

Accedé aquí a los [Contenidos a priorizar del Nivel Primario](#)

Semana: 8 al 12 de junio

## Contenidos a enseñar

- Resolución de diferentes situaciones que requieran apelar al conteo.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Las propuestas de este plan de clases acompañan el fascículo 2 de [Estudiar y aprender en casa. 1.º y 2º grado](#), para los/las alumnos/as, que desarrolla los mismos contenidos pero de manera más acotada y sin depender de recursos digitales. Cada docente decidirá, en función del conocimiento del grupo, si amplía o reconfigura las actividades del cuadernillo con lo que aquí se sugiere y/o con otras propuestas.

La propuesta del cuadernillo incluye actividades para realizar después de jugar varias veces. Aquí presentamos otras posibilidades para seguir pensando sobre el problema planteado en el juego.

### 3... 2... 1... A la salida

La propuesta de un juego de recorridos implica enfrentarse con el problema de avanzar y retroceder en una pista de casilleros numerados. Los/as alumnos/as deberán determinar la cantidad de puntos que tiene el dado,<sup>1</sup> y luego realizar el procedimiento que les permita desplazarse en el tablero tantas casillas como el puntaje obtenido, poniendo en juego la relación “más 1” que está involucrada en el conteo y en los desplazamientos. Solo apelamos a que utilice estas acciones, no a que sea reconocida aún. En otras palabras, los/las jugadores/as deben poner en correspondencia la cantidad de puntos obtenidos al tirar el dado con la cantidad de casilleros que debe mover su ficha.

El trabajo con configuraciones espaciales fijas (los dados, por ejemplo) constituye un medio para promover —con la progresiva familiarización— cierto

<sup>1</sup> Para hacer un dado en casa se puede proponer ver el video: [“¿CÓMO HACER UN DADO?”](#) en el canal Juegotecas en Salud.

reconocimiento inmediato de las cantidades. Su uso frecuente facilita a los/las niños/as, en parte, a comenzar a cardinalizar el conteo.

Dentro del recorrido, se pueden sugerir números con “prendas” que son interesantes para movilizar estrategias de anticipación de resultados de transformaciones. Para ello, se podrá enviar a los/las alumnos/as una lista con los números que tendrán prendas, por ejemplo:

- En los casilleros de los números “redondos” —aquellos pintados de otro color—, luego de tirar el dado y antes de mover la ficha, el/la alumno/a debe decir en qué número caerá. Si, efectivamente, al desplazar la ficha, llega al número anticipado, la deja, si no vuelve al punto de partida de esa jugada.

El pedido de anticipación del número en el que quedará la ficha tracciona a que cada alumno/a ponga en juego alguna estrategia para sumar el número en el que está y el obtenido en el dado. Estas prendas apelan a la utilización del sobreconteo o de alguna estrategia de cálculo. Al ubicarse en los números de las decenas, la numeración oral podrá ser un soporte de información para resolver el cálculo: “treinta más cinco es treinta y cinco, te lo dicen los números”.

- Para algunos números pueden agregarse consignas del tipo “si cae en el número..., avanza al número...”, o también “si cae en el número..., retrocede al número...”. Estas consignas no requieren necesariamente de la lectura de los números, bastará con identificar cuáles de los números del tablero corresponden a las escrituras numéricas que aparecen en la prenda.
- Se pueden incluir otras prendas en otros casilleros que digan, por ejemplo: “Al caer en el número 6, ¿qué número tiene que salir en el dado para llegar al número 11?”, etc. Si la respuesta es correcta, avanza hasta la casilla 11. Estas consignas refieren a la transformación necesaria para alcanzar un resultado. Para ello, se pedirá que respondan antes de mover la ficha para promover que apelen a una anticipación. En todos los casos, podrá verificarse luego la respuesta desplazándola.

El tipo y la cantidad de dados que se utilizan para el juego constituyen variables didácticas en tanto inciden en los procedimientos que los/las niños/as pueden poner en juego. Si, por ejemplo, el dado tuviera números en lugar de puntos, se pierde la posibilidad de apoyarse en ellos para contar o reconocerlos para identificar una cantidad, y se promueve, en cambio, el reconocimiento de los dígitos. La utilización de más de un dado complejiza

la determinación de los casilleros que se deben avanzar dado que demanda la reunión de las respectivas cantidades de los dados. Las decisiones sobre estas variables apuntan a promover el uso y la transformación progresiva de las posibilidades de conteo de los/las niños/as.

**Para resolver después de jugar muchas veces**

1. LA FICHA DE VERÓNICA ESTÁ EN EL CASILLERO 7. TIRA EL DADO Y SACA 4, ¿A QUÉ CASILLERO LLEGA?
2. NAHUEL ESTÁ EN EL CASILLERO 17 Y QUIERE LLEGAR AL 20, ¿CUÁNTO DEBERÍA SALIRLE EN EL DADO?
3. LULI ESTÁ EN EL CASILLERO 20, ¿CUÁNTO LE FALTA PARA LLEGAR AL 28?
4. BIANCA ESTÁ EN EL CASILLERO 45, ¿QUÉ TIENE QUE SACAR EN EL DADO PARA LLEGAR JUSTO AL CASILLERO DE LA SALIDA?
5. ¿QUÉ NÚMERO ESTÁ ENTRE EL 10 Y EL 12? ¿Y ENTRE EL 18 Y EL 20?
6. ESCRIBÍ LOS NÚMEROS QUE FALTAN EN ESTOS TABLEROS (PODÉS USAR EL TABLERO DEL JUEGO PARA CUALQUIER DUDA QUE TENGAS).

1	2	3											
15	16		18	19		21		23					
34			37			40							

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Plan de clases semanales



## Contenidos a enseñar

- Uso de la serie numérica en situaciones que requieren comparar números.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

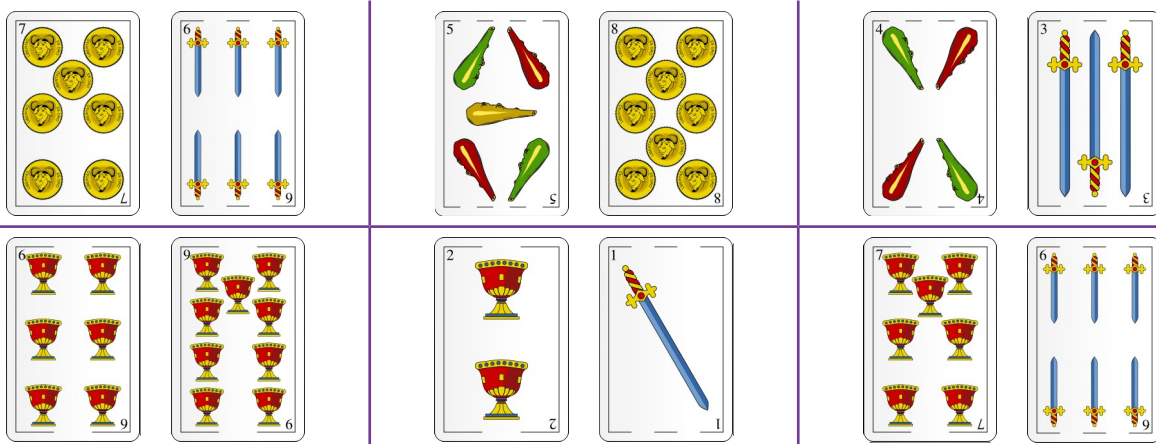
### Buscando la mayor

En el [plan de clases semanales del 20 al 30 de abril](#) hemos desarrollado en profundidad este juego donde el problema que enfrentan los/las niños/as es establecer relaciones de orden (mayor que... - menor que...). Insistimos en que comparar es una de las actividades básicas para poner en juego conocimientos acerca de las cantidades y sobre el sistema de numeración escrito.

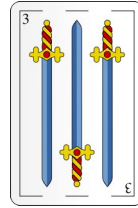
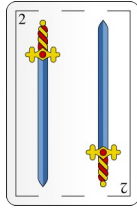
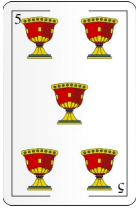
La/el docente podrá proponer a las/los alumnas/os consultar a un portador de información numérica (como un centímetro de costura o un cuadro con los números en filas de a 10) en caso de que tengan dudas.

### Para resolver después de jugar muchas veces

#### 1. MARCÁ LA CARTA QUE GANA EN CADA CASO.



2. MARCÁ LA/LAS CARTA/S QUE LE GANAN A 6.



Semana: 22 al 30 de junio

## Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que requieran apelar al conteo.
- Establecer las diferentes maneras de componer un número a partir de la reunión de dos o tres cantidades.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

### Carrera de autos con dados

El juego propone a los/las alumnos/as reunir dos cantidades.<sup>1</sup> Una variante a considerar se encuentra en el material que se propondrá a los/las niños/as: los tipos de dados. Se podrá variar el tipo de dados,<sup>2</sup> con puntos y/o con números, ya que esta variación permitirá avanzar en los procedimientos de cuantificación de cantidades.

Es importante insistir que es un juego para realizar varias veces, de modo que se familiaricen con algunas composiciones y se sienten las bases para el inicio de la elaboración de un repertorio de sumas cuando se retorne a la escuela. Al reiterar el juego, se facilita el desarrollo y dominio de estrategias para reunir las cantidades indicadas por los dados. Como se trata de arrojar dos dados, los cálculos relacionados con la determinación del total de puntos que harán los/las niños/as incluyen todas las sumas, combinando los números del 1 al 6 entre sí.

Esta propuesta lúdica favorecerá que comiencen a pensar que, si se enfrentan a reunir dos cantidades, es importante decir por cuál de los dados es más conveniente comenzar. Es posible que utilicen diferentes procedimientos que estarán en relación con la experiencia con juegos con dados y con los

<sup>1</sup> Según la cantidad de dados que se utilice.

<sup>2</sup> Si los/las alumnos/as no tienen dados, podrán usar cartones con la configuración de los puntos y/o números. Aconsejamos proveer las configuraciones y/o números para que los/las niños/as recorten directamente el material que van a utilizar.

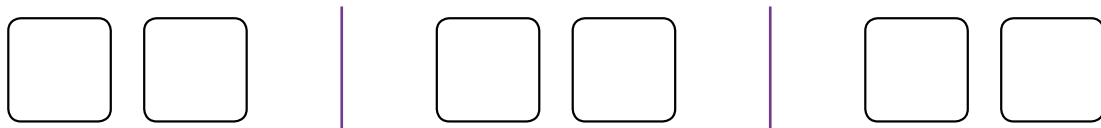
conocimientos sobre procedimientos de cuantificación de cantidades que tengan cada uno de ellos/as. Algunos/as niños/as podrán recurrir al conteo uno a uno de los puntos, no obstante, es probable que muchos/as reconozcan inmediatamente la cantidad que tiene cada dado (más en los de cantidades pequeñas), sin descubrir la importancia de este conocimiento al inicio del juego. Si reconocen la cantidad de un dado, una herramienta deseada para facilitar la cuantificación de cantidades es el sobreconteo. Utilizar un dado con números y otro con puntos favorece este procedimiento. También es muy probable que los/las alumnos/as no reconozcan esta estrategia “espontáneamente”, pero estar familiarizados/as con la reunión de cantidades generará un terreno fértil sobre el cual analizarla al retornar a la escuela, y cuando la/el docente pueda apoyar con sus explicaciones.

La/el docente evaluará el alcance de los problemas que plantea la propuesta de reunir cantidades y tomará la decisión de elegir los que presentará a su grupo.

**Para resolver después de jugar muchas veces**

**1. ESTAS SON TRES TIRADAS EN LAS QUE AVANZÓ EL AUTO 5. ¿QUÉ PUNTOS PODRÍAN TENER LOS DADOS?**

ACORDATE: PARA QUE AVANCE EL AUTO 5, EL TOTAL DE PUNTOS DE LOS DOS DADOS DEBE SER 5.

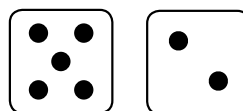


**2. ¿HAY MUCHAS MANERAS DE MOVER EL AUTO 7? ANOTÁ CÓMO PUEDE SER. SI SE TE OCURREN OTRAS POSIBILIDADES, ANOTALAS TAMBIÉN. ¿Y PARA SACAR 11? ANOTÁ LAS POSIBILIDADES.**

**3.**



CUANDO TENGO QUE SABER QUÉ PUNTAJE ME SAQUÉ, PRIMERO MIRO QUÉ DADO TIENE MÁS PUNTOS... EMPIEZO A CONTAR POR EL QUE TIENE MÁS PUNTOS...

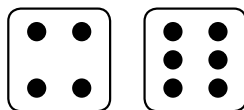




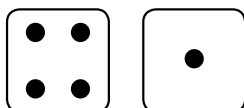
CUANDO SALEN POCOS PUNTOS EN LOS DADOS RAPIDAMENTE SÉ EL PUNTAJE... ES MÁS DIFÍCIL CUANDO SALE UN CUATRO, CINCO O SEIS.



CUANDO TENGO QUE SABER CUÁNTOS PUNTOS HAY ENTRE LOS DOS DADOS, PRIMERO ME FIJO SI CON SOLO MIRARLOS SÉ QUÉ CANTIDAD TIENEN... YO SÉ QUE UN DADO TIENE CUATRO PUNTOS... NO TENGO QUE CONTARLOS... Y AHÍ SIGO CON EL OTRO DADO... CUATRO... CINCO, SEIS, SIETE, OCHO, NUEVE Y DIEZ... ME SAQUÉ DIEZ PUNTOS.



SI SALE UN UNO, SIEMPRE EL PUNTAJE ES UN NÚMERO MÁS QUE EL OTRO DADO... TIENE CUATRO... ENTONCES CINCO ES EL PUNTAJE QUE SAQUÉ.



¿CÓMO HACÉS VOS PARA SABER CUÁNTOS PUNTOS HAY JUNTANDO LOS DOS DADOS? CONTALE A ALGUNA PERSONA DE TU FAMILIA CÓMO HACÉS. PEDILE QUE LO ESCRIBA EN UN PAPEL O QUE TE GRABE PARA RECORDARLO CUANDO VOLVAMOS A LA ESCUELA.