

Propuesta didáctica: Escaleras

**Descripción:**

Propuesta didáctica en torno a un juego de cartas, abordando la lectura y escritura en numeración, la relación de orden y conteo.

Formato:

Propuesta didáctica.

Fecha de creación:

Octubre 2024

Ciclo: 1**Tramo:** 2**Grado:** 1**Espacio:** Científico-Matemático**Unidad curricular:** Matemática

Competencia general: Pensamiento crítico.

Competencia específica de la Unidad Curricular: CE4. Se aproxima al desarrollo del pensamiento matemático, a través de la exploración y de la elaboración de conjeturas para contribuir al proceso de apropiación de los objetos matemáticos.

Criterios de logro: Identifica diferentes registros de representación de objetos matemáticos a través de la lectura y escritura para construir sentido. Ordena números naturales en diversos contextos

Contenido:

Números a partir de una cifra. Aspectos: conteo, representación (producción e interpretación), relación de orden, regularidades, valor posicional, composición y descomposición aditiva.

Plan de aprendizaje:

Actividad 1: ¡A jugar!

Se propone jugar al juego de escaleras con cartas españolas.

Se trata del juego que se encuentra en el CHM de primer año, en la página 10, con algunas variantes.

MATERIALES:

Un mazo de cartas españolas por equipo.

REGLAS DE JUEGO:

Se pueden organizar equipos de dos o cuatro jugadores.

Se colocan sobre la mesa los cuatro unos del mazo y se reparten las restantes cartas entre los jugadores en partes iguales.

Por turno, cada jugador, irá colocando una carta que valga uno más que cualquiera de las que están dadas vuelta sobre la mesa. Si no tiene una carta para eso, pasa su turno.

Gana el juego aquel jugador que se queda antes sin cartas.



Los niños juegan a la escalera, pero en estas primeras partidas se hace de forma ascendente.

Se sugiere que los niños jueguen en diferentes oportunidades en la clase, y si es posible, invitarlos a jugar en casa

Actividad 1.1: ¡A jugar otra vez!

Se propone el mismo juego, con los mismos materiales, pero se hace un cambio: las cartas que se colocan sobre la mesa son los reyes (12) y los jugadores deberán armar una escalera descendente.

Todas estas instancias de juego permitirán que los niños desarrollen estrategias para ser mejores jugadores, y por ello es importante mencionar cuáles son, compartirlas e incluso registrarlas.

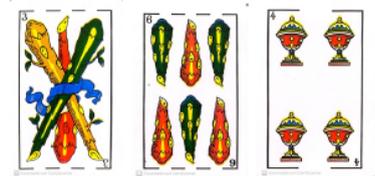
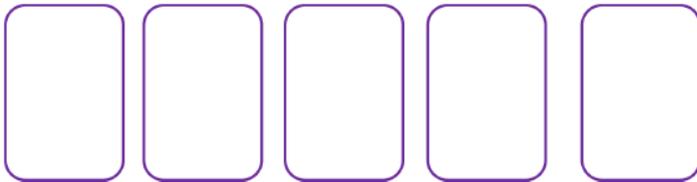
Actividad 2: ¿Qué pasó en el juego?

Se propone analizar una situación de juego. Los niños recibirán una foto de un juego donde los jugadores han colocado cartas sobre la mesa. En el grupo decidirán si son las correctas o no.

Luego, en colectivo, el docente puede presentar las cartas impresas en tamaño A4, en el orden en que estaban sobre la mesa, y el equipo que analizó la jugada dará explicaciones. En esta oportunidad se invita a los otros grupos a dar sus opiniones y el docente propone preguntas que inciten a pensar en el aspecto del orden de los números.

Actividad 3: Completar la serie

Siguiendo con el análisis del juego, se les presenta a los niños una actividad para realizar de manera individual:



Se les muestran cinco formas iguales, en blanco, que representan cinco cartas que un jugador tiene en sus manos.

Además se les entregan tres cartas del mazo (ver ejemplo), las cuales deben ser colocadas en alguno de los espacios, formando parte de una escalera. Las cartas que faltarían para completarla, deben ser representadas por ellos, utilizando la representación que consideren (pueden dibujar las cartas que faltan -registro pictográfico-, escribir el número con representación numérica, gráfica, o con lenguaje natural).

Cuando cada niño ya tiene su propia escalera, con las tres cartas pegadas y las restantes representadas por él, deberá pedir al docente una nueva carta que colocará al inicio o al final del intervalo de cinco números que ya tiene. Finalmente, esta escalera se puede pegar en los cuadernos de clase.



Para terminar la actividad, se invita a jugar nuevamente a la escalera, pero esta vez, las cartas que se colocan sobre la mesa no son ni el uno ni el doce. El docente dice un número- por ejemplo 5- y los integrantes de cada equipo deciden si la escalera a componer es ascendente o descendente, para luego completarla. El equipo que finaliza primero, es el que gana un punto y decide con qué carta comenzar la próxima escalera que se compondrá.

Esta nueva forma de jugar permite que los niños reconozcan el orden en la serie numérica, entre el uno y el doce. Además, al seleccionar un número, son dos los intervalos que se deben analizar y decidir cuál es el que tiene menos números (gana quien lo completa primero).

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

En esta propuesta se sugiere permitir que los niños jueguen muchas veces, que lo hagan en sus hogares así como en diferentes momentos que el maestro designe. El escribir cuáles son las estrategias que se usan para saber cuál es el número siguiente en la escalera es fundamental para reconocer que cuando la escalera es ascendente, el orden estará marcado por +1. Cuando la escalera es descendente, el orden estará dado por ir quitando uno a cada número del intervalo. Esta es una conclusión a la que tendrían que llegar en algún momento del desarrollo de la propuesta.

Por otro lado, cuando la escalera es con cinco cartas, ya no comienza por el número menor o mayor del mazo necesariamente. Por el contrario, los niños deberán decidir cuál es la carta que inicie el intervalo que tienen y si el orden estará dado por +1 o por -1.

Si el maestro lo considera, puede proponerse la realización de la actividad 1 de la página 10 del CHM de primer año. Allí, también se dan tres cartas y son dos los espacios a completar, pero la diferencia está en que el orden ya está dado (descendente) y comienza por el siete. Lo único que puede variar en las respuestas de los niños aquí es la representación del número.

Finalmente, es importante que el docente considere incluir en el salón soportes numéricos diversos como la banda numérica, la grilla, el calendario, libros con números en sus páginas, etc.

Autor: Karinna Romero

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional