

PROYECTO: ¡NÚMEROS POR DOQUIER!

SECCIÓN: 5 años

FUNDAMENTACIÓN

Todos somos capaces de involucrarnos en los desafíos que la actividad matemática presenta. Por lo tanto, debemos posibilitar el acceso al mundo de la matemática desde edad temprana, ya que es una parte del patrimonio social y cultural de la humanidad, garantizando procesos pedagógicos de calidad que logren aprendizajes efectivos.

Este proyecto propicia el aprendizaje de la matemática a partir de situaciones problemáticas que, partiendo de los conocimientos previos de los niños, les permita la construcción de nuevos saberes, la ampliación de los existentes y su utilización en situaciones reales.

El aprendizaje matemático requiere de aproximaciones sucesivas a través de la presentación de un contenido en diferentes contextos y de la reiteración de actividades lúdicas, dado que el juego es un eje central en las actividades de enseñanza.

ACTIVIDADES

LUNES 15

¡Ordenamos la secuencia numérica!

<https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/que-desorden-numeros-1-10>

MARTES 16

¡El rompecabezas!

Objetivo del juego: armar la banda numérica.

Materiales: imprimir o realizar dos bandas numéricas del uno al 30. Recortar una de ellas en 3 porciones (de 10 en 10) y colocarlas en un sobre o bowl. La otra dejarla como soporte para el niño.

Participantes: 1 integrante.

Desarrollo:

Se entrega al niño el sobre con los materiales. Se le da la siguiente consigna: “Armar la banda numérica con las partes que hay en el sobre”. Al finalizar verificar si lo realizado es correcto con la banda numérica otorgada. Intentamos contar señalando los números, realizando correspondencia entre el nombre del número y su representación convencional.

MIÉRCOLES 17

¡La liebre y la tortuga!

Materiales: un dado común, dos fichas, tablero. (Ver Anexo)

Participantes: 2 o + jugadores.

Desarrollo:

Cada jugador tira el dado. El que obtiene el mayor puntaje, se coloca en el tablero de la liebre y comienza el juego.

Por turno, cada jugador tira el dado y avanza tantos casilleros como indica el dado.

Gana el jugador que llega primero al final de la carrera.

JUEVES 18

¡Jugamos con un dado!

Materiales: un dado común, elementos del hogar.

Participantes: 1 o + jugadores.

Desarrollo:

Colegio La Salle Jobson

Jardín de Infantes Particular Incorporado N° 1267

Pje. Hermanos De La Salle 3251

(S3000IGM) Santa Fe - Argentina

Tel. (+54) (0342) 452 0146/47/48

www.lasallejobson.edu.ar

Tiramos el dado, contamos la cantidad que indica y buscamos en casa la misma cantidad de elementos. (En caso de no contar con un dado en casa, realizamos la actividad desde el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=B33ue43vRi8> La idea es parar el video arbitrariamente y buscar la cantidad de cosas que marca el dado virtual)

VIERNES 19

¡Memo test!

<https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/memoria-cantidades-y-numeros>

LUNES 22

¡Números y broches!

Materiales: cartas españolas del 1 al 10, broches.

Participantes: 1 o + jugadores.

Desarrollo:

Presentación de las cartas españolas: observar las cartas del 1 al 10 y colocar en cada una la cantidad de broches que el número de la carta indique.

MARTES 23

¡La mona!

Objetivo del juego: no quedarse con la sota.

Materiales: cartas españolas del 1 al 6 y una sota (N° 10)

Participantes: 2 a 4 jugadores.

Desarrollo:

Se reparten todas las cartas. Se plantea la siguiente consigna: "cada jugador mira sus cartas, forma parejas con las cartas que tienen en la mano, luego le ofrece al jugado de al lado para

que tome una. Si forma pareja, la coloca en su montón; si no, se la queda". Pierde el jugador que se queda con la sota.

MIÉRCOLES 24

¡Casita robada!

Materiales: cartas españolas del 1 al 9 de los cuatro palos.

Participantes: 2 o + jugadores.

Desarrollo:

Se reparten tres cartas a cada jugador y se colocan cuatro cartas dadas vuelta sobre la mesa. Cada participante deberá hacer coincidir el número de su carta con alguno que esté sobre la mesa, la cual retirará de ahí para hacer su "casita", con las cartas hacia arriba. A medida que se van robando más cartas, aumenta la casa, pero alguno de los jugadores puede robarla si coincide alguna de sus cartas con la que está arriba en la casa.

Gana el jugador que más cartas tiene cuando se termina de repartir la baraja.

JUEVES 25

¡Guerra de cartas!

Objetivo del juego: quedarse con la mayor cantidad de cartas.

Materiales: cartas españolas del 1 al 9 de los cuatro palos.

Participantes: 2 o + jugadores.

Desarrollo:

Se coloca el mazo de cartas boca abajo en el centro de la mesa. El mismo será "el pozo". Cada integrante, a su turno, debe sacar una carta del pozo, darla vuelta y colocarla sobre la mesa. Quien obtiene el número más alto, se lleva ambas cartas. Si hay empate se produce "guerra", en cuyo caso vuelven a sacar otra carta del pozo, y el que obtiene la carta mayor se lleva todas. Gana el que se queda con mayor cantidad de cartas.

VIERNES 26

¡Carrera de números!

<https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/duelo-de-numeros>

OBSERVACIÓN


Luego de realizar cada actividad, sugerimos dialogar con los niños acerca de lo trabajado para recuperar los conocimientos adquiridos durante el juego.

Como soporte, ofrecemos una banda numérica, la cual puede estar a disposición de los niños que así lo requieran durante todo el desarrollo del proyecto.

Una vez más, los invitamos a compartir las producciones realizadas por los niños en la página institucional de Facebook.

ANEXO

BANDA NUMÉRICA

 eduLudik.com	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
P E R A D O	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
P E R A D O	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29

