

■ Semana: 16 al 20 de marzo

Contenidos y capacidades a enseñar

Eje/capítulo	Indagación y conocimiento del ambiente: Matemática
Capacidades	Objetivos de aprendizaje
Curiosidad por aprender.	Cuestionarse los problemas que se les presentan. Manifiestar interés por la resolución de desafíos matemáticos.
Iniciativa, creatividad y autonomía.	Participar activamente en la resolución de problemas matemáticos. Tomar decisiones acerca del camino por seguir en la resolución de los problemas matemáticos.
Trabajo colaborativo.	Considerar el aporte de cada uno/a en el planteo y en la resolución de problemas, y los diferentes puntos de vista. Participar en la construcción de acuerdos grupales.
Planteo y resolución de problemas.	Probar diferentes soluciones o caminos a seguir para resolver problemas simples y cotidianos.

Contenidos

Determinación del cardinal

Los números como memoria de la cantidad.

- Determinación del cardinal.
- Comparación estableciendo relaciones de igualdad.
- Reconocimiento del número escrito.

Los números para calcular.

- Transformaciones de la cardinalidad a partir de las acciones de juntar, reunir, agregar.

Secuencia de actividades y recursos sugeridos

Minigenerala I

Finalidad del juego para el/la niño/a: completar el tablero.

Materiales

- Un dado con constelaciones, puntos del 1 al 6.
- Un tablero como el siguiente:

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3
● ● ● ● ●			
● ● ●			
●			
● ●			
● ● ● ●			
● ● ● ● ● ●			

Desarrollo

- Se juega de a dos o más jugadores/as.
- Se entrega un tablero y un dado.
- Antes de comenzar a jugar se decide quién comienza.
- Cada jugador, a su turno, tira el dado y marca, en el tablero, el casillero que este indica.

Por ejemplo:

Si en el dado sale



marca el casillero correspondiente



- Si un/a jugador/a saca un número que ya está marcado, no anota nada y continúa el/la siguiente jugador/a.
- Gana el/la jugador/a que primero completa todos los casilleros.

Minigenerala II

Se juega igual que la “Minigenerala I”, pero se usa un tablero como el siguiente:

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3
1			
2			
3			
4			
5			
6			

■ Semana del 25 al 31 de marzo

Contenidos y capacidades a enseñar

Eje/capítulo	Indagación y conocimiento del ambiente: Matemática
Capacidades	Objetivos de aprendizaje
Curiosidad por aprender.	Cuestionarse los problemas que se les presentan. Manifiestar interés por la resolución de desafíos matemáticos.
Iniciativa, creatividad y autonomía.	Participar activamente en la resolución de problemas matemáticos. Tomar decisiones acerca del camino por seguir en la resolución de los problemas matemáticos.
Trabajo colaborativo.	Considerar el aporte de cada uno/a en el planteo y en la resolución de problemas, y los diferentes puntos de vista. Participar en la construcción de acuerdos grupales.
Planteo y resolución de problemas.	Probar diferentes soluciones o caminos a seguir para resolver problemas simples y cotidianos.

Contenidos

Determinación del cardinal

Los números como memoria de la cantidad.

- Determinación del cardinal.
- Comparación estableciendo relaciones de igualdad.
- Reconocimiento del número escrito.

Los números para calcular.

- Transformaciones de la cardinalidad a partir de las acciones de juntar, reunir, agregar.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En esta semana se continúa complejizando el juego de la minigenerala que se inició la semana anterior.

Minigenerala III

Se juega igual que a la “Minigenerala I”, se usa el mismo tablero pero el dado tiene números (para ello se tapan las constelaciones de los dados y se coloca el número correspondiente).

Por ejemplo:



se tapa con un papelito con el número **3**

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Minigenerala IV

Finalidad del juego para el/la niño/a: completar el tablero.

Materiales

- Dos dados con constelaciones, puntos del 1 al 6 cada uno.
- Un tablero como el siguiente:

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3
4			
2			
7			
10			
5			
12			
6			
9			
8			
11			
3			

Desarrollo

- Se juega de a dos o más jugadores/as.
- Se entrega a un tablero y dos dados.
- Antes de comenzar a jugar se decide qué jugador/a comienza.
- Cada jugador/a, a su turno, tira los dados y marca el casillero que estos indican.
- Si un/a jugador/a saca un número que ya está marcado, no anota nada y continúa el/la siguiente jugador/a.
- Como los números no están en orden, cada jugador/a decidirá el casillero donde anota de acuerdo con el resultado de su tiro.
- Gana el/la jugador/a que primero completa todos los casilleros.