

TU ESCUELA EN CASA

Ministerio de EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE CÓRDOBA

entre todos

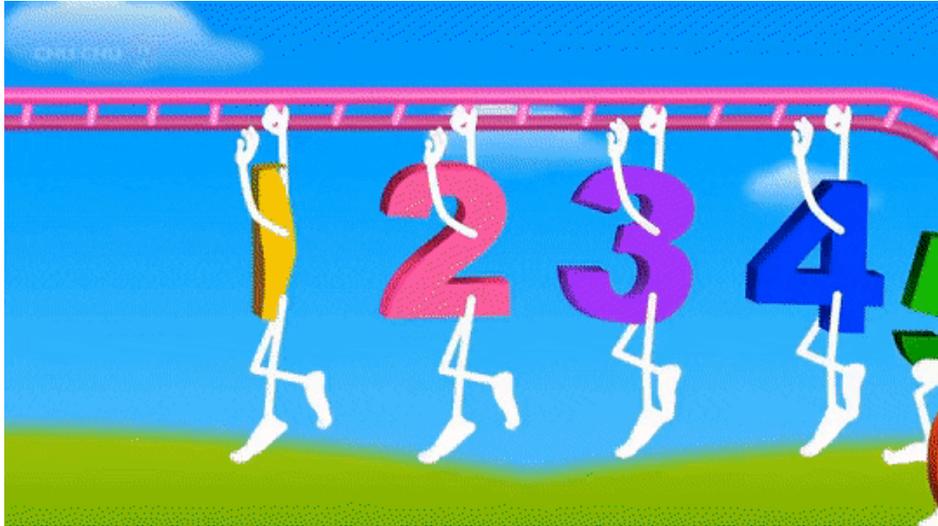
1,2y3...¡Juguemos otra vez!

NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL / SALAS DE 3 Y 4 AÑOS
MATEMÁTICA

Palabras clave: números / juegos / conteo / comparaciones / relaciones numéricas / cuantificación / cantidades



1, 2 y 3...¡Juguemos otra vez!



Fuente: [Gfycat](#)

Presentación

Esta propuesta de **juegos matemáticos** ofrece actividades a partir de las cuales los niños y niñas tendrán la oportunidad de actuar y reflexionar sobre sus acciones —recuperando lo sucedido durante el juego—, como así también anticiparse o prever lo que ocurrirá, —contando; usando números; comparando cantidades, relacionándolas y dándoles sentidos—. A través de juegos sencillos realizados con elementos que tengan en sus casas, queremos ofrecerles a los niños y niñas situaciones que los ayuden a construir un modo de pensar y de producir conocimientos ligados a la matemática.

¡Hola chicos y chicas! ¡Hola familias!

Esta vez les traemos **juegos** en los que hay que contar y comparar cantidades para saber quién es el ganador: ¿dónde hay más?, ¿dónde hay menos?, ¿cómo lo saben? Algunos de ustedes se darán cuenta observando y otros contando. ¿Están preparados? ¡A jugar!

:: Parada 1. ¡Jugamos a embocar!

ACTIVIDAD 1 | ¡A embocar!

Antes de comenzar a jugar les pedimos que busquen los materiales que van a necesitar:

- Un recipiente por jugador (pueden ser cajas, envases de plásticos, baldes, etc.).
- 10 elementos pequeños como tapas plásticas, corchos, pelotitas de papel, etc. para cada jugador.



Ahora elijan un lugar en la casa o en el patio e inviten a integrantes de la familia para que jueguen con ustedes. Coloquen los recipientes en el suelo y marquen, con la ayuda de alguien, el lugar en el que van a ubicarse para tirar los elementos que embocarán en el recipiente. ¿Listos para comenzar a jugar? Cuando uno de los jugadores diga: “¡a embocar!”, todos los participantes, al mismo tiempo, tienen que tirar las tapas o corchos y poner toda su energía y atención para que la mayoría de ellos entre en los recipientes. El juego concluye cuando a cada participante se le terminan los elementos. Fíjense: **¿quién ganó?, ¿cómo se dan cuenta?**

Pistas para hacer esta actividad:

La persona que acompañe tiene que tener en cuenta que, al momento de definir la distancia entre la marca y el recipiente, debe atender a que sea la adecuada a las posibilidades del niño/a. Una vez finalizado el juego, conversen con los/las niños/as sobre si les gustó y pregúntenles: **¿quién ganó?, ¿cómo se dieron cuenta?**



ACTIVIDAD 2 | El Tejo

En este juego les proponemos usar:

- 10 tapas de gaseosas por jugador (de un color diferente para cada participante).
- Bandeja, soga o tiza.

Para comenzar a jugar hay que disponer los elementos. Primero hagan un círculo en el suelo (con la soga o tiza). Cuando esté listo, párense a cierta distancia de la marca y comiencen a jugar: lancen las tapas tratando de que caigan dentro del círculo. Cuando se hayan terminado las tapitas de los dos jugadores, observen: **¿quién ganó?, ¿cómo se dan cuenta?**

Otra forma de jugar puede ser que tiren las tapas todas juntas, gana el participante que emboque más.



Pistas para hacer esta actividad:

El juego consiste en **lanzar** las tapas desde una distancia adecuada a las posibilidades del niño/a, con el objetivo de que caigan **dentro** de un aro, bandeja o círculo dibujado en el suelo con tiza o con una sogá.

El adulto de la familia que acompaña el juego debe recordar que el niño o niña no necesariamente tiene que saber contar... Con la sola observación puede responder a las preguntas: ¿quién ganó? ¿cómo te diste cuenta?

Pueden tomar fotos o grabar mientras estén jugando y compartir ese registro con sus compañeros y compañeras en el espacio propuesto por la maestra. O también en un audio, pueden relatar quién ganó el juego y cómo lo saben.

:: Parada 2. ¡ A derrumbar!

ACTIVIDAD | Derribar botellas

Ahora les proponemos jugar al juego de **derribar botellas**. Es muy divertido para jugar entre varios miembros de la familia.

Los elementos que van a necesitar son:

- Botellas de plástico de igual tamaño. Para este juego, es necesario que las botellas permanezcan paradas, por eso, antes de comenzar a jugar, pídanle a alguien de su familia que los ayude a llenarlas con arena o agua. Y no se olviden de cerrar bien fuerte la tapa.
- Pelota.

Luego coloquen las botellas en el suelo como lo muestra la imagen:



A la cuenta de uno, dos y tres, cada participante debe tirar la pelota haciéndola rodar por el suelo (como en el bowling) para derribar las botellas que están paradas.



Si cada participante puede tirar tres veces seguidas, ¿cómo podremos saber quién ganó?, ¿qué se les ocurre que pueden hacer para no olvidarse cuántas botellas derribó cada participante en cada tiro?

Pistas para hacer esta actividad:

En este juego de derribar botellas, en la primera vuelta, el niño/niña podrá **realizar comparaciones de cantidades** (observando o contando). Pero, a medida que se aumenta la cantidad de vueltas en el juego, se dificulta comparar las cantidades y recordar. La intención entonces **es generar en el/la niño/a la necesidad de anotar, de registrar** en una hoja las cantidades, como sepan, cómo elijan hacerlo, ya sea con cruces (X), palitos (|), puntos (:) o con números.

:: Parada 3. ¡A seguir jugando!

ACTIVIDAD | Juguemos con el dado

Para este juego necesitan:

- Un maple (cartón de huevos) vacío de 12 huecos para cada jugador.
- 12 elementos para cada jugador: las tapitas o corchos con los que jugaron en el juego anterior.
- Un dado con puntitos como los que muestra la imagen.



Fuente: [Pixabay](#)

Antes de comenzar a jugar, tapen las caras del dado que tienen 5 y 6 puntos. Si no tienen un dado en su casa, pueden confeccionar uno con papel duro (cartulina o cartón).

¿Cómo hacer un cubo de papel o cartón? Les mostramos paso a paso:

Cómo hacer un cubo de papel o cartón paso a paso



HAGAN CLIC AQUÍ PARA VER EL VIDEO

<https://bit.ly/2Niflon>

A este juego lo pueden jugar de a dos o más y para comenzar tienen que decidir quién tirará el dado primero. Luego, por turno, cada jugador tirará el dado y colocará en el maple la **cantidad de elementos que indica el dado. Un elemento en cada hueco** del cartón de huevos. Gana el jugador que completa todos los espacios.

A este juego pueden hacerlo al revés. ¿Cómo? Empiecen con todos los huecos del maple tapados. Tiren el dado y saquen la cantidad de elementos indicada en él. Gana el que primero deja el cartón de huevos vacío.



:: Parada 4. Nos despedimos buscando el tesoro

ACTIVIDAD | ¡A juntar monedas!

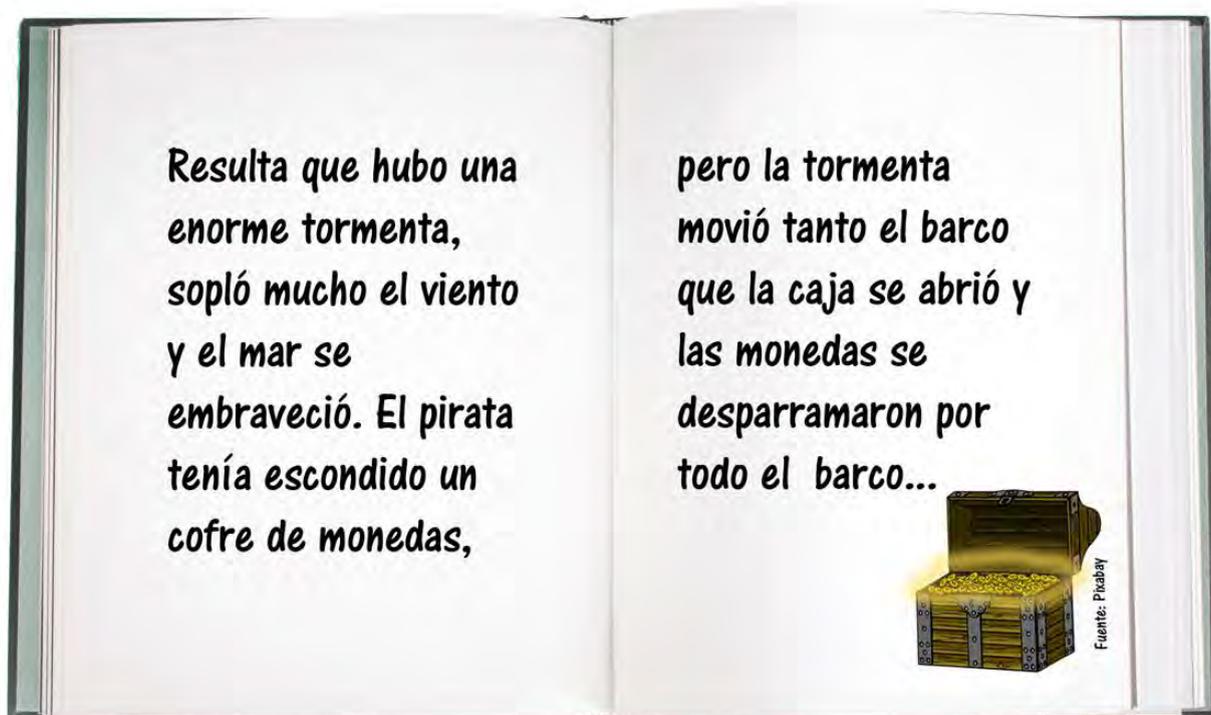
Para este juego necesitan:

- 10 monedas por participante (de cartulina o cartón).
- Una caja o bolsa (“cofre”) por jugador.

Pueden jugar la cantidad de participantes que quieran.

Cuando estén listas las monedas, pídanle a alguien de la familia que las esconda en diferentes lugares de la casa. ¿Están preparados? ¡A jugar!

Antes de comenzar a jugar los invitamos a **leer esta historia del pirata Mala Pata**, quien se fue con su barco a navegar por el ancho mar:



Después de haber escuchado esta historia, los invitamos a ayudar al Pirata a **juntar** las monedas que se le desparramaron. ¿Se animan?

Pídanle a un integrante de la familia diga: “**¡un, dos, tres!**” para iniciar la búsqueda. Cada participante irá guardando las monedas que vaya encontrando en su caja/bolsa (“cofre”).

Finaliza el juego cuando hayan encontrado todas las monedas. Reúnanse todos los jugadores para conversar sobre **quién ganó y por qué creen que es el ganador**.

Agradecemos a las docentes de nivel Inicial del CENI Bandera Argentina, Marina Ávila y Dalila Esther Gutiérrez, por colaborar en la elaboración de esta propuesta.

Referencias

Córdoba. Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2011). *Diseño Curricular de la Educación Inicial 2011-2020*. Disponible en <https://bit.ly/3cWu0fc>

Innatia. (2019). *Cómo hacer un cubo de papel o cartón paso a paso* | INNATIA.COM [Archivo de video]. Disponible en <https://bit.ly/2Nlflon>

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

A través de los juegos propuestos, los niños perciben que tienen algo para conquistar, para conseguir, una meta a la cual llegar. Esto ayuda a que piensen en una posible solución, tomen decisiones, asuman actitudes de búsqueda y de exploración. Al proponer juegos en los que hay que respetar ciertas reglas —aunque sean muy sencillas—, ellos asumen como propio ese objetivo y son quienes señalarán si se cumplen o no en cada juego, como por ejemplo, esperar el turno, respetar las pautas, etc. Asimismo, en las propuestas presentadas, los niños y niñas tienen que explicar lo que hicieron, por qué o cómo llegaron a esa respuesta o conclusión. Es importante que cada docente contextualice y adecue la propuesta a las características y posibilidades de los niños y niñas.

FICHA TÉCNICA:

Secuencia: 1, 2, 3... ¡Juguemos otra vez!

Nivel: Inicial

Salas: 3, 4 años (para la sala de 5 años, sugerimos que el o la docente incorpore algunas variables didácticas, a fin de complejizar el juego)

Campo de conocimiento: Matemática

Eje curricular:

- Número

Objetivos:

- Iniciarse en la utilización de los números para resolver problemas que impliquen: comparar colecciones a partir de relaciones de igualdad y desigualdad, cuantificar una colección de objetos, recordar una cantidad.
- Utilizar los números en situaciones variadas que implican poner en juego el conteo.

Aprendizajes y contenidos:

- Comparación de pequeñas cantidades utilizando el conteo en forma progresiva.
- Cuantificación de colecciones pequeñas, por percepción o por conteo (en problemas en los que se requiera responder a la pregunta: ¿cuánto?).
- Registro de pequeñas cantidades (a partir del uso de marcas o números para recordar cuántos objetos hay).

Sobre la producción de este material

Los materiales de *Tu Escuela en Casa* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

Autoría: Marisa Carranza

Didactización: Flavia Ferro

Corrección literaria: Fabián Iglesias

Diseño: Ana Gauna y Carolina Cena

Coordinación de *Tu Escuela en Casa*: Flavia Ferro y Fabián Iglesias

Citación:

Carranza, M. y equipos de producción del ISEP. (2020). 1, 2 y 3... ¡Juguemos otra vez! *Tu Escuela en Casa*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

*Este material está bajo una licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.*



La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Las/os invitamos a compartir las producciones que resulten de la implementación de esta propuesta en sus instituciones y aulas, pueden enviarlas a: tuescuelaencasa@isep-cba.edu.ar



Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.