un trabajo colectivo** para confrontar ideas, construir acuerdos y elaborar conclusiones. En el desarrollo de las secuencias también se explicitan anticipaciones a contemplar en la gestión de estas instancias de discusión.

En cuanto al despliegue de las propuestas, en cada actividad se describe el propósito didáctico específico que orienta la selección del juego; las reglas del juego, los materiales a utilizar y la organización para jugar; su análisis didáctico con las estrategias de resolución que suelen utilizar las niñas y los niños y posibles intervenciones docentes. También se ofrece una síntesis de cada secuencia en forma de cuadro que representa gráficamente el recorrido.

El espacio donde se va a jugar debe facilitar la comunicación y el aprendizaje. Es necesario anticipar si se requerirá modificar la distribución de mesas y sillas (liberar sectores quitando mobiliario, organizar las mesas para que jueguen enfrentados, formar una ronda), o bien cambiar el lugar donde se desarrollará el juego (ir a un salón más amplio o al patio).

Secuencia 1: Jugar con dados

El número y la numeración son objetos culturales, por lo que son usados cotidianamente en el medio familiar y social. Si bien desde muy temprana edad, las niñas y los niños pueden distinguir y comparar cantidades (muchos, pocos, más que, menos que, tantos como...) es en el jardín y en 1er grado de la escuela primaria donde se construyen los primeros conocimientos numéricos. Atendiendo a esto, la primera secuencia está conformada por una serie de actividades en el marco de juegos que apuntan a la cuantificación de colecciones y la comparación de cantidades, y no requieren conocimientos sobre los números escritos.

A lo largo de la historia de la humanidad, niñas, niños, mujeres y hombres han jugado de forma espontánea. Uno de los primeros objetos para jugar de los que se tiene registro son los dados. Si bien no se puede establecer con exactitud su origen, se sabe que los primeros dados eran cúbicos, y se fabricaban con materiales como huesos, metal o marfil. En la actualidad, los más comunes son de plástico, pero también podemos recurrir a dados virtuales o fabricarlos con materiales cotidianos, como a partir de rollos de papel. Una característica interesante de los dados cúbicos, que puede observarse con las niñas y los niños, es que los números de las caras opuestas suman 7.

Actividad 1. Un juego para relevar conocimientos

El propósito de esta primera actividad es indagar los conocimientos que poseen las niñas y los niños acerca del conteo hasta 6. A partir de este relevamiento la o el docente podrá elegir cuál es el recorrido con el que continuará en cada caso. Por otro lado, es una oportunidad para que se familiaricen con los juegos reglados y se contacten con el dado si no lo conocen.

Contar colecciones de objetos implica asignar a cada uno de los objetos una y sólo una palabra número, respetando el orden convencional de la serie (sin omitir, ni repetir ningún elemento), reconocer que el último número enunciado corresponde a la cantidad total de objetos, así como también comprender que el orden en el que se cuentan los objetos no altera la cantidad.

Para contar colecciones de objetos las niñas y los niños recurren a variadas estrategias que están en relación con el tamaño de la colección, con el tipo de objetos de las colecciones (manipulables, fijos, representados, listados), con la disposición espacial de los objetos (alineados, agrupados, encasillados, en desorden...), con el tamaño del espacio donde desarrollen la situación de contar, y con las reglas y consignas que les son dadas.

En este marco, se propone implementar el siguiente juego a grupo total, organizando la clase en dos grandes equipos para jugar todos juntos, bajo la coordinación de la o el docente quien irá asignando los turnos para tirar el dado. En función de esta dinámica se sugiere usar un dado grande y contemplar la cantidad de participantes al diseñar el tablero, que podrá dibujar en el pizarrón o en un afiche, con fichas que se puedan adherir.

LA CARRERA DE LA TORTUGA Y LA LIEBRE

Materiales

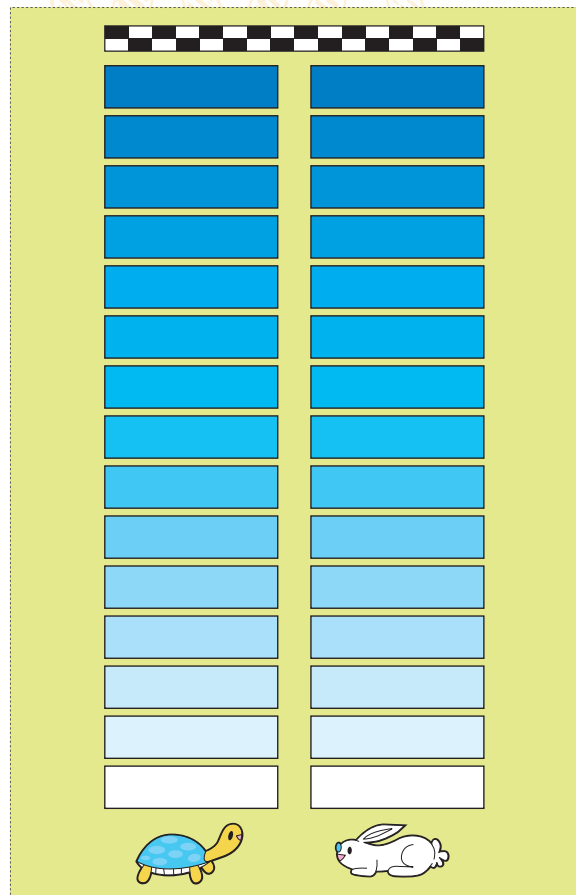
- Un dado con constelaciones de puntos.
- Fichas para tapar casilleros.
- Un tablero con dos pistas paralelas.

Organización

Se juega de a dos.

Reglas del juego

- Por turnos, una o un participante de cada equipo tira el dado.
- Coloca en los casilleros de su pista tantas fichas como indica el puntaje obtenido.
- Gana el equipo que llena primero toda la pista de la carrera.



Análisis didáctico de la actividad

El juego consiste en poner tantas fichas como indica el dado, lo que demanda dos conocimientos: interpretar el tablero y reconocer las configuraciones de puntos en las caras del dado. Para indicar quién es el ganador basta con mirar quién llenó primero todos los casilleros, por lo cual no es necesario contar.

Los procedimientos que pueden utilizar las niñas y los niños para jugar son:

- Tomar un puñado de fichas a ojo sin controlar su cantidad ni el puntaje obtenido en el dado.
- Establecer una correspondencia término a término entre cada punto del dado y cada casillero del tablero.
- Contar los puntitos del dado, identificar ese número –por ejemplo, decir “cinco”– y luego contar esa cantidad de fichas para construir una colección equivalente a la del dado.
- Reconocer directamente la configuración del dado por percepción global de la cantidad. Designar el número y contar esa cantidad de fichas para ubicarlas en el tablero.
- Hacer un procedimiento combinado: para un número que sale en el dado reconocer la configuración y para otro, contar los puntitos.

Cabe aclarar que los dos primeros procedimientos del listado no ponen en juego una solución numérica, y aparecen cuando las niñas y los niños aún no saben contar. La expectativa es que a medida que avance la secuencia, estas estrategias evolucionen hacia el conteo.

En función de lo relevado durante la actividad, se puede diversificar la propuesta en dos recorridos:

- **RECORRIDO A.** Está destinado a quienes no pueden apelar al conteo hasta 6 o requieren ayuda para realizar esta tarea. Incluye actividades que apuntan al reconocimiento de las caras del dado así como a la utilización de estrategias de conteo.
- **RECORRIDO B.** Está dirigido a quienes pueden cuantificar pequeñas colecciones. Las actividades procuran el avance de sus procedimientos al componer cantidades.

Actividad 2. Juegos diversificados para favorecer el reconocimiento de la configuración del dado

Según los conocimientos que poseen las niñas y los niños, se propone la implementación de dos juegos diferentes, que podrán desarrollarse en forma simultánea. Mientras que a una parte del grupo (RECORRIDO B) se le asigna jugar a *la carrera de la tortuga y la liebre* que ya conocieron en la clase anterior, quienes transitan el RECORRIDO A realizarán esta nueva actividad:

TIRA DE ESTRELLAS

Materiales

- Un dado.
- 6 fichas / lápices para marcar.
- Un tablero.



Organización

De a 2 jugadores o de a 4, en parejas.

Reglas del juego

Por turnos, tiran el dado y marcan en el tablero el casillero que corresponde al dibujo que salió.

Si ese casillero ya está tapado, se pierde el turno.

Gana quien completa primero el tablero.

Análisis didáctico de la actividad

El objetivo del juego es identificar el casillero del tablero que tiene tantas estrellas como el dado indica, lo que resulta una buena iniciación en la comparación de cantidades. También apunta a que las chicas y los chicos se familiaricen con cantidades hasta 6 organizadas según una particular configuración espacial.

Es esperable que en las primeras partidas realicen el conteo de los puntitos del dado para identificar la cantidad, y que progresivamente avancen en el reconocimiento directo de la configuración de algunas caras del dado. Es decir, al contar muchas veces 1, 2, 3 para reconocer la cantidad en la cara del dado con tres puntos terminarán por decir “tres” sin necesidad de apelar al conteo de uno en uno. Si esta actividad no planteara ningún problema para el grupo, se podría variar, modificando la configuración de las estrellas (ubicándolas de una manera diferente a las del dado) o cambiando el orden en que aparecen en el tablero.

Dado un tiempo de juego, la idea es instalar un momento de intercambio en el que todo el grupo pueda compartir las estrategias que usaron para determinar la cantidad en el dado. Algunos interrogantes que pueden ayudar a abrir la discusión son: *¿Pueden decir cómo hacían para saber qué casillero marcar?*; o, mostrando un tablero semilleno, preguntar: *¿Qué le tiene que salir en el dado para terminar?*

Actividades 3 y 4. Un juego para componer colecciones equivalentes

COMPLETAR EL TABLERO

Materiales

- Un dado.
- Lápices para marcar.
- Un tablero por jugador.

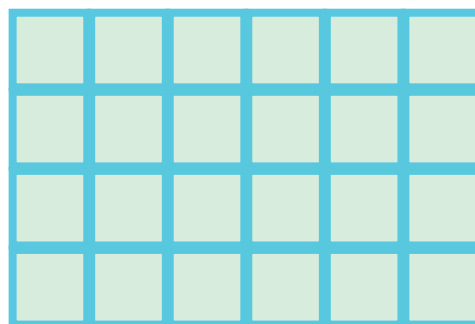
Organización

De a 2, 3 o 4 jugadoras y jugadores.

Reglas del juego

Por turnos tiran el dado y marcan en su tablero tantos cuadraditos como indica el dado. De esta manera se va rellorando la cuadrícula hasta completarla.

Gana quien complete primero su tablero.



Análisis didáctico de la actividad

En este juego el uso del dado permite a las niñas y a los niños aproximarse a la construcción de dos colecciones equivalentes, lo que les presenta un desafío: determinar la cantidad de cuadraditos a marcar (el número indicado por la cara del dado) y marcar esa cantidad en el tablero. Para resolver este problema las niñas y los niños deberán recuperar y resignificar las estrategias de resolución puestas en circulación en la Actividad 1. Para saber quién gana el juego es suficiente con observar quién completa primero el tablero, por lo que no es considerado un problema de conteo. Por otro lado, el tamaño de la cuadrícula es una decisión a contemplar, en tanto determina la cantidad de cuadraditos que las niñas y los niños deberán marcar y modifica “el tiempo” de juego.

Luego de una primera jugada, es posible tomar decisiones acerca de la modificación o no de las condiciones de esta propuesta, y así avanzar hacia la **actividad 4**:

- Jugar una nueva partida sosteniendo las condiciones iniciales o achicando la cuadrícula en caso de que a alguna pareja de niñas y niños el juego le resulte muy largo. Al finalizar, realizar un intercambio colectivo sobre los procedimientos utilizados para marcar el tablero y para determinar la cantidad obtenida en el dado.
- Volver a jugar probando algunos de los procedimientos que se compartieron y analizaron.
- Proponer problemas orales usando los tableros de las niñas y los niños. Por ejemplo, observar dos tableros incompletos y preguntarles: *¿Quién ganó? ¿Cómo se dieron cuenta?*; a partir de tableros incompletos realizar preguntas como: *Si les toca tirar el dado y sacan un tres, ¿completan el tablero?*

Este es un juego que las chicas y los chicos pueden, además, “llevarse” a su casa, para jugar con su familia y entorno social. Constituye una oportunidad para vincular a la familia con lo que está ocurriendo en el jardín. En este sentido, es posible dedicar espacios y tiempos específicos para conversar sobre el juego. Sin que se prolongue demasiado –aspecto que cuidaremos particularmente–, algunas niñas y algunos niños podrían explicar cómo resolvieron una dificultad que se planteó, o cómo hicieron para contar todos sus cuadraditos, etcétera.



Actividad 5. Más juegos para favorecer el reconocimiento de la configuración del dado

El propósito de estas actividades es favorecer el reconocimiento instantáneo de las caras del dado, en función del punto de partida de cada niña o niño. En el RECORRIDO A se focaliza en la percepción global de las caras mayores del dado, mientras que en el RECORRIDO B se obtura el conteo.

RECORRIDO A

EL NÚMERO MÁGICO

Materiales

- Un dado.
- Lápices para marcar.
- Un tablero por jugador o jugadora.

Organización

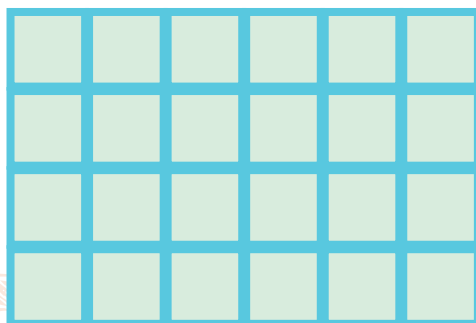
De a 2, 3 o 4 personas.

Reglas del juego

La o el docente indica cuál es el número mágico (4, 5 o 6).

Por turnos, las jugadoras y los jugadores tiran el dado y marcan en su tablero el puntaje obtenido, excepto si sacan el número mágico (en ese caso no anotan).

Gana quien complete primero su tablero.



Análisis didáctico de la actividad

Este juego es una variante de *Completar el tablero* al que se incorpora una nueva regla: si en el dado sale 5, por ejemplo, no se anota. Esta restricción tiene como propósito favorecer el reconocimiento de las caras “más difíciles” del dado. Se espera que a medida que avancen las tiradas, identifiquen a un golpe de vista la cara que salió, sin necesidad de contar los puntos.

En un intercambio posterior se podrá discutir sobre cómo es posible darse cuenta de qué número salió solo mirando el dado, y focalizar el análisis en la forma en que están dispuestos los puntos en las distintas caras. Son preguntas posibles: *Un nene dijo que sacó 6 pero no contó los puntos, ¿cómo les parece que hizo?*; *¿Cómo están dibujados los puntos que forman el 4?*; *¿en todos los dados es igual?*; *¿Se pueden saber todas las caras sin contar los puntos?*

RECORRIDO B

DECIR EL NÚMERO

Materiales

- Un dado.
- Papel y lápiz o fichas.

Organización

Se juega de a dos.

Reglas del juego

Por turnos tiran el dado.

La jugadora o el jugador que dice primero qué número salió se anota un punto en el papel de registro, usando el lápiz o las fichas.

Gana quien logra reunir más puntos al cabo de un tiempo acordado para jugar.



Análisis didáctico de la actividad

En este juego se apunta al reconocimiento de todas las caras del dado, no solo de una como en el caso anterior, y a la comparación de cantidades para determinar quién es la ganadora o el ganador. Por otro lado, incluye como condición la variable *tiempo* -responder lo más rápido posible- lo que demanda abandonar las estrategias de conteo de puntos ya que resultan poco efectivas frente a la percepción global. Resulta de interés conversar con las niñas y los niños sobre cuáles de las caras les resultaron más difíciles y cuáles más fáciles, y pensar conjuntamente estrategias para identificarlas. También es posible plantear una puesta en común al grupo total, retomando ambos juegos, y hacer foco en la disposición convencional de los puntos del dado.

Actividades 6, 7 y 8. Un juego para comparar cantidades

El juego que introduce este segundo momento de la secuencia en apariencia no presenta diferencias con las actividades anteriores, ya que también requiere componer una colección equivalente a la cantidad de puntos que figuran en el dado. Sin embargo, incorpora una regla que pone en juego una nueva función de los números: la posibilidad de comparar cantidades.

Actividad 6

GUERRA DE DADOS

Materiales

- Dos dados (uno para cada participante).
- Dos tableros (uno para cada participante).
- Lápices para marcar.

Organización

Se juega de a dos.

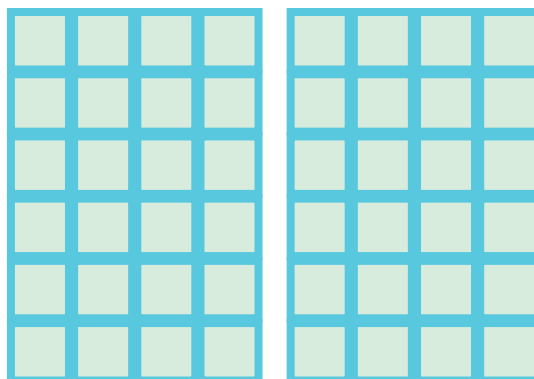
Reglas del juego

Ambos jugadores tiran los dados a la vez.

Solo anota en su tablero quien obtiene el puntaje más alto.

Si sacan el mismo número, vuelven a tirar el dado.

Gana quien complete primero su tablero.



Análisis didáctico de la actividad

Este juego consiste en comparar dos constelaciones de dados, y supone dos problemas: averiguar cuántos puntos sacó cada participante y poner en relación ambas cantidades. Como resultado de las actividades anteriores, es de esperar que gran parte del grupo pueda reconocer la configuración apelando al conteo o a la percepción global. En cambio, decidir quién obtuvo el número mayor requerirá la coordinación de nuevas acciones:

- Contar en voz alta para poner en evidencia cuál de los números obtenidos aparece después.
- Contar sobre la banda numérica para verificar cuál de los números llega más lejos.
- Decidir cuál de los números es mayor sin necesidad de contar.

Al finalizar la partida, la idea es generar un intercambio sobre los procedimientos que utilizaron para saber quién obtuvo el número mayor recuperando situaciones ocurridas durante el juego. Por ejemplo: *Renata sacó cinco y Cecilia sacó seis, y no podían ponerse de acuerdo sobre quién marcaba el tablero. ¿Cómo se puede hacer para saber qué dado ganó?* Se busca que fundamenten sus afirmaciones y que circulen distintas estrategias de resolución, dando especial visibilidad a las primeras dos estrategias -apoyadas en el uso del recitado y el conteo- ya que resultan centrales para avanzar hacia procedimientos más convencionales.

Actividad 7

La propuesta consiste en resolver situaciones simuladas en el contexto del juego, pero sin jugar. Luego de evocar en qué consistía el juego, se trata de plantear nuevos problemas para resolver oralmente, por ejemplo: *¿Qué dado gana: un seis o un cuatro? ¿Cómo se dan cuenta?; Si salió un cuatro, ¿con qué dados se le puede ganar?*

En estas situaciones la información numérica se brinda en los enunciados, es decir, no se provee inicialmente una imagen sobre la cual las niñas y los niños podrían contar. Esto favorece el uso de estrategias diversas de resolución y brinda información sobre los conocimientos que se despliegan frente a los problemas. Durante el intercambio colectivo, será interesante relevar cómo realizan la comparación de las cantidades y, si fuera necesario, se pueden ofrecer dibujos para efectuarla.

Actividad 8

A continuación se pueden introducir problemas en el contexto del juego para resolver individualmente. Las siguientes situaciones se diversifican en función de los distintos niveles de conocimiento del grupo:

- **RECORRIDO A.** Destinado a quienes requieren fortalecer el uso del recitado o el conteo para reconocer cuál es el dado mayor.
- **RECORRIDO B.** Propone nuevos desafíos a quienes estén en condiciones de profundizar un poco más. Incluye situaciones que no tienen una única respuesta o que requieran determinar un número anterior.

RECORRIDO A

¿Cuál de los dados gana? Píntalo.

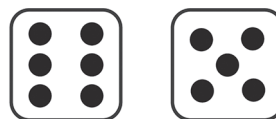


Dibujá un dado que le gane a este:



RECORRIDO B

¿Cuál de los dados gana? Píntalo.



Dibujá dados que le ganen a este:



Ana sacó este dado:



¿Es cierto que puede ganar?

Actividad 9. Un nuevo juego para relevar conocimientos

Para cerrar la secuencia, se propone un nuevo juego que involucra la construcción de una colección equivalente y el uso del conteo para comparar cantidades. Se espera que como resultado del proceso de enseñanza se detecten progresos en los conocimientos de las niñas y los niños respecto de sus puntos de partida.

¿QUIÉN TIENE MÁS?

Materiales

- Un dado.
- Una caja o bolsa con muchas tapitas.

Organización

De a 2, 3 o 4 jugadoras y jugadores.

Reglas del juego

Empieza quien saca más puntos al tirar el dado.

Por turnos, cada participante tira el dado y toma tantas tapitas de la caja como puntos sacó.

Después de tres vueltas gana quien juntó más tapitas.



Análisis didáctico de la actividad

Este juego, al igual que los presentados al inicio de la secuencia, supone sacar tantas fichas como indica el dado. Es de esperar que la mayoría de las niñas y los niños hayan adquirido experiencia en el reconocimiento de las configuraciones del dado y sean capaces de identificar el número obtenido sin recurrir al conteo. También es probable que puedan construir una colección equivalente de hasta 6 fichas.

Para saber quién ganó, en algunos casos podrán determinar a simple vista quién juntó más tapitas, pero en otros será necesario recurrir al conteo para asegurarlo. Si se juega a tres vueltas, tal como indican las reglas, se podrán comparar cantidades hasta 18, lo que demanda interactuar con colecciones mayores a las tratadas anteriormente. Claro está que se puede reducir o aumentar el rango numérico con el que se trabaje en función de la cantidad de rondas.

Por último, es importante recordar la necesidad de proponer instancias posteriores a los juegos que permitan reflexionar sobre los problemas planteados y las estrategias desarrolladas. **Se aprende matemática no sólo resolviendo problemas, sino también reflexionando sobre ellos.**

Síntesis de la secuencia

Nº	Actividades		Propósitos
1	Juego: <i>La carrera de la tortuga y la liebre</i> (a grupo total)		Relevar conocimientos sobre el conteo hasta 6 para plantear trayectos diferenciados.
2	RECORRIDO A Juego: <i>Tira de estrellas</i> .	RECORRIDO B Juego: <i>La carrera de la tortuga y la liebre</i> (en subgrupos).	Favorecer el reconocimiento de la configuración del dado.
3	Juego: <i>Completar el tablero</i> .		Propiciar el conocimiento del juego.
4	<ul style="list-style-type: none"> Jugar una nueva partida. Conversar sobre cómo hacen para marcar el tablero. 		Favorecer el análisis y difusión de distintos procedimientos para jugar.
5	RECORRIDO A Juego: <i>Número mágico</i> .	RECORRIDO B Juego: <i>Decir el número</i> .	Favorecer el reconocimiento de la configuración del dado.
6	<ul style="list-style-type: none"> Juego: <i>Guerra de dados</i> Intercambio sobre cómo hacen para saber quién completa el tablero. 		Favorecer el análisis y difusión de distintos procedimientos para jugar.
7	Resolución de situaciones simuladas en el contexto del juego anterior.		Volver a usar lo aprendido en nuevas situaciones.
8	RECORRIDO A A partir del dibujo de dos dados, señalar cuál ganó.	RECORRIDO B A partir del dibujo de un dado, dibujar otros que pueden ganarle.	
9	Juego: <i>¿Quién tiene más?</i>		Relevar avances en el uso de procedimientos de conteo.

Secuencia 2: Juegos con cartas

Esta segunda secuencia está conformada por una serie de actividades en el marco de juegos con cartas españolas, que apuntan al uso de los números a través de su designación oral y representación escrita para determinar y comparar cantidades y posiciones. Es probable que haya niñas y niños que conozcan algunos de estos juegos, ya sea porque los jugaron o porque vieron a sus familiares jugar. Adicionalmente, el uso de cartas españolas permite que las niñas y los niños que aún no reconocen los números escritos se apoyen en los símbolos de los naipes para poder leer el número escrito.

Según los registros existentes, fue en China donde se inventaron los primeros juegos con cartas. También se jugaba con naipes en Persia (actual Irán) e India. Fue a través de comerciantes de la ruta de la seda como las cartas llegaron a España e Italia, junto con otros productos, y desde allí su uso en juegos se extendió a Iberoamérica.

Las cartas poseen diversidad de diseños. Mientras que las “ganjifas” –naipes de India–, son de forma circular y decoradas a mano con colores vivos, las cartas europeas son rectangulares y poseen diversos palos y figuras acompañados por números escritos que, siguiendo distintas combinaciones y reglas, permiten ser utilizadas para una gran variedad de juegos.

Actividad 1. Explorar mazos de cartas

Seguramente haya niñas y niños que no han tenido la oportunidad de jugar a las cartas fuera de la escuela. Para asegurar que todas y todos se familiaricen con los mazos se propone realizar una actividad libre de exploración del material. Se pueden ofrecer mazos de cartas de cualquier tipo para que en parejas puedan mirarlo, manipularlo o jugar a algún juego conocido o inventado, así como hacer torres o castillos.

Luego de este primer momento de exploración, la idea es solicitar que ordenen las cartas de alguna manera. Puede suceder que haya niñas y niños que armen pilones con las cartas, o que las distribuyan en su mesa. También puede ocurrir que las agrupen por palos o por números, o que las ordenen de menor a mayor, considerando una o ambas variables. Después de esta indagación será necesario coordinar un intercambio grupal para poner en común las características que encontraron y, a partir del diálogo, arribar a conclusiones como: *las cartas españolas tienen cuatro dibujos diferentes que se llaman “palos”; los números van del 1 al 12; hay cuatro cartas de cada número, etc.*

Actividad 2. Un juego para relevar conocimientos

Se propone introducir el siguiente juego para indagar acerca de los procedimientos que las niñas y los niños utilizan para determinar equivalencias entre cartas.

CHANCHO VA

Materiales

- Cuatro cartas del mismo valor por jugadora o jugador (entre 1 y 6). Por ejemplo, para cuatro participantes, de un mazo de naipes se seleccionan los cuatro 1, los cuatro 2, los cuatro 3 y los cuatro 4.
- Fichas.

Organización

Grupos de hasta 4 participantes.

Reglas del juego

Se mezclan los naipes en juego y se reparten todas las cartas, dando a cada participante la misma cantidad. El objetivo del juego es lograr juntar las cuatro cartas del mismo valor.

Todas las jugadoras y los jugadores cantan “Chan-cho-va” y pasan simultáneamente una carta boca abajo a su compañera o compañero de la izquierda tratando de descartar alguna que no les sirve. Toman la que reciben de la derecha y nuevamente se juega.

El juego continúa hasta que alguien logra armar la colección de cuatro cartas del mismo número y grita “¡Chancho!”, poniendo su mano en el centro de la mesa.

Si dos participantes logran armar el cuarteto de cartas del mismo número, gana quien haya extendido primero su mano.

La ganadora o el ganador de cada ronda recibe una ficha. Gana quien obtiene más fichas al cabo de un tiempo acordado para jugar.



Análisis didáctico de la actividad

Encontrar una carta del mismo valor que otra supone determinar una equivalencia de cantidades independientemente del palo que tenga cada naipe. Frente a este desafío, es esperable que las niñas y los niños usen procedimientos como:

- Hacer una correspondencia entre los dibujos de una carta y los dibujos de la que están comparando.
- Considerar globalmente su valor. Este procedimiento, aunque bastante impreciso, suele ser el más frecuente.
- Contar directamente los dibujos de los naipes.
- Reconocer el dibujo del número atribuyendo a igual escritura, igual valor.

Estas dos últimas modalidades de resolución se apoyan en conocimientos numéricos. En efecto, tanto el conteo de colecciones como la lectura de números –aunque no puedan nombrarlos todavía– forman parte de los procedimientos numéricos que esperamos estos juegos ayuden a construir.

A partir de los conocimientos relevados durante la actividad, la o el docente podrá definir distintos trayectos:

- **RECORRIDO A.** Está destinado a quienes utilizan correspondencia término a término o estimación global para identificar las cartas de igual valor. Se trata de actividades que favorecen el reconocimiento de las cartas apoyándose en aspectos numéricos.
- **RECORRIDO B.** Está dirigido a quienes pueden determinar la equivalencia apelando al conteo o la lectura de números. Las actividades apuntan al avance de sus procedimientos y a interactuar con números mayores.

Actividad 3. Juegos para reconocer cantidades en las cartas

Según los conocimientos que poseen las niñas y los niños respecto de las cartas y los números, se proponen actividades diversificadas.

A una parte del grupo (RECORRIDO B) se le asigna una nueva selección de cartas para jugar al *Chanco va*, aumentado el rango numérico abordado en la clase anterior. Dado que los naipes 10, 11 y 12 en la baraja española no poseen en su diseño los símbolos reiterados de los palos, sino el dibujo de la sota, el caballo y el rey, su uso en este juego obtura las estrategias de conteo y exige la consideración del número escrito. Frente a esto, al planificar la actividad es importante decidir los cuartetos de cartas que se utilizarán para jugar. Por ejemplo, optar por cartas entre 7 y 10 permite identificar la mayoría de las cantidades por conteo; en cambio, optar por cartas entre 9 y 12 demanda focalizar en los números escritos en la mayoría de los casos.

En cuanto al otro grupo (RECORRIDO A) la propuesta consiste en un nuevo juego: el *Memotest* con cartas españolas.

MEMOTEST

Materiales

- Doce naipes, formados por parejas de cartas del 1 al 6 de dos palos distintos (por ejemplo, oro y basto). Es decir, de un mazo de naipes se seleccionan dos 1, dos 2, dos 3, sucesivamente hasta el 6.
- Fichas.

Organización

Grupos de hasta 4 jugadoras y jugadores.

Reglas del juego

Se mezclan los naipes en juego y se colocan todas las cartas boca abajo sobre la mesa formando un rectángulo. El objetivo del juego es lograr juntar la mayor cantidad de parejas de cartas.

Por turno, cada participante da vuelta dos cartas intentando encontrar las parejas de igual cantidad. Si lo logra, toma ambas cartas, arma su pila y pasa su turno.

Si las cartas no representan la misma cantidad, las vuelve a dar vuelta en la misma posición que ocupaban para dar lugar a la o el siguiente participante.

El juego finaliza cuando no queda ninguna carta sobre la mesa. Gana quien juntó más cartas.



Análisis didáctico de la actividad

Tal como en el *Chanco va*, este juego demanda determinar equivalencias independientemente del palo que tenga cada naipe. Sin embargo, la disposición de las cartas sobre la mesa o el piso en forma ordenada y estática reduce la complejidad dada por la coordinación en los movimientos que requiere el primer juego. Para jugar las niñas y los niños tendrán que retener en la memoria las cartas que se dieron vuelta y sus ubicaciones, apelando a la configuración espacial de los dibujos o los números. Es esperable que al cabo de sucesivas rondas puedan identificar cada vez más cartas con solo mirarlas.

Luego de un tiempo de juego diversificado (RECORRIDOS A y B), la idea es organizar una puesta en común para compartir las estrategias que usaron para identificar las cartas. Se pueden plantear preguntas como: *¿Cómo hacen para asegurar que dos cartas tienen el mismo número? ¿En qué se fijan para reconocer la carta? Si están buscando el número 6, y obtienen esta carta (mostrando un 5), ¿cómo se dan cuenta si se trata del mismo número?*

Para el caso del grupo del RECORRIDO B también puede preguntarse: *Cuando aparecen las figuras, ¿cómo hacen para darse cuenta a qué número corresponde cada una?* En síntesis, la finalidad de este intercambio es poner en palabras los descubrimientos que circulan en el grupo y difundirlos para todas y todos apuntando a hacerlos avanzar.

Actividades 4 y 5. Juegos para comparar números y cantidades

Las actividades que se proponen a continuación involucran problemas de ordenar números y determinar qué carta es mayor.

Actividad 4

GUERRA DE CARTAS

Materiales

- Un mazo de cartas españolas.

Organización

En parejas.

Reglas del juego

Se reparte todo el mazo. Cada pareja pone sus cartas en una pila boca abajo.

Al mismo tiempo, un jugador o una jugadora por equipo da vuelta la primera carta de su pila. Quien saca el número mayor se lleva ambas cartas.

Si sale la misma carta, vuelven a tirar y quien gane esa mano se lleva las cuatro cartas.

Gana la pareja que junta más cartas al finalizar la partida.

Análisis didáctico de la actividad

En este juego, el desafío matemático es determinar cuál es la mayor de dos cartas. Como resultado de las actividades anteriores, es de esperar que gran parte del grupo pueda reconocer el valor de cada carta. Sin embargo, para poner en relación

ambas cantidades requerirán la coordinación de nuevas acciones. Son esperables procedimientos como:

- Establecer correspondencias término a término entre los objetos dibujados, para los números más grandes.
- Contar en voz alta los objetos de las dos cartas y determinar cuál de los números aparece antes en la serie oral.
- Comparar los números escritos de las cartas recurriendo a algún portador para identificar el mayor si no recuerdan el orden de la serie o el valor que representa cada número.
- Hacer un procedimiento combinado: comparar el número escrito de una de las cartas y contar en la otra. O variar la estrategia según las cartas en juego.
- Frente a los números mayores, que tienen figuras, solo podrán apelar a la serie escrita para compararlas.

Después de jugar, resulta central promover un intercambio colectivo para comparar las distintas estrategias utilizadas. Se podrá plantear al grupo: *Cuando jugaban, ¿cómo se daban cuenta cuál de las cartas era mayor? Si les tocan dos cartas que no tienen dibujitos, ¿dónde se pueden fijar para saber cuál es más grande?*

Actividad 5

Esta actividad pretende recuperar lo que se viene trabajando a partir de situaciones simuladas en el contexto del juego para resolver oralmente. La idea es evocar, por ejemplo, el juego de la guerra y plantear situaciones para que las niñas y los niños resuelvan.

A modo de ejemplo se pueden proponer las siguientes consignas: *Dos amigos juegan a la guerra de cartas. Uno saca un ocho y otro un cinco, ¿qué carta gana? ¿Cómo se dan cuenta? ¿Con qué carta se le puede ganar a tres? ¿Hay otras posibilidades? ¿Y si salió diez?* Pueden anotarse los números en el pizarrón pero es conveniente no proveer desde el inicio imágenes de las cartas sobre las cuales las niñas y los niños puedan contar. Esto favorece el uso de estrategias diversas de resolución y brinda información sobre los conocimientos que se despliegan frente a los problemas.

Actividades 6 y 7. Juegos para comparar y ordenar números

Estas actividades involucran la comparación y el ordenamiento de los números en el marco de propuestas diversificadas.

Actividad 6

Los recorridos propuestos profundizan en el orden de los números escritos en función de sus relaciones: “anterior a” y “posterior a”, “mayor que” y “menor que”.

RECORRIDO A

ARMAR ESCALERAS

Materiales

- Cartas del 1 al 6 de los cuatro palos (o del 1 al 12 de dos palos).

Organización

De a dos.

Reglas del juego

Se ubican en la mesa los ases de cada palo, uno abajo del otro. El resto de las cartas se reparten en cantidades iguales. El objetivo del juego es armar, entre ambos participantes, las cuatro escaleras.

Por turnos, colocan al lado de la carta con el número 1, la carta con el número 2, el número 3 y así sucesivamente, respetando el palo de cada carta.

Cuando una jugadora o un jugador no tiene ninguna carta para colocar, pierde el turno.

Gana quien se queda sin cartas primero.

RECORRIDO B

CHANCHO... EN ESCALERA

Materiales

- Selección de cuatro juegos de cartas consecutivas por grupo (al inicio, 1 a 4 de cada palo, luego se pueden incluir otros fragmentos de la serie).
- Fichas.

Organización

Grupos de hasta 4 jugadoras o jugadores.

Reglas del juego

Se mezclan los naipes en juego y se reparten todas las cartas, dando a cada participante la misma cantidad. El objetivo del juego es lograr armar una escalera con cartas del mismo palo.

Se juega igual que a *Chanco va*. Pero al armar la escalera se grita: “¡Escalera!” poniendo la mano en el centro de la mesa. También aquí, si dos participantes arman la escalera al mismo tiempo, gana quien haya extendido primero su mano.

La ganadora o el ganador de cada ronda recibe una ficha. Gana quien obtiene más fichas al cabo de un tiempo acordado para jugar.

Análisis didáctico de la actividad

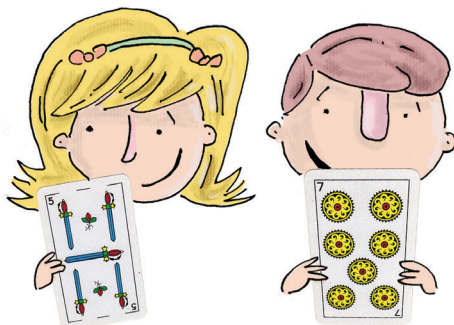
En este caso tanto en el RECORRIDO A como en el B, el desafío matemático que se propone es reconocer el orden convencional de la serie numérica escrita. La diferencia está dada en la forma en que se presentan las cartas. En el caso del RECORRIDO A, la disposición de las cartas facilita que las niñas y los niños puedan armar las escaleras, tomando como punto de referencia las filas o columnas según les convenga. En el RECORRIDO B, en cambio, las niñas y los niños tienen que armar la escalera mientras están jugando, lo que supone prestar atención a los números que van saliendo y decidir qué carta descartar y con cuáles quedarse para lograr formar una escalera.

Actividad 7

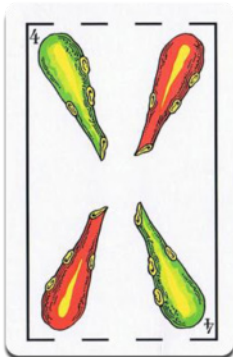
Al finalizar los juegos anteriores se puede incluir algún problema gráfico que recupere los contenidos abordados en las actividades. A modo de ejemplo les presentamos dos propuestas:

RECORRIDO A

¿Quién tiene la carta mayor?
Marcá con una cruz.

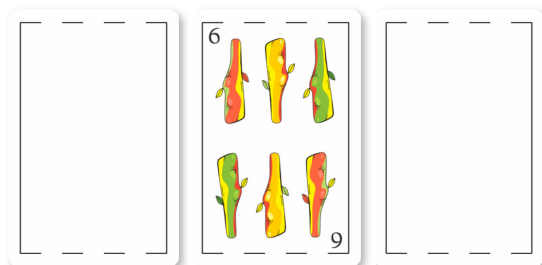


Dibujá cartas que le ganen a esta:

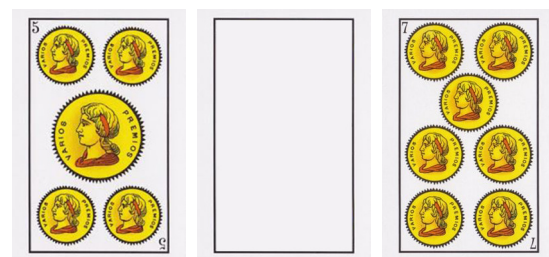


RECORRIDO B

Dibujá la carta anterior y la que le sigue:



Dibujá la carta que falta:



Actividades 8 y 9. Un nuevo juego para relevar conocimientos

La lotería es un juego tradicional que puede adaptarse muy fácilmente para ser utilizado en la sala de 5 o en el aula de 1er grado con fines didácticos. Las reglas son fáciles de comprender aún por niñas y niños muy pequeños y es posible jugar con toda la sala y/o en pequeños grupos.

Actividad 8

LOTERÍA DEL 1 AL 12

Materiales

- Un cartón de lotería con seis números alternados del 1 al 12, para cada participante.
- Cartas españolas del 1 al 12 de un mismo palo.
- Bolsa.
- Fichas, seis por participante.

Organización

Se juega a grupo total o en subgrupos.

Reglas del juego

Cada participante recibe un cartón y seis fichas. Las cartas se colocan dentro de la bolsa y se mezclan.

Una o un participante diferente por turno toma una carta de la bolsa y dice el número obtenido sin mostrarlo.

Las jugadoras o los jugadores que tienen ese número en su cartón lo cubren con una ficha.

Gana quien cubre primero todos los números.

	2		4
6		8	
	10		12

	3		6
5		8	
	7		10

Análisis didáctico de la actividad

Este juego se presenta con el propósito de relevar los avances del grupo en el reconocimiento de los números. Por ello, se establece en las reglas que sean las niñas y los niños quienes “canten” el número obtenido en la bolsa. La condición de *no mostrar la carta* promueve que identifiquen la designación oral escuchada y la relacionen con el número escrito en su tablero. Una vez finalizado el juego, en el

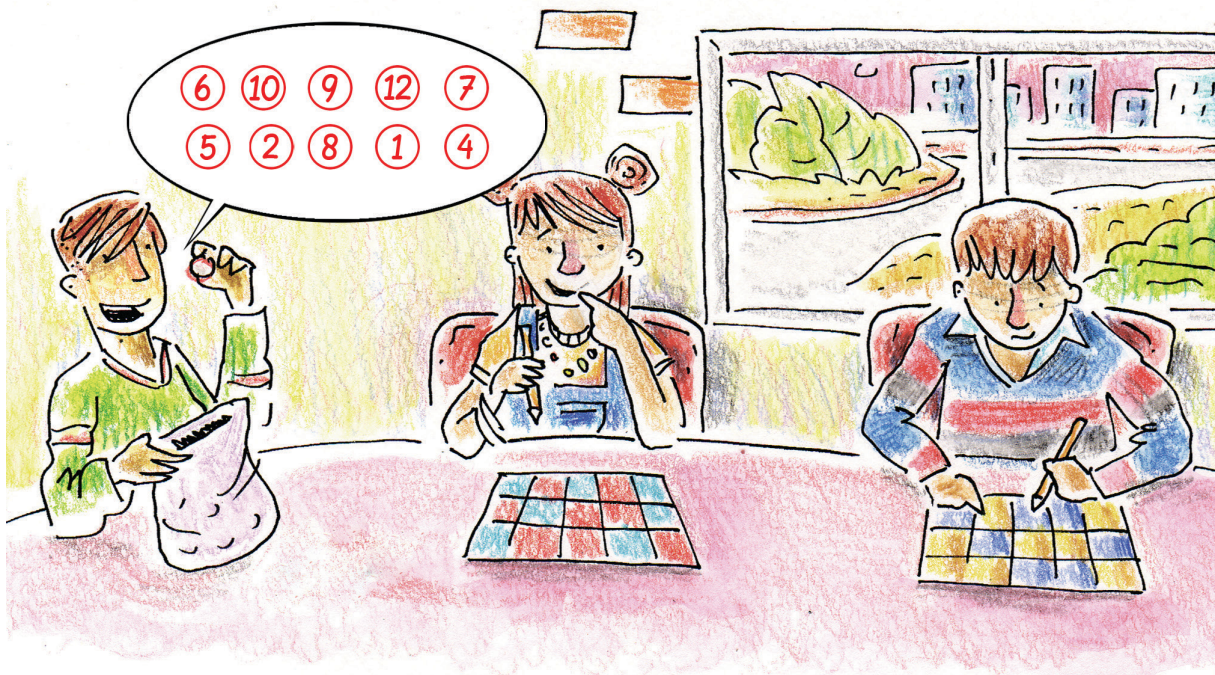
pizarrón, la o el docente puede proponer revisar las cartas que salieron de la bolsa y compararlas con el cartón ganador.

El desafío matemático que presenta esta actividad para la niña o el niño que “canta” es reconocer el número escrito y nombrarlo. Para ello puede leer directamente el número o usar la banda numérica (contar hasta llegar al número que salió) y luego nombrarlo. En el caso de las niñas y los niños que tienen que registrar en su cartón si salió el número cantado, pueden reconocer directamente el nombre por su designación oral o ayudarse, con la banda numérica u otro portador, para identificarlo. Será interesante, en la puesta en común, poner en circulación estos distintos procedimientos.

Actividad 9

Luego de jugar una o dos veces, se pueden plantear propuestas diversificadas en función de los distintos niveles de conocimiento. Para ello se sugiere organizar nuevas instancias de juego en pequeños grupos definidos por la o el docente.

- **RECORRIDO A.** En esta oportunidad jugarán en parejas. De este modo, se podrán ayudar entre sí, tanto para nombrar el número como para encontrarlo en el cartón. También se podrá poner a disposición de las niñas y los niños, en cada mesa, una banda numérica que ayude a reconocer el número cantado.
- **RECORRIDO B.** Jugarán individualmente en pequeños grupos. La o el docente evaluará si es necesario dejar la banda numérica o no.



Martín Mosquera.

Síntesis de la secuencia

Nº	Actividades		Propósitos
1	Exploración de mazos de cartas.		Favorecer el conocimiento de las cartas.
2	Juego: <i>Chancho va</i> .		Relevar conocimientos sobre los procedimientos para determinar cantidades.
3	RECORRIDO A Juego: <i>Memotest</i> .	RECORRIDO B Juego: <i>Chancho va</i> con otros números.	Propiciar el reconocimiento de los números escritos.
4	<ul style="list-style-type: none"> Juego: <i>Guerra de cartas</i>. Intercambio sobre cómo hacen para saber qué carta gana. 		Favorecer el análisis y difusión de distintos procedimientos para jugar.
5	Resolución de situaciones simuladas en forma oral en el contexto del juego anterior.		Volver a usar lo aprendido en nuevas situaciones.
6	RECORRIDO A Juego: <i>Armar escaleras</i> .	RECORRIDO B Juego: <i>Chancho escalera</i> .	Intensificar la enseñanza.
7	RECORRIDO A Resolución de situaciones gráficas en el contexto del juego anterior.	RECORRIDO B Resolución de situaciones gráficas en el contexto de la <i>Guerra de cartas</i> .	
8	<ul style="list-style-type: none"> Juego: <i>Lotería del 1 al 12</i>. Intercambio sobre procedimientos para reconocer los números. 		Relevar avances en el reconocimiento de los números.
9	RECORRIDO A Nuevas partidas en parejas con la banda numérica.	RECORRIDO B Nuevas partidas en forma individual en subgrupos.	Intensificar la enseñanza.

A modo de cierre

En esta propuesta reconocemos la potencialidad y riqueza de los juegos para favorecer la continuidad del trabajo matemático entre el Nivel Inicial y el Nivel Primario. Si bien el alcance de los contenidos relativos al número no son los mismos en sala de 5 y en 1er año/grado, sí lo son las prácticas matemáticas que se pretenden instalar. Por otra parte, los aprendizajes que se inician en un nivel necesariamente continúan y se profundizan en el otro.

Sabemos que el desafío que proponemos es grande: se trata de que el pasaje entre niveles sea más natural, acompasado, a modo de puente. Implica también un compromiso con nuevas formas de ejercer el rol y asumir responsabilidades compartidas en la construcción de estrategias para acompañar el recorrido escolar de las niñas y los niños. Esperamos que la propuesta presentada contribuya a su alfabetización matemática y resulte un aporte al trabajo que las y los docentes ya vienen realizando.

Bibliografía

Broitman, C.; Kuperman, C. y Ponce, H. (2008). *Números en el nivel inicial. Propuestas de trabajo*, Buenos Aires: Hola Chicos.

Ministerio de Educación [ME] (2020a): *Seguimos educando. Educación Inicial 4 y 5 años. Cuaderno 3*, Buenos Aires: ME.

Ministerio de Educación [ME] (2020b): *Seguimos educando. 1er grado. Cuaderno 1*, Buenos Aires: ME.

Ministerio de Educación [ME] (2021): *Reencuentros. Cuaderno para alumnas y alumnos: 1er grado*, Buenos Aires: ME.

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología [MECyT] (2006): *Cuadernos para el aula. Matemática 1*, Buenos Aires: MECyT.

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología [MECyT] (2007): *Cuadernos para el aula. Nivel inicial, Vol. 2, Números en juego*, Buenos Aires: MECyT.

