

Actividades para empezar bien el día

Preescolar

Propuesta del Departamento de Educación Preescolar
Servicios Educativos del Estado de Chihuahua

Vamos a escondernos

Competencia:

Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo

Intención didáctica: Que los alumnos utilicen oralmente la serie numérica del 1 al 20 y del 10 al 1.

Consigna 1: Vamos a salir al patio a jugar. Este juego consiste en que uno de ustedes volteado hacia la pared va a contar en voz alta del 1 al 20, mientras el resto del grupo se esconde. Cuando termine de contar hasta el 20 busca a sus compañeros. Al primero que encuentre será el siguiente que los buscará. El que cuenta “si se equivoca, vuelve a empezar”.

Consigna 2: Vamos a volver a jugar a esconderse, de la misma manera que la vez anterior, pero ahora el que cuenta va a contar hacia atrás, es decir del 10 al 1 y recuerden que el que cuenta, “si se equivoca, vuelve a empezar”.

Consideraciones previas:

Para realizar este juego es necesario que tome en cuenta hasta qué tramo de la serie numérica los niños saben oralmente y aproveche para ampliarlo. Antes de iniciar el juego haga una lectura colectiva de la banda numérica del 1 al 20 e indique a los niños hasta que número deberán contar diciendo los números en el orden en que están escritos y que pueden consultar la banda para recordar los números, su orden y nombre.

- Es posible que se les facilite más el manejo de la serie de manera ascendente, por lo cual para la segunda consigna antes de iniciar el juego que todo el grupo realice el conteo descendente de manera oral apoyándose de los dedos de sus manos.
- Al principio en ambos juegos, apoye a los niños contando con ellos al mismo tiempo y cuando observe que ellos lo pueden realizar solos déjelos.

Solicite a todo el grupo que pongan atención en el orden en que diga su compañero el tramo de la serie numérica, para hacer válida la regla de que el que cuenta “si se equivoca, vuelve a empezar”.

Para avanzar en el conocimiento de la serie numérica oral puede pedir el apoyo de los padres de familia, proporcionándoles canciones como la de “Los elefantes”, “Yo tenía 10 perritos”, cuentos o ideas para que incluyan a los niños en situaciones cotidianas en las que tengan que contar en voz alta, por ejemplo brincar de cojito, competir para vestirse más pronto, e ir contando en voz alta hasta el número en que terminen, etcétera.

Así mismo, trabaje sistemáticamente el conteo oral apoyándose en la banda numérica y asegurando ir ampliando el rango, y analice la pertinencia del manejo hacia los dos sentidos (ascendente y descendente) de acuerdo a las necesidades de su grupo.

La Reina pide

Competencia:

Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo

Intención didáctica: Que los alumnos reúnan colecciones de diferente cantidad para que las ordenen según su numerosidad de manera ascendente.

Consigna 1: Vamos a jugar a “La Reina pide”. Estas son las reglas:

Primera: Vamos a formar dos equipos con el mismo número de participantes y entre todos designaremos quién será la reina.

Segunda: La Reina pedirá a los dos equipos la cantidad de cosas que deberán conseguir y los irán acomodando en el espacio que le corresponde a su equipo, cuidando que no se revuelvan las colecciones que vayan juntando.

Consigna 2: Cada equipo, cuente los elementos de sus colecciones y colóquenlas en una fila ordenadas de manera ascendente, es decir empiezan por la que tiene menos objetos.

Consideraciones previas:

Este juego se desarrollará en un lugar abierto donde los niños tengan la posibilidad de desplazarse con libertad y no corran riesgos, previamente dividir el espacio de juego con líneas en color visible y a cada equipo se le designará el que le corresponde.

Antes de iniciar el juego asegúrese de que los dos equipos comprendieron en qué consiste este, si observa dificultad de comprender la dinámica del juego pida a un niño que lo

explique. Los equipos deben estar equilibrados considerando el desarrollo de sus posibilidades de conteo, esto hará que no exista ventaja entre uno y otro equipo.

La cantidad y las cosas que la reina pedirá estarán escritas en unas tarjetas elaboradas previamente por la educadora de manera que la reina pueda “leerlas” por ejemplo: el número y la palabra para niñas o niños que puedan “leer” esto, o el objeto y la cantidad representada con dibujo o foto de cada uno. (Cuidando, no repetir la cantidad ya solicitada).

Mientras la Reina pide es necesario ir registrando en una hoja de rotafolio la cantidad de objetos y cosas que se solicitan para que al término del juego sirva de referencia para hacer la comparación con las colecciones recolectadas. (Esto lo puede hacer la educadora u otro de los alumnos)

La Reina pedirá únicamente objetos que se encuentran a su alrededor y al alcance de los participantes, acordará con los participantes el tiempo que se utilizará para conseguir cada colección y la forma de marcarlo, por ejemplo la Reina puede tocar el tambor 15 veces y cuando termine se acaba el tiempo para formar las colecciones propuestas.

Durante el juego observe las estrategias de conteo que utilizan los niños para que al final recupere aquellas que pueden apoyar el avance en los procedimientos de los niños. El número de rondas en que la Reina pide puede delimitarse al inicio del juego o puede ir cambiando en cada ronda, esto lo puede acordar con los niños. Cuando se termine el juego cada equipo comparará sus colecciones con lo registrado en la hoja de rotafolio.

Para generar la reflexión se sugiere preguntas como:

- **¿Cuántos objetos tenemos en la primera colección solicitada por la reina?**
- **¿Cuántos en la segunda?**
- **¿Tienen el mismo número de objetos en la colección tres? Si no es así,**
- **¿Qué tienen que hacer? Si el niño no dice cómo resolver la situación hacerles notar que tienen que ajustar la colección quitando o agregando objetos, ya que estas se utilizarán para el desarrollo de la consigna 2.**

En la consigna 2. Una vez ajustado el número de elementos de cada colección solicitar a los niños que en equipo decidan con base en la numerosidad de sus colecciones cuál colocarán primero en la fila, cuál el siguiente y así sucesivamente atendiendo a la consigna de que este ordenamiento sea de manera ascendente, es decir deben colocar primero la colección con menos objetos.

Es necesario estar pendiente de lo que hacen los niños e identificar las formas en las que resuelven la situación planteada, para poder intervenir en el momento necesario. En caso de que los niños tengan dificultades para decidir dónde colocar cierta colección, cuestionarlos para ayudarlos a reflexionar, para ello se les puede hacer las siguientes preguntas:

- **¿Qué pueden hacer para saber si esa colección va ahí?**
- **¿Cómo saben cuál sigue?**
- **Hay que recordar que los niños necesitan tiempo suficiente para hacer sus reflexiones al resolver un problema.**

Cuando los equipos hayan concluido con la actividad es necesario darles un tiempo razonable para que observen la forma en que los demás ordenaron sus colecciones, en seguida realizar una plenaria donde los equipos tengan la oportunidad de exponer los criterios que utilizaron para hacer el ordenamiento, expresen sus acuerdos y/o desacuerdos con lo realizado por los demás equipos, este momento es fundamental para que los niños argumenten sus acciones y construyan explicaciones que contribuyan al desarrollo del pensamiento matemático.

La Rayuela

Competencia:

Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo

Identificación del lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada.

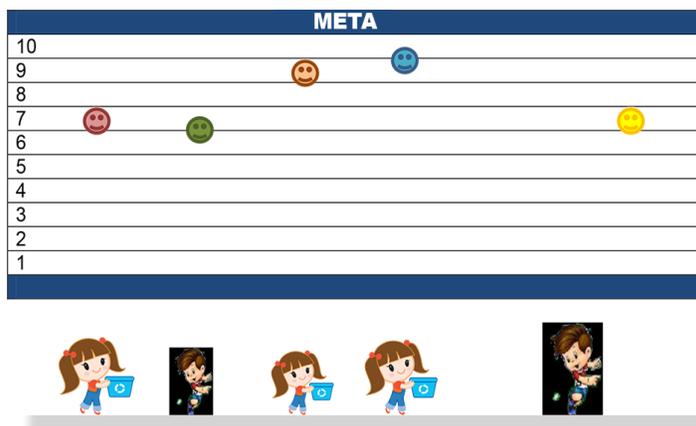
Intención didáctica: Que los alumnos identifiquen y describan el lugar que ocupa un objeto en relación a otros objetos.

Consigna: Vamos a formar equipos de 5. Cada participante tendrá un taza para jugar a la rayuela. El juego consiste en que los cinco participantes se colocan atrás de la línea y al mismo tiempo lanzan su taza hacia la línea del otro extremo. Cada jugador menciona en qué lugar quedó su taza. Gana el niño que su taza quede más cerca a la meta.

Consideraciones previas:

Para realizar este juego es necesario pintar en el patio dos líneas paralelas para cada equipo. Considere dejar un espacio entre las líneas de cada equipo a fin de que no se interfieran. Asegurarse que todos los integrantes de los equipos tengan un taza diferente o una moneda que le haya pegado un pedazo de cinta de color diferente a las otras.

En el desarrollo del juego después de que lanzan el taza o moneda es importante que observe y escuche el lenguaje oral de los niños para señalar al que ganó, y la posición de los otros. Intervenga si observa que los niños sólo señalan con la mano el lugar de los tazos, les puede hacer algunas preguntas como: ¿entre qué tazos cayó el morado por ejemplo?



**Se anexan algunas actividades de los materiales de apoyo con los que se cuenta en
preescolar**

Nombre de libro	Actividad	Páginas	Aspectos a favorecer
El placer de aprender, la alegría de enseñar.	-Juego de pirata. -Buscando tesoros. - Construir con bloques. - Trabajando con los números.	219 227 259 273	- La ubicación espacial, desplazamientos y sistemas de referencias. - Forma, espacio y medida. -Principios de conteo.
¿Hasta el 100'...¡NO! ¿ y las cuentas? ...TAMPOCO. Entonces ¿Qué?	-La relación semántica entre los datos.	31	-Resolución de problemas. -Resolver operaciones como agregar, quitar, etc. - Imagen mental de colecciones. -Estrategia de cálculo.
	-El rango numérico.	38	
	-La numerosidad de las colecciones.	46	
	-La construcción de un nuevo conocimiento.	49	
Volumen 1 Curso de Formación y actualización Profesional para el Personal docente de Educación Preescolar	Anexo 6 Algunas sugerencias de situaciones didácticas (propuestas)	297	-Principios de conteo. -La ubicación espacial, desplazamientos y sistemas de referencias.
Jugar a pensar	Habilidades de investigación.	67-113	Formular problemas, hacer estimaciones, medir y desarrollar destrezas para investigar.
	Agrupar y clasificar.	140	Agrupación y clasificación en determinados conjunto de elementos.
	Seriar.	145	Habilidad de organizar.
Juego y aprendo con mi material de preescolar.	¿Es letra o número?	8	Número.
	¿Dónde hay más?	31	
	¿Cómo lo resolvería?	32	
	¿Cómo trazo esta figura?	33	Forma, espacio y medida .
	El camino más corto	99-102	
	Tangram	135	
En los acervos de las Bibliotecas de aula y de escuela existen textos que promueven el desarrollo de competencias de lectura, escritura y matemáticas en los alumnos.			

**Propuesta del Departamento de Educación Preescolar
Servicios Educativos del Estado de Chihuahua**