
Propuesta didáctica: Cálculo pensado en Inicial

Tipo de actividad: Trabajo Grupal

Clasificación curricular

Nivel	Asignatura	Unidad Temática
Inicial - 4 años	Conocimiento Matemático	Numeración Natural
Inicial - 4 años	Conocimiento Matemático	Operaciones

Autor:

Adaptación realizada por Mtra. Esther Moleri - Uruguay Educa

Tiempo de aplicación:

La secuencia puede desarrollarse en sesiones de 40 minutos como máximo.

Fuente: Adaptado del blog [PuntMat](#)

Descripción: Propuestas para trabajar repertorios de cálculo en forma lúdica.

Propósitos: Agilizar repertorios de cálculo

Criterios de evaluación: De proceso. De acuerdo a las respuestas de los niños, acertadas o erróneas, reciben devolución inmediata de acuerdo a las propias reglas del juego.

Contenidos: La adición y la sustracción en contexto lúdico. El cálculo pensado con dígitos.

Actividades:

Introducción



Fuente de imagen 1, [ver](#).

El empleo de títeres en los primeros años de la escolaridad es un excelente recurso para estimular la capacidad de atención y concentración de los niños. Además de ser un medio de estimulación auditiva y visual muy potente, los títeres ayudan a desarrollar la comprensión, la imaginación, la capacidad empática, y la tolerancia, entre otros valores. En esta propuesta didáctica serán el punto de partida para trabajar en numeración y cálculo con niños del Nivel Inicial.

Las propuestas

Primera instancia

El docente del grupo tendrá a su disposición dos loros títeres para iniciar el juego. Les dirá a sus alumnos que se trata de unos loros especiales, que saben Matemática, pero con la particularidad de que uno de ellos solo sabe decir "**cinco**" y el otro solo sabe decir "**diez**".

Invitará entonces a los niños a hacerle preguntas al loro que solo sabe decir "cinco", del tipo: *cuánto es cuatro más uno, o cuánto da siete menos dos, o cuánto es cinco veces uno*, para ver si responde. Si la pregunta planteada tiene por respuesta correcta "cinco" la maestra dejará hablar al loro para que pueda pronunciar ese resultado. En caso contrario, el loro permanecerá en silencio. Frente a cada instancia en la que el loro no responda será productivo preguntarles a los niños por qué se quedó en silencio y cuál es el nombre del número que habría que enseñarle a pronunciar al loro para que pueda responder a *cuentas que no dan cinco*.



Fuente de imagen 2, [ver](#).

Repetir el juego con el loro que solo sabe decir "diez".

Segunda instancia

En esta etapa serán los niños quienes tengan al loro (por ejemplo a uno que solo sabe decir **veinte**) y el docente será quien formulará las preguntas. Los niños tendrán que ayudar al loro a dar la respuesta cuando corresponda.

Tercera instancia

Proponer la misma actividad con los loros que ahora saben decir además, otros números mayores.

Cuarta instancia

Ahora los loros ya saben nombrar todos los números que conocen los niños. Dividir al grupo en dos equipos y entregarles un loro a cada uno de estos. Invitarlos a que en forma alternada, cada equipo le pregunte sobre el resultado de una operación al loro del otro equipo, quien deberá responder en consecuencia a las mismas reglas manejadas desde el principio.

Adjuntos: No se ofrecen para esta propuesta.

Sitios sugeridos que pueden adaptarse para el Nivel Inicial:

Propuesta didáctica: [Jugando a construir repertorios de cálculo](#)

Software: [Agilita los repertorios de cálculo](#)

Textos: [Cálculo mental de sumas y restas. Propuestas para trabajar en el aula](#)[Juegos que pueden colaborar en el trabajo en torno al cálculo mental](#)

Videos: [Las cartas - Numeración y cálculo](#)

[Las cartas 1 - Numeración y cálculo](#)

[Las cartas 2 - Numeración y cálculo](#)

Para conocer los recursos de Matemática recientemente publicados en el portal, se sugiere acceder al [blog "Novedades Matemática Inicial y Primaria"](#)

Bibliografía:

Bressan, Ana y otros (2005): ["Una buena pareja: juego y cálculo mental"](#) Serie Desarrollo Curricular Primer Ciclo Doc. N°6 Consejo Provincial de Educación. Provincia de Neuquén.

Materiales: Títeres

Sugerencias: Para niños que ya conocen la escritura de las operaciones y cómo digitarlas en una calculadora virtual, se les puede proponer jugar con [este software](#).
(Aclaración: está en holandés pero la dinámica es similar al juego presentado en esta propuesta.)