

Semana: 1 al 8 de abril

Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que requieran apelar al conteo para anticipar la transformación de una cantidad.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

La siguiente actividad se plantea en el contexto de un juego con una caja y tapitas. Los/las docentes podrán comunicar a las familias que se trata de jugar con una caja vacía en la que se colocan tapitas (a la vista de los/las niños/as), por ejemplo primero 5 y luego 3. Se tapa la caja y se trata de que puedan descubrir cuál es el total de tapitas que ahora habrá en la caja. Para ello pueden usar los medios que quieran para averiguarlo, incluso utilizar una hoja y un lápiz, pero no mirar dentro de la caja. Será necesario insistir a las familias que permitan a los/las niños/as cualquier modo en que puedan averiguarlo.

Si logran saber cuántas tapitas hay en la caja, se gana un punto; si no, es un punto para la persona adulta que acompaña esta tarea.

Las cantidades podrán variar según las posibilidades de conteo o cálculo de los/las pequeños/as. El/la docente podrá enviar sugerencias de cantidades posibles.

Resulta necesario que el juego se sostenga a lo largo de todos estos días, con diferentes cantidades, anotando si es posible cada jugada para que, si lo necesitan, puedan usar esas anotaciones como referencias para las sucesivas jugadas.

Recurso: [*Propuestas de actividades para el logro de los objetivos de aprendizaje. Matemática. Primer ciclo.*](#) Secuencia “Juego de la caja” (pp. 23-26).

Semana: 13 al 17 de abril

Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que requieran apelar al conteo para anticipar la transformación de una cantidad.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Se continúa con el mismo juego, esta vez se puede proponer que coloquen una cantidad de tapitas en la caja (por ejemplo, 5) y se retiren algunas (por ejemplo, 2). Luego, se tapa la caja y, con esa información, sin mirar dentro de la caja, los/las alumnos/as deben averiguar cuántas tapitas hay. Nuevamente, pueden usar los medios que quieran para averiguarlo, incluso utilizar una hoja y un lápiz, pero no mirar dentro de la caja.

Si logran averiguar cuántas tapitas hay en la caja, se gana un punto; si no, es un punto para la persona adulta que acompaña esta tarea.

Las cantidades podrán variar según las posibilidades de conteo o cálculo de los/las pequeños/as.

Resulta necesario que el juego se sostenga a lo largo de todos estos días, con diferentes cantidades, anotando si es posible cada jugada para que, si lo necesitan, puedan usar esas anotaciones como referencias para las sucesivas jugadas.

Se podrán enviar enunciados de problemas que refieran al juego como, por ejemplo:

En la caja había ... tapitas. Se agregaron ... tapitas. Ahora hay ...

En la caja había tapitas. Se sacaron tapitas. Ahora hay

(El/la docente podrá completar los primeros dos lugares para que los/las niños/as completen el resto).

Recurso: [*Propuestas de actividades para el logro de los objetivos de aprendizaje. Matemática. Primer ciclo.*](#) Secuencia “Juego de la caja” (pp. 23-26).

Al regresar a clases es posible retomar las propuestas realizadas en casa a partir de plantear nuevas sesiones de juego y organizar espacios de análisis colectivos de los procedimientos utilizados: por ejemplo, las estrategias para contar todo (dibujando, con los dedos, etc.), o para hacer sobreconteo, o quizás conociendo el resultado de algunos cálculos, etc. Luego, también será interesante plantear problemas escritos que remitan al juego. Algunos ejemplos, se presentan en el mismo documento, pp. 27-28.