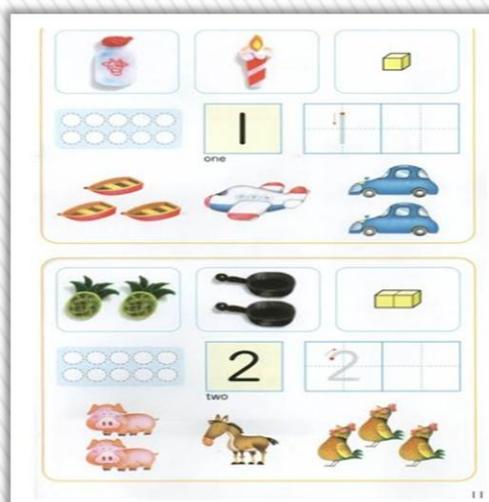


# Actividades para empezar bien el día

## Preescolar

### Matemáticas



## **Armamos rompecabezas**

Los alumnos arman rompecabezas clásicos, modelos con el tangram y con cuadros bicolors.

### **¿Qué se requiere?**

Disponer de material suficiente para cada niño, así como con rompecabezas con distinto número de piezas y diferentes imágenes.

### **¿Cómo se hace?**

Es importante que los niños armen rompecabezas de manera individual. Con el tangram se pueden proponer distintos retos a los niños, como mostrarles un modelo (un barco, un conejo, una casa, una flecha) y que ellos lo reproduzcan.

Con los cuadrados bicolors se les pueden mostrar ciertos patrones para que ellos los continúen.

### **¿Qué se logra?**

Al trabajar con distintos tipos de rompecabezas los niños desarrollan su percepción geométrica: establecen relaciones entre las características de las piezas (partes) y la imagen que se logra formar con ellas (el todo). Van comprendiendo cómo se va formando cierta imagen o modelo en la medida en que se combinan (se hacen embonar) las piezas.

En el caso del tangram, el hecho de hacer coincidir los lados de las piezas, hace a los niños entender, por ejemplo, que dos triángulos forman un cuadrado o un romboide.

## Contamos

La educadora propone juegos con el dominó o una baraja y los niños cuentan para responder las preguntas de la maestra y saber quién gana.

### ¿Qué se requiere?

Garantizar que exista el material suficiente para realizar esta actividad. En el caso de baraja, dejar sólo las cartas con números del 1 al 10.

### ¿Cómo se hace?

Organizar equipos pequeños y recorrer éstos para proporcionar el apoyo que requieran.

- Con el dominó. En parejas:
- Solicitar a los niños que cada uno tome 2 fichas, las observen y digan quién tiene más puntos. Intercambiar una de las fichas y decir quién tiene más puntos ahora. Uno de los niños entrega a su compañero la ficha que tiene menos puntos. ¿Quién tiene más puntos ahora?
- De todas las fichas del dominó. ¿Cuál es la que tiene más puntos?, ¿cuál es la que menos tiene?
- ¿En qué fichas se pueden encontrar igual número de puntos?
- Con la baraja. En parejas:
- Un juego de cartas para cada pareja. Las cartas se colocan boca abajo en 2 filas, una delante de cada niño. A la indicación de la educadora, todos levantan una. La comparan con la de su compañero y el que tiene más puntos se queda con ella, la otra carta se pone hasta abajo de la fila. Cuando las cartas sean iguales, ambos niños se quedan con la carta que sacaron. Al final cada niño cuenta las cartas que obtuvo, el ganador es quien tiene más cartas.

- Con la baraja, ordenarlas de menor a mayor, según el número.

### **¿Qué se logra?**

Al contar, los niños avanzan en el conocimiento de la serie numérica, aprenden, por ejemplo, que el número de elementos de una colección no varía aunque se cuente en distinto orden, o que el último número que se nombra corresponde al total de elementos de una colección.

Se logran las relaciones aditivas (el 6 puede formarse con el 1 y el 5; el 2 y el 4; el 3 y el 3).

## Resolvemos problemas

La educadora plantea un problema y los niños lo resuelven usando procedimientos propios.

### ¿Qué se requiere?

Poner a disposición de los niños hojas de papel, lápiz, objetos que les sirvan para contar.

### ¿Cómo se hace?

La educadora elige problemas en los que los niños tengan que agregar, reunir, quitar, igualar, comparar o repartir objetos. Algunos ejemplos de este tipo de problemas y relaciones que implican se señalan a continuación:

<i>Problema</i>	<i>Relación que implica</i>
Diego tenía 3 paletas, su tía lo llevó a la tienda y le compró 5 más ¿Cuántas paletas tiene Diego ahora?	Agregar
Sara tiene 3 pelotas azules y Sandra tiene 5 rojas. ¿Cuántas pelotas tienen entre las dos?	Reunir
Había 8 focas jugando, 3 se fueron a nadar. ¿Cuántas focas se quedaron jugando?	Quitar
Luisa tiene 3 cochecitos y Saúl tiene 8. ¿Cuántos cochecitos necesita Luisa para tener la misma cantidad de cochecitos que Saúl?	Igualar
César tiene 3 estampas y Juan tiene 8. ¿Cuántas estampas más tiene Juan que César?	Comparar
Susi tiene 9 dulces y los va a repartir entre sus 3 amigos. A todos les quiere dar la misma cantidad de dulces. ¿Cuántos dulces le tocan a cada quién?	Repartir

Plantear el problema y cerciorarse de que los niños lo comprendan. Si los niños dicen no haber entendido o piden que se repita el problema, plantearlo de nuevo, pero completo, para que hagan el esfuerzo por retener la información.

Dejarlos que busquen maneras de resolver, ayudarles a comprender el problema, pero no decirles cómo resolverlo. La educadora puede apoyar a los niños para comprender el problema, pero evita guiar la solución

### **¿Qué se logra?**

Los niños ponen en juego lo que conocen acerca de los números y los principios de conteo, se esfuerzan por comprender lo que el problema pide y en relación con ello realizan acciones en busca de la solución. Razonan, representan, van comprendiendo las diversas relaciones implicadas en el problema (agregar, reunir, quitar, repartir).

## **Pensemos cómo ganar**

La educadora invita a los niños a jugar Gato, les explica la dinámica y les ayuda a resolver sus dudas.

### **¿Qué se requiere?**

Garantizar un juego por pareja.

También puede realizarse dibujando la imagen en una hoja de papel para que los niños tracen los círculos y las equis.

### **¿Cómo se hace?**

En parejas, deben elegir quién es el gato y quién el ratón. Por turnos, van colocando en las casillas del tablero las figuras que seleccionaron o las escriben sobre el papel. Gana el juego el primer jugador que logra formar una línea continua, en dirección vertical, horizontal o diagonal.

### **¿Qué se logra?**

Este juego motiva al niño a planear una estrategia que lo lleve a formar una línea con sus figuras o a evitar que el jugador contrario lo haga. Aunque el juego es aparentemente simple, propicia que el niño se dé cuenta de que presenta muchas variaciones y de que es difícil ganar si acomoda las figuras de forma azarosa, sin pensar antes en las ventajas y desventajas de cada jugada.