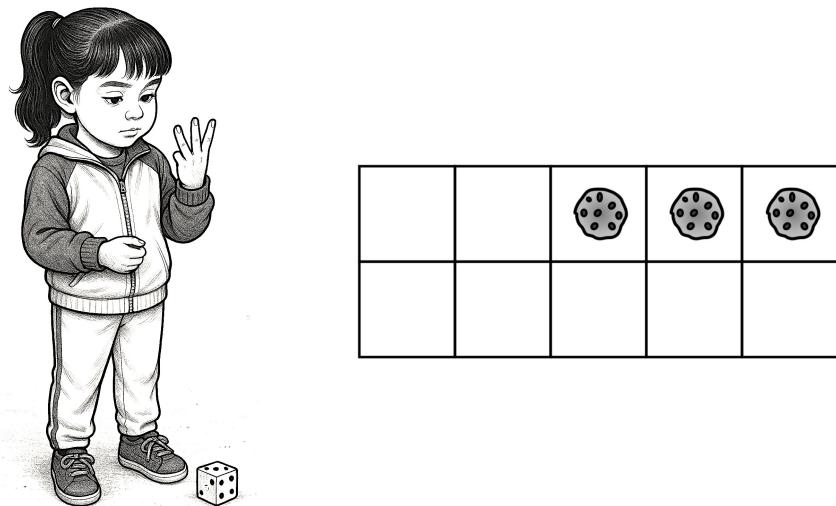


Compendio de actividades de la propuesta didáctica de Sentido Numérico en Preescolar



Proyecto Sentido Numérico de la UPN Zacatecas

Compendio de actividades de la propuesta didáctica de

Sentido Numérico en Preescolar

Proyecto Sentido Numérico de la UPN Zacatecas

Autoría, diseño e ilustraciones:

Claudia Zúñiga Gaspar

José Luis Cortina Morfín

UPN Zacatecas, Unidad 321

México, 2025

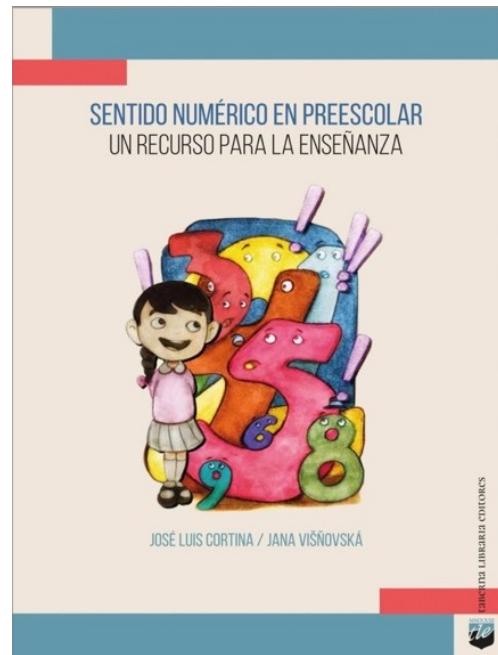
Índice

Presentación	p. 1
- FASE 1	
Gusto e interés por el conteo y los números	p. 3
- FASE 2	
Habilidades básicas hasta 5	p. 19
- FASE 3	
Habilidades avanzadas hasta 5	p. 45
- Habilidades de transición	
- p. 67	
- FASE 4	
Habilidades avanzadas hasta 10	p. 83
- RECORTABLES	
Material para imprimir y recortar	p. 113

Presentación

El presente compendio de actividades didácticas es un complemento de la propuesta didáctica de Sentido Numérico en Preescolar de la UPN Zacatecas.

La propuesta didáctica está contenida en el libro:



Cortina, J. L., y Višňovská, J. (2023). *Sentido numérico en preescolar: Un recurso para la enseñanza*. Taberna Libraria Editores y Universidad Pedagógica Nacional Unidad Zacatecas.

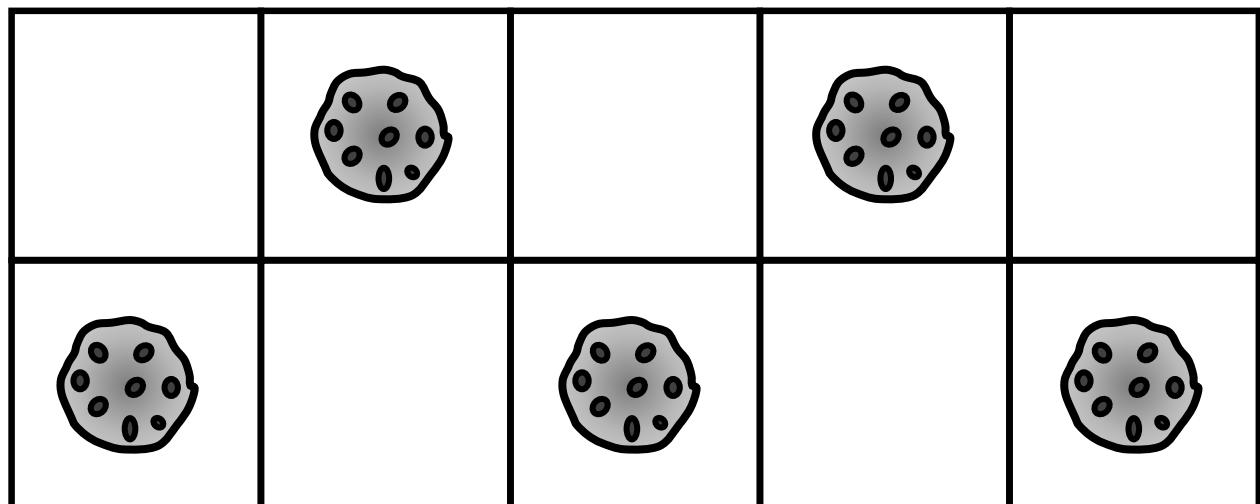
El libro en versión PDF es de acceso libre y puede ser descargado en la siguiente dirección:

<https://sentidonumerico.com/wp-content/uploads/2024/04/librosentidonumerico.pdf>

Las actividades aquí incluidas fueron diseñadas para ser utilizadas en el marco de la propuesta original. Es altamente recomendable realizar una lectura cuidadosa del libro antes de hacer uso de este compendio.

FASE I

Gusto e interés por el conteo y los números



La hora del cuento

(página 1 de 4)

La lectura de cuentos tiene como propósito cultivar, en las niñas y los niños, el gusto y el interés por el conteo y los números.

Dado el interés natural que muestran los estudiantes por las historias, esta actividad puede ser una herramienta muy significativa para introducir el conteo y los números en los tres grados de preescolar.

Para procurar el propósito de la actividad, se pueden utilizar muchos de los libros dirigidos al público infantil de estas edades. Se recomienda aprovechar todos aquellos libros que estén al alcance de la maestra de grupo: biblioteca escolar, personal, pública o libros prestados.

La selección de los cuentos

Para seleccionar las historias más apropiadas, es importante considerar que podemos encontrar dos tipos de cuentos:

1. Cuentos creados específicamente para abordar temas numéricos, como *La oruga muy hambrienta* de Eric Carle®:

“El lunes (la oruga) comió, comió, y atravesó UNA MANZANA, pero aún seguía hambrienta. El martes comió, comió, y atravesó DOS PERAS, pero aún seguía hambrienta...”

2. Cuentos que, aunque no fueron concebidos para trabajar temas numéricos, se pueden aprovechar para abordar conceptos de cantidad, como *Ricitos de oro y los tres osos*.

“Ricitos de Oro entró a la casa y en la sala había TRES SILLAS: una grande, una mediana y una pequeña...”

La hora del cuento

(página 2 de 4)

También es importante considerar el nivel de complejidad de las historias y de las cantidades que aparecen en ellas. Al comenzar, es preferible utilizar cuentos breves con cantidades pequeñas. Más adelante, se pueden incorporar relatos más largos y trabajar con cantidades más grandes.

El lugar de la lectura

Una vez hecha la selección de cuentos, es recomendable que la maestra elija un lugar especial para la lectura del cuento, ya sea dentro del salón o un espacio específico de la escuela. La lectura puede ser un día, dos o tres días a la semana, por ejemplo, pero se sugiere que siempre sea en el mismo lugar, a la misma hora del día, y solo un cuento a la vez, o quizás dos.

Es importante señalar que el cuento no tiene que ser leído una única vez. Se puede leer varias veces el mismo día o incluso, se puede repetir en otros días.

¿Cómo contar un cuento numérico?

Durante la lectura del cuento, se deben resaltar especialmente los aspectos relacionados con el conteo y los números.

Por ejemplo, mientras se narra, la maestra y el grupo, pueden ir contando juntos los personajes y objetos clave en la historia. Para ello, se pueden apoyar con las ilustraciones del libro, con dibujos en el pizarrón, con los dedos de las manos, con fichas que representen algún elemento de la historia, con un abaco, con peluches u otros recursos.

La hora del cuento

(página 3 de 4)

Se pueden incluir pausas dentro de la historia para invitar a la reflexión:

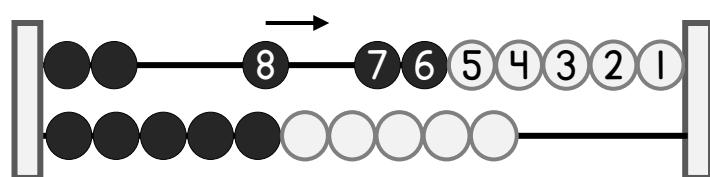
“—De pronto, llegó la familia Oso: el papá Oso, la mamá Oso y el bebé Osito—. Tengo una pregunta, ¿cuántos osos hay en esa familia? Vamos a contarlos juntos: Papá Oso: UNO, mamá Oso: DOS, y bebé Osito: TRES. ¡Sí, son TRES! A ver, muéstrenme con sus dedos a la familia Oso. ¡Muy bien!, ¡excelente!”



“—Entonces, el lobo derribó la casita del primer cerdito—... Oigan, ¿cuántas casas quedan todavía? Si al principio había TRES CASAS,... esperen un momento, voy a dibujar TRES CASITAS en el pizarrón. ¡Listo! Tachamos UNA CASA, entonces todavía quedan... DOS; UNA y DOS CASAS. Sí, tenían razón, quedan DOS CASAS.”



“Si los SIETE CABRITOS vivían con su mamá, entonces ¿cuántos vivían en total en esa casa? Me ayudan a averiguarlo, vamos a usar nuestro abaco. Cada cuentita será un cabrito: UNO, DOS, TRES, CUATRO, CINCO, SEIS, SIETE cabritos, y con la mamá cabra, OCHO. Sí, vivían OCHO en esa casa, ¡muy bien!”



La hora del cuento

(página 4 de 4)

Consideraciones finales

Es importante tener en cuenta que, para algunas niñas y niños puede ser un reto mantener la atención durante toda la lectura. Por ello, es necesario ser paciente y perseverante. Con el tiempo, ellas y ellos desarrollarán una actitud más positiva a la hora del cuento.

Además, es fundamental que la maestra procure que la experiencia con la lectura sea lo más grata posible para sus estudiantes.

Una estrategia que motiva mucho a las niñas y a los niños es que la maestra comparta libros que sean significativos para ella, por lo que se sugiere que, cada vez que la maestra vaya a leer un nuevo cuento, les platicue el porqué ese libro es tan especial. Por ejemplo, puede contarles que ese cuento era el favorito de sus hijos o sus sobrinos cuando ellos eran pequeños, y que le pedían que lo leyera una y otra vez. Este tipo de anécdotas fortalece el vínculo afectivo entre la maestra y su grupo, generando cercanía entre ellos.

Otro aspecto importante es que la maestra felicite frecuentemente a sus estudiantes por su entusiasmo durante la lectura, y por lo buenos que son para contar y para decir los números (aunque sea evidente que cometan errores). Este tipo de reconocimiento los animará a seguir participando y puede lograr que, con el tiempo, la lectura se convierta en una de sus actividades favoritas y que practiquen el conteo por iniciativa propia.

Las canciones numéricas

Las canciones numéricas tienen como objetivo cultivar el interés y el gusto por el conteo y los números, en las niñas y los niños en etapa preescolar.

En general, las canciones son un recurso valioso para desarrollar múltiples habilidades. Las canciones con contenido numérico pueden aprovecharse, además, para practicar el conteo, los números y la serie numérica oral.

Se pueden simplemente cantar las canciones o agregar pequeñas coreografías que impliquen representar los números con los dedos de las manos, llevando la cuenta con las palmas o con algún instrumento de percusión. También se pueden escuchar las canciones mientras se realiza una actividad tranquila, como pintar o, durante la hora del refrigerio. Incluso, este tipo de canciones se pueden usar en la clase de música o de educación física.



♪ *UN elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña...*



(La maestra muestra un dedo y todos tratan de imitarla)

*...como veía que resistía
fue a llamar a otro elefante... ♪*



Ejemplos de otras canciones son: “*Había una vez un barco chiquito*”, “*Yo tenía 10 perritos*”, “*La marcha de los números*”, “*10 en la cama*”...

Al igual que con los cuentos, es fundamental que la maestra brinde retroalimentación positiva a sus estudiantes y, las y los felicite por lo bien que cantan, bailan y, sobre todo, por lo bien que cuentan.

La papa caliente

(página 1 de 2)



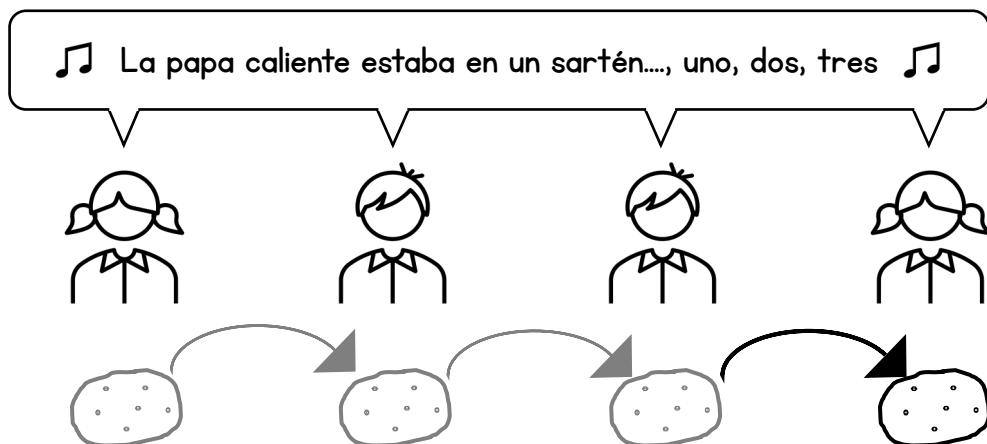
‘La papa caliente’ es un juego colectivo que tiene la intención de apoyar el desarrollo del gusto e interés, de las niñas y niños, por el conteo y los números.

Para esta actividad se recomienda organizar al grupo en círculo.

El juego consiste ir pasando una pelota u otro objeto que simule ser una papa caliente. “La papa caliente” se pasa de persona a persona, mientras todo el grupo entona la siguiente cancioncilla:

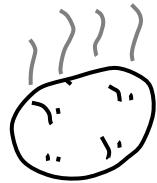
“♪ La papa caliente estaba en el sartén. Tenía mucho aceite. ¿Quién se quemó? UNO, DOS, TRES ♪.”

La persona que se quede con la pelota al final de la cancioncilla, le toca hacer alguna actividad especial, como hacer un bailecito, cantar un pedacito de una canción o dar una vuelta sobre sí misma. Al terminar de realizar la actividad especial, el juego vuelve a comenzar.



La papa caliente

(página 2 de 2)



Al juego se le pueden hacer variaciones para que continue siendo atractivo y para que se exploren otras habilidades numéricas. Por ejemplo, en lugar de que en la canción se cuente hasta tres, se puede hacer el conteo hasta el cinco:

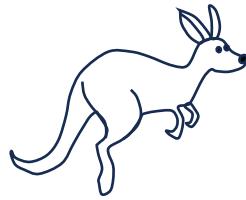
“♪ La papa caliente estaba en el sartén. Tenía mucho aceite. ¿Quién se quemó? UNO, DOS, TRES, CUATRO, CINCO ♪.”

También se puede proponer ir más allá del cinco, incluso hasta el diez. Además, se puede proponer que el conteo sea regresivo:

“♪ La papa caliente estaba en el sartén. Tenía mucho aceite. ¿Quién se quemó? CINCO, CUATRO, TRES, DOS, UNO ♪.”

El énfasis debe estar siempre en que los alumnos estén teniendo vivencias de gozo, diversión y progreso al irse relacionando con el conteo y los números. Por eso, se recomienda que la maestra procure comunicarles a sus estudiantes que lo están haciendo muy bien y que son muy buenos para contar, sin importar que haya niñas y niños a quienes aún se les dificulte hacerlo correctamente.

El canguro saltarín



‘El canguro saltarín’ es un juego colectivo que tiene la intención de apoyar el desarrollo del gusto e interés, de las niñas y niños, por el conteo y los números.

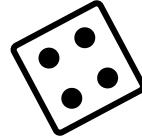
El juego consiste en arrojar un dado gigante(*) y, según el número que caiga en el dado, todo el grupo dará ese número de saltos, como si fueran canguros. Mientras saltan, la maestra y todo el grupo cuentan la cantidad de saltos que dan.

Ejemplo:

El grupo completo canta la siguiente cancioncilla:

*“Cangurito saltarín
Que te mueves sin cesar
Cangurito saltarín
¿Cuántos saltos vas a dar?”*

La maestra arroja el dado y cae la cara con cuatro puntos.



Maestra: ¿Qué número nos salió?

Algunos alumnos contestan “CUATRO”, hay quienes dicen otros números y hay algunos otros que no dicen nada.

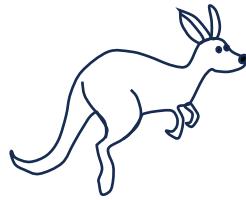
Maestra: Sí. Muy bien, cuatro. Entonces nos toca saltar como canguros cuatro veces. ¿Listas y listos?

El grupo completo comienza a saltar y la maestra va contando en voz alta.

Maestra: Uno, dos, tres, cuatro. ¡Muy bien!

(*) Para jugar este juego se necesita un dado, de preferencia un dado gigante de espuma o foamy.

El canguro saltarín



Al jugar al canguro saltarín, la maestra procurará que todas y todos se diviertan saltando, y que nadie sienta que no lo hace bien. Por eso se recomienda que la maestra participe en el juego, saltando y contando con su grupo.

Al principio, se sugiere que ella sea quien les comunique cuántos saltos tendrán que dar dependiendo del número que caiga en el dado. Después, serán las niñas y los niños quienes seguramente dirán la cantidad cuando aprendan a identificarla.

Es necesario que la maestra les retroalimente positivamente y les felicite por el buen trabajo que hacen para llevar la cuenta de los saltos.

El juego de los retos

(página 1 de 2)

'El juego de los retos' es un juego colectivo que tiene la intención de apoyar el desarrollo del gusto e interés, de las niñas y niños, por el conteo y los números.

El objetivo de este juego es que los niños hagan retos que impliquen llevar la cuenta.

Para jugarlo se necesita un juego de tarjetas de retos que se encuentran en la sección de recortables(*). También se necesita un dado, de preferencia un dado gigante de espuma o foamy.

Instrucciones:

El grupo se organiza en círculo y, por turnos, una niña o niño elige una tarjeta y después lanza el dado. Todo el grupo realiza el reto que dice la tarjeta el número de veces que indique el dado. La maestra puede llevar la cuenta en voz alta junto con todo el grupo, o contar con los dedos de las manos.



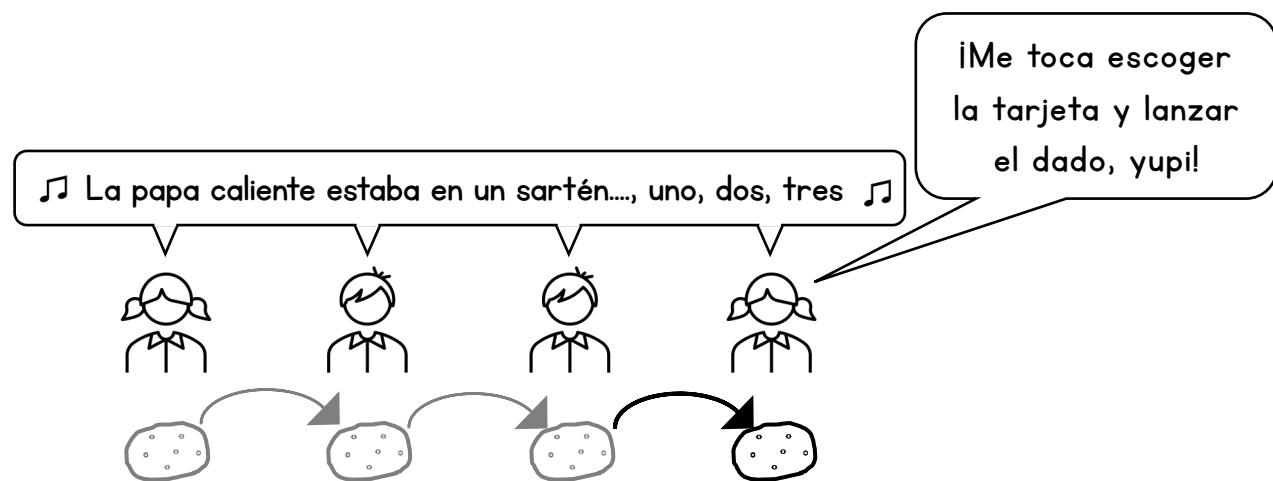
(*) 'El juego de los retos' consta de 24 tarjetas que se encuentran en el Recortable A. Se recomienda recortar y plastificar todas las tarjetas.

El juego de los retos

(página 2 de 2)

Para comenzar el juego, la maestra seleccionará a la niña o al niño quien será el encargado de escoger la tarjeta y lanzar el dado. Otra posibilidad, es jugar, por ejemplo, a 'la papa caliente' (+) para elegir al niño o niña que dirigirá el juego de los retos.

(+) 'La papa caliente' es un juego muy popular donde los niños y las niñas, en círculo, y al ritmo de una canción, se van pasando un objeto, que simula ser una papa caliente. "La papa caliente" puede ser una pelota pequeña, un peluche o el mismo dado gigante. Al terminar de cantar la canción, la niña o niño que se queda con la papa caliente es quien gana el derecho a seleccionar la tarjeta y a tirar el dado. En la página 6 y 7 se explica con más detalle cómo jugar a la papa caliente.



Adivina adivinadora, ¿cuántos dedos muestro ahora?

‘Adivina adivinadora’ es un juego colectivo que tiene la intención de apoyar el desarrollo del gusto e interés, de las niñas y niños, por el conteo y los números.

El juego consiste en que todas y todos cierren los ojos excepto la maestra. Mientras tienen los ojos cerrados, se dice el siguiente verso:

“Adivina adivinadora, ¿cuántos dedos muestro ahora?”

Al mismo tiempo, la maestra sube cierta cantidad de dedos en sus manos procurando que éstos sean visibles para todo el grupo. Por ejemplo, la maestra puede poner tres dedos en su mano izquierda.



Cuando la maestra termine de decir el verso, los alumnos abren los ojos y “adivinan” el número de dedos que mostró la maestra. Algunos pueden decir el número correcto, otros, un número que no es y, otros más, quizás no digan nada. Después, la maestra pedirá al grupo que le ayude a contar los dedos que subió en su mano para cerciorarse de cuántos son.

Maestra: A ver, algunos de ustedes mencionaron que son tres dedos; otros, que son dos y también me parece haber escuchado decir a alguien “no sé”. Vamos a ver cuántos son. ¿Me ayudan a contarlos? UNO, DOS TRES. ¡Son tres dedos! ¡Muy bien, todos contaron muy bien!

Zapatito blanco, zapatito azul

(página 1 de 2)



Este es un juego colectivo que tiene la intención de apoyar el desarrollo del gusto e interés, de las niñas y niños, por el conteo y los números.

Las niñas y niños se organizan en equipos y se ponen en círculo para jugar. Todas y todos ponen sus pies juntitos y se agachan. Se elige a un miembro del equipo que será 'el zapatero' o 'zapatera'. Esta persona es quien va a ir señalando en orden a cada uno de los zapatos al ritmo de una pequeña canción:



Al finalizar la canción en la palabra 'tú', la dueña o dueño del zapato que sea señalado tendrá que decir su edad. El zapatero llevará la cuenta de esos años al mismo que tiempo que irá señalando, con su dedo, uno a uno de los zapatos en orden.



Zapatito blanco, zapatito azul

(página 2 de 2)



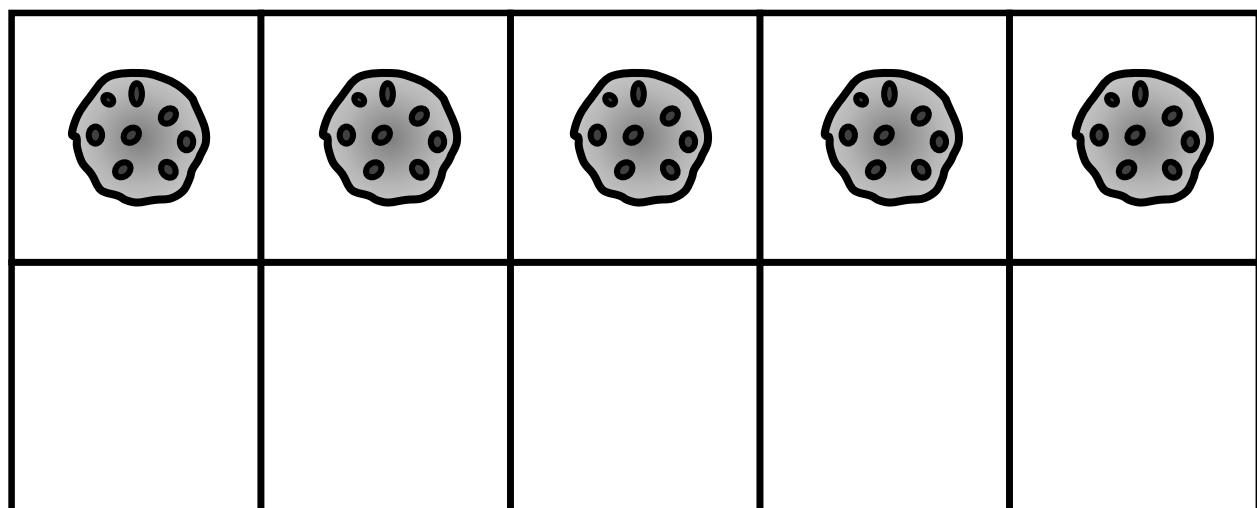
- *Zapa - tito - blan - co*
- *zapa - tito - azul*
- *dime - cuántos - a - ños*
- *tie - nes - tú*
- Tengo CUATRO
- UNO, DOS, TRES, CUATRO



Cuando 'el zapatero' termine de contar, el zapato que sea señalado tendrá que salirse del círculo. La canción se repite. Las niñas y niños se van eliminando del juego si sus dos zapatos fueron seleccionados. Gana el derecho a ser el nuevo zapatero quien sea el dueño del último zapato que quedó.

FASE 2

Habilidades
básicas hasta 5



Cinco dedos en las manos

(página 1 de 2)

Esta actividad tiene por objetivo desarrollar en los niños y las niñas la habilidad de colocar cierta cantidad de dedos en sus manos.

Se sugiere hacerlo con el juego “Simón dice...”, o con una versión parecida “La maestra dice...”, o “(Nombre de la maestra) dice...”

Al principio, se explica a las niñas y a los niños en qué consiste la actividad.



Vamos a jugar “La maestra dice...”

Yo les voy a decir cuántos dedos tienen que poner en una mano y ustedes me los mostrarán.

“La maestra dice...
enséñenme 2 dedos
usando sólo una mano”



Los niños y las niñas deben mostrar la cantidad de dedos que les solicite la maestra usando solamente una mano:



Se sugiere que esta actividad se practique hasta que las niñas y los niños tengan cierto dominio para mostrar los dedos que se les solicita. Es posible que ellas y ellos se apoyen de su otra mano para contar sus dedos uno por uno para asegurarse de que pusieron los dedos que se les pidió mostrar. Con el tiempo, las y los estudiantes mostrarán los dedos que se les pida, de manera automática, sin tener que contar sus dedos uno por uno.

Cinco dedos en las manos

(página 2 de 2)

Cuando las niñas y los niños ya colocan con cierta facilidad los dedos con una mano, se les puede solicitar que lo hagan, pero ahora usando su otra mano. Por lo general, ellos y ellas utilizan su mano hábil para mostrar los dedos. Así que, es necesario promover el desarrollo de la motricidad de su otra mano.

“La maestra dice... enséñenme tres dedos, pero muestrénmelos usando su otra mano”



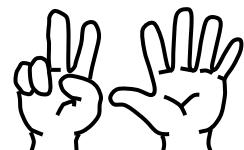
Una manera de ejercitar los dedos de las dos manos al mismo tiempo es pedirles que pongan la misma cantidad de dedos en cada mano.

“La maestra dice... enséñenme cuatro dedos en cada mano”



Por último, se puede aumentar la dificultad de la actividad pidiendo al grupo que muestre cantidades diferentes en cada mano.

“La maestra dice... enséñenme cinco dedos en una mano y dos dedos en la otra mano”



Empacando hasta 5 dulces

(página 1 de 2)

Esta actividad tiene la intención de favorecer que las niñas y los niños desarrollen la correspondencia uno a uno hasta 5 a partir de “empacar dulces”.

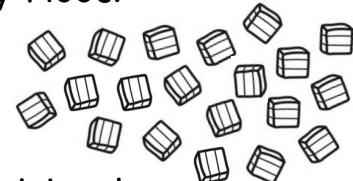
Los materiales que se necesitan para la actividad son muchos cubos ensamblables(*)).

Se recomienda organizar al grupo en pequeños equipos.

La maestra les pedirá a las niñas y a los niños que hagan “paquetes de dulces” desde 2 dulces y hasta 5. Ella se puede apoyar con una narración como la siguiente:

“Les quiero platicar que a mi mamá le gustan mucho los dulces. Ella conoce a Don Pepe, un señor que vende dulces muy ricos.

Don Pepe vende los dulces sueltos, sin empacar.



Cuando llegan los niños y niñas a comprarle, casi nunca piden un solo dulce... ¡piden 2, 3, 4 o hasta 5 dulces!

Pero pasa algo: Don Pepe cuenta los dulces uno por uno... se tarda mucho... y algunos niños se cansan de esperar. Entonces se van y ya no compran nada.

¿Ustedes qué creen que puede hacer Don Pepe para entregar los dulces más rápido?”

Lo que se esperaría con esta pregunta es que a algunas niñas o niños se les ocurra sugerir que Don Pepe puede hacer paquetitos de dulces

(*) Los cubos ensamblables son los más recomendables para esta actividad; sin embargo, se pueden usar otro tipo de materiales como fichas o semillas.

Empacando hasta 5 dulces

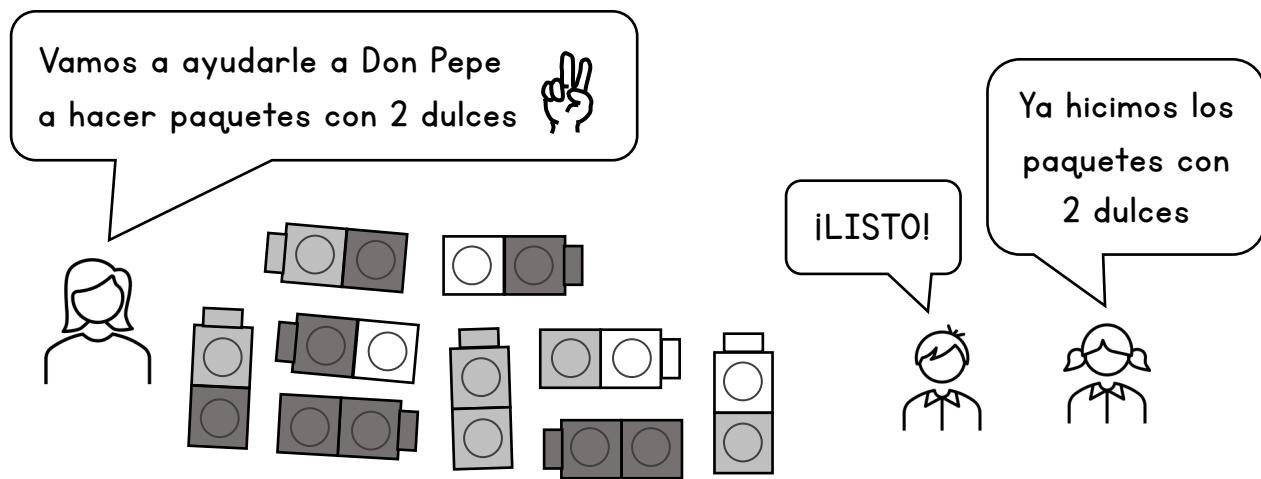
(página 2 de 2)

para tenerlos listos cuando se los pidan y, así, no tardarse tanto en entregarlos por estarlos contando.

Si la maestra observa que no se les ocurre ninguna sugerencia a sus estudiantes, entonces ella puede hacerla y continuar con la actividad.

“Exactamente, a Don Pepe se le ocurrió hacer paquetes de dulces como los que ustedes acaban de sugerir. Él ya hizo paquetes de dulces para tenerlos listos cuando se los pidan. Su hija Paulina, que tiene la misma edad de ustedes, a veces le ayuda a hacer los paquetes. ¿Nosotros también podríamos ayudar a Don Pepe a hacer paquetes de dulces? Vamos a practicar”.

La maestra pedirá a sus estudiantes que, con el material que tienen en sus mesas, hagan paquetes con 2 dulces.



En diferentes días de la semana, la maestra puede pedir a sus estudiantes que ayuden a Don Pepe en la dulcería haciendo primero paquetes de 2 dulces. Luego puede ir incrementando la cantidad de dulces (3, 4 y hasta 5 dulces) cuando observe que ellas y ellos ya dominan hacer paquetes con la cantidad de dulces que ella les pide.

Pares y nones

(página 1 de 3)

‘Pares y nones’ es una ronda infantil adaptada cuyo propósito es fomentar el gusto y el interés por el conteo y los números, además de favorecer el desarrollo de la correspondencia uno a uno.

El objetivo del juego es que los niños y las niñas consigan formar grupos con la cantidad de personas que se les indique (hasta cinco), después de cantar una cancioncilla.

Todos los niños y las niñas, junto con la maestra, se toman de las manos formando un gran círculo. En seguida, comienzan a girar en una misma dirección mientras cantan:

♪ *A pares y nones vamos a jugar,
el que quede solo, ése contará, ¡hey!*
(todos saltan al decir “¡hey!”).

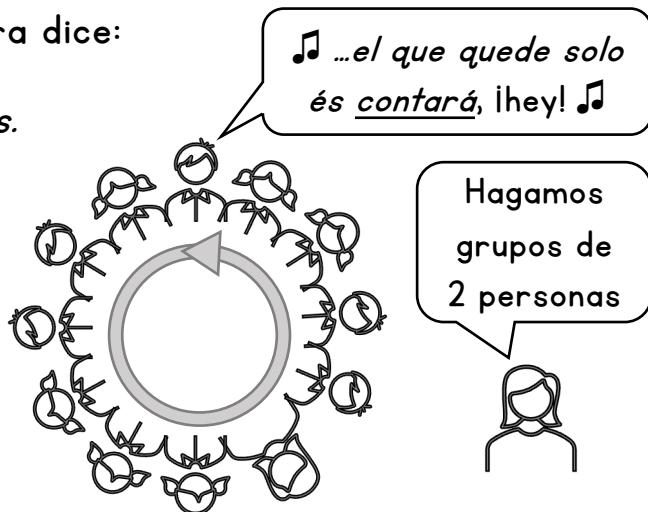
Luego, giran en sentido contrario, y repiten la misma cancioncilla:

♪ *A pares y nones vamos a jugar,
el que quede solo, ése contará, ¡hey!*
(todos saltan nuevamente al decir “¡hey!”).

Al terminar la canción, la maestra dice:

- *Hagamos grupos de 2 personas.*

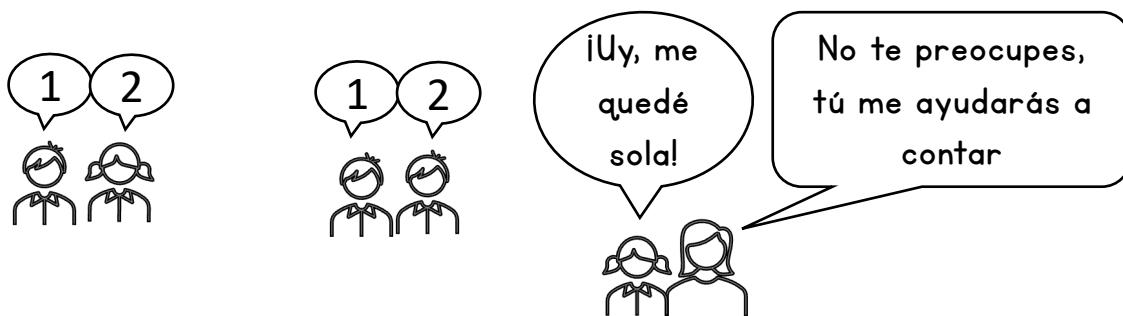
Todos se sueltan de las manos y forman parejas.



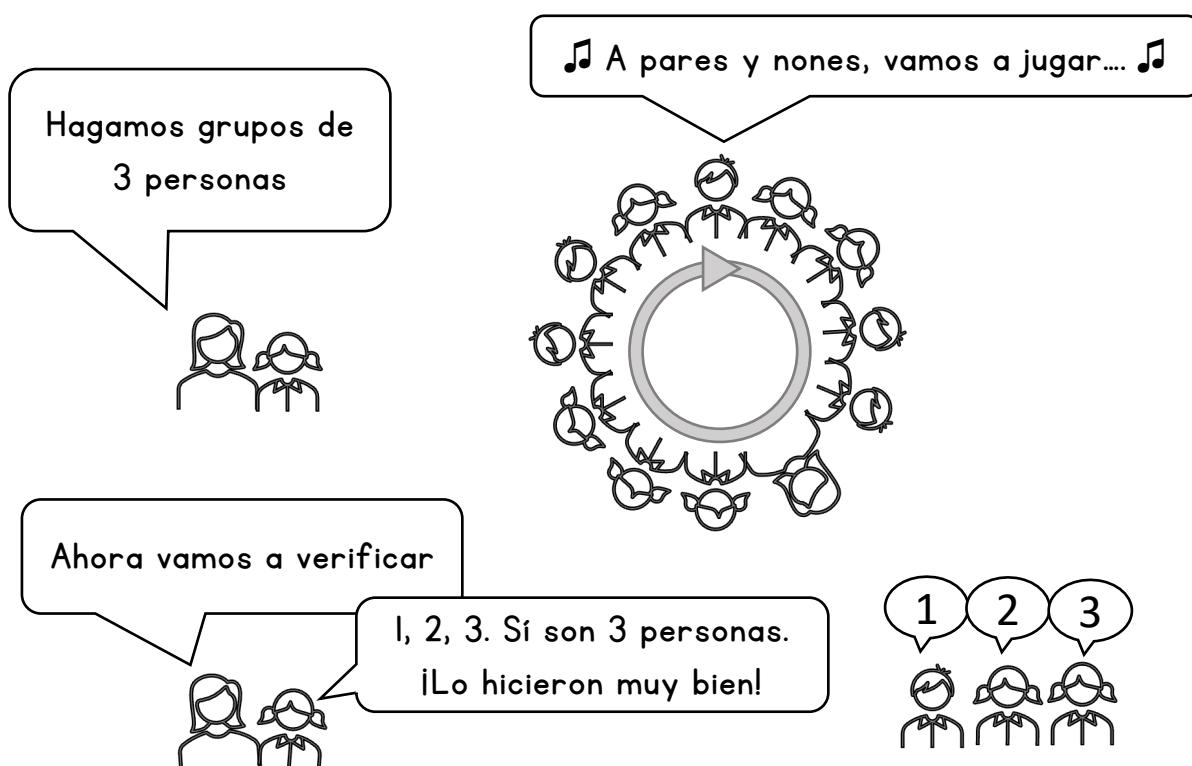
Pares y noches

(página 2 de 3)

La maestra revisa que los grupos estén bien formados. Si alguien se queda solo, esa niña o niño, ayudará a verificar que los grupos tengan la cantidad correcta de niños y niñas, en el siguiente turno.



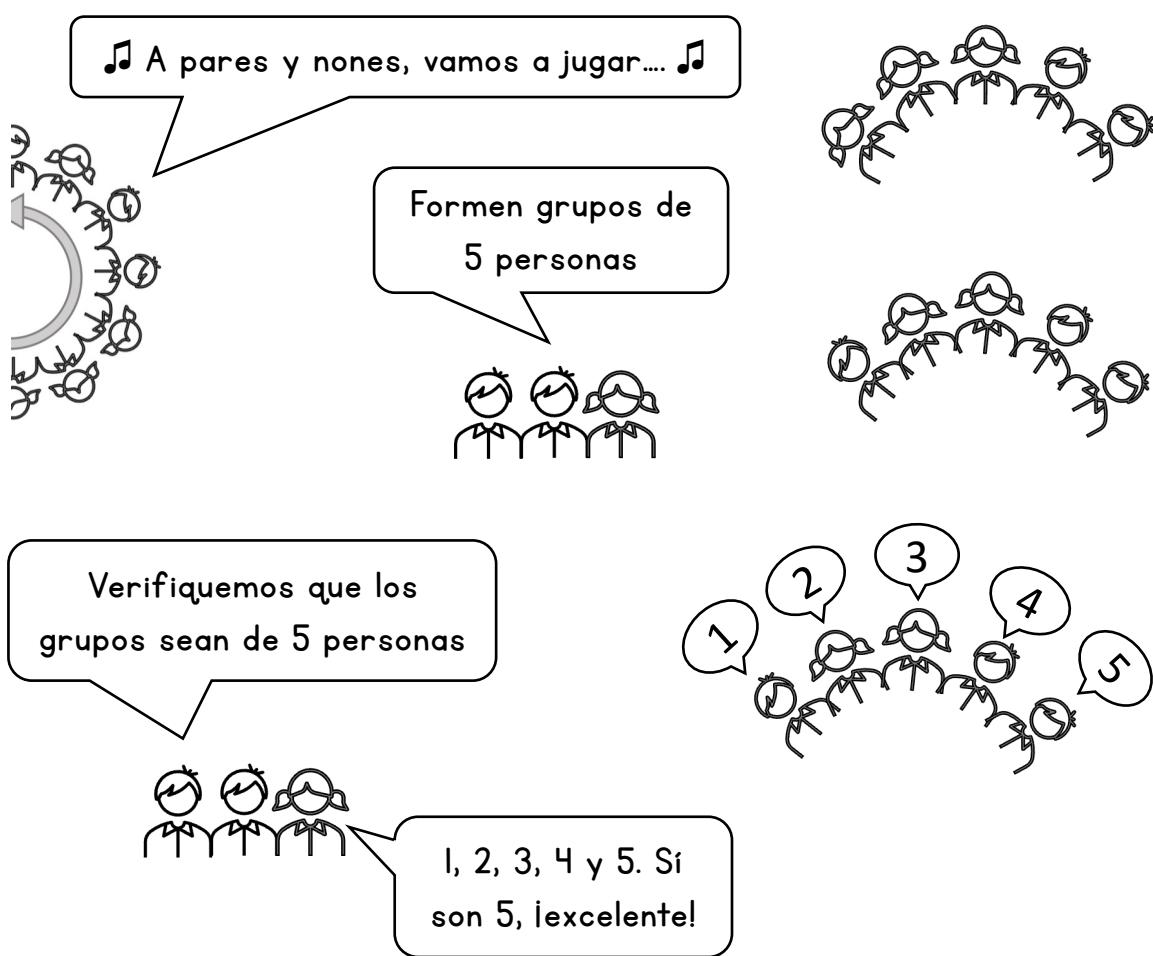
El juego se repite varias veces, procurando que la actividad sea de mucha diversión. El objetivo es que los niños y las niñas dominen la formación de parejas (grupos de dos personas) después de jugar esta ronda por varios días. Eventualmente, se puede ir incrementando el grado de dificultad formando grupos de 3, 4 y 5 personas.



Pares y nones

(página 3 de 3)

Conforme avanzan los días de práctica, la maestra puede promover la autonomía de sus estudiantes permitiendo que ahora sean ellas y ellos quienes decidan cuántas personas deben de tener los grupos, y quienes verifiquen si los grupos están correctamente formados.

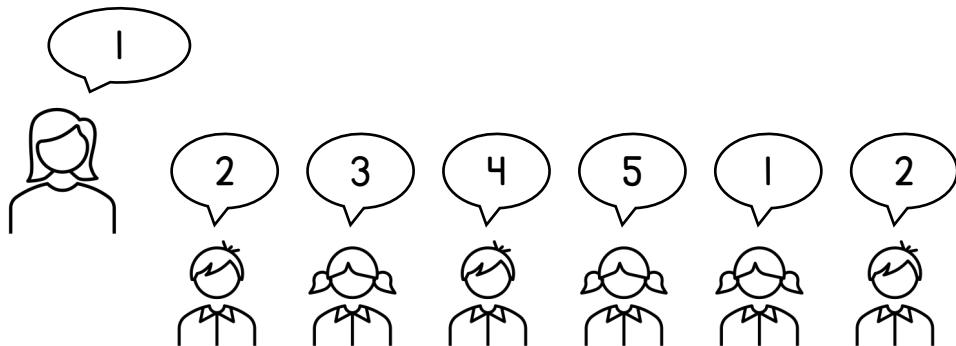


La maestra puede proponer jugar esta ronda en distintos momentos del día. Por ejemplo, antes de salir al recreo, al finalizar la jornada escolar, o en cualquier otro momento en que considere adecuado hacer una pausa activa divertida.

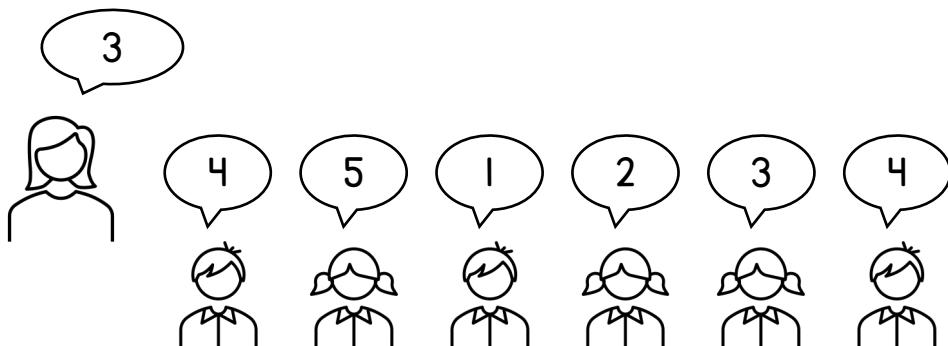
Serie numérica ascendente hasta 5

Esta actividad tiene por objetivo apoyar el aprendizaje de la serie numérica oral del uno hasta el cinco, en forma ascendente.

La maestra comienza diciendo en voz alta el número uno. Después, cada niña o niño, de manera individual, dice el número que sigue. La serie se repite hasta que todo el grupo haya participado.



Después de que todo el grupo domine la serie numérica ascendente hasta cinco, comenzando desde el uno, se puede comenzar la serie desde otro número.



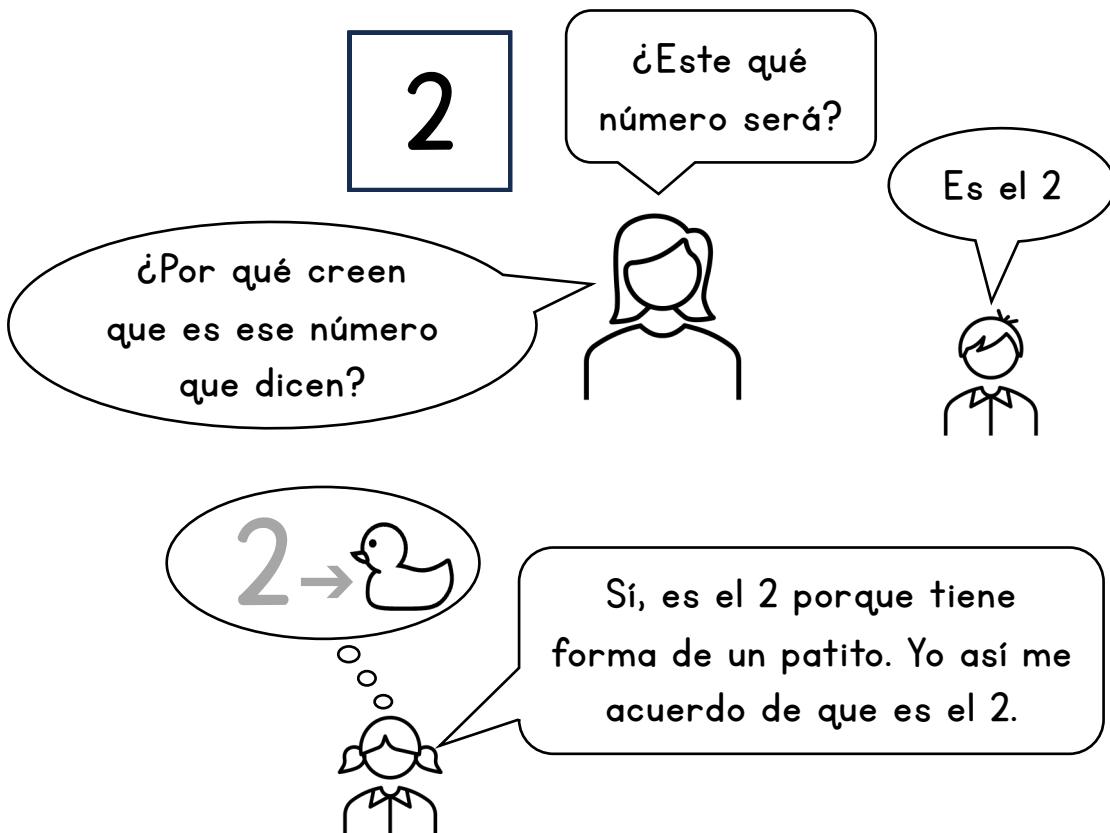
Esta actividad se puede realizar durante muchos días hasta que las niñas y los niños muestren un amplio dominio de la serie numérica oral ascendente hasta 5.

¿Qué número es?

(página 1 de 2)

Esta actividad tiene la finalidad de que los niños y las niñas aprendan los numerales del 1 al 5. Despues de que los identifiquen por su forma, aprenderán a ordenarlos de forma ascendente a partir de recordar la serie numérica oral.

Primero, la maestra mostrará a los niños y a las niñas los numerales del 1 al 5, para analizar su forma. La maestra puede utilizar los numerales que están en la sección de recortables(*). Ella preguntará al grupo qué número es el que está mostrando e indagará si le encuentran parecido con algo. Esto les permitirá a sus estudiantes identificar a los números con mayor facilidad.



(*) Los numerales del 1 al 5 se encuentran en el Recortable B. Se sugiere recortarlos y plastificarlos.

¿Qué número es?

(página 2 de 2)

Una vez que los niños y las niñas ya identifican los numerales, la maestra les puede pedir que le ayuden a ordenarlos.

The illustration shows a teacher at the top, asking a question. Two students are shown below, each with a speech bubble. The first student has a box with '3' and the second student has a box with '1'. Arrows point from the teacher's question to each student's box.

2 4

¿Este qué número es y a dónde lo ponemos?

Ese número es el 3. Lo tenemos que poner después del 2, pero antes del 4 porque la serie va 1, 2, 3, 4.

2 3 4

¿Este qué número es y a dónde lo ponemos?

Ése es el número 1. Ese número va primero que todos.

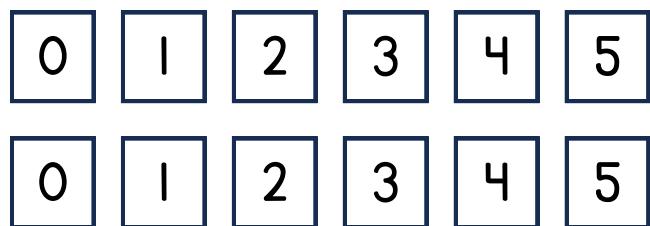
Buscadores a buscar

(página 1 de 2)

Este juego tiene por objetivo que las niñas y los niños continúen aprendiendo a identificar los numerales del 0 al 5.

Para jugar este juego se necesitan tarjetas con los numerales escritos del 0 al 5. Se recomienda que las tarjetas sean tamaño media carta para que se puedan reconocer desde lejos.

Las tarjetas que se necesitan son las que se muestran a continuación. Se requieren dos juegos(*): Uno para pegarlo en diferentes lugares dentro del salón, y el otro para la maestra.



Antes de comenzar a jugar, se deben pegar las tarjetas en diferentes lugares visibles dentro del salón: Por ejemplo, la tarjeta con el numeral 1 se puede pegar en la puerta, la tarjeta con el numeral 2 en el pizarrón, la tarjeta con el numeral 3 en una ventana...

La maestra puede organizar a su grupo en semicírculo y decir el siguiente verso: "Buscadores a buscar ¿Este (nombre del número) dónde está?"

Al tiempo que la maestra dice el número, muestra la tarjeta con ese mismo numeral. Los niños y las niñas, sin moverse de su lugar, deben de señalar en qué lugar del salón se encuentra dicho numeral.

(*) Para esta actividad se requieren dos juegos del Recortable C. Se sugiere plastificar los numerales.

Buscadores a buscar

(página 2 de 2)



Cuando algunas niñas y niños ya hayan señalado el numeral correctamente, la maestra también lo señalará y les dará retroalimentación positiva:

"Sí, ya vieron hacia la ventana. Ahí está el número TRES. Son muy buenas y buenos para encontrar los números. Los felicito".

La maestra dice nuevamente el verso y muestra un nuevo número. Se termina la actividad cuando ya se hayan encontrado todos los numerales.

Para esta actividad, se recomienda que la maestra no solamente felicite a los estudiantes que dijeron correctamente la ubicación del numeral. Ella debe mostrar el lugar correcto donde éste se encuentra y dar oportunidad a que todo el grupo voltee hacia ese lugar. Así todas y todos podrán sentirse orgullosos de haber logrado hacer la búsqueda adecuadamente.

La lotería del 5

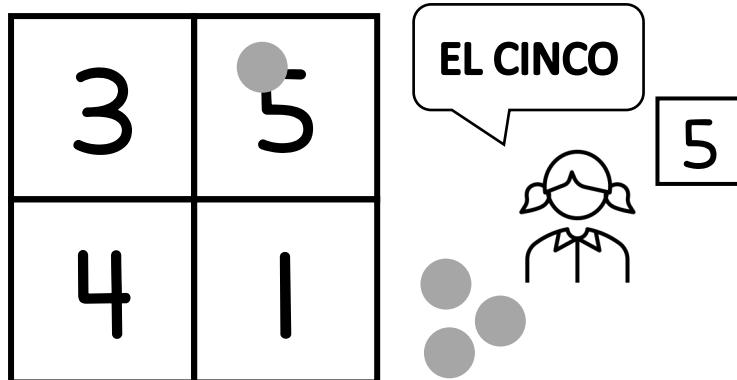
‘La lotería del 5’ es un juego que tiene por finalidad que las niñas y los niños consoliden el aprendizaje de los numerales del 0 al 5.

El objetivo del juego es que las niñas y los niños identifiquen los numerales de las tarjetas y llenen con fichas un tablero que contenga dichos numerales.

Para jugar a ‘la lotería del 5’ se necesita que todas y todos los niños del grupo tengan un tablero con numerales del 0 al 5, y 4 fichas. También se necesita un juego de tarjetas con los numerales del 0 al 5 por equipo, o bien, uno uno para todo el grupo. Los tableros, así como las tarjetas se encuentran en la sección de recortables(*)).

Instrucciones:

La lotería se puede jugar en equipos de 2 y hasta 4 integrantes. También se puede jugar con todo el grupo. Una niña o niño será el encargado de decir en voz alta el número. Sacará una tarjeta de la pila del 0 al 5, gritará el número que salió y, después, lo mostrará. Todas y todos en el equipo (o en el grupo) se encargarán de ir colocando una ficha en el número de su tarjeta que coincida con el número que se dijo. Ganan las niñas o niños que sean los primeros en llenar su tablero. Al terminar se puede comenzar otra ronda.

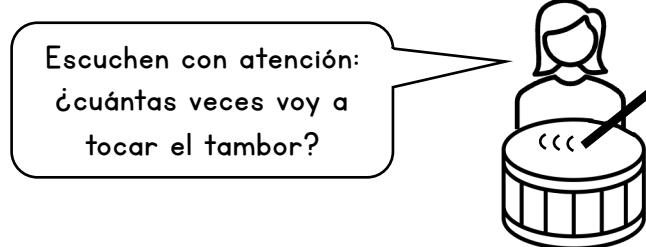


(*) Los tableros y las tarjetas con numerales para el juego de la lotería del 5 se encuentran en el Recortable D. Se sugiere solicitar apoyo a las familias para recortar y plastificar las tarjetas y tableros.

Al ritmo del tambor

Esta actividad tiene por objetivo consolidar el aprendizaje de cantidades del uno hasta el cinco utilizando el sentido del oído.

La maestra puede utilizar un pequeño tambor con una baqueta y tocarlo desde 0 y hasta 5 veces. Las niñas y niños deben escuchar con atención y contar en su mente las veces que escucharon los sonidos.



La maestra les pide que ejecuten alguna de las siguientes acciones:

- Repliquen la cantidad de sonidos que escucharon con sus palmas.

- Muestren con sus dedos la misma cantidad de sonidos que escucharon.

- Utilizando sus tarjetas con numerales(*) muestren el número correspondiente a la cantidad de sonidos que escucharon(+)



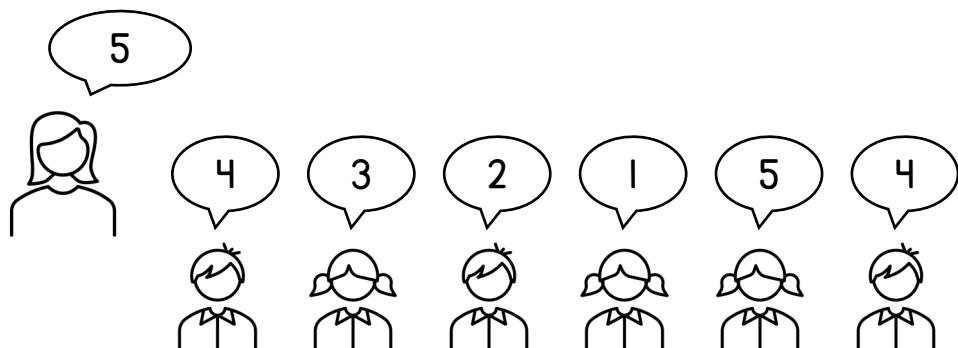
(*) Todas y todos los niños deben tener un juego de tarjetas de números del 0 al 5. Se pueden imprimir o fotocopiar las tarjetas con numerales del Recortable E para que las familias las recorten y plastifiquen.

(+) Para realizar esta acción en específico, los niños y las niñas ya deben saber identificar los numerales junto con la cantidad que representa.

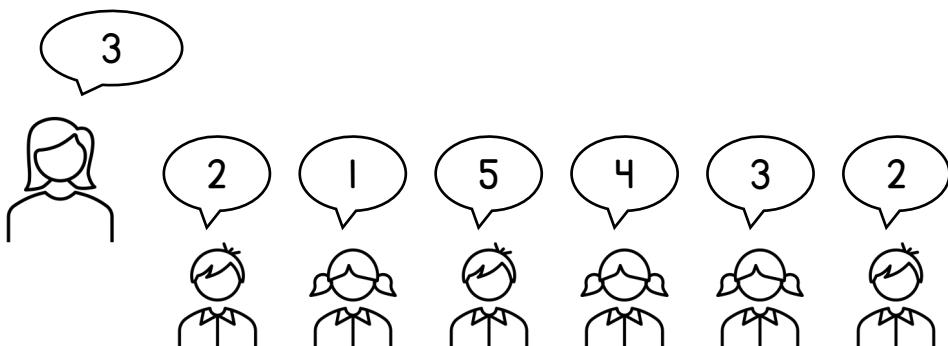
Serie numérica descendente desde el 5

Esta actividad tiene por objetivo apoyar el aprendizaje de la serie numérica oral descendente desde el cinco hasta el uno.

La maestra comienza diciendo en voz alta el número cinco. Después, cada niña o niño, de manera individual, dice el número que va antes. La serie se repite hasta que todo el grupo haya participado.



Después de que todo el grupo domine la serie numérica descendente comenzando desde el cinco, se puede comenzar la serie desde otro número.



Esta actividad se puede realizar durante muchos días hasta que las niñas y los niños muestren un amplio dominio de la serie numérica oral descendente desde el 5.

El ping pong del 5

(página 1 de 2)

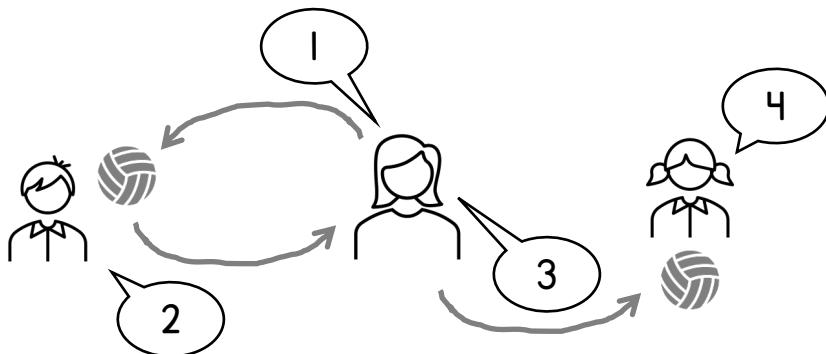
Esta actividad tiene por objetivo practicar la serie numérica oral ascendente o descendente, comenzando desde el uno o el cinco, o desde cualquier otro número.

Para esta actividad se necesita un peluche o una pelota que no rebote.

Se sugiere organizar al grupo en círculo o en medio círculo.

Serie ascendente hasta el cinco

La maestra se coloca en el centro y dice el número uno. Ella pasará la pelota a un niño o niña quien deberá de decir el número que sigue y regresará nuevamente la pelota a la maestra. La maestra continuará con el número siguiente repitiendo la operación, pasando la pelota a alguien más. Cuando termine la serie hasta cinco, se vuelve a comenzar la serie desde el uno las veces que sean necesarias, hasta que todo su grupo haya participado.



Serie descendente desde el cinco

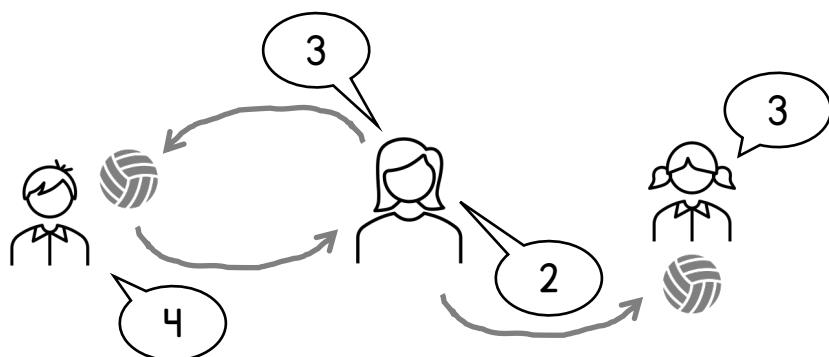
El juego es similar, la diferencia es que ahora la serie se dice de manera descendente. La maestra comienza desde el cinco y el niño o la niña que reciba la pelota deberá de decir el número que va antes. La serie del 5 al 1 continúa repitiéndose hasta que todo el grupo haya participado.

El ping pong del 5

(página 2 de 2)

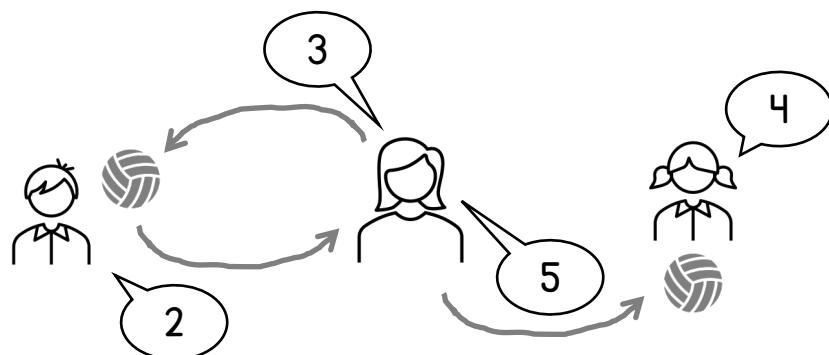
Serie ascendente hasta el cinco desde cualquier número

La maestra se coloca en el centro, pero ahora comienza la serie desde cualquier otro número, por ejemplo, el 2, el 3 o el 4. La niña o niño que reciba la pelota dirá el número que sigue. La maestra lanzará nuevamente la pelota diciendo otro número y el niño o la niña deberá decir el número que va después. Así continúa el juego hasta que todos y todas en el grupo hayan participado.



Serie descendente desde el cinco comenzando con cualquier número

El juego es similar, con la diferencia de que el niño o la niña que reciba la pelota deberá de decir el número que va antes. La maestra continúa lanzando la pelota hasta que todo el grupo haya participado.



Carreritas con el 5 (versión fácil)

(página 1 de 2)

Este juego de mesa tiene como objetivo desarrollar el conteo de la serie numérica oral hasta 5, así como la correspondencia uno a uno.

El juego se llama 'Carreritas con el 5' y pueden participar hasta cuatro jugadores.

Gana el jugador o jugadora que llegue primero a la meta.

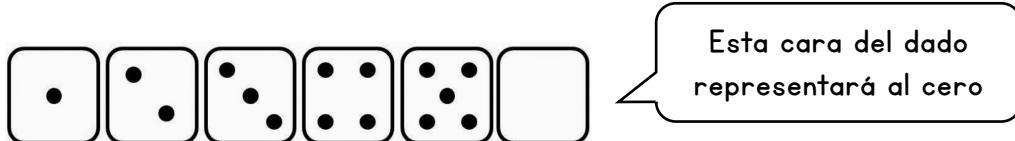
Para jugar se necesita un tablero(*) y "un dado hasta 5"(+) por equipo.

También se necesita una ficha para cada jugador o jugadora.



(*) En este juego se sugiere utilizar un tablero como el del Recortable F. Sin embargo, se puede utilizar cualquier otro tipo de tablero que implique avanzar casillas.

(+) Se requiere "un dado hasta 5" por equipo (el número 6 del dado se debe cubrir con una etiqueta).



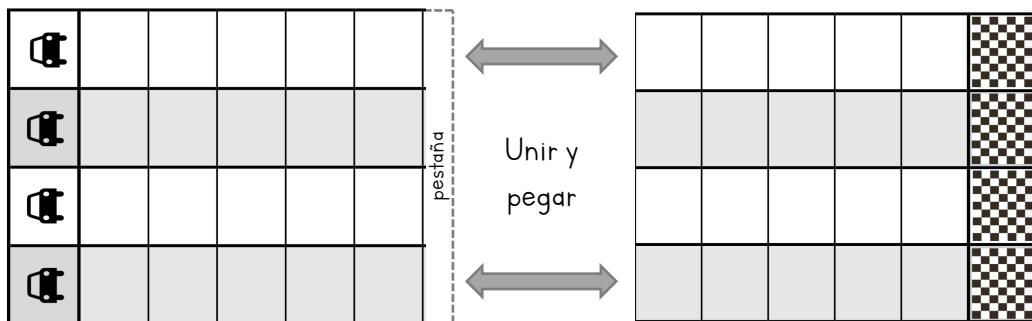
Para construir el tablero:

Es necesario recortar, pegar y plastificar las dos hojas de la sección de recortables (Recortable F), tal y como se muestra en la figura de la siguiente página.

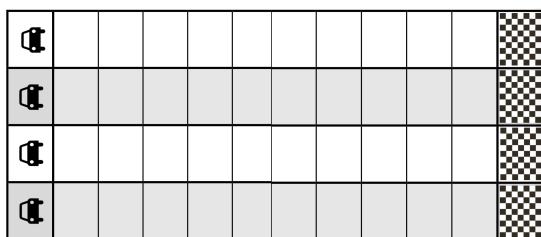
Es importante tener suficientes tableros para garantizar la participación de todas las niñas y niños del grupo. Se sugiere pedir apoyo a las familias para esta labor.

Carreritas con el 5 (versión fácil)

(página 2 de 2)



Así queda el tablero listo para jugar



Antes de comenzar a jugar, es indispensable que toda la clase comprenda la dinámica del juego, especialmente en lo referente al uso del “dado hasta 5”.

Instrucciones:

En cada carril, se coloca una ficha por participante. Por turnos, cada niña o niño lanzará el dado y avanzará el número de casillas que indique el dado. Cuando el dado muestre la cara en blanco significa que el jugador no podrá avanzar ninguna casilla. Gana el primer o primera jugadora que llegue a la meta, ya sea con un tiro exacto o con uno que supere el número de casillas que hagan faltar para llegar a la meta.

¿Qué puedo comprar con 5 pesos?

(página 1 de 3)

Jugar a la tiendita tiene como propósito apoyar el aprendizaje de la relación entre numeral y cantidad, además de fomentar el conteo y la correspondencia uno a uno(*).

El objetivo es que las niñas y los niños tengan la oportunidad de comprar y vender productos en una tiendita, usando únicamente monedas de un peso.

Para comenzar a jugar se sugiere instalar una o varias tienditas en el aula: En una o varias mesas se pueden colocar diversos artículos (empaques de productos, juguetes o materiales) que son los que estarán a la venta. Éstos deben tener el precio indicado en pequeños cartelitos. En cada tiendita, habrá un niño o niña responsable de la venta.

Algunos niños fungirán como clientes y, otros, como vendedores. Despues podrán intercambiar roles.

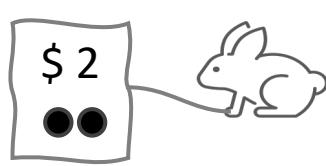
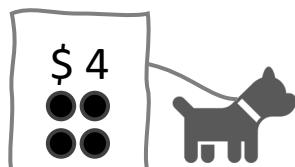
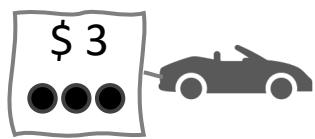
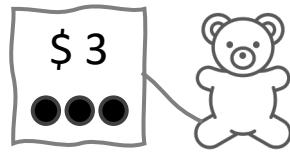
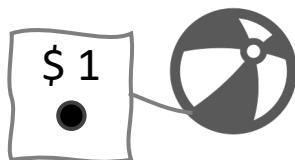
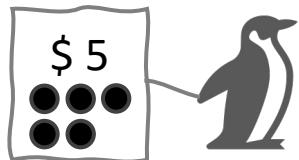
Los artículos deben tener un costo entre 1 y 5 pesos. Se sugiere que el precio de cada artículo esté señalado tanto con números como con monedas dibujadas (representando la cantidad de monedas necesarias para comprarlo, dispuestas en configuraciones que permitan facilitar a los niños y a las niñas la identificación del precio).

(*) Para esta actividad se pueden utilizar las monedas que están en el Recortable G. Es necesario imprimir o fotocopiar suficientes monedas para todo el grupo. Se sugiere solicitar apoyo a las familias para que recorten las monedas y las plastifiquen.

Otra opción, en lugar de monedas recortables, es usar fichas que representen la cantidad de un peso.

¿Qué puedo comprar con 5 pesos?

(página 2 de 3)



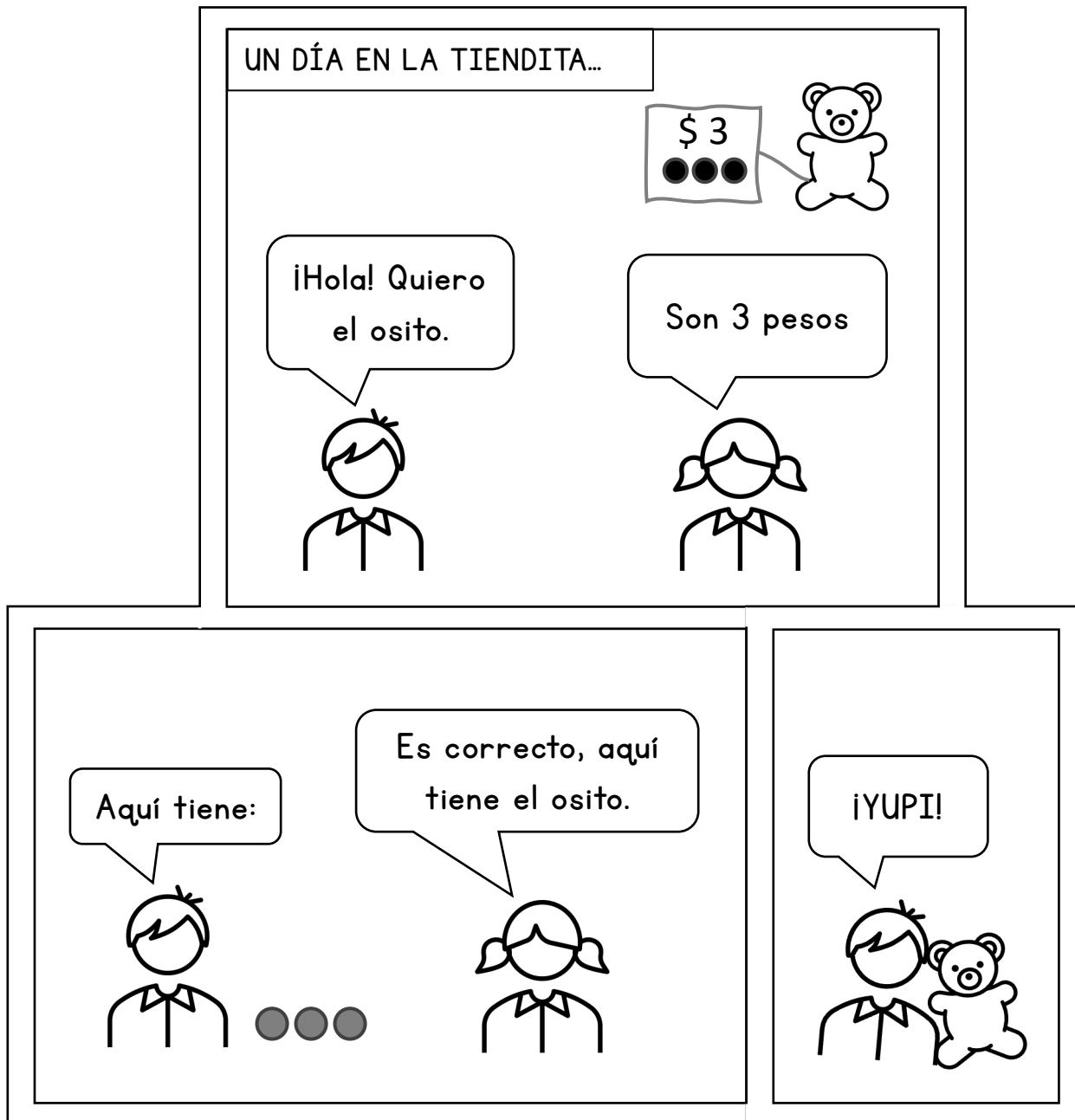
Se sugiere que los niños y las niñas compradoras, tengan un monedero con suficientes monedas para comprar uno o más artículos, pero procurando que siempre compren un artículo en cada ocasión.

Para comenzar a jugar a la tiendita, él o la compradora se acercará al mostrador de la tienda y pedirá el artículo deseado. Primero, preguntará cuál es su costo y, después con sus monedas, pagará la cantidad que se le solicita. El vendedor verificará que el comprador o compradora haya pagado correctamente. Le entregará el artículo. Ahora será el turno de un nuevo o nueva compradora.

A continuación se muestra un ejemplo de cómo podría ser la dinámica de la compra-venta en la tiendita.

¿Qué puedo comprar con 5 pesos?

(página 3 de 3)



Ven para acá (versión fácil)

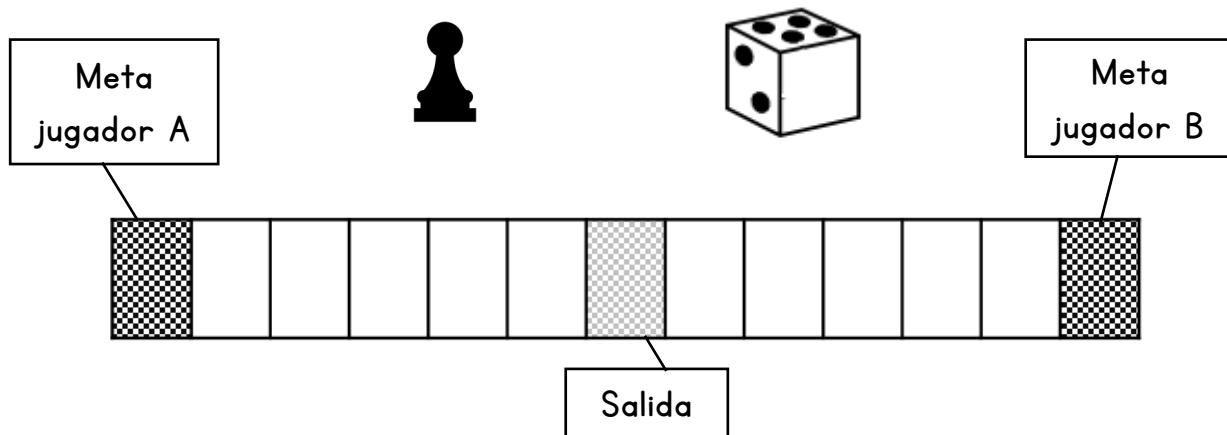
(página 1 de 2)

'Ven para acá' es un juego de mesa que tiene por objetivo continuar apoyando el desarrollo del conteo de la serie numérica oral hasta 5, así como la correspondencia uno a uno.

Se juega con dos jugadores.

Gana el jugador que logre llevar la ficha hasta su propia meta.

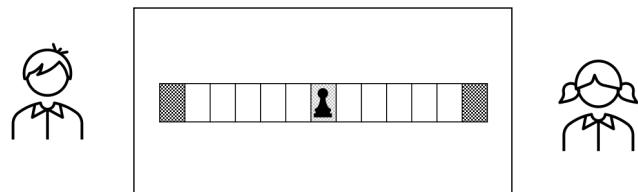
Para jugar, se organiza al grupo en equipos de dos personas. A cada equipo se le entregará un tablero (*), "un dado hasta 5" y una ficha.



Antes de comenzar a jugar, la maestra explicará a toda la clase cómo se juega 'Ven para acá'.

Instrucciones:

La ficha se coloca en el centro. Cada extremo corresponde a una meta, y la ficha debe de llegar a cualquiera de las dos metas.

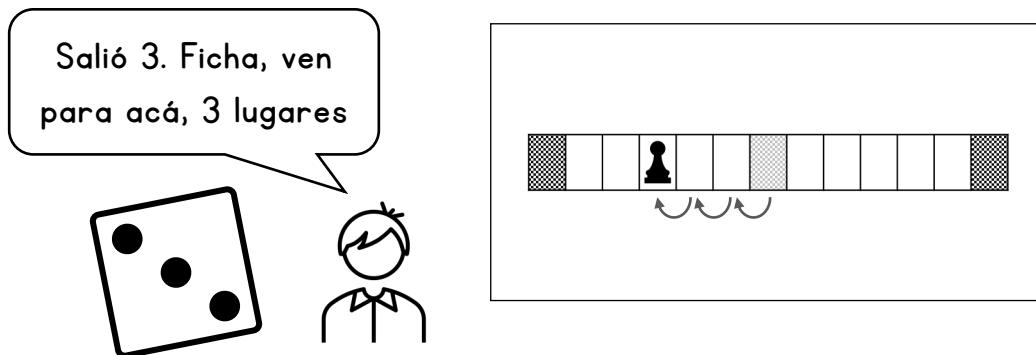


(*) El tablero se encuentra en el Recortable H. Es necesario imprimir y plastificar varios tableros para todo el grupo. Se sugiere solicitar apoyo a las familias.

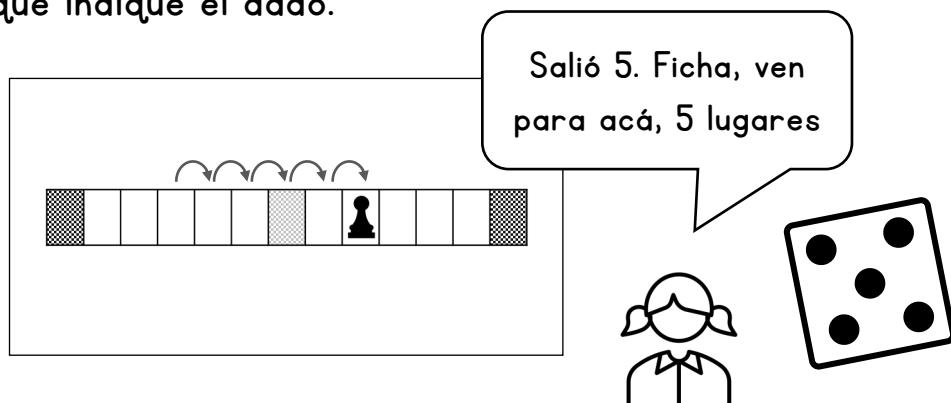
Ven para acá (versión fácil)

(página 2 de 2)

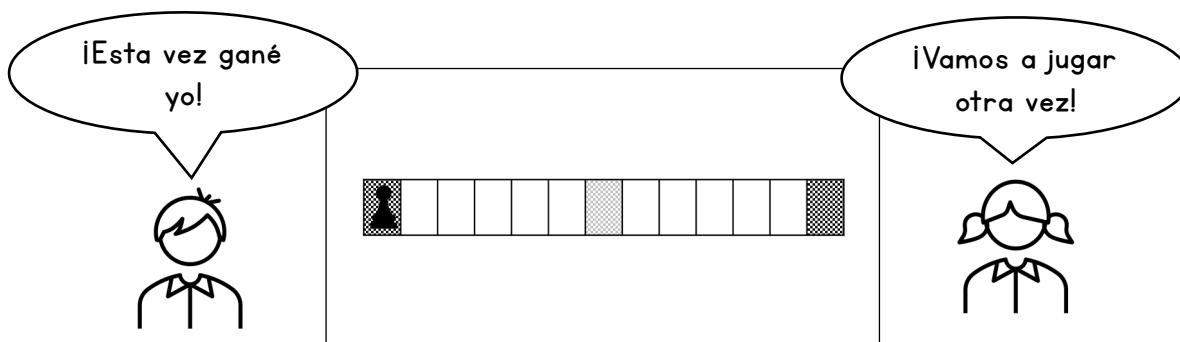
El primer jugador tira el dado y acerca la ficha hacia su meta el número de casillas que indique el dado.



Ahora es el turno del siguiente jugador, quien después de tirar el dado debe acercar la ficha hacia su propia meta el número de casillas que indique el dado.

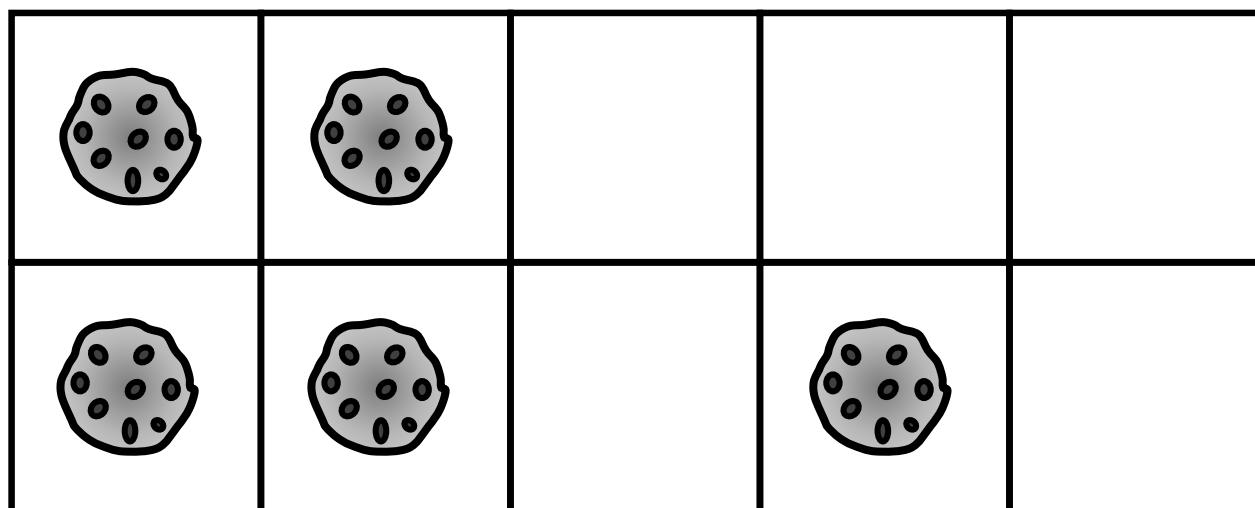


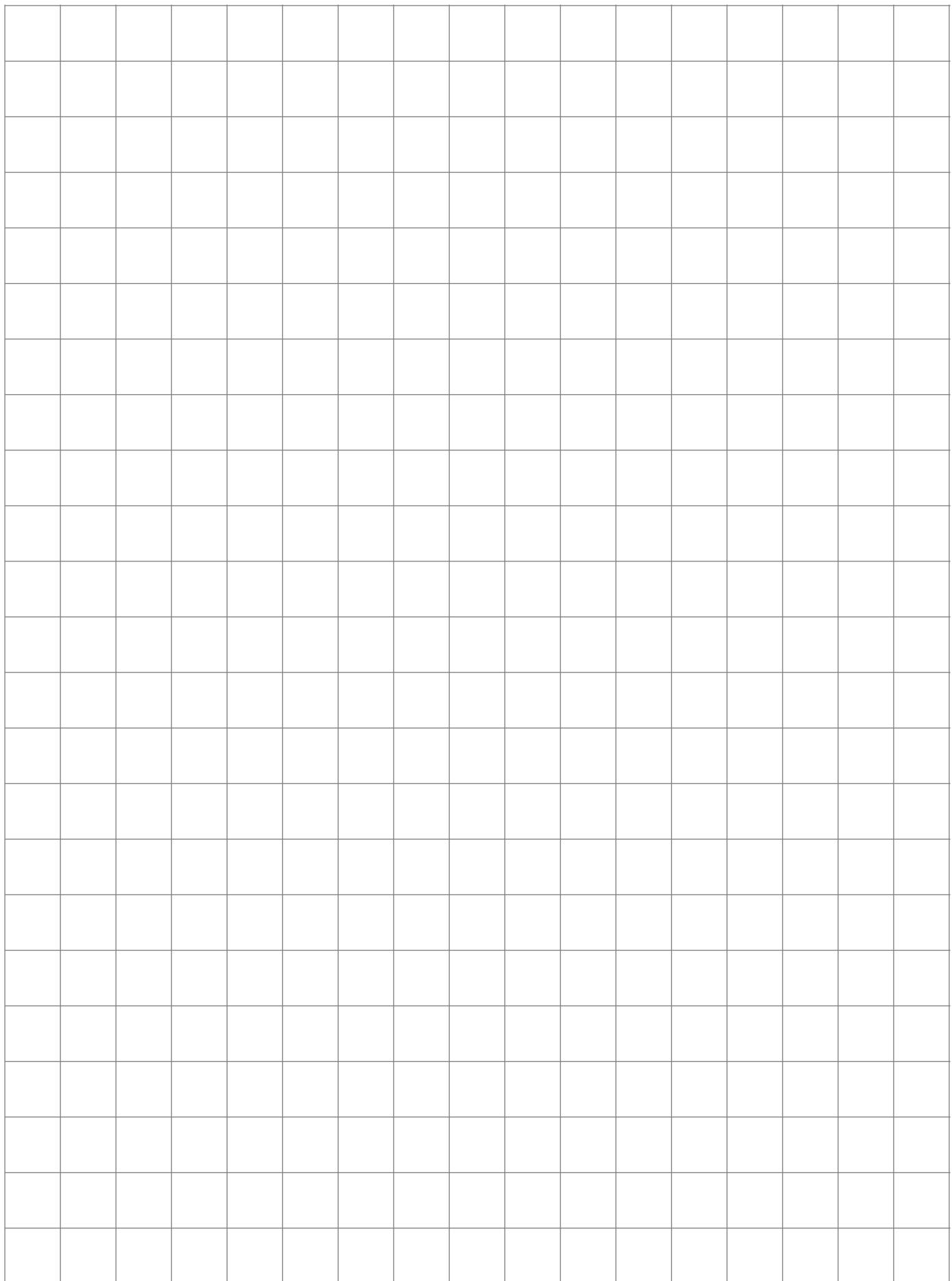
El juego termina cuando la ficha llega hasta a alguna de las dos metas. Gana la persona que logre llevar la ficha hasta su propia meta.



FASE 3

Habilidades
avanzadas
hasta 5





Cinco dedos en las manos, más difícil

(página 1 de 2)

Esta actividad es similar a la de 'Cinco dedos en las manos' y tiene por objetivo desarrollar en los niños y las niñas la habilidad de reflexionar sobre la composición hasta cinco, con los dedos de sus manos.

Se juega igual que 'Cinco dedos en las manos', solo que ahora se incrementa el grado de dificultad. Ahora se deben explorar más posibilidades para subir la misma cantidad de dedos.

"La maestra dice...
enséñenme 4 dedos
utilizando sus dos manos"



Los niños y las niñas deben mostrar la cantidad de dedos que les solicite la maestra:



"La maestra dice...
enséñenme 4 dedos,
de otra forma"



Ahora, ellas y ellos deben explorar otras posibilidades para subir la misma cantidad de dedos:



Cinco dedos en las manos, más difícil

(página 2 de 2)

Cuando las niñas y los niños estén mostrando la cantidad de dedos que les indicó la maestra, es probable que algunos de ellos estén mostrando una misma configuración y, otros, una distinta. Es necesario que la maestra abra una discusión grupal sobre si esas dos o tres opciones son válidas. También la maestra puede explorar con su grupo si habrían más posibilidades de mostrar esa cantidad de dedos o si ésas serían todas las alternativas.

Por ejemplo, todas las combinaciones posibles para subir 4 dedos utilizando las dos manos son:



1 y 3



3 y 1



4 y 0



0 y 4



2 y 2

Se sugiere realizar esta actividad hasta que ya no represente ningún reto para el grupo colocar cierta cantidad de dedos explorando todas las opciones posibles.

¡Ya vi 5!

(página 1 de 2)

‘¡Ya vi 5!’ es un juego de mesa que tiene por objetivo apoyar el aprendizaje de la composición y descomposición de los números hasta cinco.

Este juego se sugiere trabajarse en equipos pequeños de 2 a 4 jugadores.

El objetivo es que las niñas y los niños junten el mayor número de pares de tarjetas que sumen cinco.

Para jugar se necesitan, de preferencia, dos juegos de tarjetas del 0 al 5 por equipo(*). Antes de jugar, es necesario que a toda la clase le quede claro cómo hacerlo, pues aunque pareciera un juego de memoria común, no lo es, y puede resultar un poco confuso al principio.

Instrucciones:

Cada equipo debe voltear las tarjetas boca abajo y después revolverlas, procurando que las tarjetas no queden encimadas.

Para comenzar el juego se debe dejar una tarjeta destapada.

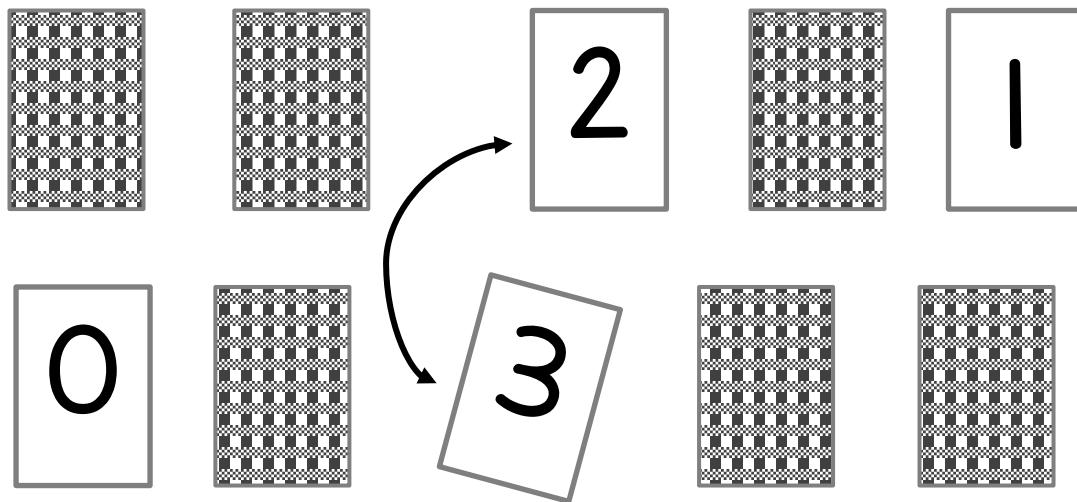
Por turnos, cada jugador volteá una tarjeta. Si esa tarjeta más alguna otra, que ya está destapada, suma cinco, entonces se gana ese par. Ahora toca el turno al siguiente jugador: éste deberá destapar otra tarjeta y encontrar, dentro de las tarjetas destapadas, un par. Si lo encuentra, gana ese par, pero si no lo encuentra, entonces también

(*) Las tarjetas para este juego se encuentran en el Recortable I. Se requieren al menos 2 juegos de tarjetas para cada equipo.

¡Ya vi 5!

(página 2 de 2)

dejará esa tarjeta destapada y tocará el turno al siguiente jugador. El juego continúa hasta que todas las tarjetas que sumen cinco sean recolectadas. Gana el jugador que junte más tarjetas.



Destapé el 3,
¡Ya vi cinco,
porque 2 y 3 son 5!



¡Muy bien!,
ahora es mi turno



Se sugiere jugar 'Ya vi cinco' por varios días hasta que deje de ser retador, para las niñas y los niños, encontrar pares de tarjetas que sumen cinco.

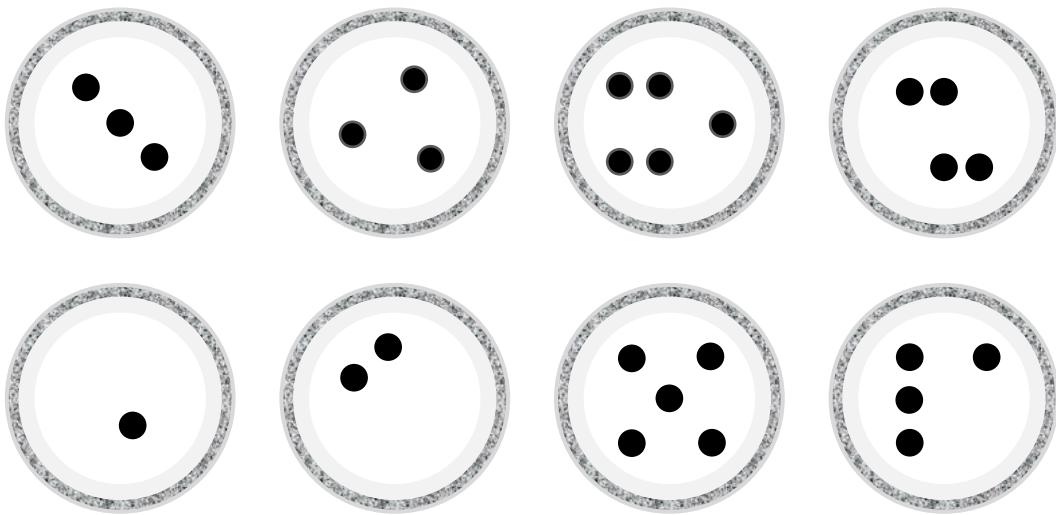
¿Cuántos puntos viste?

(página 1 de 2)

Esta actividad tiene el propósito de que las niñas y los niños aprendan a subitizar cantidades desde el 1 y hasta 5.

Los materiales que se necesitan son platos de cartón con puntos, marcados con un plumón o bien, utilizando calcomanías circulares(*). Los puntos deben mostrar diferentes configuraciones que sean fáciles de identificar por las niñas y los niños.

Estas son algunas de las configuraciones que se pueden utilizar:



La idea es que la maestra muestre uno de los platos a sus estudiantes de forma que les dé tiempo suficiente para ver los puntos, pero no para contarlos uno por uno. Después de mostrar el plato en cuestión, la maestra les preguntará a ellos y a ellas que cuántos puntos vieron y les pedirá que expliquen al grupo cómo fue que supieron que era esa cantidad de puntos y no otra.

(*) También se puede utilizar una charola metálica, un pequeño pizarrón magnético o un comal, y fichas redondas con imanes para hacer configuraciones distintas.

¿Cuántos puntos viste?

(página 2 de 2)



Se recomienda realizar esta actividad por varios días hasta que para los niños y las niñas sean obvias las configuraciones.

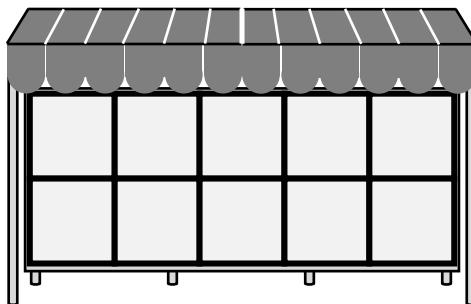
El puesto de las sandías

(página 1 de 2)

Esta actividad tiene por objetivo que los niños y las niñas aprendan, a partir de acomodar cinco sandías en una rejilla del diez, sobre la composición y descomposición de cantidades hasta cinco.

Los materiales que se necesitarán para la actividad son un puesto de sandías y cinco sandías. Se sugiere armar el puesto de sandías utilizando 10 cajas, distribuidas como se muestra en la figura: dos filas con cinco cajas arriba y cinco cajas abajo. También se necesitan cinco sandías (pueden ser cinco huevos de unicel decorados como sandías).

La narrativa que se sugiere es la siguiente(*): “Doña Esperanza vende sandías en el mercado. En su puesto hay varias cajas. Ella coloca una sandía en cada caja.”



La maestra puede hacer preguntas como las siguientes para asegurarse si todas y todos sus alumnos observan la misma configuración de las cajas:

1. ¿Cuántas cajas hay en la fila de arriba?
2. ¿Cuántas cajas hay en la fila de abajo?

(*) Este escenario es solo una propuesta. La maestra puede idear otro contexto donde se utilice la misma configuración y cinco elementos.

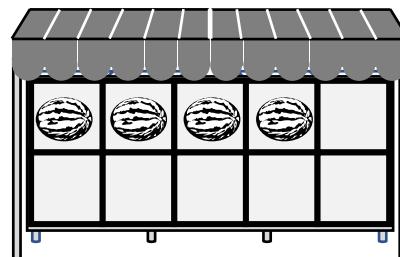
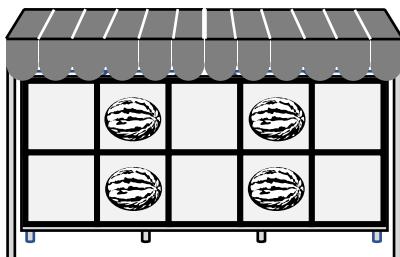
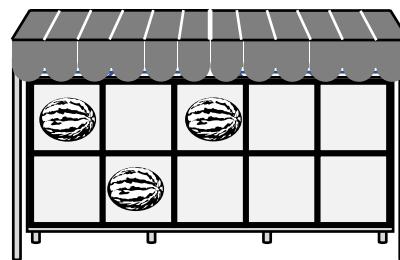
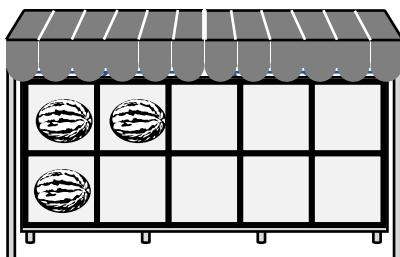
El puesto de las sandías

(página 2 de 2)

3. ¿Cuántas filas de cajas tiene el puesto?
4. ¿Cuántas sandías caben en la fila de arriba/abajo?

Continuando con la narrativa del puesto de sandías, la maestra les explica a sus estudiantes: "La Sra. Esperanza dejó encargado el puesto con su sobrino y como sabe que yo, su maestra, paso todos los días por el mercado, ella me pidió que le avisara cuántas sandías todavía quedan en el puesto."

La maestra puede ir mostrando diferentes configuraciones, como las que se muestran a continuación para que las niñas y los niños le ayuden a saber cuántas sandías había en el puesto:



La maestra puede hacer preguntas como las siguientes para cada configuración:

1. ¿Cuántas sandías hay en la fila de arriba?
2. ¿Cuántas sandías hay en la fila de abajo?
3. ¿Cuántas sandías hay en total en el puesto?

Acomodando sandías

(página 1 de 2)

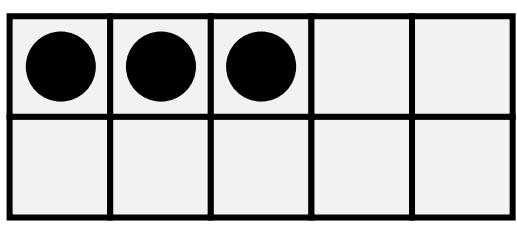
‘Acomodando sandías’ tiene como propósito que las y los estudiantes reflexionen sobre la composición y descomposición de cantidades hasta cinco.

En esta oportunidad, la maestra solicita a sus estudiantes que la apoyen en la tarea que le pidió Doña Esperanza. Ella quiere conocer todas las posibilidades para acomodar la misma cantidad de sandías en su puesto. La maestra entonces les pide a sus estudiantes que le ayuden a acomodar 1, 2, 3, 4 y 5 sandías.

Para esta actividad, cada niña y cada niño debe tener su propia rejilla y cinco fichas que simulen ser las sandías para que puedan proponer diferentes soluciones(*) .

La maestra puede ir guiando la actividad de la siguiente manera:

“El otro día, le dije a Doña Esperanza que ya solo quedaban en su puesto tres sandías. Ella me preguntó que cómo estaban acomodadas. Entonces le dije que había tres sandías arriba y ninguna abajo”. La maestra muestra cómo vio las sandías en su rejilla y escribe en el pizarrón el siguiente registro:



3 sandías en total

Fila de arriba	3				
Fila de abajo	0				

(*) La rejilla se encuentra en el Recortable J. Se requiere imprimir o fotocopiar una rejilla por estudiante y pedir a las familias que la recorten y plastifiquen.

Acomodando sandías

(página 2 de 2)

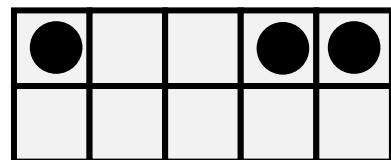
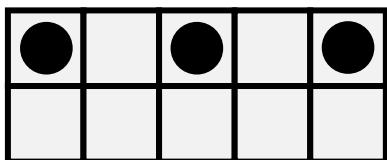
Posteriormente, la maestra puede preguntar a sus estudiantes si ésta era la única manera de acomodar tres sandías en el puesto. Les pide entonces que exploren en su propia rejilla y que compartan con el grupo las diversas soluciones que fueron encontrando.

La maestra puede ir llevando el registro en el pizarrón hasta que todas y todos se den cuenta de que ya no hay más soluciones.

3 sandías en total

Fila de arriba	3	2	0	1	
Fila de abajo	0	1	3	2	

Es muy importante que la maestra les haga notar a sus estudiantes que las dos configuraciones que se muestran a continuación se registran de la misma manera: como tres sandías arriba y ninguna sandía abajo.



Después de que el grupo haya logrado encontrar todas las posibilidades para acomodar tres sandías en la rejilla, otro día, pueden averiguar las diferentes maneras de colocar 1, 2, 4 o 5 sandías. Incluso, se puede seguir trabajando la actividad con la misma cantidad de sandías, hasta que la maestra observe que todas las niñas y niños de su grupo ya logran identificar rápidamente todas las alternativas de acomodo.

Carreritas con el 5 (lo que falta para 5)

(página 1 de 2)

‘Carreritas con el 5 (lo que falta para 5)’ es un juego de mesa que tiene como objetivo continuar apoyando el aprendizaje de la composición y descomposición de los números hasta cinco.

En este juego pueden participar hasta cuatro jugadores.

Gana el o la jugadora que llegue primero a la meta.

Para jugar se necesita un tablero(*); “un dado hasta 5” por equipo; y una ficha por cada jugador o jugadora.

Antes de comenzar a jugar, es importante que toda la clase tenga claridad sobre cómo se juega ‘Carreritas con el 5 (lo que falta para 5)’. Al principio puede ser confuso dado que ya no se avanza lo que sale en el dado, sino lo que falta para 5.

Instrucciones:

Cada participante coloca una ficha en cada carril. Por turnos, cada jugador o jugadora lanzará el dado, pero esta vez, en lugar de avanzar el número de casillas que indique el dado, se avanzará lo que falte para tener 5 puntos en total. Gana quien llegue primero a la meta, ya sea con un tiro exacto o con uno que supere el número de casillas que hagan faltan para llegar a la meta.

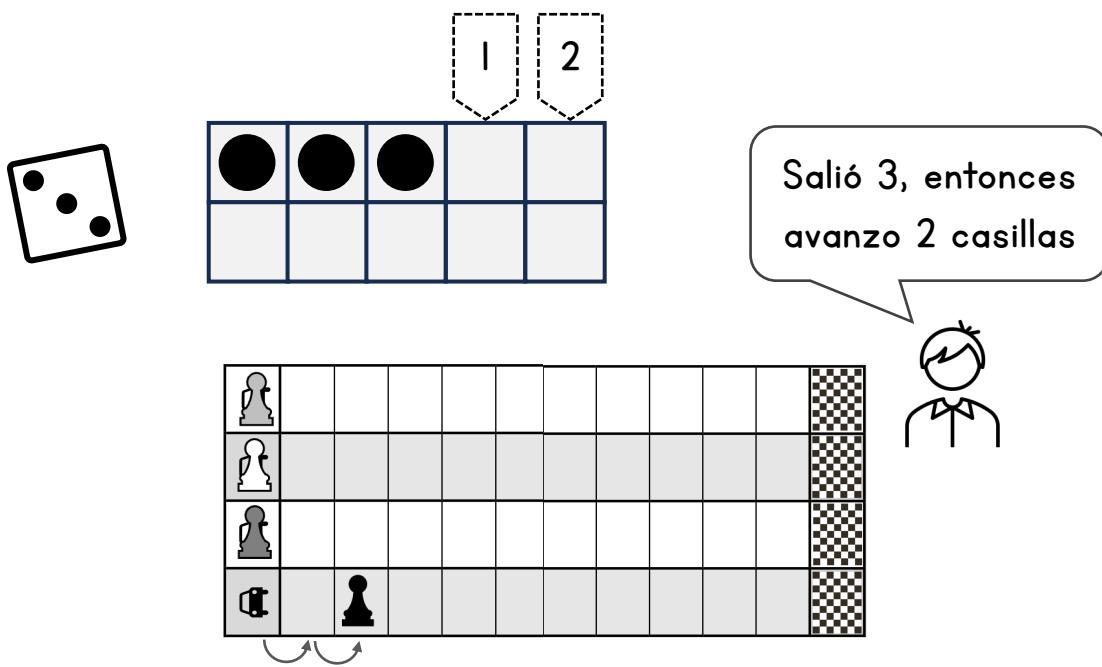
Para saber cuántas casillas se debe avanzar, los niños y las niñas se pueden apoyar con su rejilla o, con sus dedos. En la siguiente página se explica con mayor detalle.

(*) Para este juego se puede utilizar el tablero que se encuentra en el Recortable F. También se puede utilizar cualquier otro tipo de tablero que implique avanzar casillas.

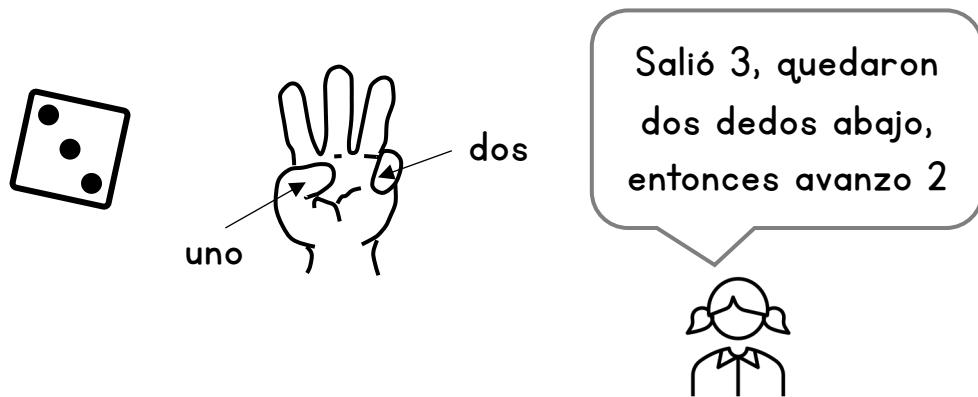
Carreritas con el 5 (lo que falta para 5)

(página 2 de 2)

Para saber cuántas casillas se tienen que avanzar en el tablero, la rejilla puede servir de apoyo (usando solo una fila). Se coloca el número de fichas que correspondan al número que salió en el dado, y se observa el número de espacios vacíos que se necesitan para completar cinco:



Otra forma de saberlo es apoyándose con los dedos de una mano. Se suben los dedos que marca el dado y se cuentan los dedos que quedaron abajo:

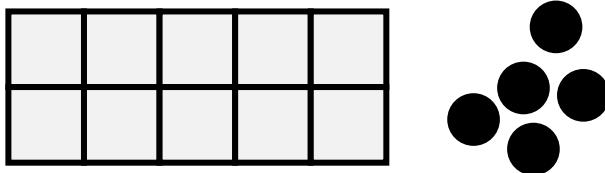


Subitizar con la rejilla, hasta 5

(página 1 de 2)

Esta actividad es similar a '¿Cuántos puntos viste?' solo que en el contexto de las sandías y, tiene por objetivo, seguir apoyando a las niñas y a los niños a identificar configuraciones hasta 5 a primera vista.

Para la actividad se necesitan 5 fichas y una rejilla grande del 10, que se pueda mostrar al grupo y donde se procure que las fichas no se caigan. Puede ser una rejilla magnética, rejilla de fieltro y velcro, o bien, tener varios rejillas impresas en cartoncillos que representen diferentes configuraciones.



La profesora puede narrar una historia como la siguiente(*):
"A veces, yo (la maestra) paso por el mercado y veo el puesto de sandías de Doña Esperanza. Pero, por lo general, paso rápido y no me da tiempo de contar las sandías, una por una. Les voy a mostrar cómo vi el puesto por poquito tiempo y vamos a ver si ustedes pueden saber cuántas sandías había en el puesto."

La maestra mostrará la rejilla al grupo, con cinco fichas o menos, por un tiempo que sea suficiente para que las niñas y los niños las observen, pero no para que las cuenten una por una. Después ocultará la rejilla y preguntará cuántas sandías vieron. Ellas y ellos se pueden apoyar con su propia rejilla para explicar las configuraciones que vieron.

(*) La maestra puede adaptar la historia como crea conveniente, inclusive puede utilizar otro contexto.

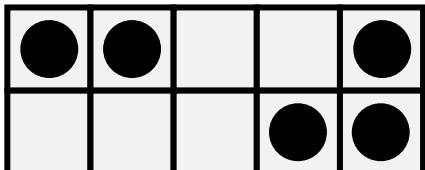
Subitizar con la rejilla, hasta 5

(página 2 de 2)

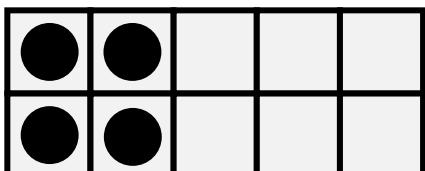
Una vez que todas las respuestas se han hecho públicas, la maestra volverá a mostrar la rejilla y verificará cuál de todas las respuestas es la correcta.

Los niños y las niñas que contesten correctamente, por turnos, deben explicar al grupo cómo le hicieron para saber cuántas sandías había en el puesto. La maestra procurará que las explicaciones sean claras para que todo el grupo las entienda. Si éstas no son lo suficientemente claras, entonces ella puede modelar un razonamiento que se aproxime a lo que el niño o la niña quiso decir.

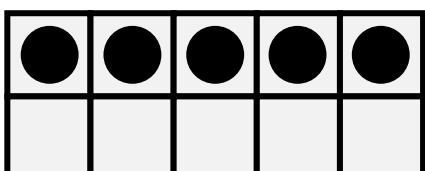
Ejemplos de algunas de las configuraciones que la maestra puede mostrar junto con explicaciones que podrían dar las niñas y los niños:



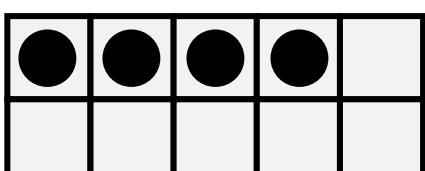
Yo vi 5 sandías. Vi 2 sandías en este lado de acá ← y 3 sandías del otro lado de acá →



Yo vi 4 sandías porque me acordé de que así se ven cuando sale 4 en el dado



Yo vi 5 sandías porque está llena la fila de arriba, y yo sé que son 5



Yo vi 4 sandías porque falta 1 en la fila, y como son 5, si le quitas 1 entonces son 4

Ven para acá (versión difícil)

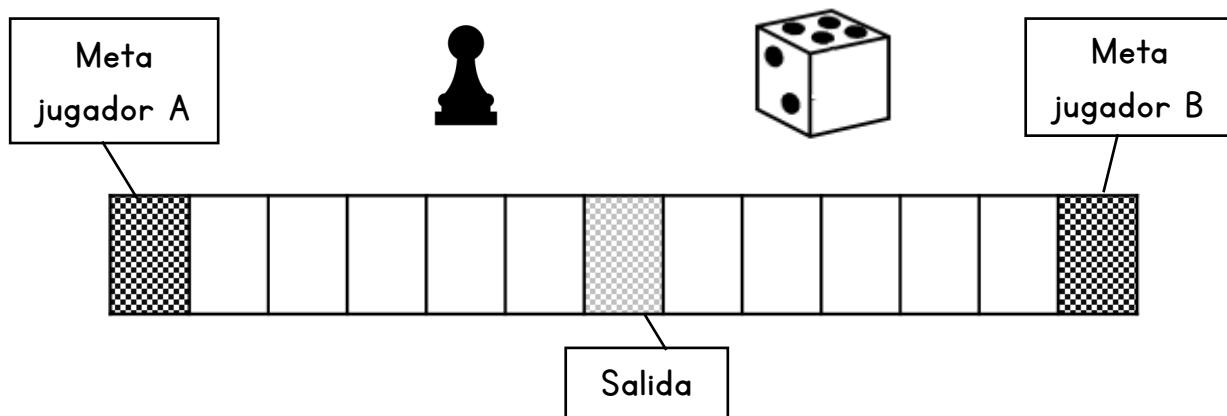
(página 1 de 2)

‘Ven para acá (versión difícil)’ tiene como objetivo continuar apoyando el aprendizaje de la composición y descomposición de los números hasta cinco.

Se juega con dos jugadores.

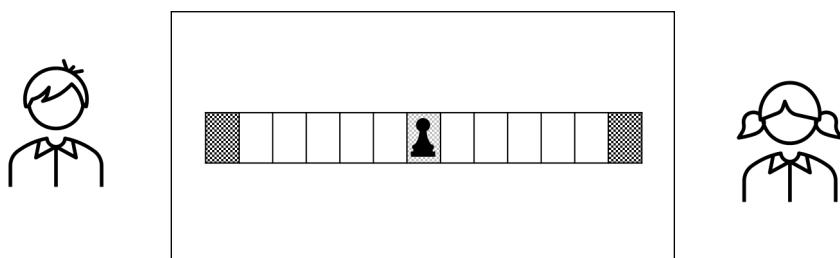
Gana el jugador que logre llevar la ficha hasta su propia meta.

Se organiza al grupo en equipos de dos personas. A cada equipo se le entrega un tablero(*), un “dado hasta 5” y una ficha.



Instrucciones:

La ficha se coloca en el centro. Cada extremo corresponde a la meta de cada jugador donde debe llegar la ficha.



(*) El tablero se encuentra en el Recortable H. Se sugiere plastificar el tablero para que se éste se conserve por más tiempo.

Ven para acá (versión difícil)

(página 2 de 2)

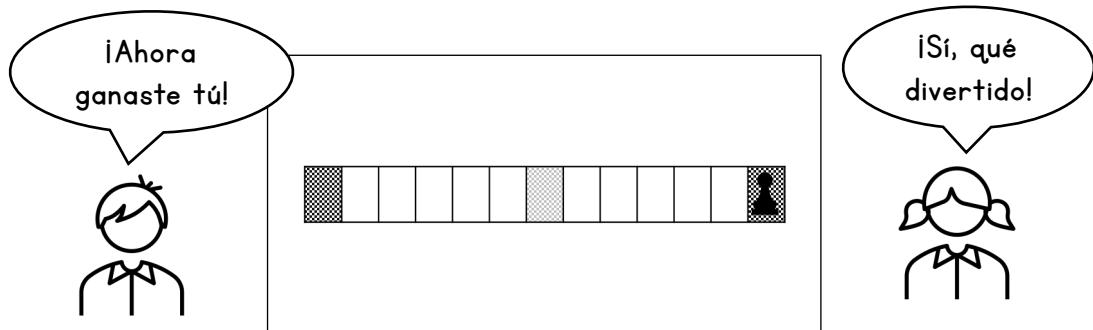
El primer jugador tira el dado y acerca la ficha hacia su meta, el número de casillas que le falten al dado para completar 5.



Ahora es el turno del siguiente jugador, quien después de tirar el dado debe acercar la ficha hacia su propia meta, el número de casillas que le falten al dado para completar 5.



El juego termina cuando la ficha llega a alguna de las dos metas. Gana la persona que logró llevar la ficha hasta su propia meta.



¿Cuántos monos hay en el árbol?

(página 1 de 3)

Esta actividad tiene la finalidad de que las niñas y los niños resuelvan problemas utilizando cantidades hasta 5.

La maestra planteará a su grupo una situación problemática. Las niñas y los niños para resolverla utilizarán estrategias de composición y descomposición hasta 5.

Las niñas se pueden apoyar con su rejilla del 10, por lo que se necesita que todas y todos en el grupo tengan su rejilla a la mano, junto con 5 fichas, para resolver los problemas que se planteen. También pueden ayudarse con los dedos de sus manos.

La maestra les puede platicar una anécdota como la siguiente(*) y a partir de ahí plantear situaciones problemáticas a resolver:

“¿Recuerdan que les conté que había ido a visitar a mi familia al estado de Chiapas? Bien, pues un día fui al zoológico de Tuxtla Gutiérrez, en la capital del estado. El zoológico es muy grande y muy bonito. Les quiero platicar que en la zona donde están los monos hay dos árboles bien grandes, donde los monos araña andan brincando de un lado a otro. Como los monos son muy inquietos, es muy difícil contar cuántos son. Bueno, pues estuve un rato largo observándolos, hasta que me di cuenta de que eran 5 monos en total. Después mi hija y yo, nos quedamos un rato más y estuvimos jugando a adivinar cuántos monos había en uno de los árboles si conocíamos la cantidad de monos que había en el otro árbol. Ella me dijo que jugara con mi grupo, que seguro les iba a encantar este juego de adivinanzas. Les voy a poner un ejemplo:

(*) Esta anécdota es solo un ejemplo. La maestra puede utilizar otras situaciones similares.

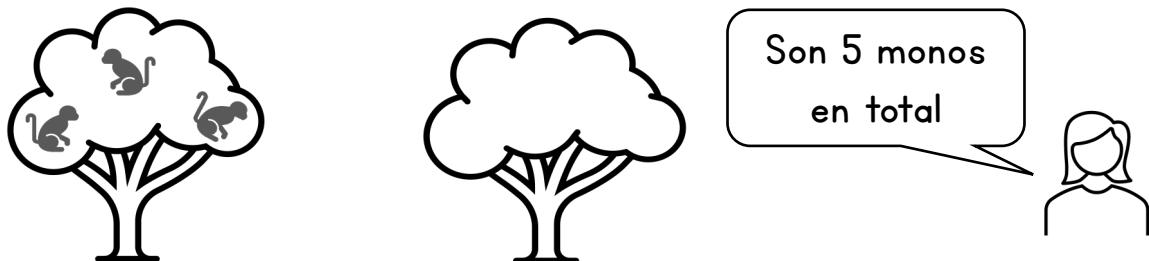
¿Cuántos monos hay en el árbol?

(página 2 de 3)

Mi hija me preguntó:

Si hay 3 monos en un árbol, ¿cuántos monos habrá en el otro árbol?"

La maestra puede apoyarse de un diagrama como el que se muestra para que sus estudiantes se familiaricen con la situación. También puede utilizar materiales que representen a los árboles y a los monos:

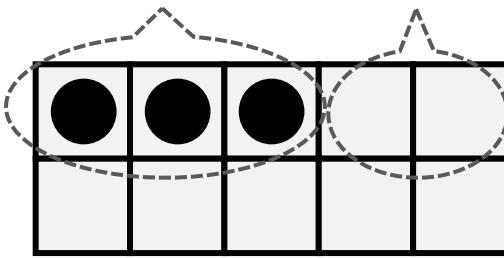


Después de que la maestra les dé un tiempo para reflexionar sobre la solución, preguntará a toda la clase la respuesta y, más adelante, pedirá a alguna niña o niño la explicación de cómo es que llegaron a ese resultado. En seguida preguntará al grupo si está de acuerdo con la respuesta y la explicación. La maestra brindará apoyo a quienes se les dificulte explicarse modelando el razonamiento. Con el tiempo, la maestra notará cómo sus estudiantes se irán tornando cada vez más hábiles para explicar sus razonamientos.

Hay 2 monos en el otro árbol porque, si son 5 monos en total y hay 3 en un árbol, entonces faltan 2



Hay 3 monos
Faltan
2 monos

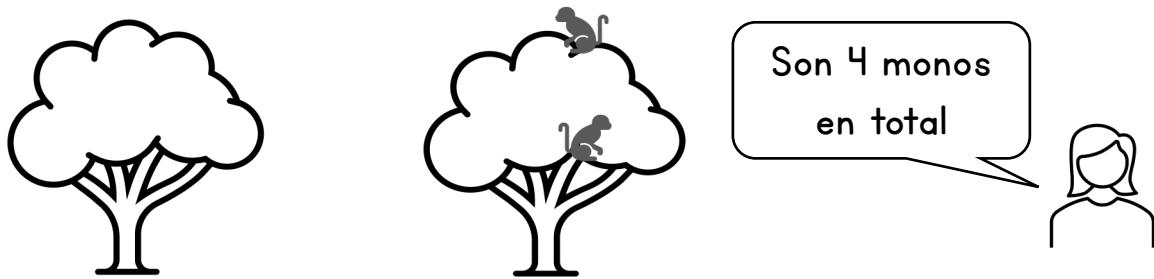


¿Cuántos monos hay en el árbol?

(página 3 de 3)

La maestra puede seguir planteando situaciones similares, incluso, puede cambiar el número de monos araña:

“Cuando ya me iba del zoológico, quise pasar a ver de nuevo a los monos araña y, ¿qué creen?, ya solo había 4 monos en total. Al parecer, se llevaron a uno de ellos a revisión médica. Entonces, mi hija y yo vimos que había 2 monos en un árbol, ¿Cuántos monos había en el otro árbol?”

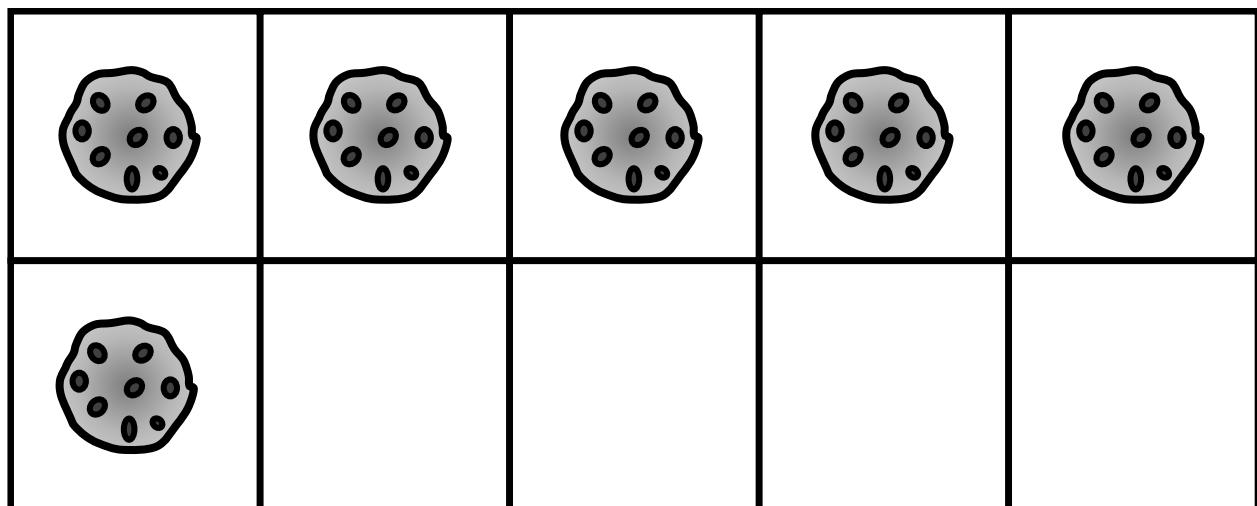


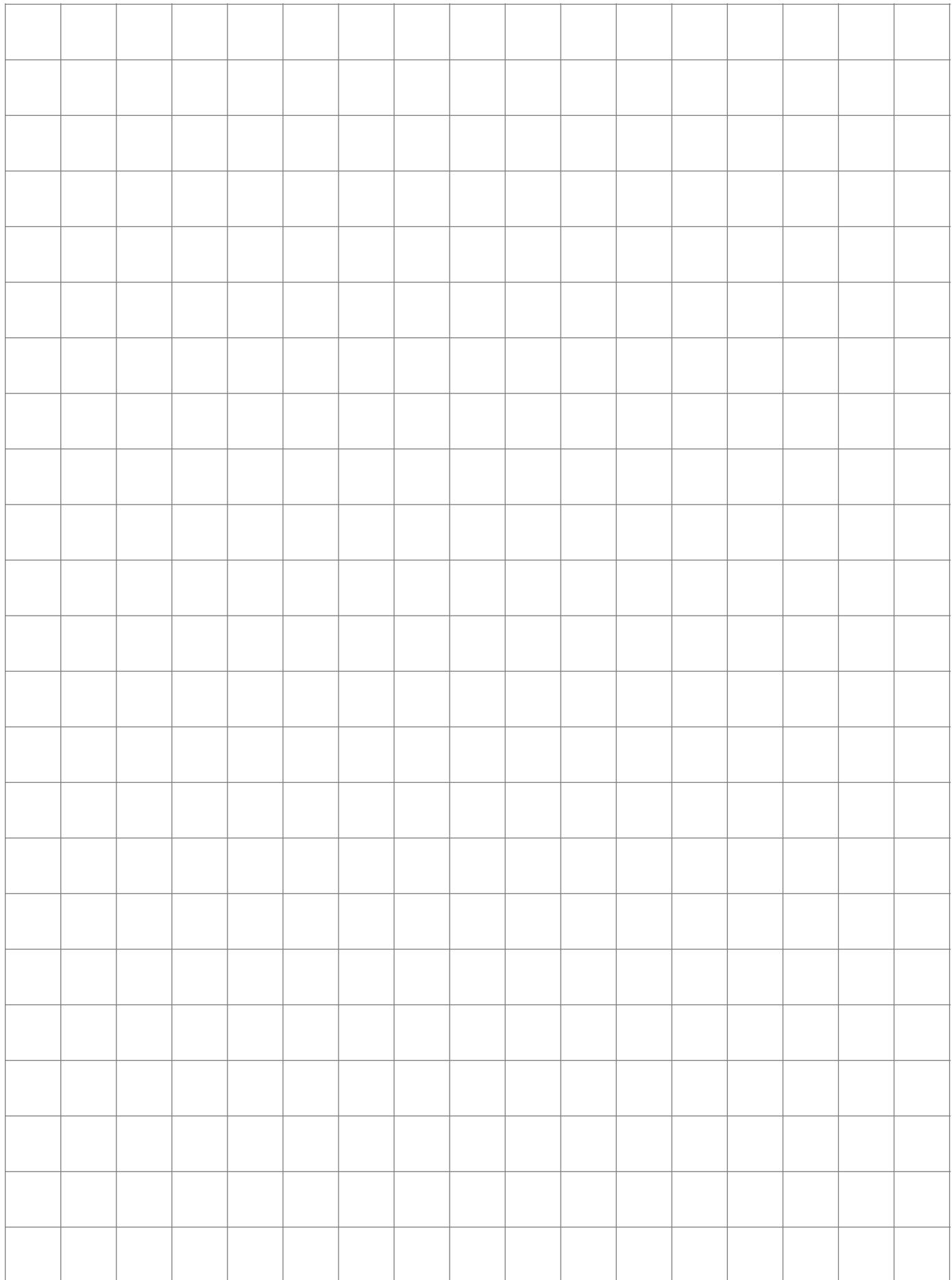
Consideraciones finales

Al principio, este tipo de situaciones pueden llegar a ser muy retadoras para las niñas y los niños. Si la maestra observa que están resultando muy difíciles de afrontar, es recomendable regresar a las actividades anteriores. Después de practicar un poco más con dichas actividades, se pueden volver a retomar las situaciones problemáticas.

Por otro lado, si este tipo de problemas ya no representan ningún reto para las y los estudiantes, entonces, ya es tiempo de avanzar hacia el desarrollo de las habilidades de transición y de las habilidades avanzadas hasta 10.

Habilidades de transición

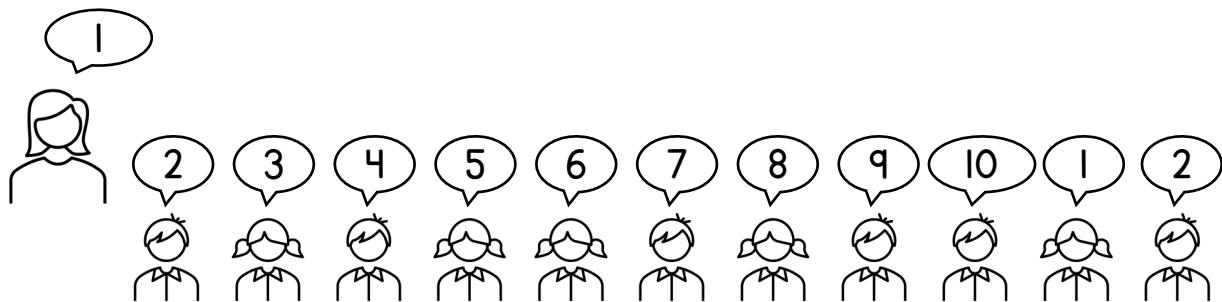




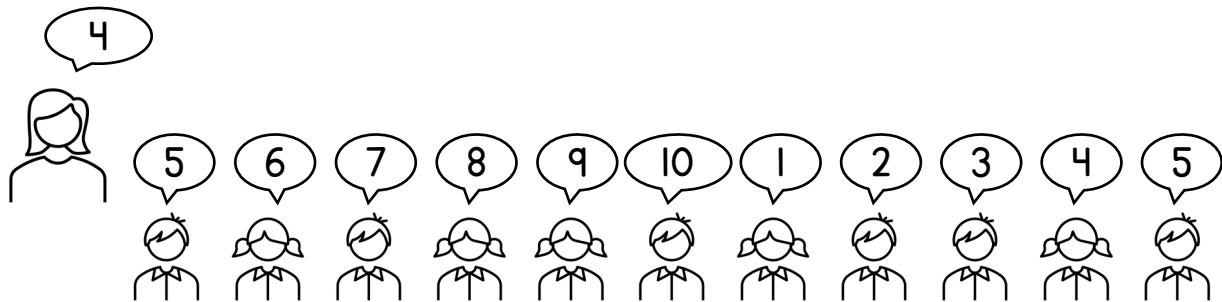
La serie numérica ascendente hasta 10

Esta actividad tiene por objetivo apoyar el aprendizaje de la serie numérica oral del uno hasta el diez, en forma ascendente.

La maestra comienza diciendo, en voz alta, el número uno y los niños y las niñas continúan diciendo, individualmente, el número que va después. La serie se repite hasta que todo el grupo haya participado.



Después de que todo el grupo domine la serie numérica ascendente hasta diez, comenzando desde el uno, se puede comenzar la serie desde otro número.



Esta actividad se puede continuar realizando durante muchos días hasta que las niñas y los niños muestren un dominio amplio de la serie numérica oral ascendente hasta 10.

Diez dedos en las manos

Esta actividad es similar a la de 'Cinco dedos en las manos' y tiene por objetivo desarrollar en los niños y las niñas la habilidad de colocar hasta diez dedos en sus manos.

Se sugiere hacerlo con el juego "Simón dice...", o con una versión distinta: "La maestra dice...", o "(Nombre de la maestra) dice..."

La explicación es la misma:



Se sugiere que esta actividad se practique hasta que los niños y las niñas tengan cierto dominio para mostrar los dedos que se les solicita. Es muy posible que, en un inicio, ellas y ellos se apoyen de su otra mano para contar sus dedos, e incluso puede ser que los cuenten recargando sus dedos en su cara o en alguna otra parte de su cuerpo. Esto les ayudará a asegurarse de que pusieron los dedos que se les pidió mostrar. Con el tiempo, los niños y las niñas, mostrarán los dedos que se les pida, de manera automática, sin necesidad de contar sus dedos uno por uno.

Empacando hasta 10 dulces

(página 1 de 2)

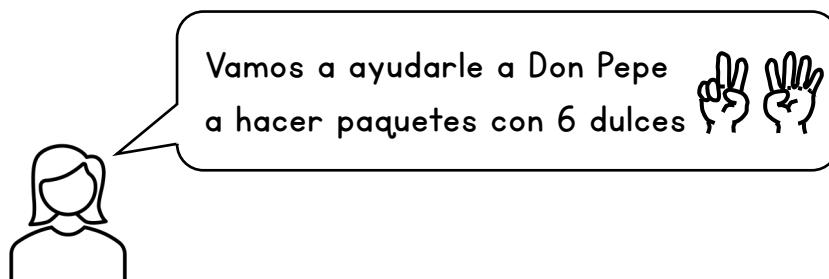
Esta actividad tiene la intención de favorecer que las niñas y los niños desarrollen la correspondencia uno a uno hasta 10 a partir de “empacar dulces”.

Los materiales que se necesitan para la actividad son muchos cubos ensamblables(*)).

Se recomienda organizar al grupo en pequeños equipos.

Esta actividad es similar a ‘Empacando hasta 5 dulces’, solo que se incrementa la cantidad de dulces. La maestra les pedirá a las niñas y a los niños que hagan “paquetes de dulces” desde 6 dulces y hasta 10. Ella se puede apoyar con la misma narración que utilizó en ‘Empacando hasta 5 dulces’.

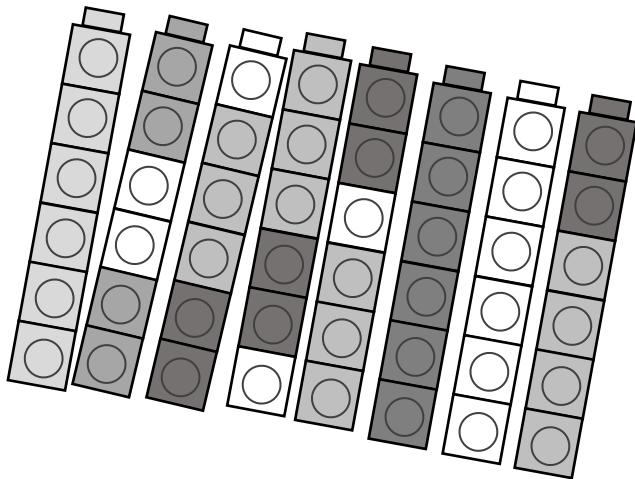
“¿Recuerdan los dulces de Don Pepe? Pues fíjense que su negocio ya está creciendo. Don Pepe puso una dulcería que se llama “Caramelito”. Los dulces deliciosos que les contaba la otra vez han tenido tanto éxito, que ahora vende paquetes más grandes: de 6, 7, 8, 9 y hasta 10 dulces. Él sigue pidiendo ayuda a su hija Paulina para hacer los paquetes. ¿Nosotros también podríamos ayudar a Don Pepe a hacer paquetes más grandes? Vamos a practicar.”



(*) Los cubos ensamblables son los más recomendables para realizar esta actividad. Sin embargo, se pueden usar otro tipo de materiales como fichas o semillas.

Empacando hasta 10 dulces

(página 2 de 2)



¡LISTO!

Ya hicimos los paquetes con 6 dulces

¿Están seguros que todos los paquetes tienen 6 dulces?



¡Sí! Yo conté los dulces de todos los paquetes



Además, todos los paquetes son del mismo tamaño, por eso sabemos que tienen 6 dulces



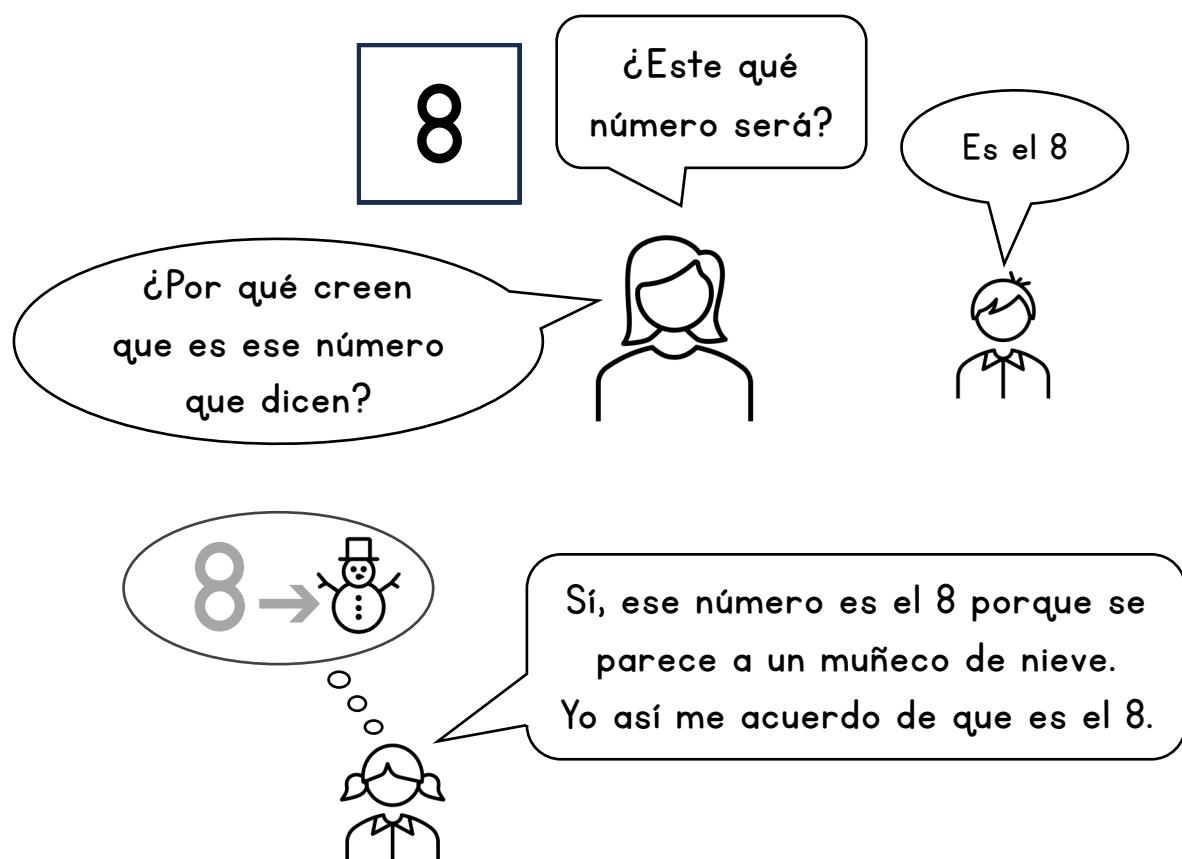
La maestra puede pedir a sus estudiantes que, en diferentes días de la semana, ayuden a Don Pepe en la dulcería haciendo paquetes de 6, 7, 8, 9 o 10 dulces. Luego pueden volver a repetir esta actividad hasta que la maestra observe que ya no representa ningún reto para sus estudiantes hacer los paquetes que se les pide.

¿Y ahora, qué número es?

(página 1 de 2)

Esta actividad tiene la finalidad de que los niños y las niñas aprendan los numerales del 6 al 10. Después de que los identifiquen por su forma, se espera que aprendan a ordenarlos de forma ascendente y que los incorporen a la secuencia del 1 al 5 que ya conocen, a partir de recordar la serie numérica oral.

Primero, en grupo, la maestra les presenta a los niños y a las niñas los numerales del 6 al 10, para analizar su forma(*). Ella preguntará al grupo qué número es el que está mostrando e indagará si le encuentran parecido con algo. Esto les permitirá a sus estudiantes identificar a los números con mayor facilidad.



(*) Los numerales del 6 al 10 se encuentran en el Recortable K. Se sugiere recortarlos y plastificarlos.

¿Y ahora, qué número es?

(página 2 de 2)

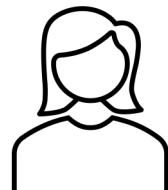
Una vez que los niños y las niñas ya identifican los numerales, la maestra les puede pedir que le ayuden a ordenarlos.

6

8

¿Este qué número es y a dónde lo ponemos?

7

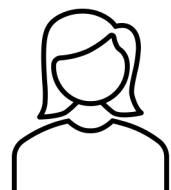


Es el 7. Lo tenemos que poner después del 6, pero antes del 8, porque la serie dice 5, 6, 7, 8



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Miren, ya construimos nuestra banda numérica del 1 al 10(+).



¡Sííí, que se quede en la pared para practicarla todos los días!



- (+) Para construir la banda numérica se requiere haber realizado previamente la actividad '¿Qué número es?' y utilizar los números, además del Recortable K, los del Recortable B.

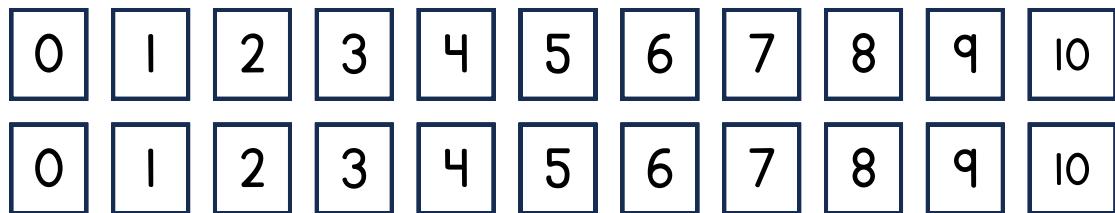
Buscadores a buscar, más números

(página 1 de 2)

Este juego tiene por objetivo que las niñas y los niños continúen aprendiendo a identificar los numerales del 0 al 10 .

Este juego es otra versión de "Buscadores a buscar" solo que con más numerales. Para jugar este juego se necesitan 2 juegos de tarjetas con los numerales escritos del 0 al 10. Se recomienda que las tarjetas sean de tamaño media carta para que se puedan reconocer desde lejos.

Las tarjetas que se requieren son las que se muestran a continuación(*) .



Antes de comenzar a jugar, es necesario que la maestra se quede con un juego de tarjetas del 0 al 10. Después, debe pegar el otro juego de tarjetas en diferentes lugares visibles dentro del salón.

La maestra puede organizar a su grupo en semicírculo. Después, debe decir el siguiente verso:

"Buscadores a buscar ¿Este (nombre del número) dónde está?"

Al tiempo que la maestra dice el número, mostrará la tarjeta con ese mismo numeral. Los niños y las niñas, sin moverse de su lugar, deben señalar en qué lugar del salón se encuentra ese numeral.

(*) Se puede utilizar el Recortable C y el Recortable L. Se necesitan dos juegos de cada uno.

Buscadores a buscar, más números

(página 2 de 2)



Cuando algunas niñas y niños ya hayan señalado el numeral correctamente, la maestra también lo señalará y les dará retroalimentación positiva:

"Sí, ya vieron hacia la ventana. Ahí está el número nueve. Son muy buenas y buenos para encontrar los números".

La actividad continúa con la maestra diciendo nuevamente el verso y mostrando un nuevo número. Se termina la actividad cuando ya se hayan encontrado todos los numerales.

Para esta actividad, se recomienda que la maestra no solamente felicite a los estudiantes que dijeron correctamente la ubicación del numeral. Ella debe mostrar el lugar correcto donde éste se encuentra y dar oportunidad a que todo el grupo voltee hacia ese lugar. Así todas y todos podrán sentirse orgullosos de haber logrado hacer la búsqueda adecuadamente.

La lotería del 10

Esta actividad tiene por finalidad que las niñas y los niños consoliden el aprendizaje de los numerales del 0 al 10 a través del juego de la lotería de números.

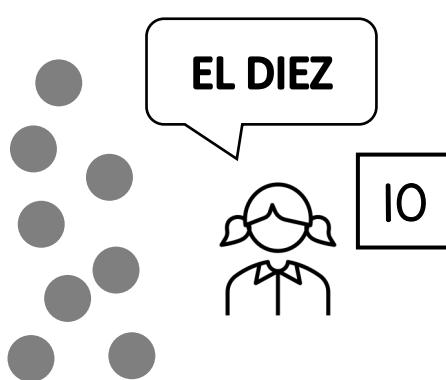
El objetivo de esta actividad es que las y los estudiantes identifiquen los numerales de las tarjetas y llenen un tablero que contenga dichos numerales.

Para jugar se necesita que todas y todos los niños del grupo tengan un tablero con numerales del 0 al 10, y 9 fichas. También se necesita un juego de tarjetas con los numerales del 0 al 10 por equipo, o bien, uno para todo el grupo(*)).

Instrucciones:

La lotería se puede jugar en equipos de 2 y hasta 4 integrantes. También se puede jugar con todo el grupo. Una niña o niño será el encargado de decir en voz alta el número. Sacará una tarjeta de la pila del 0 al 10, gritará el número y, después, lo mostrará. Todas y todos en el equipo (o grupo) se encargarán de ir colocando una ficha en el número de su tarjeta que coincida con el número que se dijo. Ganan las niñas o niños que sean los primeros en llenar su tablero. Despues se puede comenzar otra ronda.

0	2	4
6	8	10
1	3	5

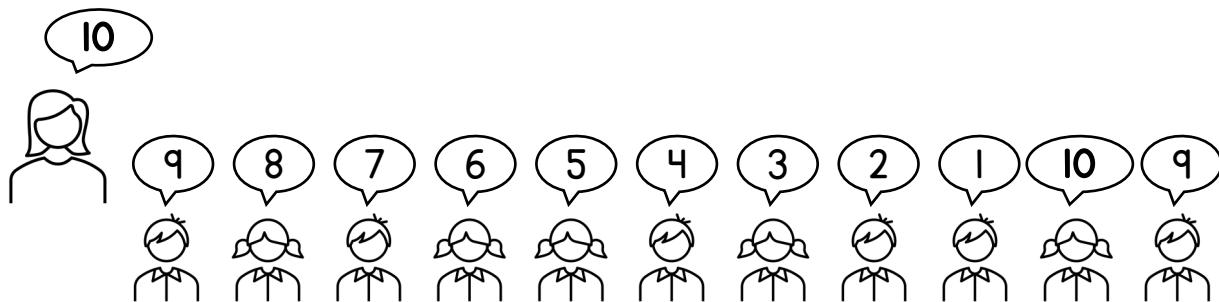


(*) Las tarjetas y los tableros con numerales para el juego de la lotería del 10 se encuentran en el Recortable M. Se sugiere recortarlos y plastificarlos con apoyo de las familias.

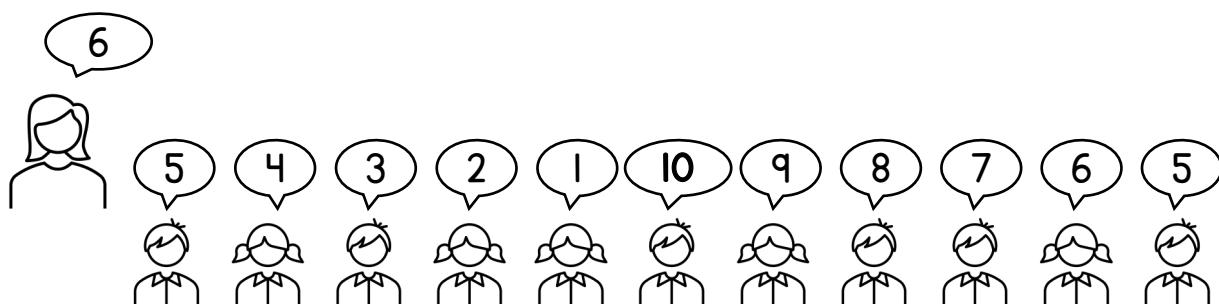
La serie numérica descendente desde el 10

Esta actividad tiene por objetivo apoyar el aprendizaje de la serie numérica oral descendente desde el diez hasta el uno.

La maestra comienza diciendo, en voz alta, el número diez y los niños y las niñas continúan diciendo, individualmente, el número que va antes. La serie se repite hasta que todo el grupo haya participado.



Después de que todo el grupo domine la serie numérica descendente comenzando desde el diez, se puede comenzar la serie desde otro número.



Esta actividad se puede continuar realizando durante muchos días hasta que las niñas y los niños muestren un dominio amplio de la serie numérica oral descendente desde el 10.

El ping pong del 10

(página 1 de 2)

Esta actividad es similar al 'Ping pong del 5', solo que la serie numérica se incrementa hasta 10. Tiene por objetivo practicar la serie numérica oral ascendente o descendente, comenzando desde el uno o el diez, o desde cualquier otro número.

Para esta actividad se necesita un peluche o una pelota que no rebote.

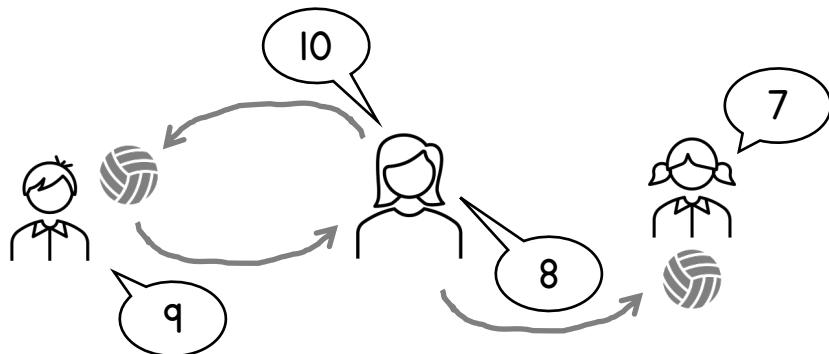
Se sugiere organizar al grupo en círculo o en medio círculo.

Serie ascendente hasta el diez

La maestra se coloca en el centro y dice el número uno. Ella pasará la pelota a un niño o niña quien deberá de decir el número que sigue y regresará nuevamente la pelota a la maestra. La maestra continuará con el número siguiente repitiendo la operación, pasando la pelota a alguien más. Cuando termine la serie hasta cinco, se vuelve a comenzar la serie desde el uno las veces que sean necesarias, hasta que todo su grupo haya participado.

Serie descendente desde el 10

El juego es similar, la diferencia es que ahora la serie se dice de manera descendente. La maestra comienza desde el diez y el niño a la niña que reciba la pelota deberá de decir el número que va antes. La serie del 10 al 1 continúa repitiéndose hasta que todo el grupo haya participado.

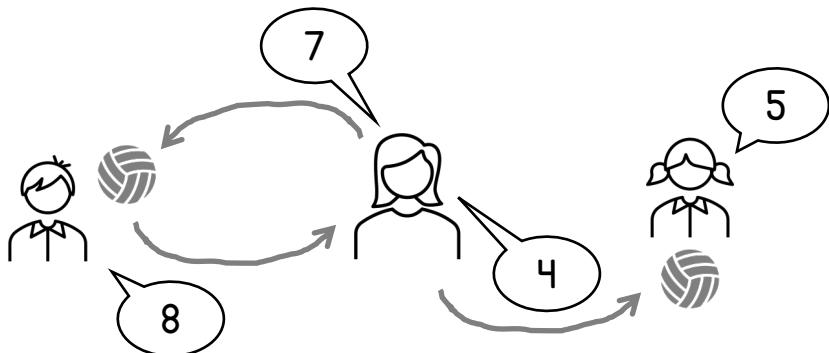


El ping pong del 10

(página 2 de 2)

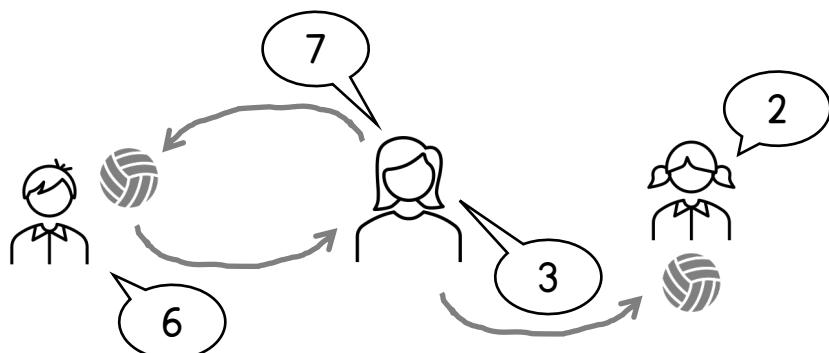
Serie ascendente hasta el diez desde cualquier número

La maestra se coloca en el centro, pero ahora comienza la serie desde cualquier número. La niña o niño que reciba la pelota dirá el número que sigue. La maestra lanzará nuevamente la pelota diciendo otro número y el niño a la niña deberá decir el número que va después. Así continúa el juego hasta que todos y todas en el grupo hayan participado.



Serie descendente desde el diez comenzando con cualquier número

El juego es similar, con la diferencia de que el niño o la niña que reciba la pelota deberá de decir el número que va antes. La maestra continúa diciendo números y lanzando la pelota hasta que todo el grupo haya participado.



¿Qué puedo comprar con 10 pesos?

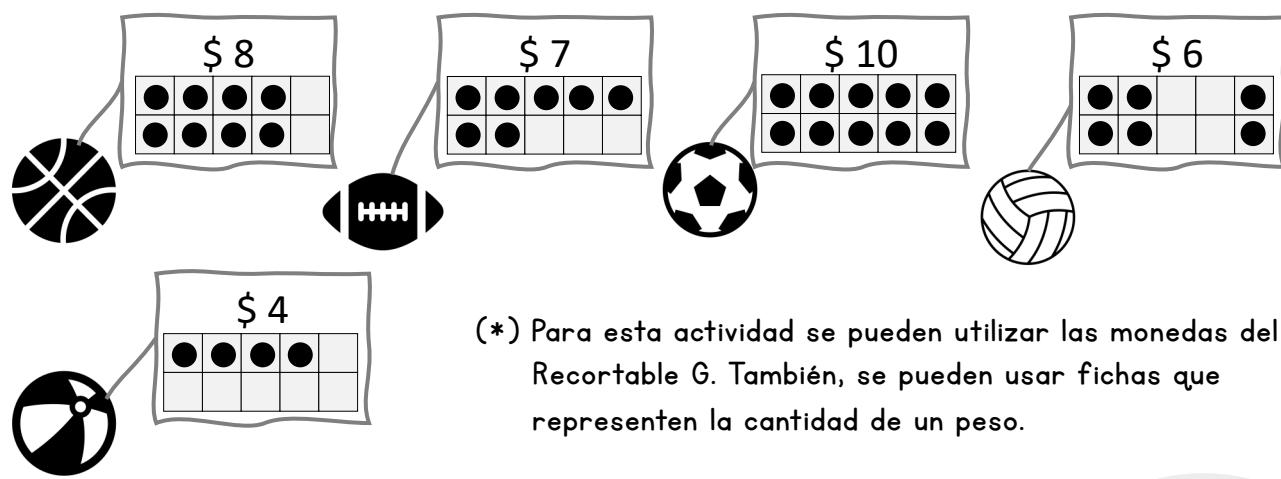
Esta actividad consiste en jugar a la tiendita. Tiene como propósito continuar apoyando el aprendizaje de la relación entre numeral y cantidad, además de fomentar el conteo y la correspondencia uno a uno.

El objetivo es que las niñas y los niños tengan la oportunidad de comprar y vender productos en una tiendita, usando únicamente monedas de un peso(*) .

Para poder jugar a la tiendita es necesario hacer los preparativos similares a la actividad '¿Qué puedo comprar con 5 pesos?': Colocación de una o varias "tienditas" en el aula con diversos artículos sobre mesas, junto con su precio indicado en pequeños cartelitos. En cada mesa debe estar un niño o niña que será responsable de la venta.

Esta actividad se diferencia de la anterior en que ahora los artículos tienen un costo mayor, desde 1 y hasta 10 pesos.

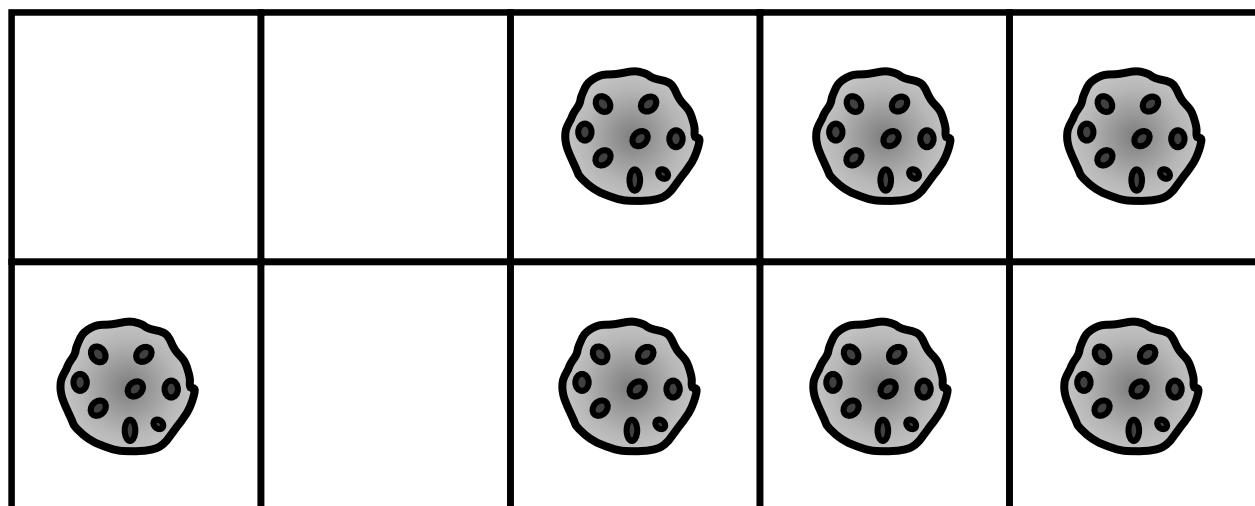
Se recomienda indicar el precio de cada artículo, tanto con numerales como con monedas dibujadas -dispuestas en una rejilla del 10 para facilitar a los niños la identificación del precio-.



(*) Para esta actividad se pueden utilizar las monedas del Recortable G. También, se pueden usar fichas que representen la cantidad de un peso.

FASE 4

Habilidades
avanzadas
hasta 10



Diez dedos en las manos, pero más difícil

Esta actividad es similar a la de 'Diez dedos en las manos' y tiene por objetivo desarrollar en los niños y las niñas la habilidad de reflexionar sobre la composición hasta diez, con los dedos de sus manos.

La explicación es la misma que la de 'Cinco dedos en las manos', solo que ahora se incrementa el grado de dificultad.

"La maestra dice...
enséñenme 6 dedos"



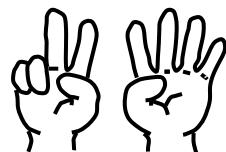
"La maestra dice...
enséñenme 6 dedos,
de otra forma"



Los niños y las niñas deben mostrar la cantidad de dedos que les solicite la maestra:



Ahora, ellas y ellos deben explorar otras posibilidades para subir la misma cantidad de dedos:



Después de que las niñas y los niños ya han mostrado la cantidad de dedos que les indicó la maestra, es posible que algunas de ellas y ellos estén mostrando la misma configuración y, otros, una distinta. Es necesario que la maestra abra una discusión sobre si esas dos o tres opciones son válidas también. La maestra puede explorar con su grupo si habrían más posibilidades de mostrar esa cantidad de dedos o si éas serían todas.

Se sugiere realizar esta actividad hasta que el grupo domine colocar cierta cantidad de dedos usando todas las opciones posibles.

Acomodando 10 sandías

(página 1 de 2)

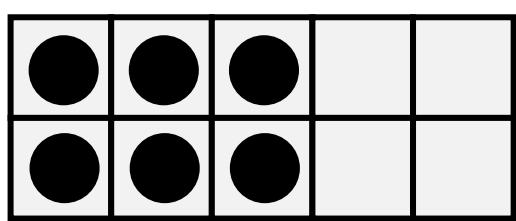
Esta actividad es similar a la de 'Acomodando cinco sandías'. La diferencia es que la cantidad de sandías se incrementa hasta 10. La finalidad de la actividad es que las niñas y los niños aprendan sobre la composición y descomposición de cantidades hasta 10.

Nuevamente, la maestra solicita a sus estudiantes que la apoyen en la tarea que le pidió Doña Esperanza. Ella quiere saber todas las opciones posibles para acomodar hasta 10 sandías en su puesto. La maestra entonces les pide a sus estudiantes que la ayuden a acomodar 6, 7, 8, 9 y 10 sandías.

Para esta actividad se requiere que cada niña y cada niño tenga su propia rejilla y diez fichas que simulen ser las sandías para que puedan proponer diferentes soluciones cuando se les solicite(*)).

La maestra puede ir guiando la actividad de la siguiente forma:

"El otro día, le dije a Doña Esperanza que ya solo quedaban en su puesto seis sandías. Ella me preguntó que cómo estaban acomodadas. Yo le dije que había tres sandías arriba y tres abajo". La maestra muestra cómo vio las sandías en su rejilla y escribe en el pizarrón el siguiente registro:



6 sandías en total

Fila de arriba	3				
Fila de abajo	3				

(*) La rejilla es la misma que se utilizó en la actividad 'Acomodando sandías' y se encuentra en el Recortable J.

Acomodando 10 sandías

(página 2 de 2)

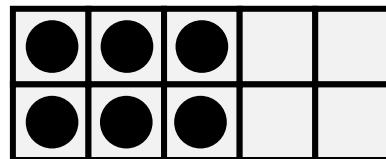
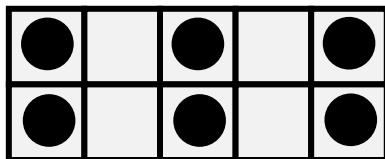
Posteriormente, la maestra preguntará a sus estudiantes si ésta era la única manera de acomodar seis sandías en el puesto. Les pedirá entonces que exploren, en su propia rejilla, si hay más posibilidades para acomodar la misma cantidad de sandías, y que compartan sus soluciones.

La maestra puede ir llevando el registro en el pizarrón hasta que todas y todos se den cuenta de que ya no hay más soluciones.

6 sandías en total

Fila de arriba	3	2	5	4	1
Fila de abajo	3	4	1	2	5

Es muy importante que la maestra les haga notar a sus estudiantes que las dos configuraciones que se muestran a continuación se registran de la misma manera: como tres sandías arriba y tres sandías abajo.



Después de que el grupo haya logrado encontrar todas las posibilidades para acomodar seis sandías en la rejilla, otro día, pueden averiguar las diferentes maneras de colocar 7, 8, 9 o 10 sandías. Incluso, se puede seguir trabajando la actividad con la misma cantidad de sandías, hasta que la maestra observe que todas las niñas y niños de su grupo ya logran identificar rápidamente todas las alternativas de acomodo.

La memoria del 10

(página 1 de 2)

‘La memoria del 10’ es un juego de mesa que tiene por objetivo apoyar el aprendizaje de la composición y descomposición de los números hasta diez.

Se sugiere trabajarla en grupos pequeños de 2 a 4 jugadores.

El objetivo del juego es juntar el mayor número de pares de tarjetas que sumen 10.

Se necesitan al menos dos juegos de tarjetas del 0 al 10 por equipo(*). Antes de jugar, procurar que toda la clase tenga claridad de cómo se juega “La memoria del 10”, dado que no se trata de recolectar pares de tarjetas iguales.

Instrucciones:

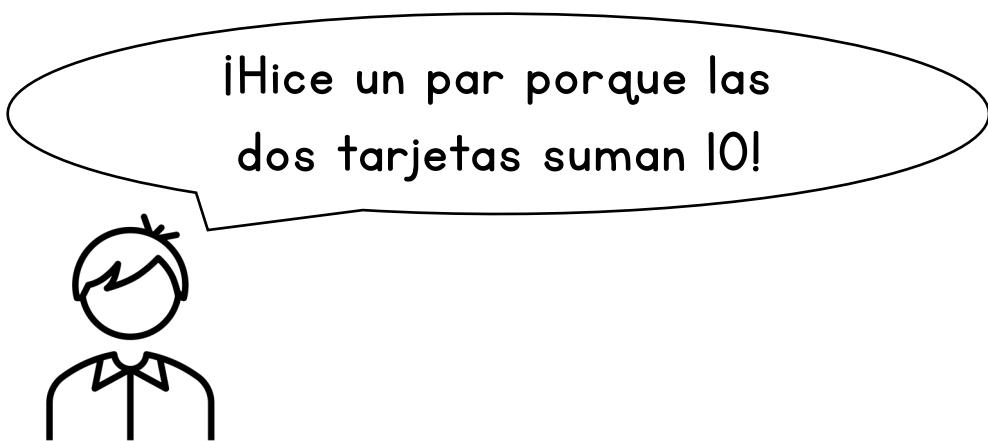
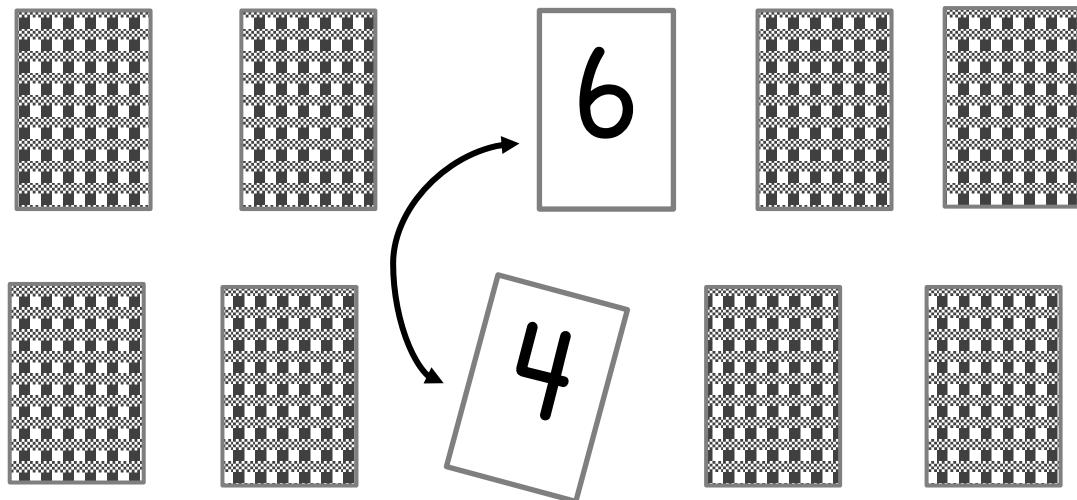
Cada equipo debe voltear las tarjetas boca abajo y después se deben revolver, procurando que todas las tarjetas queden separadas.

Por turnos, cada jugador voltea una tarjeta y luego, otra más. Si las dos tarjetas suman 10, entonces se gana ese par. Si éstas no suman 10, entonces se deben voltear las tarjetas boca abajo y colocarlas en el mismo lugar en el que estaban. Ahora, es el turno del siguiente jugador. Éste debe repetir las misma operación: voltear dos tarjetas, si éstas suman 10 gana ese par, de lo contrario, las regresa a su sitio y es el turno de otro jugador. Termina el juego cuando ya están recolectadas todas las tarjetas que sumen 10. Gana el jugador que junte más pares.

(*) Es necesario imprimir los juegos de tarjetas que sean necesarios para todos los equipos. Se requieren, al menos, dos juegos del 0 al 10 por equipo. Las tarjetas se encuentran en el Recortable N. Las familias de las y los estudiantes pueden ayudar a recortar y plastificar las tarjetas.

La memoria del 10

(página 2 de 2)



Se sugiere jugar 'La memoria del 10' muchas veces hasta que deje de ser retador, para las niñas y los niños, encontrar pares de tarjetas que sumen diez.

¡Ya vi 10!

(página 1 de 2)

‘¡Ya vi 10!’ es una variante del juego de mesa ‘Memoria del 10’ y tiene por objetivo seguir apoyando el aprendizaje de la composición y descomposición de los números hasta diez.

Se sugiere trabajarla en equipos pequeños de 2 a 4 jugadores.

El objetivo es lograr juntar el mayor número de pares de tarjetas que sumen 10.

Se necesitan al menos dos juegos de tarjetas del 0 al 10 por equipo. Se pueden utilizar las mismas tarjetas que se utilizaron para ‘La memoria del 10’ (Recortable N).

Antes de comenzar a jugar, hay que asegurarse que todas y todos comprendan las reglas, pues aunque parecidas a las de ‘La memoria del 10’, hay una diferencia importante: las tarjetas que se destapan ya no se vuelven a tapar; se quedan descubiertas durante toda la partida.

Instrucciones:

Cada equipo debe voltear las tarjetas boca abajo y después se deben revolver, procurando que las tarjetas no queden encimadas.

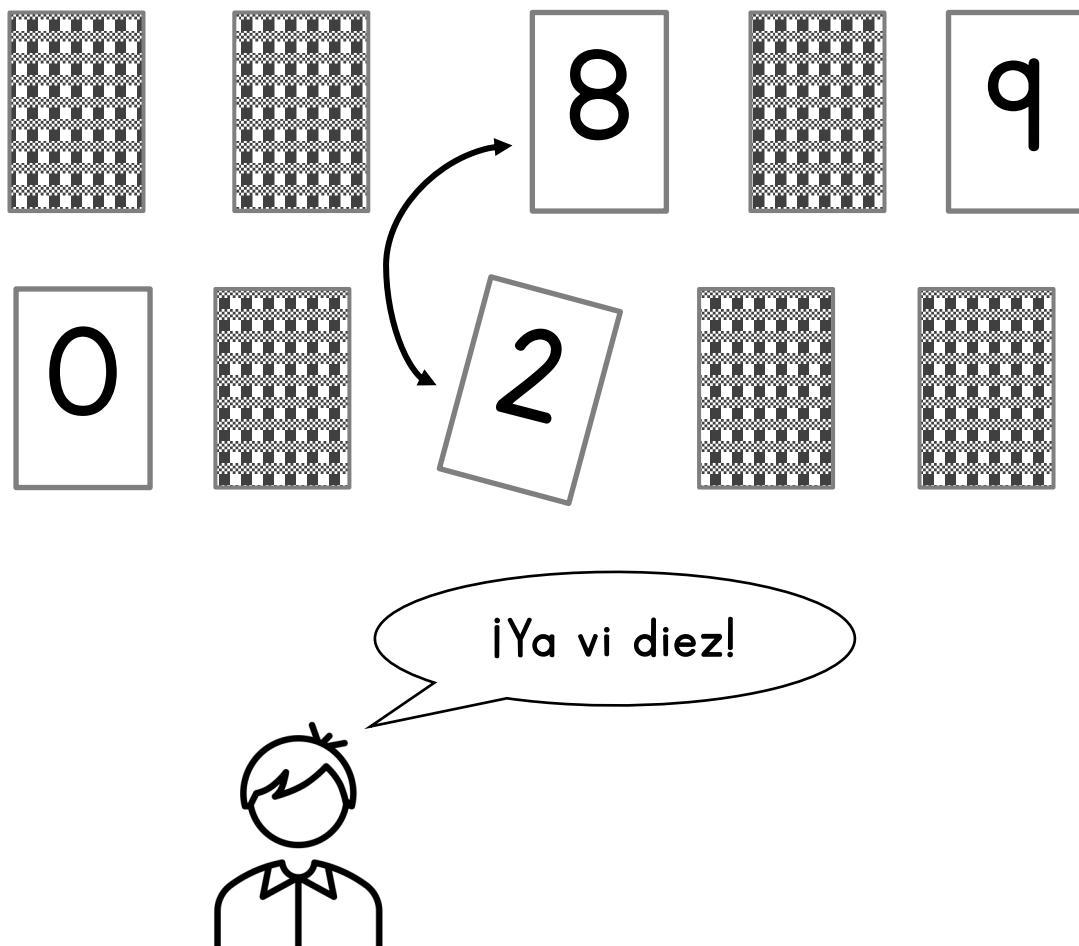
Para comenzar el juego se requiere dejar una tarjeta destapada.

Por turnos, cada jugador volteá una tarjeta. Si esa tarjeta más alguna otra, que ya está destapada, suma 10, entonces se gana ese par.

Ahora, toca el turno al siguiente jugador: éste deberá destapar otra tarjeta y encontrar, dentro de las tarjetas destapadas, un par que sume 10. Si lo encuentra, gana ese par, si no lo encuentra, entonces también dejará destapada esa tarjeta y tocará el turno al siguiente jugador. El juego continúa hasta que todas las tarjetas que sumen 10 sean recolectadas. Gana el jugador que junte más tarjetas.

¡Ya vi 10!

(página 2 de 2)



Se sugiere jugar “Ya vi 10” muchas veces hasta que ya no sea retador, para las niñas y los niños, encontrar pares de tarjetas que sumen diez.

Carreritas con el 10 (lo que falta para 10)

(página 1 de 2)

‘Carreritas con el 10 (lo que falta para 10)’ es un juego de mesa que tiene como objetivo continuar apoyando el aprendizaje de la composición y descomposición de los números hasta diez.

En este juego pueden participar hasta cuatro jugadores.

El objetivo es ser el primer o primera jugadora en llegar a la meta.

Para jugar se necesita un tablero por equipo(*); dos “dados hasta 5” por equipo; y una ficha para cada jugador o jugadora.

Antes de comenzar a jugar, es importante que a toda la clase le quede claro cómo se juega ‘Carreritas con el 10 (lo que falta para 10)’, dado que el nivel de dificultad se ha incrementado.

Instrucciones:

Se coloca una ficha en cada carril por participante. Por turnos, cada jugador o jugadora lanzará el dado, pero esta vez, en lugar de avanzar el número de casillas que indique el dado, se avanzará lo que falte para tener 10 puntos en total. Gana el primer o primera jugadora que llegue a la meta, ya sea con un tiro exacto o con uno que supere el número de casillas que hagan falta para llegar a la meta.

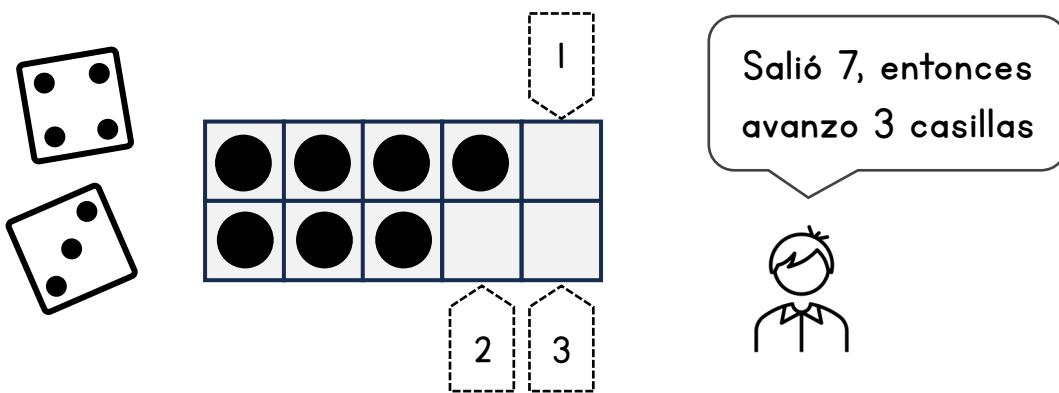
Para saber cuántas casillas se debe avanzar, los niños y las niñas se pueden apoyar con su rejilla, o con sus dedos. En la siguiente página se explica.

(*) Para esta actividad se puede utilizar cualquier tablero que implique avanzar casillas.

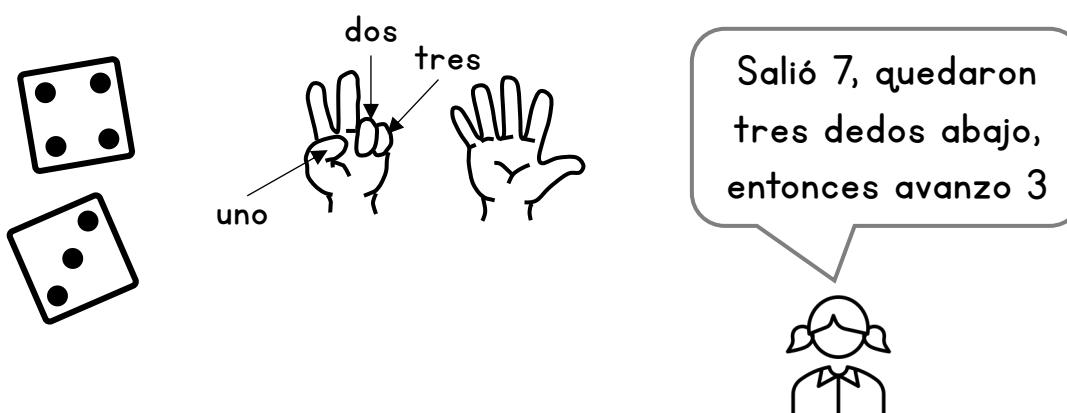
Carreritas con el 10 (lo que falta para 10)

(página 2 de 2)

Para saber cuántas casillas se tienen que avanzar en el tablero, la rejilla puede servir de apoyo. Se coloca el número de fichas que correspondan al número que salió en el dado y, se observa el número de espacios vacíos que quedan y que completan diez:



Otra forma de saberlo, es apoyándose con los dedos de las manos. Se suben los dedos que marcan los dados y se cuentan los dedos que quedaron abajo:



Subitizar con la rejilla, hasta 10

(página 1 de 2)

Esta actividad es similar a la actividad 'Subitizar con la rejilla, hasta 5', pero esta vez, se subitizará hasta 10. La actividad tiene por objetivo seguir apoyando a las niñas y a los niños a identificar configuraciones hasta 10 a primera vista.

Para la actividad se necesitan 10 fichas y una rejilla grande del 10, que se pueda mostrar al grupo y donde se procure que las fichas no se caigan. Puede ser una rejilla magnética, rejilla de fieltro y velcro, o bien, tener varios rejillas impresas en cartoncillos que representen diferentes configuraciones.

La maestra puede narrar una historia como la siguiente(*):

"A veces, yo (la maestra) paso por el mercado y veo el puesto de sandías de Doña Esperanza. Pero, por lo general, paso rápido y no me da tiempo de contar las sandías, una por una. Les voy a mostrar cómo vi el puesto por poquito tiempo y vamos a ver si ustedes pueden saber cuántas sandías había en el puesto."

Después de narrar la historia, la maestra mostrará la rejilla al grupo, desde seis fichas y hasta diez, por un tiempo que sea suficiente para que las niñas y los niños las observen, pero no para que las cuenten una por una. En seguida, ocultará la rejilla y preguntará cuántas sandías vieron.

Una vez que todas las respuestas se han hecho públicas, la maestra volverá a mostrar la rejilla y verificará cuál de todas las respuestas es la correcta.

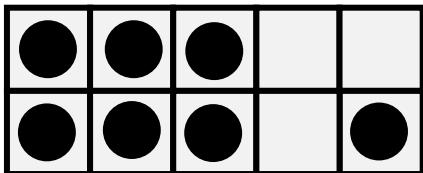
(*) La maestra puede adaptar la historia como crea conveniente, incluso puede utilizar otro contexto.

Subitizar con la rejilla, hasta 10

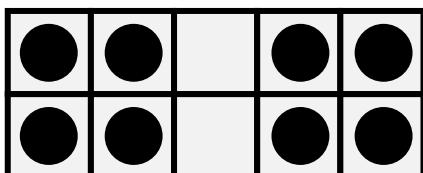
(página 2 de 2)

En seguida, los niños y las niñas que contesten correctamente, por turnos, deben explicar al grupo cómo le hicieron para saber cuántas sandías había en el puesto. La maestra procurará que las explicaciones sean claras para que todo el grupo las entienda. Si éstas no son lo suficientemente claras, entonces ella les brindará apoyo a quienes lo necesiten para que puedan explicar mejor sus razonamientos.

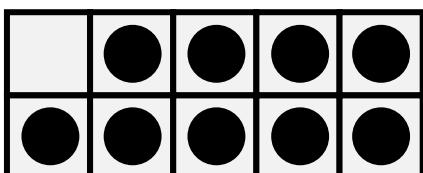
Ejemplos de algunas de las configuraciones que la maestra puede mostrar:



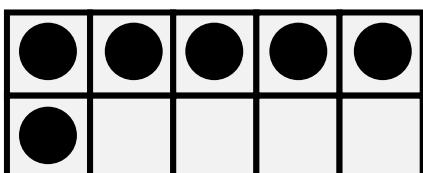
Yo vi 7 sandías porque en el dado así se ven 6, más 1 que está del otro lado, son 7



Yo vi 8 sandías porque de un lado hay 4 sandías y del otro lado, también. 4 y 4 son 8



Yo vi 9 sandías porque caben en total 10 sandías, pero falta una, entonces son 9



Yo vi 6 sandías porque caben 5 sandías en la fila de arriba, más 1 de abajo, son 6

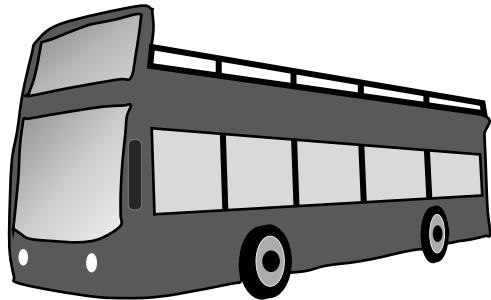
El turibús

(página 1 de 2)

Esta actividad tiene el propósito de que las niñas y niños exploren, con mayor detalle, más posibilidades de componer y descomponer cantidades desde el 2 hasta el 10.

Como introducción a la actividad se utilizará el contexto de un autobús turístico.

La maestra puede dar una explicación como la siguiente:



"Los autobuses turísticos se utilizan para mostrar a los pasajeros, los atractivos de una ciudad. Algunos de estos autobuses tienen dos pisos. El piso de arriba está descubierto para que lo usen los turistas que quieren ver mejor todo lo que hay en la ciudad. El piso de abajo está cerrado para que lo usen los turistas que quieren viajar cómodamente, sin tanto aire ni sol".

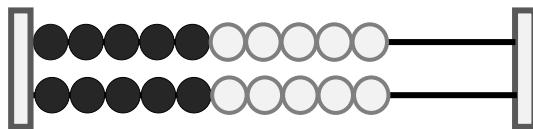
La maestra puede mostrar algunas imágenes de un turibús y hacer preguntas como las siguientes para que el contexto vaya siendo más familiar para sus estudiantes:

1. ¿Quiénes de ustedes han visto visto un turibús de dos pisos?
2. ¿Quiénes de ustedes han viajado en un turibús de dos pisos?
3. Los que ya se subieron al turibús, ¿les gustó viajar en turibús?, ¿viajaron en el piso de arriba o en el piso de abajo?
4. Los que no han viajado en un turibús, ¿dónde preferirían viajar, en el piso de arriba o en el piso de abajo?

El turibús

(página 2 de 2)

Después de haber introducido el turibús a la clase, la maestra les platica que tiene una amiga llamada Carmen que conduce un turibús en la ciudad, y que, para llevar la cuenta de cuántos pasajeros se suben y se bajan, ella utiliza un ábaco rekenrek(*) .



La maestra mostrará a la clase el ábaco rekenrek. Para ello necesitará previamente conseguir un ábaco de un tamaño suficientemente grande para que lo puedan ver todas y todos. Hay ábacos gigantes comerciales que se pueden rearmar para que parezcan rekenreks. Otra opción sería dibujar un rekenrek en un cartel grande para que toda la clase alcance a verlo.

Después de que todo el grupo ha visto el rekenrek, la maestra hará preguntas como las siguientes:

1. ¿Cuántas cuentas blancas(+) tiene el ábaco en la fila de arriba/abajo?
2. ¿Cuántos cuentas rojas(+) tiene el ábaco en la fila de arriba/abajo?
3. ¿Cuántas cuentas blancas/rojas tiene en total el ábaco?
4. ¿Cuántas cuentas en total tiene el ábaco en la fila de arriba/abajo?
5. ¿Cuántos pasajeros pueden viajar en el piso de arriba?
6. ¿Cuántos pasajeros pueden viajar en el piso de abajo?

(*) El rekenrek es un ábaco que tiene 2 filas. Cada fila tiene 10 cuentas: 5 bolitas de un color y 5 bolitas de otro color. En total, el rekenrek tiene 20 cuentas.

(+) Las cuentas no necesariamente tienen que ser blancas y rojas, lo que sí es importante es que el color de las cuentas contraste lo suficiente para que las y los estudiantes las puedan diferenciar sin problema.

Hagamos un ábaco rekenrek

(página 1 de 3)

El ábaco rekenrek(*) es una herramienta que es muy útil para comprender la composición de números hasta el 20. Para las niñas y niños preescolares puede ser un excelente material para trabajar con la composición de números hasta 10.

Cuando no hay la posibilidad de adquirir una ábaco rekenrek comercial, se puede optar por la elaboración de este material en casa. Se sugiere comprar el material para todo el grupo con la cooperación de las familias y solicitar el apoyo de cada familia para confeccionarlo.

Materiales:

- Papel cascarón o cualquier cartón rígido (forrado de blanco) de las siguientes dimensiones: 24 cm x 12 cm
- 10 cuentas de color rojo (+)
- 10 cuentas de color blanco (+)
- 2 limpiapipas de color negro
- Cinta adhesiva
- Tijeras
- Lápiz
- Regla

(*) El rekenrek es un ábaco que tiene 2 filas. Cada fila tiene 10 cuentas: 5 bolitas de un color y 5 bolitas de otro color. En total, el rekenrek debe tener 20 cuentas.

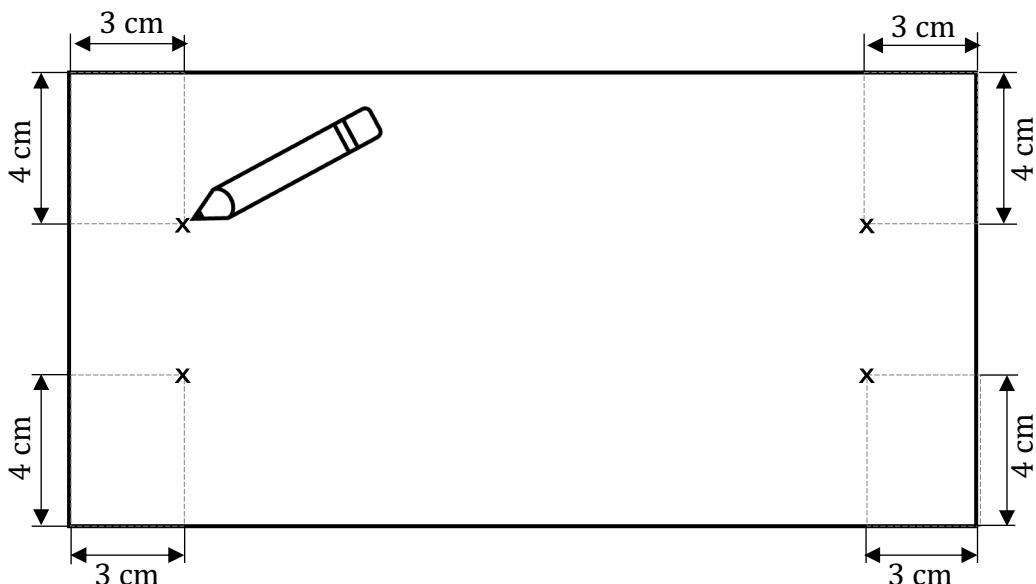
(+) Se sugiere que las cuentas sean blancas y rojas. Sin embargo, no necesariamente tienen que ser de esos colores. Lo que sí es importante es que el color de las cuentas contraste lo suficiente para que las y los estudiantes las puedan diferenciar sin problema.

Hagamos un ábaco rekenrek

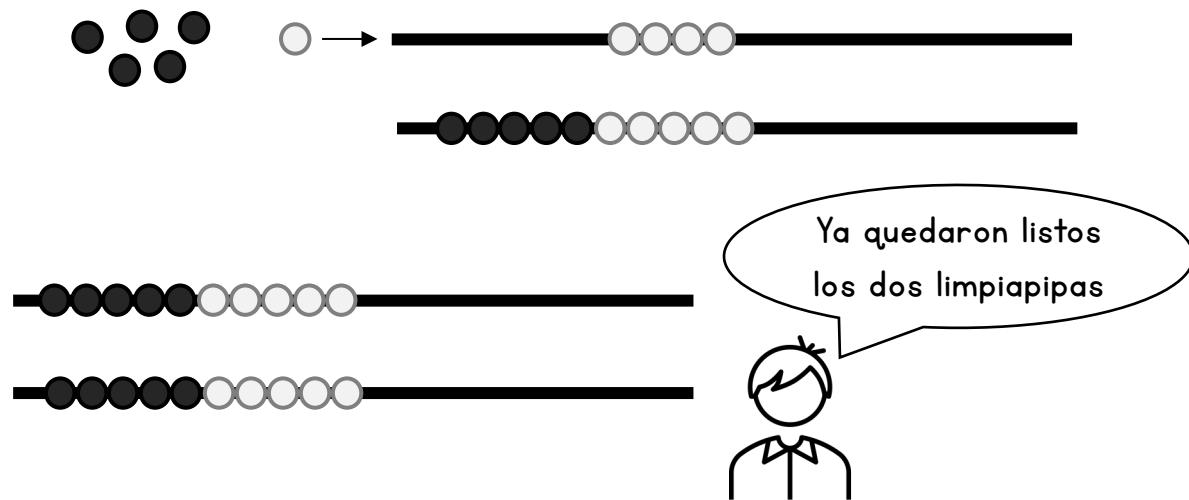
(página 2 de 3)

Instrucciones:

Paso 1: En la parte posterior del cartón, hacer las 4 marcas (X) que se indican, de acuerdo con las medidas señaladas (*). Después, hacer un pequeña perforación con cualquier material puntiagudo, en las 'X'.



Paso 2: Insertar 5 cuentas de cada color (10 cuentas en total) en cada limpiapipas.

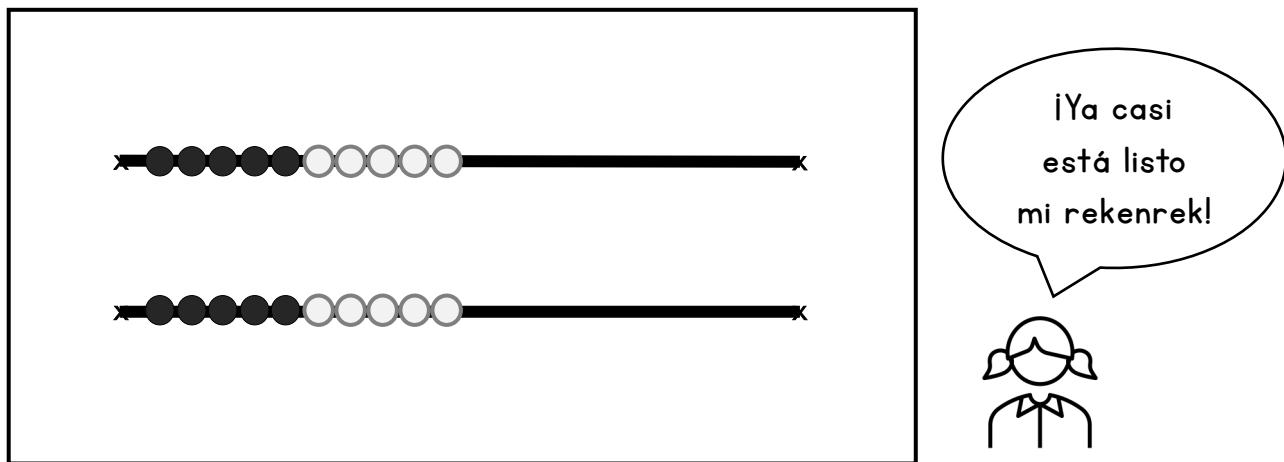


(*) Las medidas que se proporcionan solo son una referencia. Se pueden elaborar ábacos con diferentes medidas.

Hagamos un ábaco rekenrek

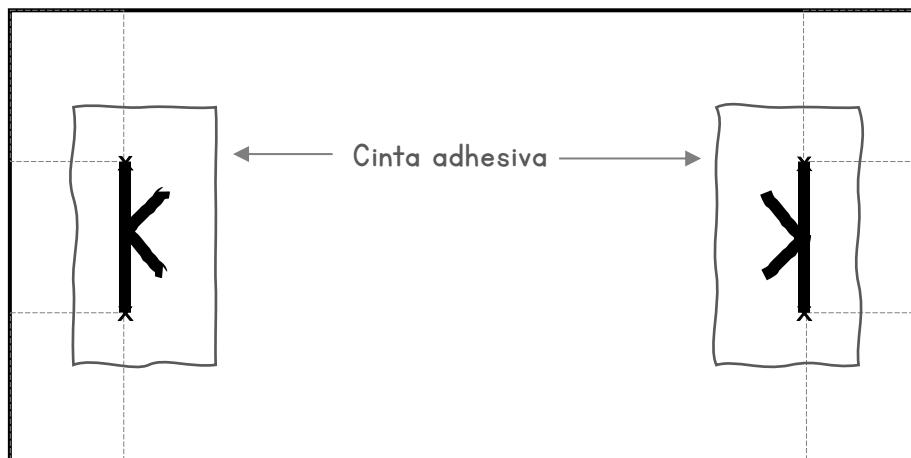
(página 3 de 3)

Paso 3: Por la parte de enfrente del cartón, insertar los limpiapipas en los orificios de modo que éstos queden paralelos.



Paso 4: En la parte posterior del cartón, en cada extremo, anudar los sobrantes de los limpiapipas y cortar el excedente.

Paso 5: Colocar un pedazo de cinta adhesiva para sujetar los sobrantes anudados. ¡Listo, ya quedó terminado el rekenrek!



Parte posterior del rekenrek

¿Cuántos pasajeros viajan en el turibús?

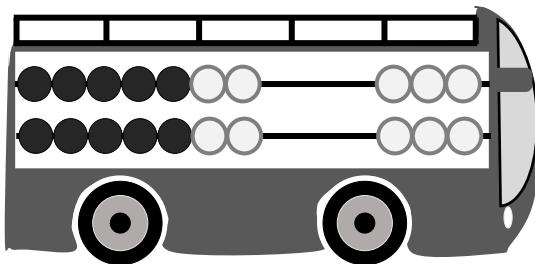
(página 1 de 2)

Esta actividad tiene como propósito que las niñas y los niños exploren el rekenrek como herramienta para componer y descomponer cantidades hasta el 10.

Ahora que ya todas y todos están familiarizados con el turibús y el rekenrek, la maestra les explicará cómo es que su amiga Carmen, la conductora del turibús lleva el conteo de pasajeros:

“Carmen mueve las cuentas de su rekenrek de izquierda a derecha. Las cuentas que están a la derecha, en la fila de arriba, indican cuántos turistas viajan en el piso de arriba del turibús. Las cuentas que están a la derecha, en la fila de abajo, indican cuántos turistas viajan en el piso de abajo del turibús”.

Después, la maestra mostrará el rekenrek a su grupo y hará preguntas sobre cuántos pasajeros están viajando en el piso de arriba, cuántos en el piso de abajo, y cuántos pasajeros hay en total en el turibús.



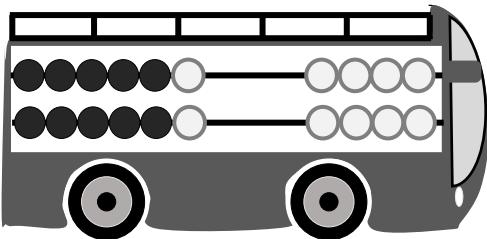
Por ejemplo, en este turibús hay 3 pasajeros en el piso de arriba y en el piso de abajo, también hay 3 pasajeros. En total hay 6 pasajeros viajando en el turibús.

La maestra puede mostrar muchas más configuraciones y explorar con su grupo el número de pasajeros que viajan en el turibús, de modo que quede claro para todas y todos cómo interpretar las cuentas del rekenrek.

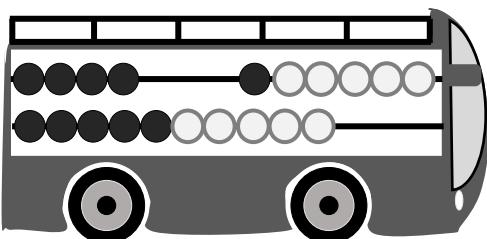
¿Cuántos pasajeros viajan en el turibús?

(página 2 de 2)

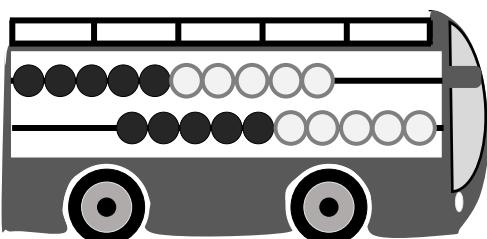
A continuación se muestran algunos ejemplos que la maestra puede utilizar:



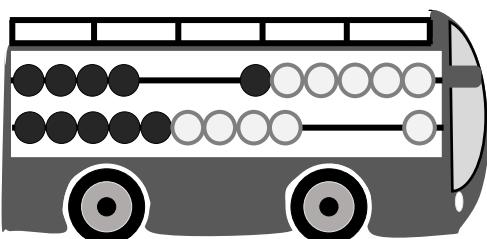
En el turibús hay
4 pasajeros en el piso de arriba y
4 pasajeros en el piso de abajo.
Entonces, hay 8 pasajeros en total.



En el turibús hay
6 pasajeros en el piso de arriba y
ningún pasajero en el piso de abajo.
Entonces, hay 6 pasajeros en total.



En el turibús hay
0 pasajeros en el piso de arriba y
10 pasajeros en el piso de abajo.
Entonces, hay 10 pasajeros en total.



En el turibús hay
6 pasajeros en el piso de arriba y
1 pasajero en el piso de abajo.
Entonces, hay 7 pasajeros en total.

¿Cómo viajan 6 pasajeros en el turibús?

(página 1 de 2)

La presente actividad tiene el propósito de que las niñas y los niños exploren todas las posibilidades de composición y descomposición de cantidades hasta 10 en el contexto del turibús.

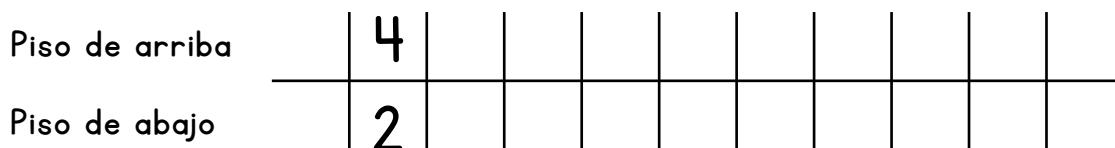
Ahora que los estudiantes ya están familiarizados con el rekenrek que representa al turibús y a sus pasajeros, la maestra junto con su grupo pueden explorar cómo viajarían: 1, 2, 3, 4 y 5 pasajeros. Después, puede incrementar la cantidad de 6 a 10 pasajeros.

Se requiere que cada niña y cada niño tenga su propio rekenrek(*) para que junto con la maestra vayan explorando diferentes formas en las que viajarían el número de pasajeros que la maestra señale.

La maestra puede ir guiando la actividad de la siguiente manera:

“El otro día, iba caminando por una avenida por donde pasa el turibús y recuerdo haber visto 6 pasajeros. Le conté a mi amiga Carmen y ella me preguntó que cuántos pasajeros iban en el piso de arriba y cuántos en el piso de abajo. Le dije que no recordaba, pero que seguramente mis estudiantes me ayudarían. ¿Me pueden ayudar a saberlo, para compartir con Carmen esta información?”.

La maestra puede llevar el registro en el pizarrón mientras las y los estudiantes van explorando con su rekenrek cómo viajarían 6 pasajeros en el turibús.



(*) La maestra puede pedir apoyo a las familias para que sus estudiantes tengan su propio rekenrek, ya sea adquiriendo un rekenrek comercial o pidiéndoles que elaboren uno en casa.

¿Cómo viajan 6 pasajeros en el turibús?

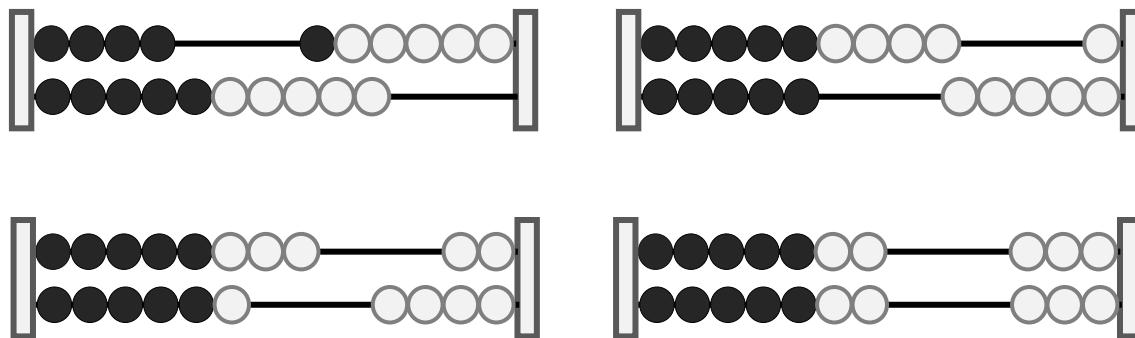
(página 2 de 2)

Posteriormente, la maestra preguntará a sus estudiantes si solo hay una única manera de que haya 6 pasajeros en el turibús. Entonces, ella les pedirá que exploren en su propio rekenrek y que compartan con el grupo las diversas soluciones que vayan encontrando.

La maestra puede ir llevando el registro en el pizarrón hasta que todas y todos se den cuenta de que ya no hay más soluciones.

Piso de arriba	4	6	5	3	0	2	1		
Piso de abajo	2	0	1	3	6	4	5		

Ejemplos de rekenreks con 6 pasajeros:



Después de que el grupo haya logrado encontrar todas las posibilidades en las que viajarían seis pasajeros, otro día, pueden averiguar las diferentes maneras en las que viajarían 7, 8, 9 o 10 pasajeros. Incluso, se puede seguir trabajando la actividad con la misma cantidad de pasajeros, hasta que la maestra observe que todas las niñas y niños del grupo ya logran decir rápidamente todas las alternativas en las que viajarían los pasajeros.

Subitizar con el rekenrek, hasta 10

(página 1 de 2)

Esta actividad es similar a la actividad 'Subitizar con la rejilla', solo que ahora, se utilizará el rekenrek. La actividad tiene por objetivo seguir apoyando a las niñas y a los niños a identificar configuraciones hasta 10 a primera vista.

Se requiere un rekenrek gigante, o lo suficientemente grande para que todo el grupo pueda verlo. Cada niña y niño también puede tener su propio rekenrek para apoyarse.

La dinámica es parecida a la de la subitización con la rejilla. La maestra hace una pequeña introducción mientras cubre el rekenrek. Posteriormente, quita la cubierta para mostrar "los pasajeros que están viajando en el turibús", dando a sus estudiantes suficiente tiempo para ver el rekenrek, pero no para contar a "los pasajeros" uno por uno. Inmediatamente, vuelve a cubrir el rekenrek para preguntar al grupo cuántos pasajeros estaban viajando en el turibús.

La maestra puede narrar una historia como la siguiente (*):

"Como les contaba el otro día, a veces veo pasar a mi amiga Carmen en su turibús. Ella me dice que siempre que la vea, le diga cuántos pasajeros iban a bordo. Entonces cuando veo pasar su turibús, le mando mensaje y le digo el número de pasajeros que iban viajando. Incluso ya tengo un pequeño registro. Ahora, les quiero pedir que me ayuden a saber si lo que le dije a Carmen estaba correcto. Vamos a imaginar que ustedes van caminando por la calle y ven al turibús pasar. Yo les voy a mostrar el rekenrek un momento y después de eso, ustedes me dicen cuántos pasajeros vieron, ¿está bien?".

(*) La maestra puede adaptar la historia como crea conveniente.

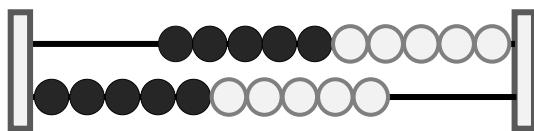
Subitizar con el rekenrek, hasta 10

(página 2 de 2)

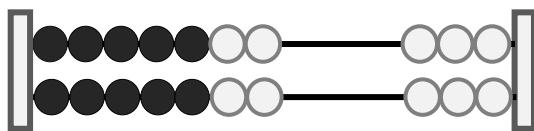
Después de que la maestra haya mostrado el rekenrek a sus estudiantes, ella les preguntará, por turnos, cuántos pasajeros vieron en el turibús. En seguida, ella les pedirá que expliquen a toda la clase cómo le hicieron para saber. Si la maestra observa que hay estudiantes a los que se les está dificultando poder explicarse, ella puede apoyarles modelando la explicación.

Una vez que todas las respuestas se han hecho públicas, la maestra volverá a mostrar el rekenrek y verificará junto con su grupo cuál de todas las respuestas fue la correcta.

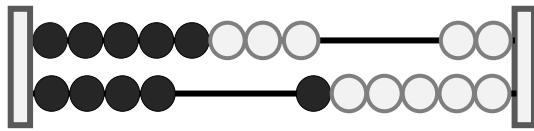
A continuación, se muestran algunos ejemplos de configuraciones que la maestra puede utilizar, junto con las explicaciones que podrían dar las niñas y los niños:



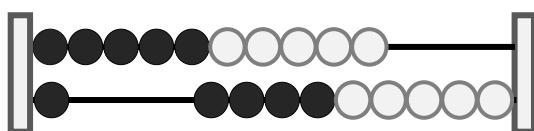
Son 10 pasajeros porque yo vi todas las bolitas del piso de arriba de ese lado →



Son 6 pasajeros porque hay 3 pasajeros arriba y 3 abajo: 3 y 3 son 6



Son 8 pasajeros porque hay 6 pasajeros abajo y 2 en el piso de arriba: 6, 7 y 8



Son 9 pasajeros porque vi todas las cuentitas del piso de abajo, menos una. Entonces son 9

En el turibús de Tabasco

(página 1 de 5)

Esta actividad tiene la finalidad de que las niñas y los niños resuelvan problemas utilizando cantidades hasta 10 en el contexto del turibús.

La maestra planteará a su grupo una situación problemática. Las niñas y los niños, para resolverla, utilizarán estrategias de composición y descomposición hasta 10.

Se necesita que todas y todos en el grupo tengan su propio rekenrek como apoyo para resolver los problemas que se planteen.

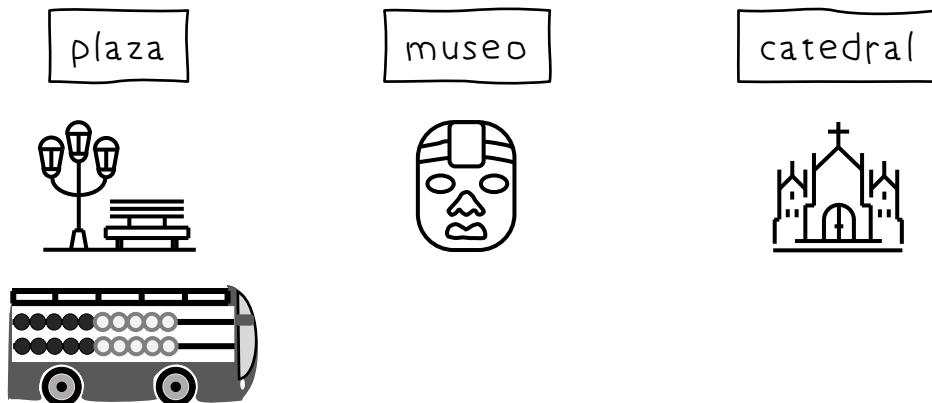
La maestra les puede platicar una anécdota como la siguiente y a partir de ahí plantear situaciones problemáticas a resolver:

“El otro día fui a Tabasco y, ¿qué creen?, vi que también allá hay turibuses. Hay una ruta que sale de la plaza central, hace una parada en el museo y al final el turibús te lleva hasta la catedral. Bueno, pues estuve platicando con uno de los choferes, Don Alejandro. Él me platicó que, así como mi amiga Carmen, ellos deben llevar un registro de cuántos pasajeros inician el viaje, cuántos se suben o se bajan y cuántos llegan al destino final. También me contó que a veces se distrae, no pone atención y luego pierde la cuenta. Él me dijo que esto le preocupa porque tiene que entregar un reporte al finalizar cada viaje, pero que cuando se distrae, ya no sabe bien qué hacer. Yo le conté a Don Alejandro que tengo una clase de estudiantes muy brillantes, que les iba a platicar sobre su problema y que seguramente se les iba a ocurrir alguna solución que podría ayudarle. Me dio las gracias y me dijo que esperaba mi llamada. Yo les voy a ir planteando cada una de las situaciones donde Don Alejandro ha tenido problemas para hacer su reporte. Después vamos a pensar en algunos consejos para ayudarle, ¿les parece?”.

En el turibús de Tabasco

(página 2 de 5)

Para apoyar la explicación, la maestra puede dibujar en el pizarrón un diagrama como el siguiente:

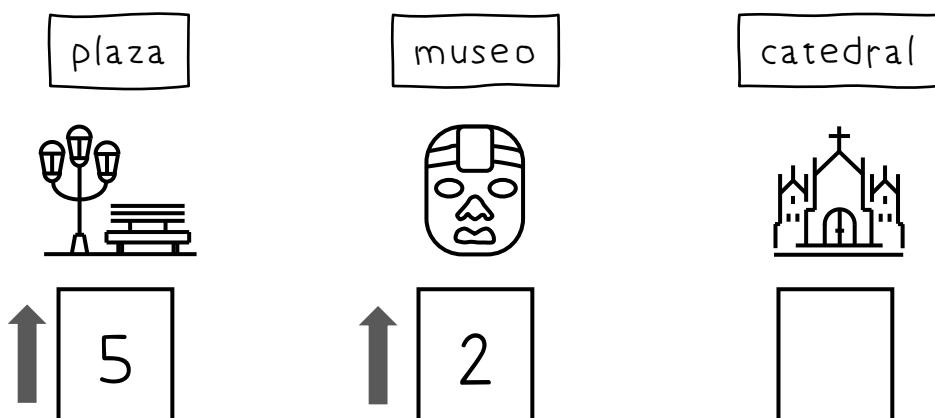


La maestra irá planteando cada una de las situaciones que se proponen a continuación. La sugerencia es utilizar este mismo tipo de situación muchas veces e ir incrementando el grado de dificultad, poco a poco.

Situaciones de agregar:

El turibús de Don Alejandro partió de la plaza central con 5 pasajeros. En el museo se subieron 2 pasajeros. ¿Cuántos pasajeros llegaron a la catedral?

La maestra puede apoyarse con el diagrama y sus estudiantes, con sus rekenreks.



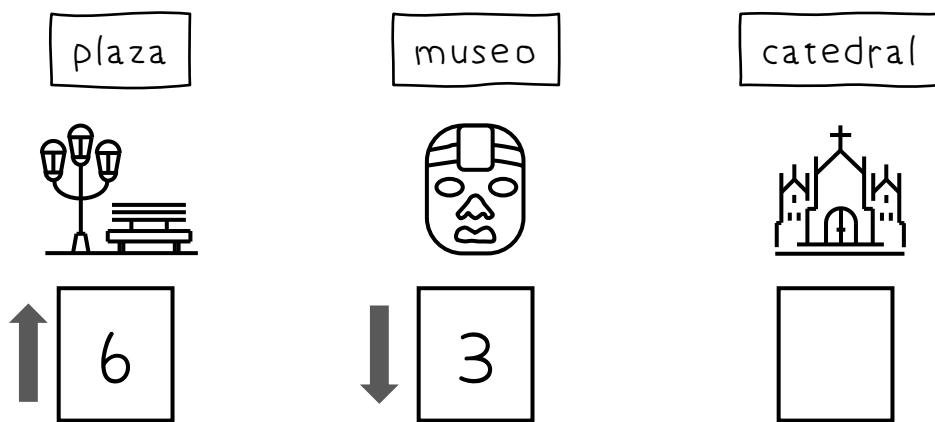
En el turibús de Tabasco

(página 3 de 5)

Cuando la maestra observe que su clase puede resolver situaciones como la anterior, puede pasar a problemas como el siguiente:

Situaciones de quitar:

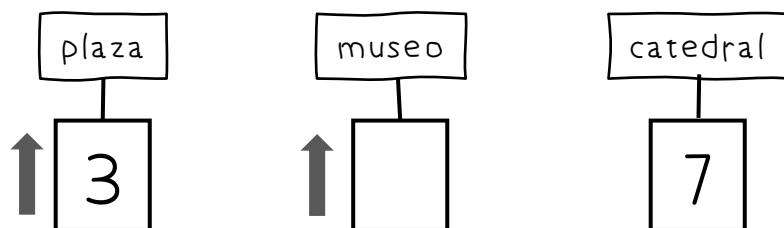
El turibús de Don Alejandro partió de la plaza central con 6 pasajeros. En el museo se bajaron 3 pasajeros. ¿Cuántos pasajeros llegaron a la catedral?



Después de que las niñas y los niños ya resuelven situaciones de agregar y quitar se sugiere trabajar con situaciones con número faltante como las siguientes:

Situaciones de agregar con número faltante:

El turibús de Don Alejandro partió de la plaza central con 3 pasajeros. En la parada del museo subieron algunos pasajeros, pero Don Alejandro no se fijó cuántos fueron. A la Catedral llegaron 7 pasajeros. ¿Cuántos pasajeros se subieron en el museo?

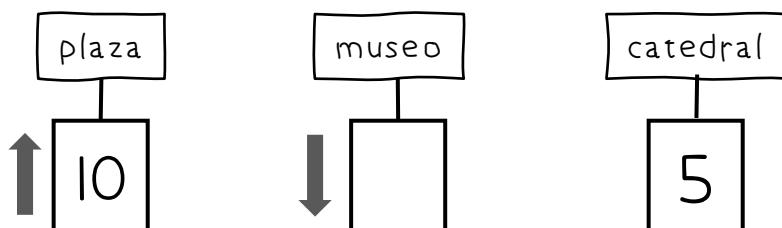


En el turibús de Tabasco

(página 4 de 5)

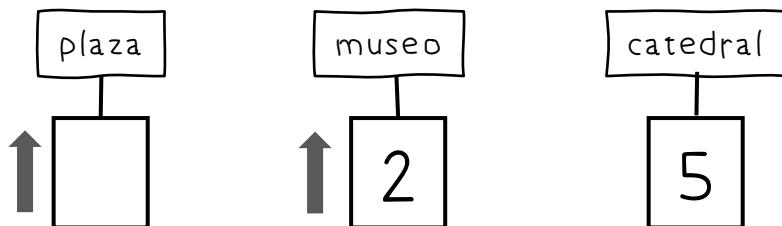
Situaciones de quitar con número faltante:

El turibús de Don Alejandro partió de la plaza central con 10 pasajeros. En la parada del museo bajaron algunos pasajeros, pero Don Alejandro no se fijó cuántos fueron. A la Catedral llegaron 5 pasajeros. ¿Cuántos pasajeros se bajaron en el museo?

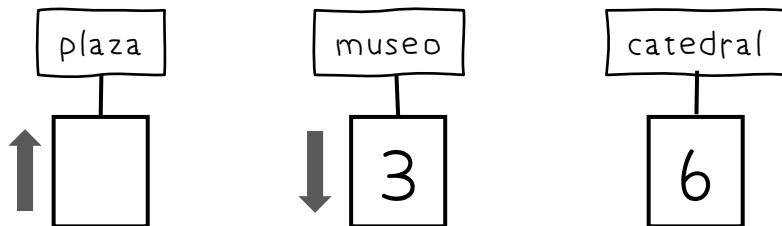


Situaciones con número faltante inicial:

El turibús de Don Alejandro partió de la plaza central con algunos pasajeros. En la parada del museo subieron 2 pasajeros. A la Catedral llegaron 5 pasajeros. ¿Con cuántos pasajeros comenzó Don Alejandro?



El turibús de Don Alejandro partió de la plaza central con algunos pasajeros. En la parada del museo bajaron 3 pasajeros. A la Catedral llegaron 6 pasajeros. ¿Con cuántos pasajeros inició el recorrido?

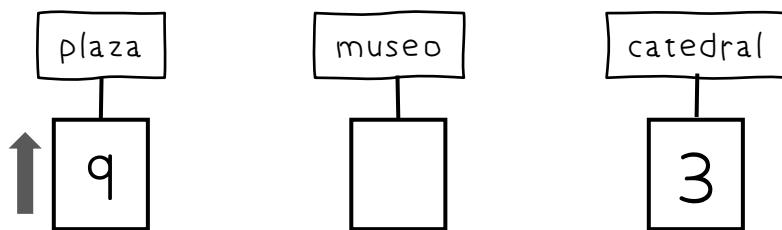


En el turibús de Tabasco

(página 5 de 5)

Situación con número faltante no inicial:

Este tipo de situaciones tiene un mayor grado de dificultad. Para resolverlas, se sugiere ir guiando a la reflexión colectiva utilizando preguntas como las que se plantean más abajo.



El turibús de Don Alejandro partió de la plaza central con 9 pasajeros. Como siempre, hizo una parada en el museo, pero Don Alejandro no se fijó si se subieron o se bajaron pasajeros. A la catedral llegaron 3 pasajeros.

- ¿Qué pasó en el museo?
- ¿Se subieron o se bajaron pasajeros?
- ¿Cómo supieron que se subieron (o bajaron) pasajeros?
- ¿Cuántos pasajeros se subieron (o bajaron)?
- ¿Cómo saben que son exactamente esa cantidad de pasajeros que dicen?

Se recomienda plantear situaciones parecidas hasta que ya no representen ningún reto para las niñas y los niños.

Es importante recordar a la maestra que continúe brindando retroalimentación positiva a sus estudiantes, aunque ellos y ellas se equivoquen. Resolver este tipo de problemas puede ser muy retador, por lo que las felicitaciones constantes puede motivarles a seguir intentándolo y a no rendirse.



RECORTABLES

Material para
imprimir y recortar



**Trae
objetos de
color verde**

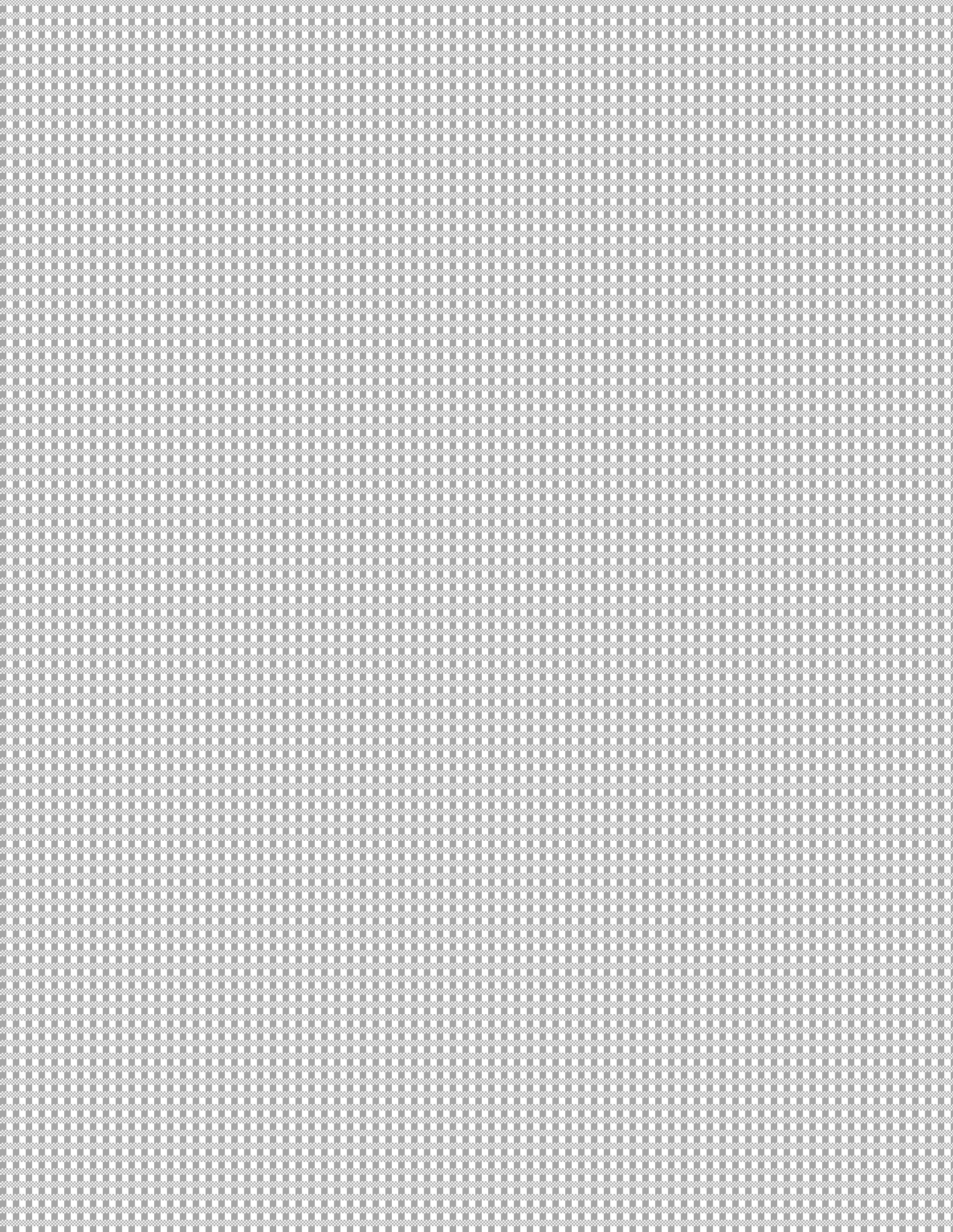
**Maúlla
como
un gato**

Chócalas

**Levanta
tus brazos**

**Párate
de puntitas**

**Da pasos
fuertes**





**Levanta
tus hombros**

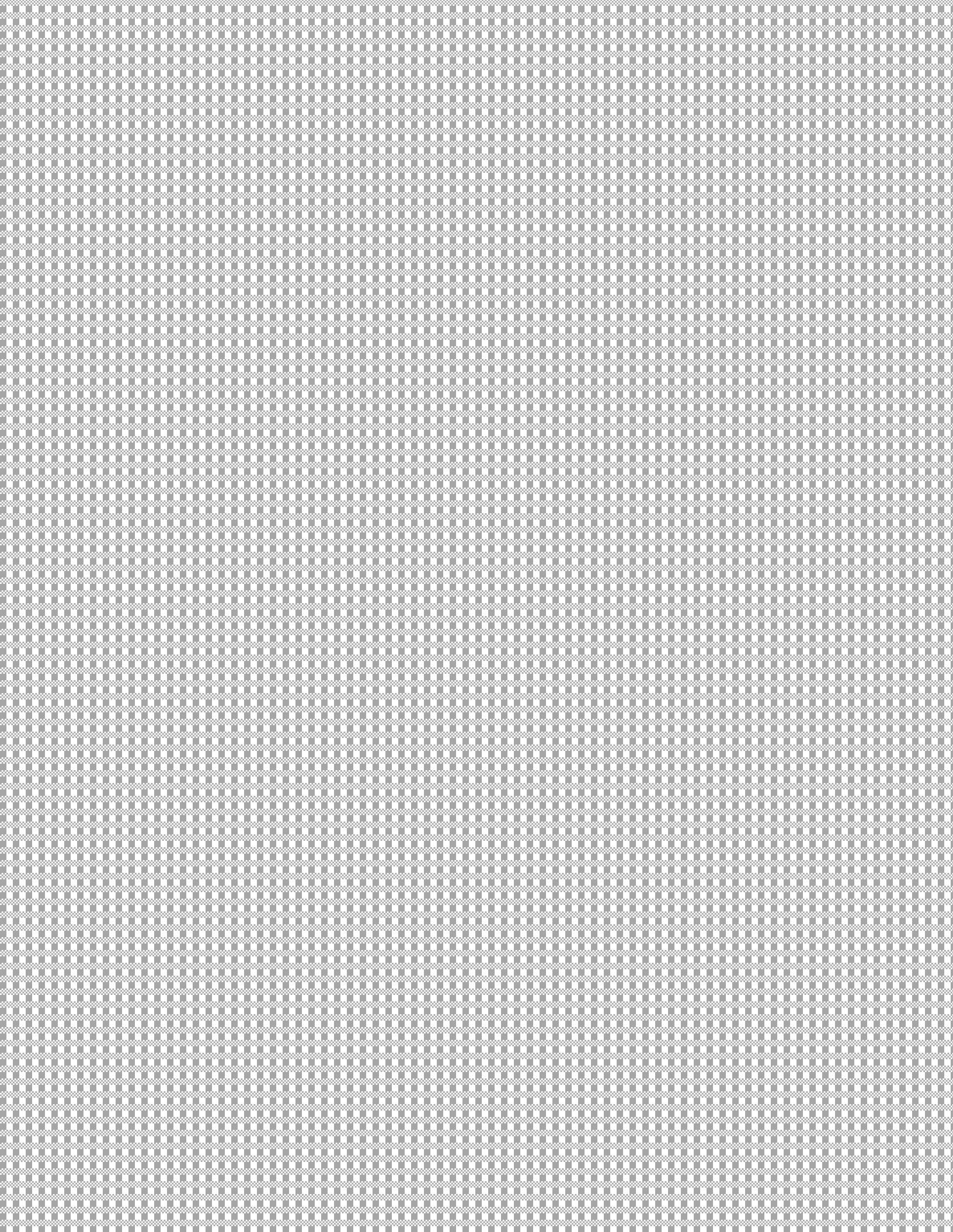
**Muestra
tus dedos**

**Trae
objetos de
color blanco**

**Toca
tu cabeza**

**Ladra
como un
perro**

**Haz
sentadillas**





Salta

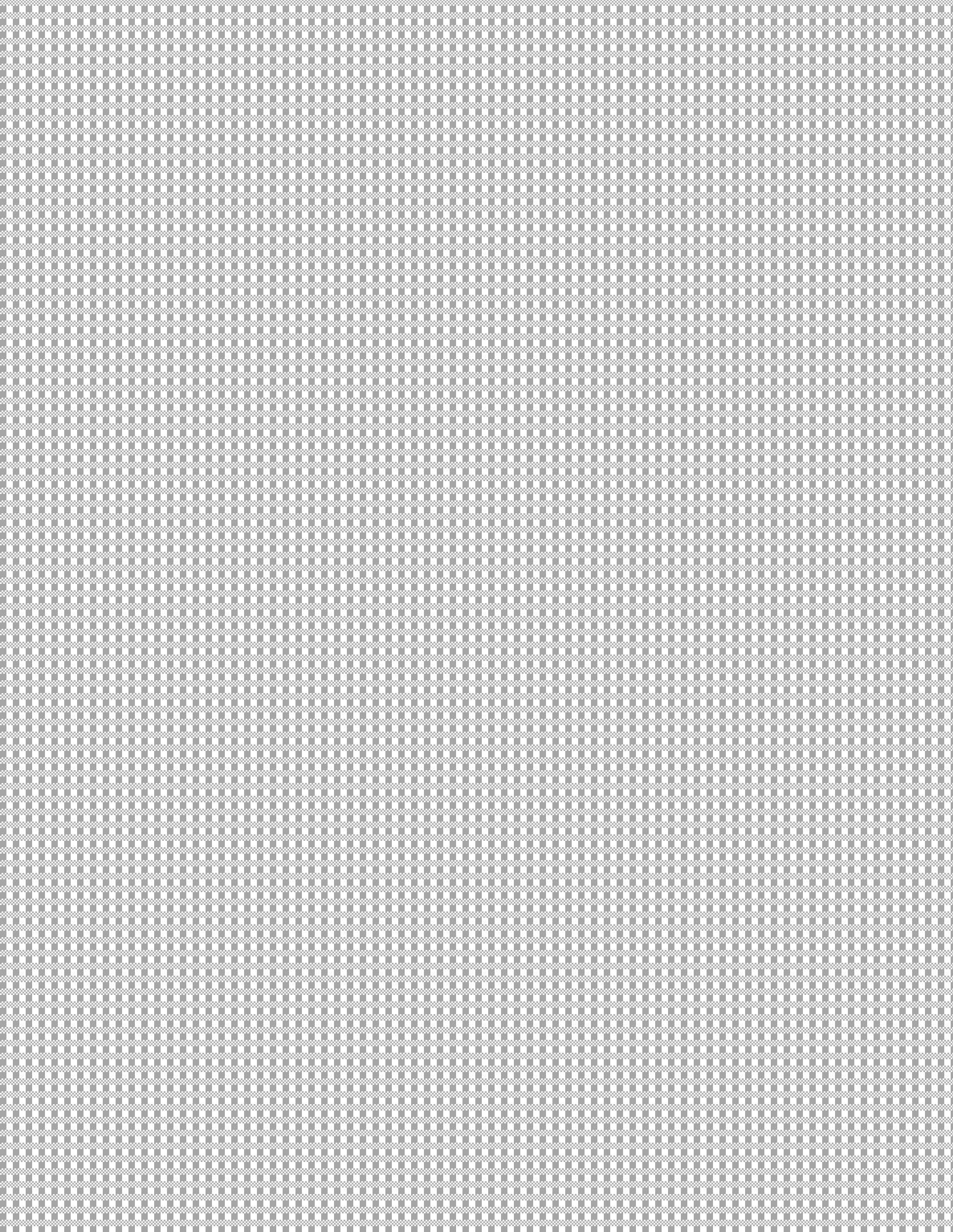
Abraza

**Trae
objetos de
color azul**

**Toca
tu barbilla**

Da vueltas

Aplaudé





**Toca
tu nariz**

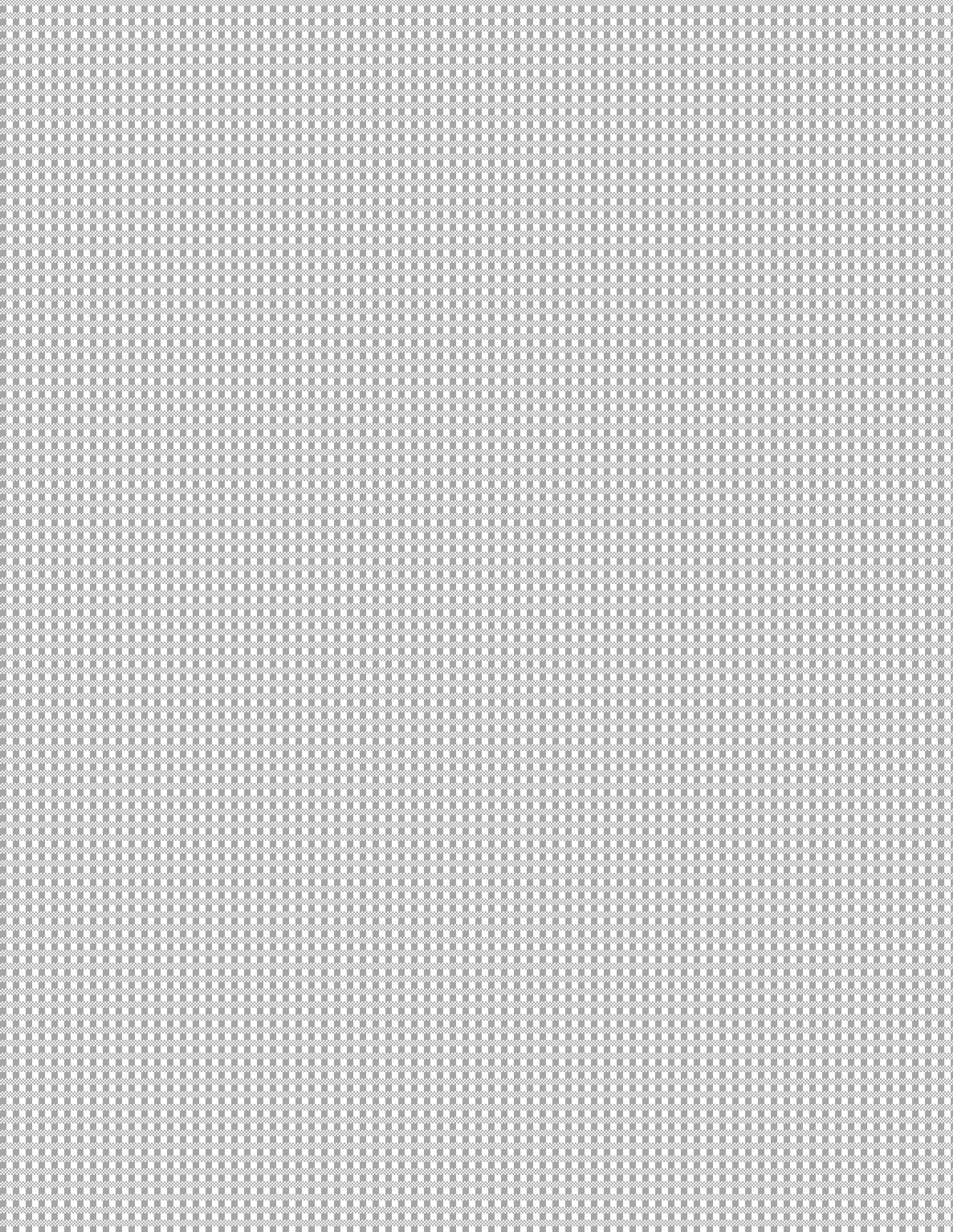
**Cierra
los ojos**

**Ladra
como
un perro**

**Ruge
como
un león**

**Trae
objetos de
color rojo**

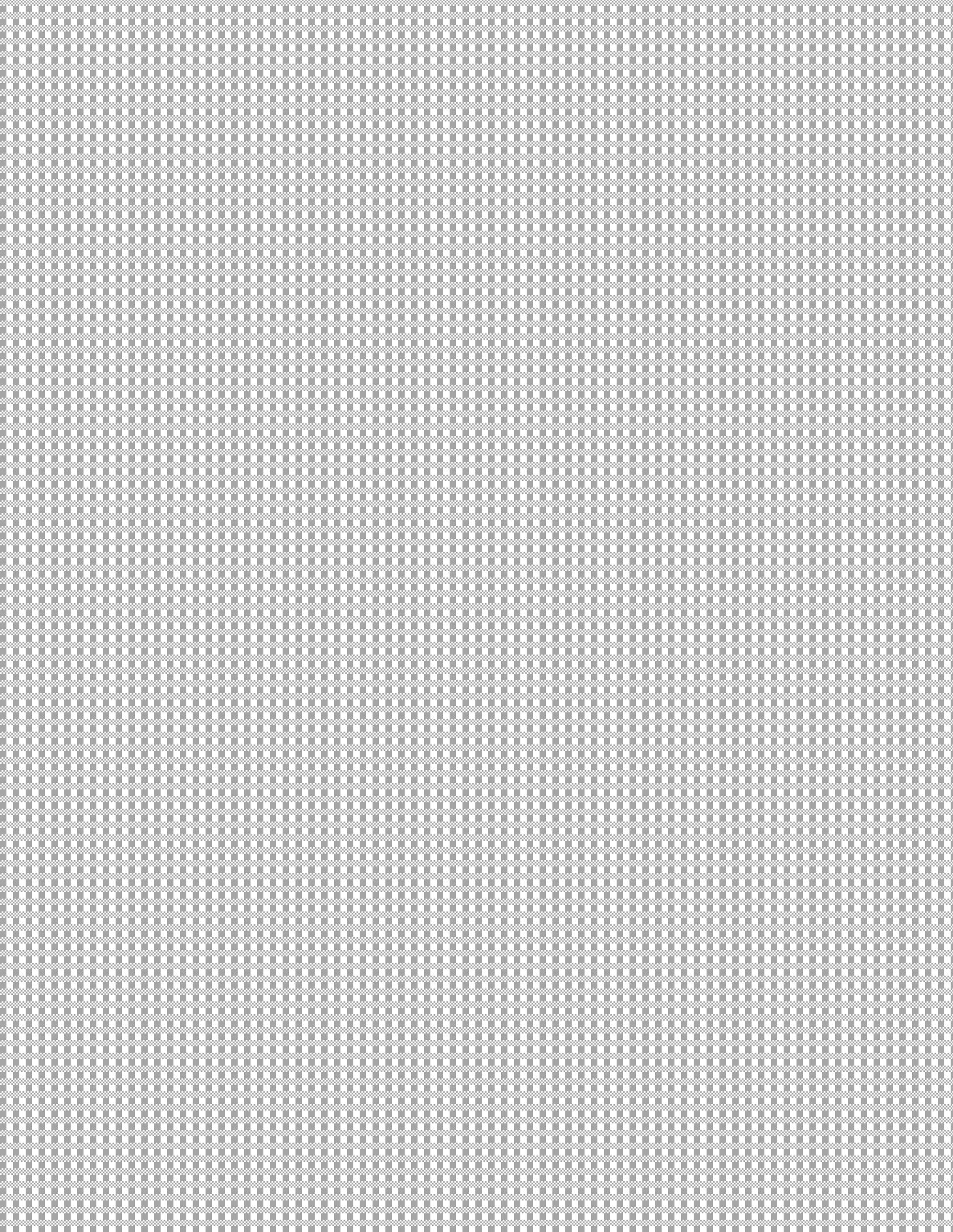
**Brinca
en un pie**

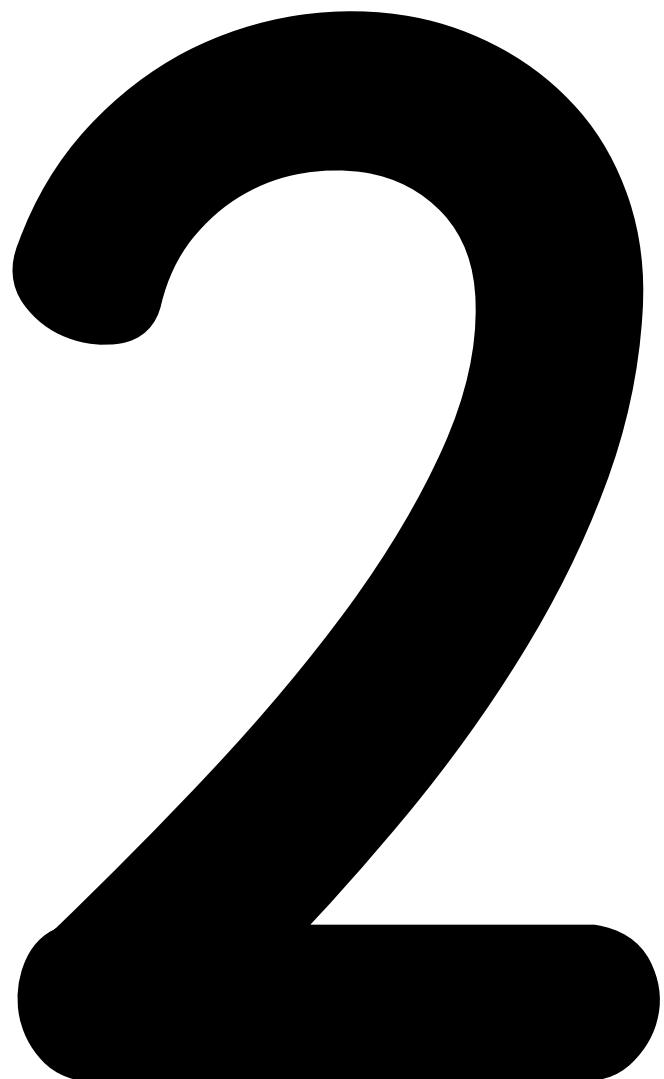


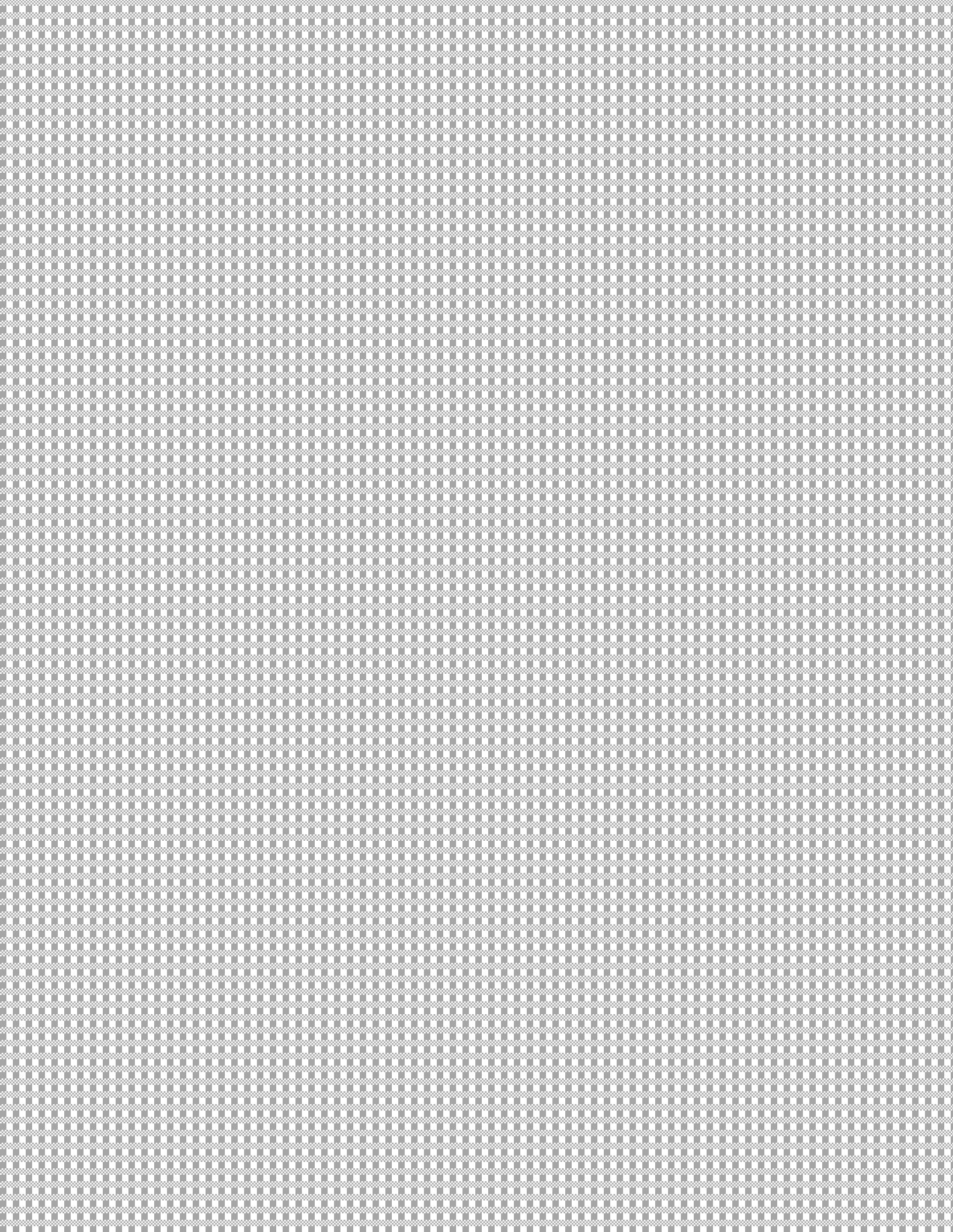


Numerales para '¿Qué número es?'





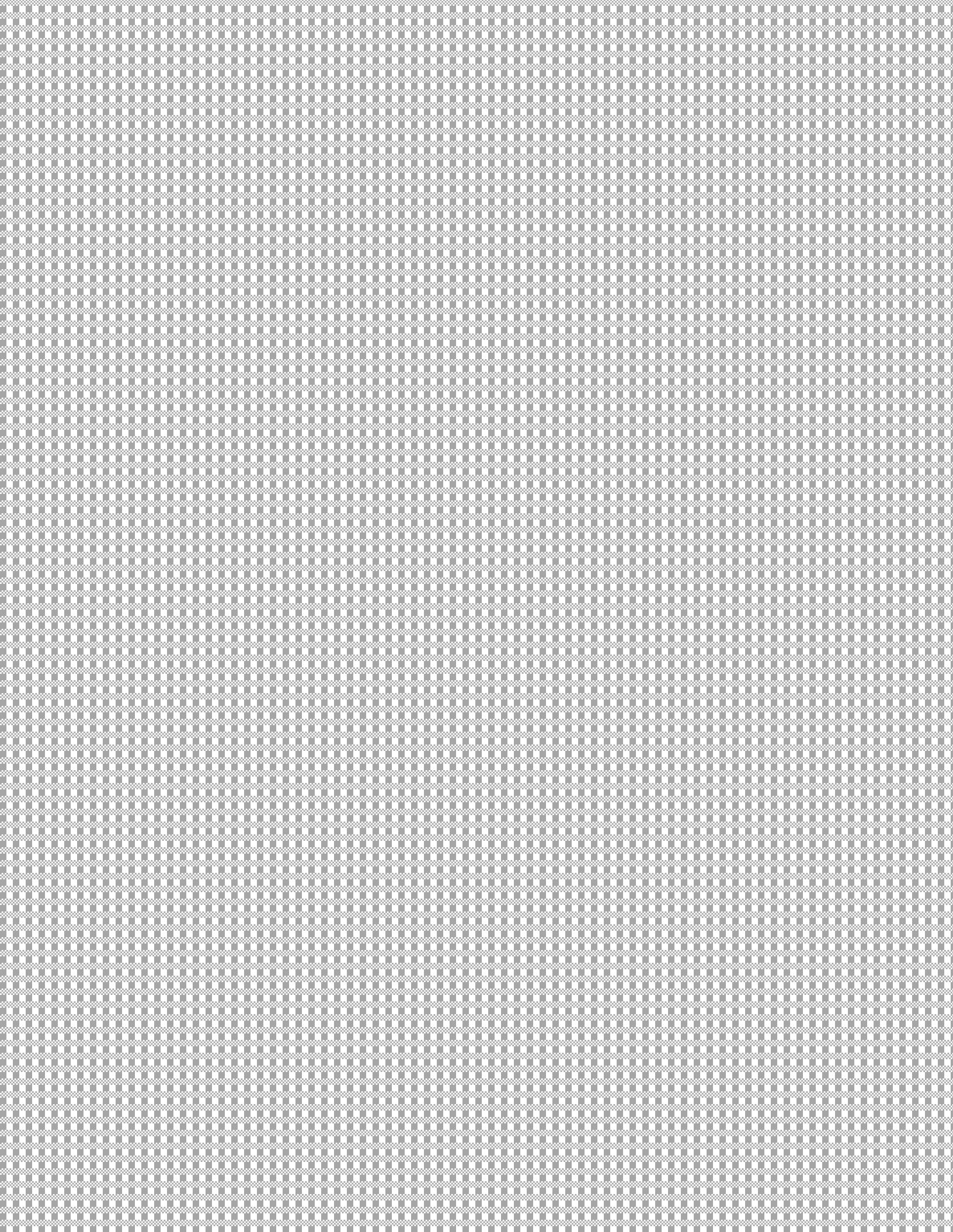






Numerales para '¿Qué número es?'

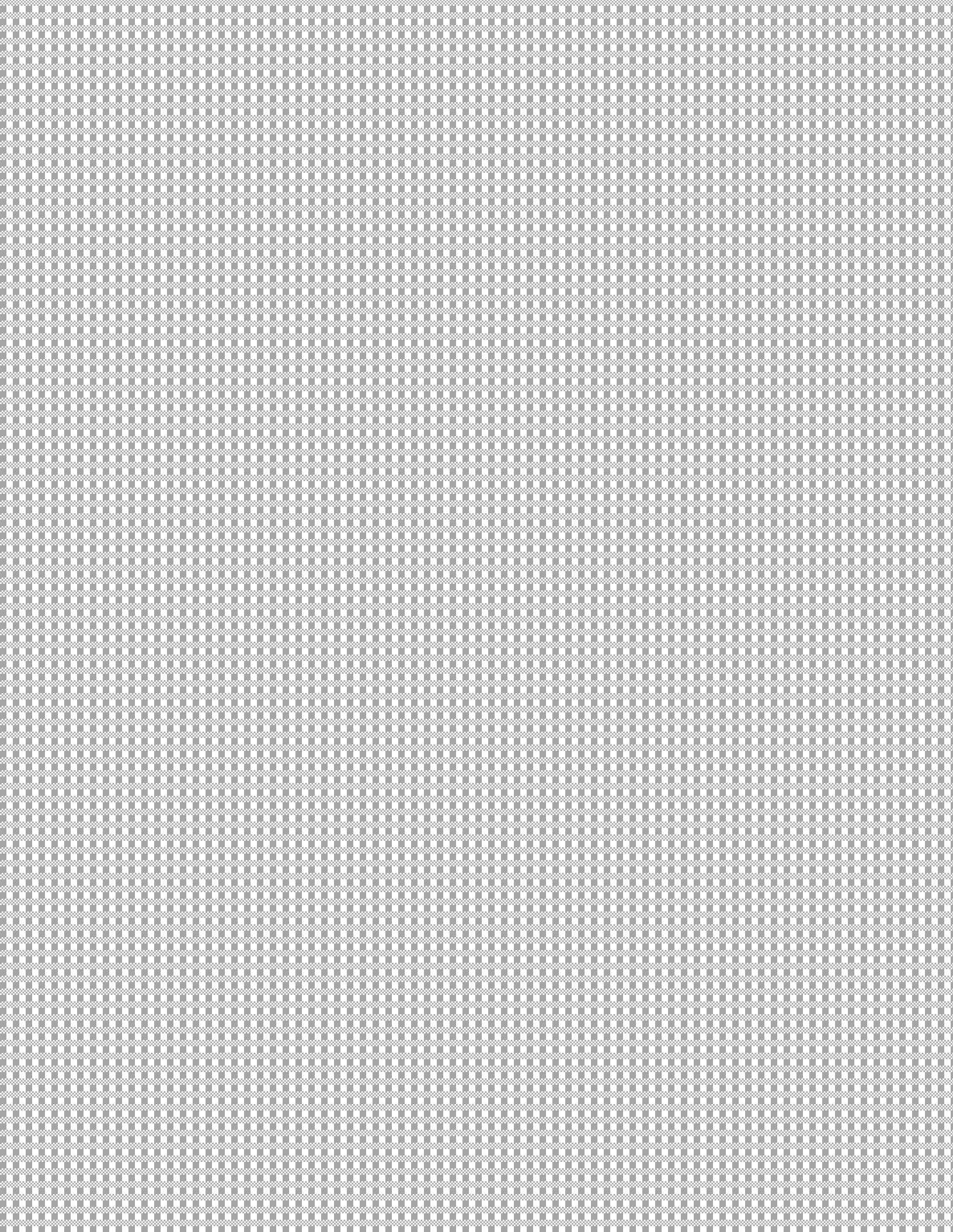


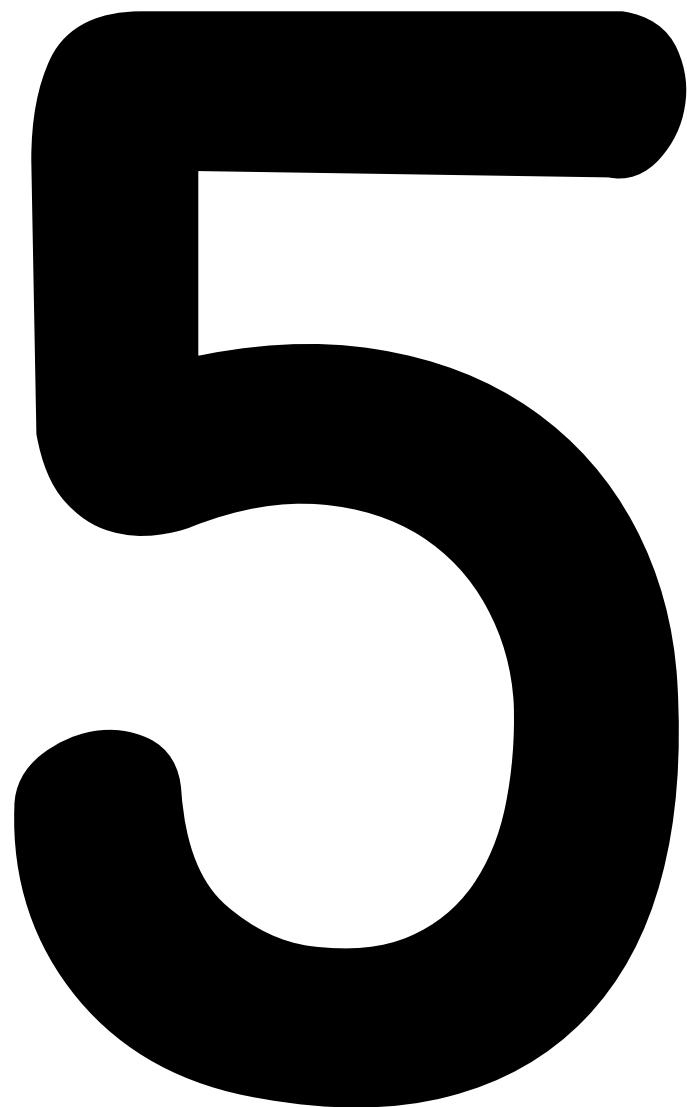


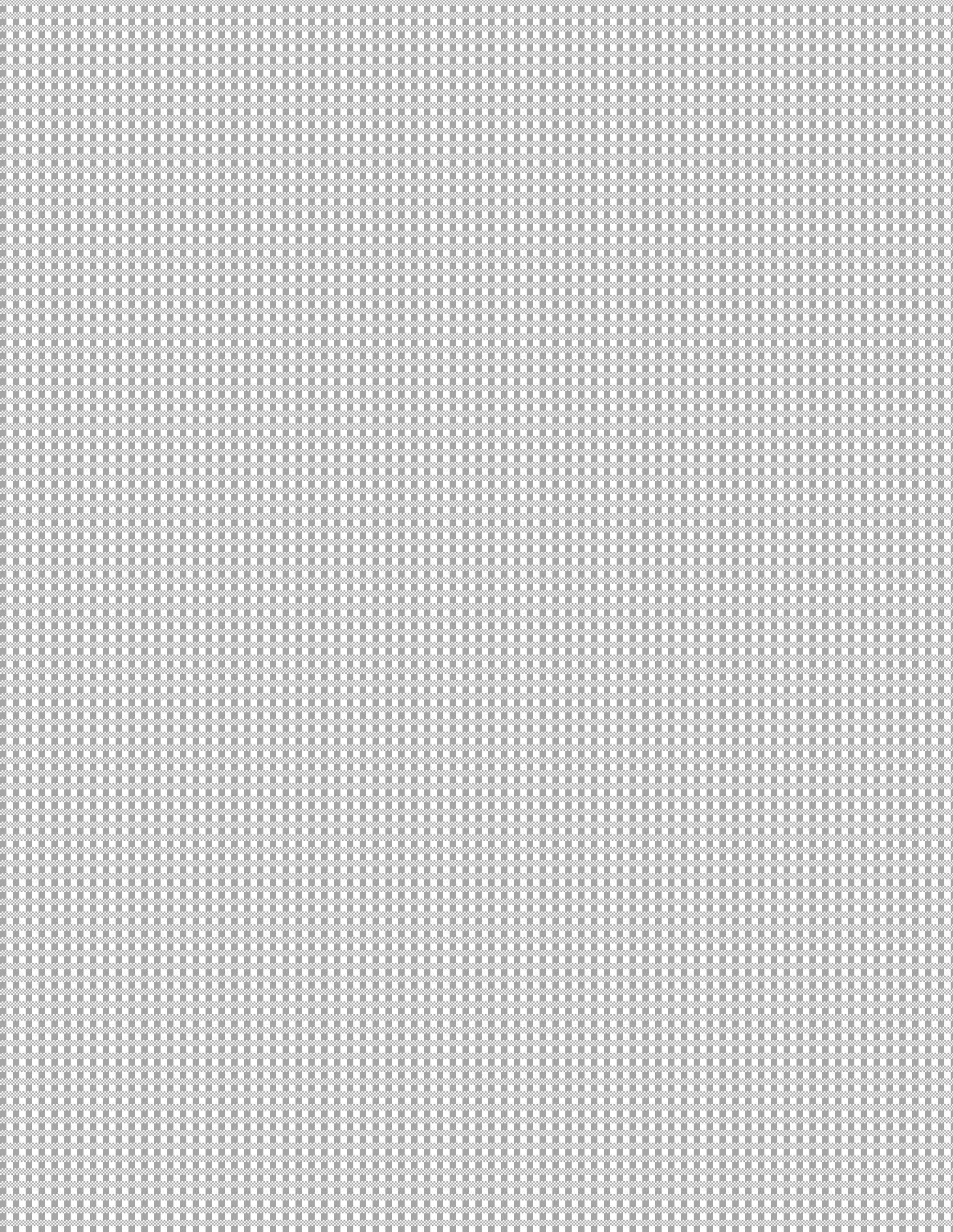


Numerales para '¿Qué número es?'

4





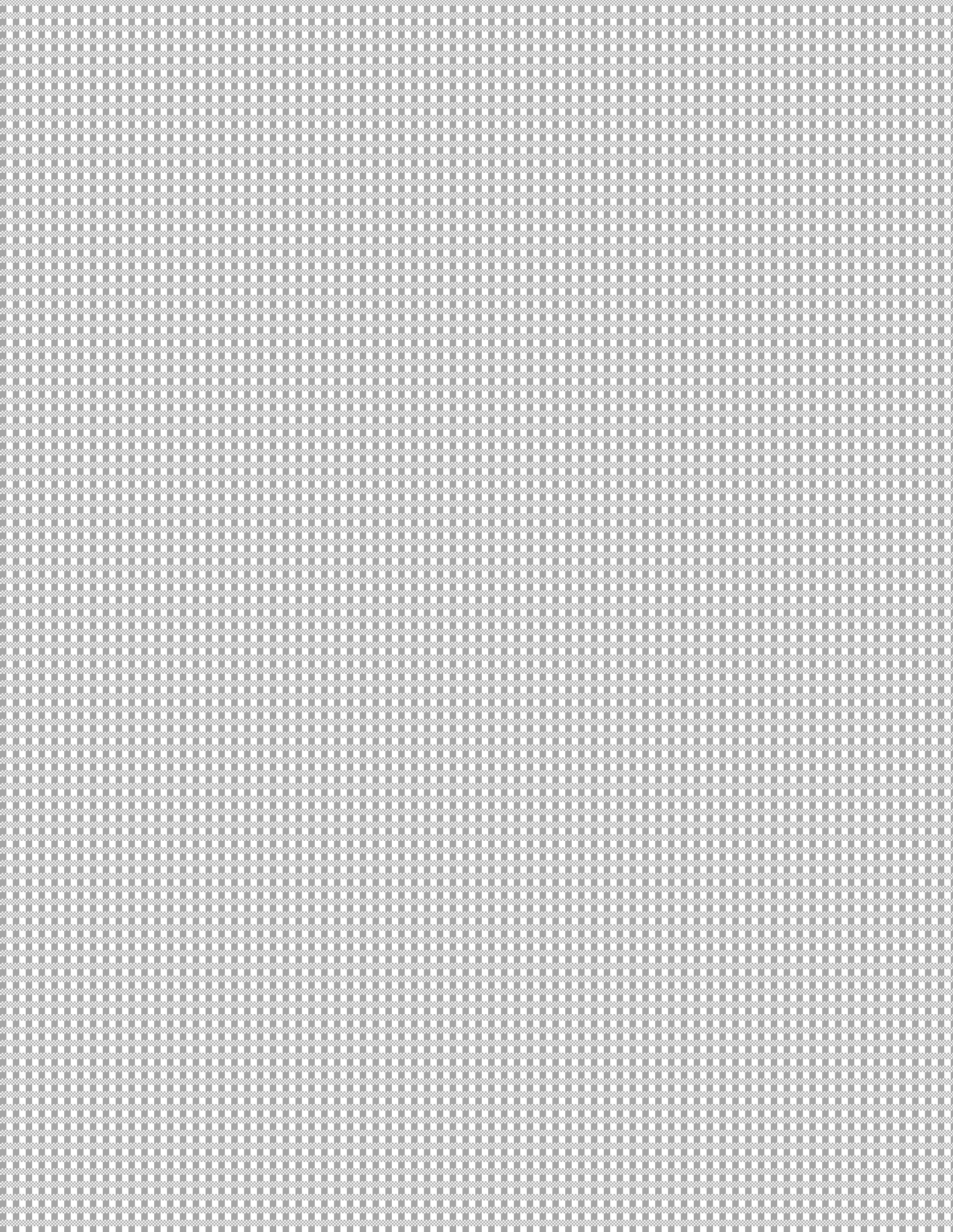




Tarjetas para 'Buscadores a buscar'

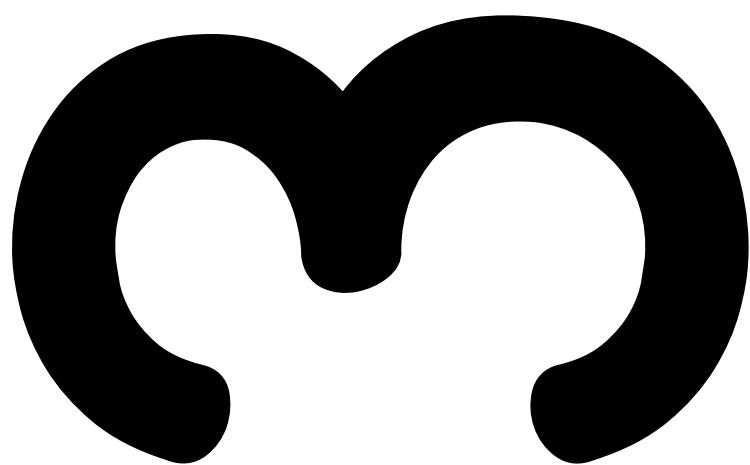
N

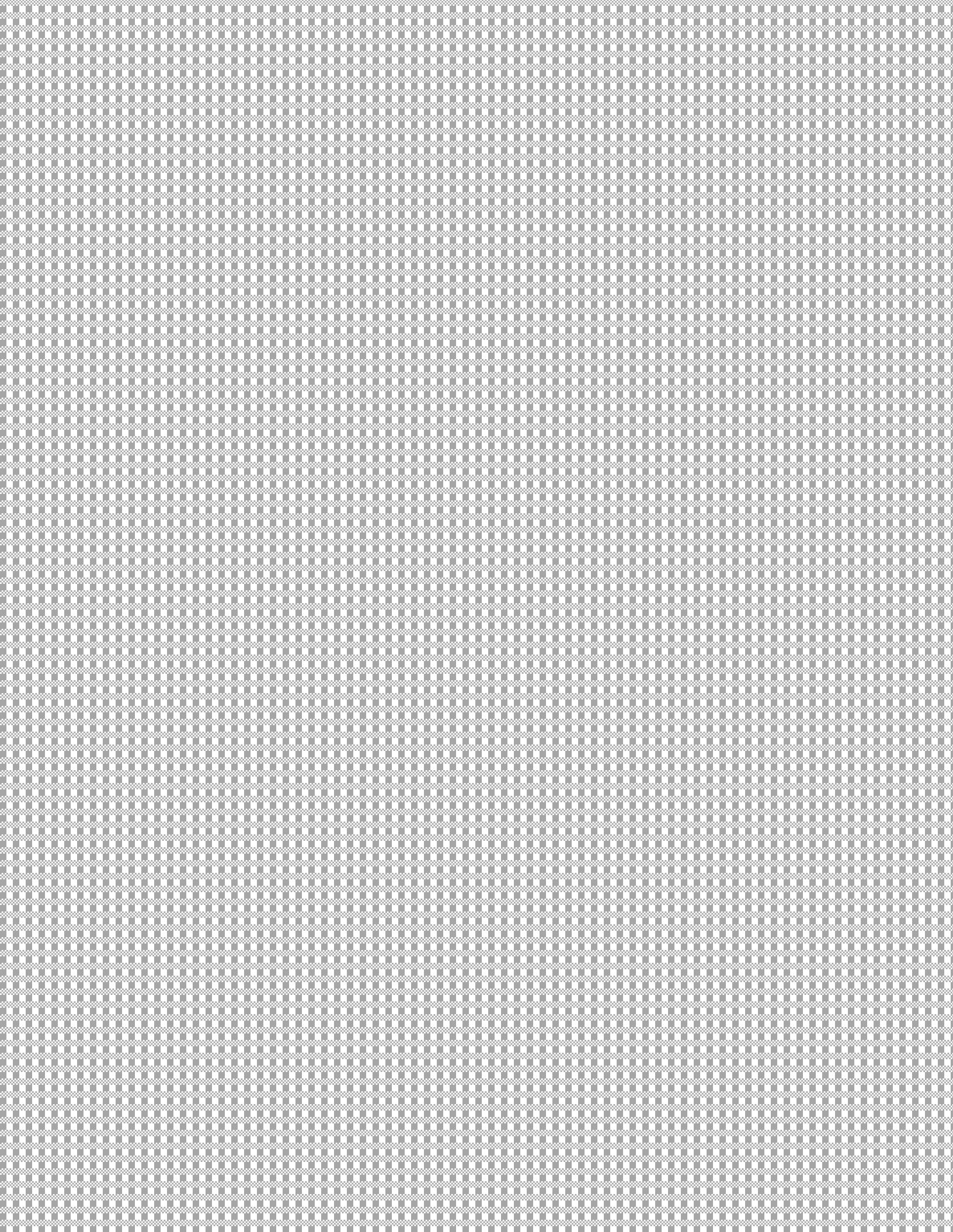
C

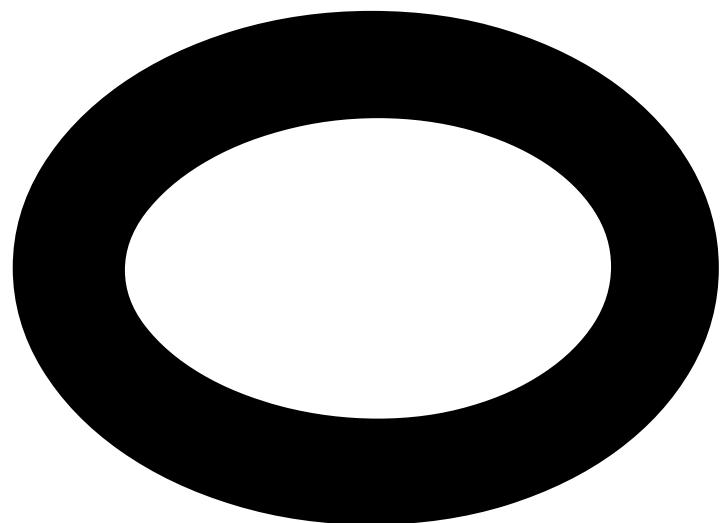
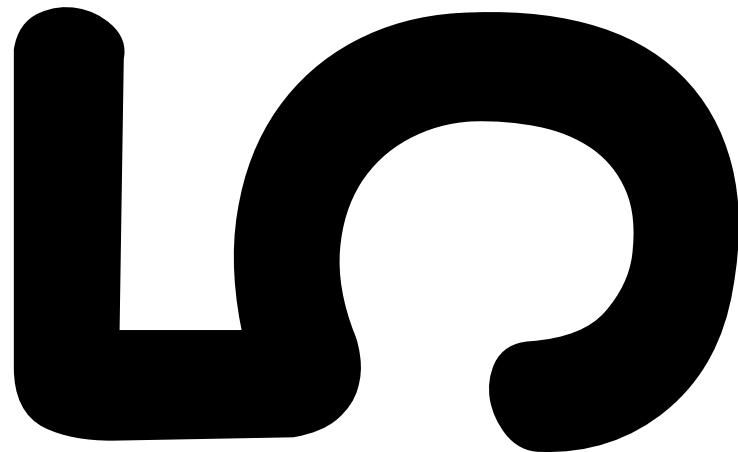


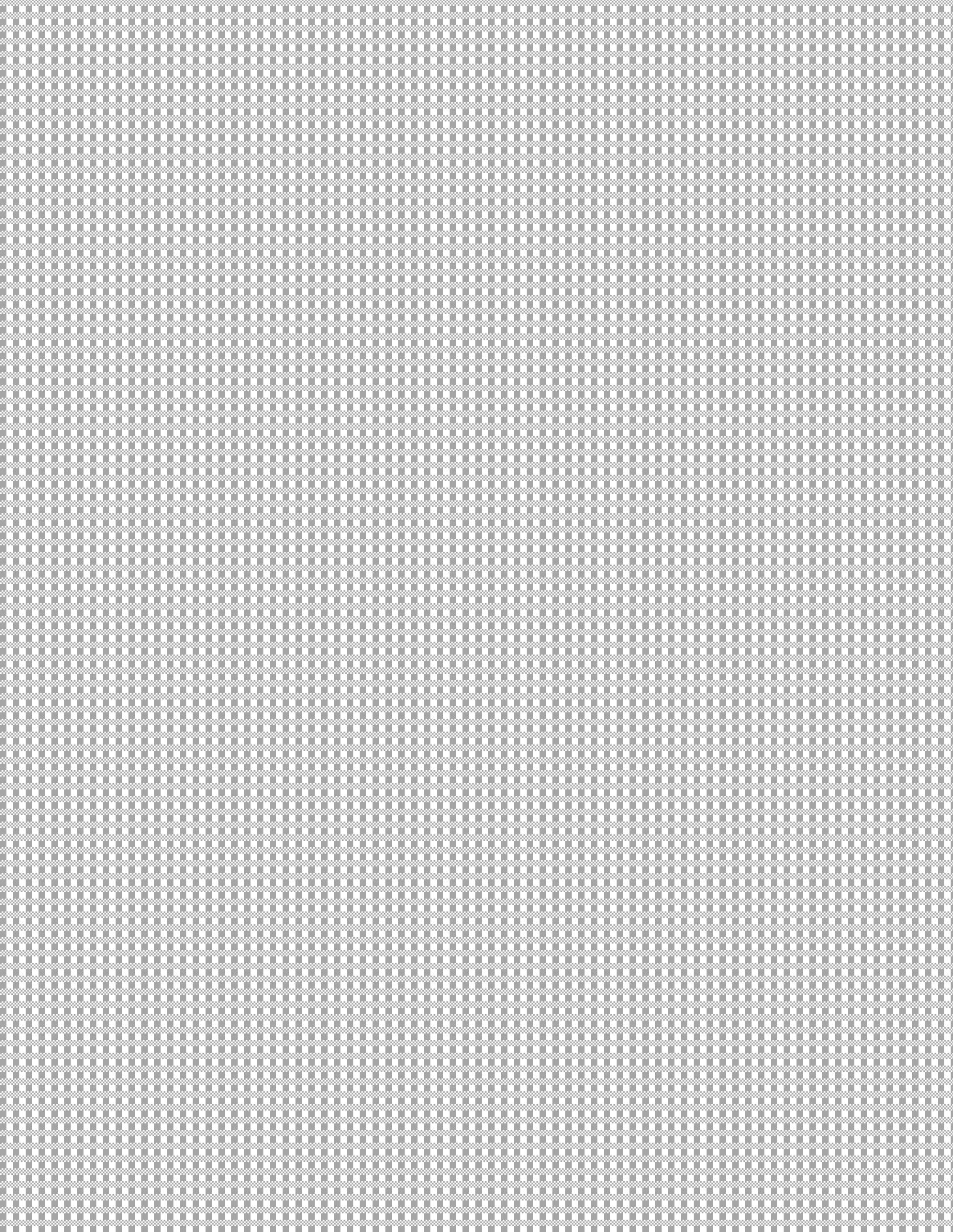


Tarjetas para 'Buscadores a buscar'











0

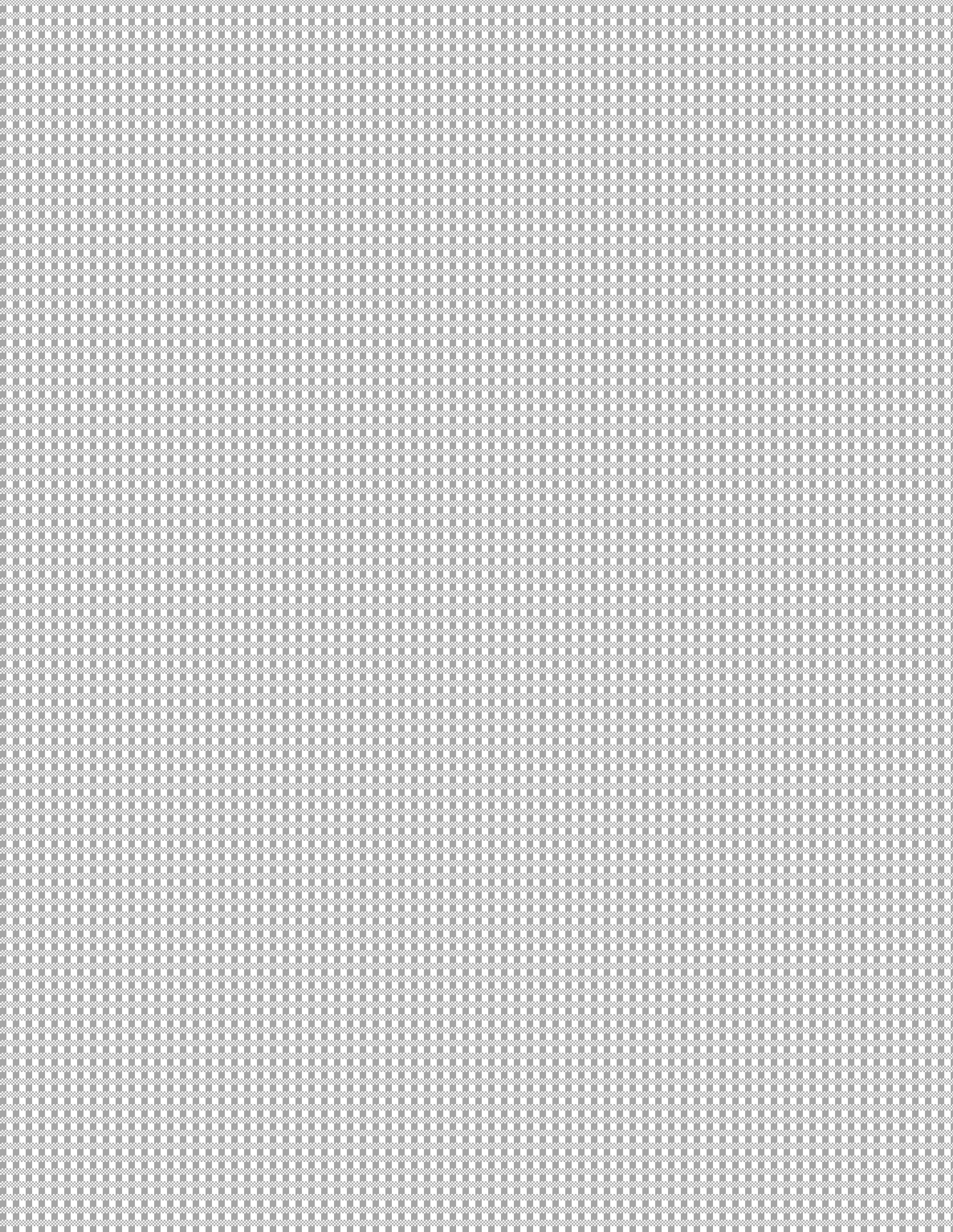
1

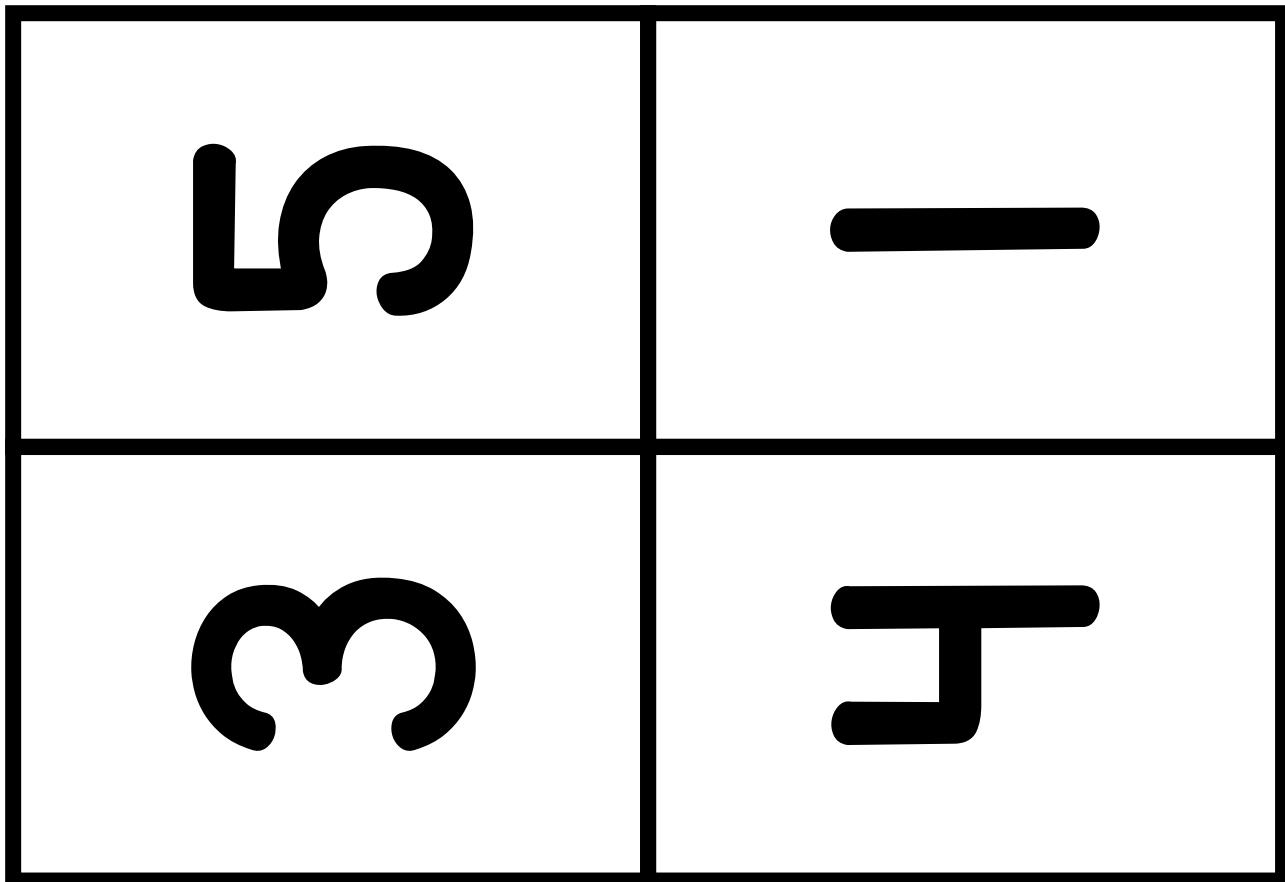
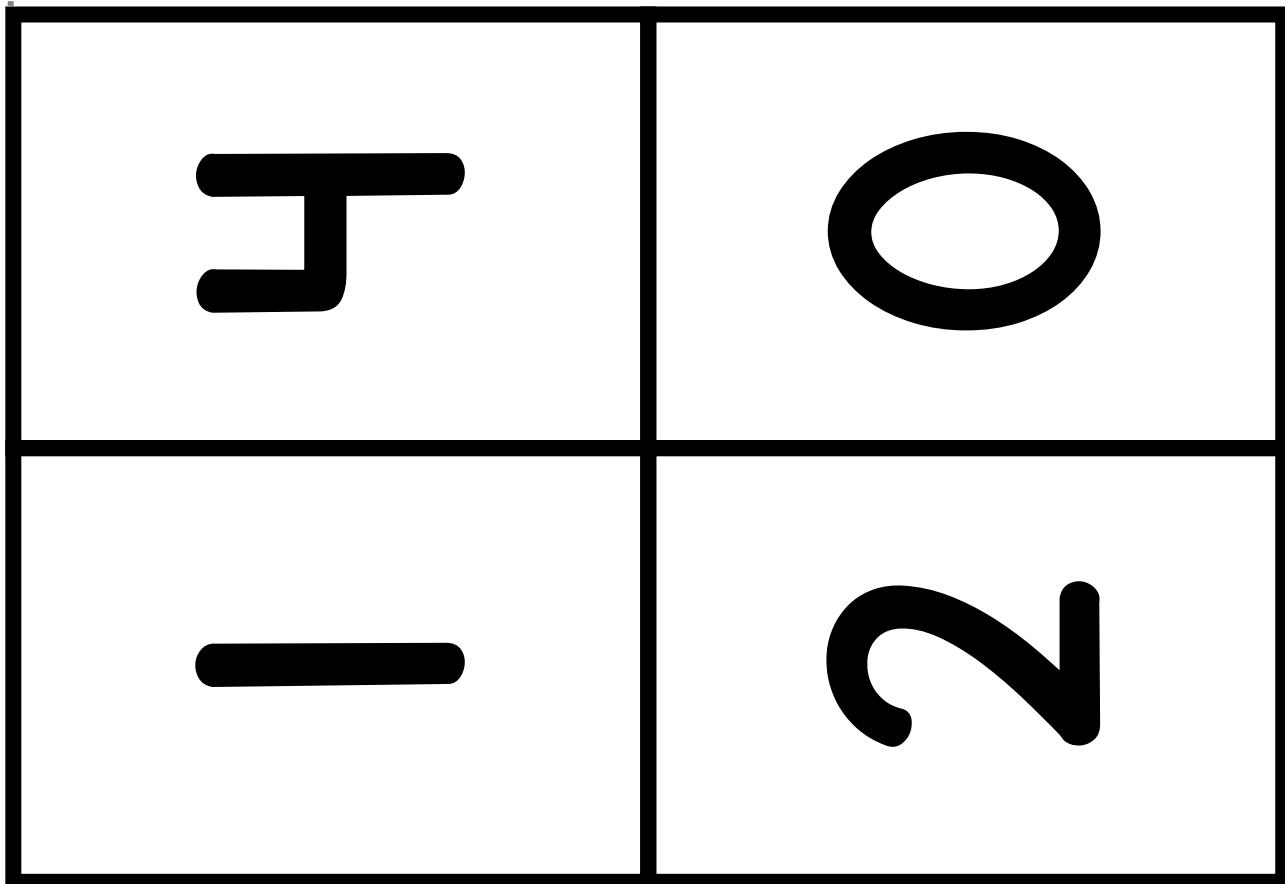
2

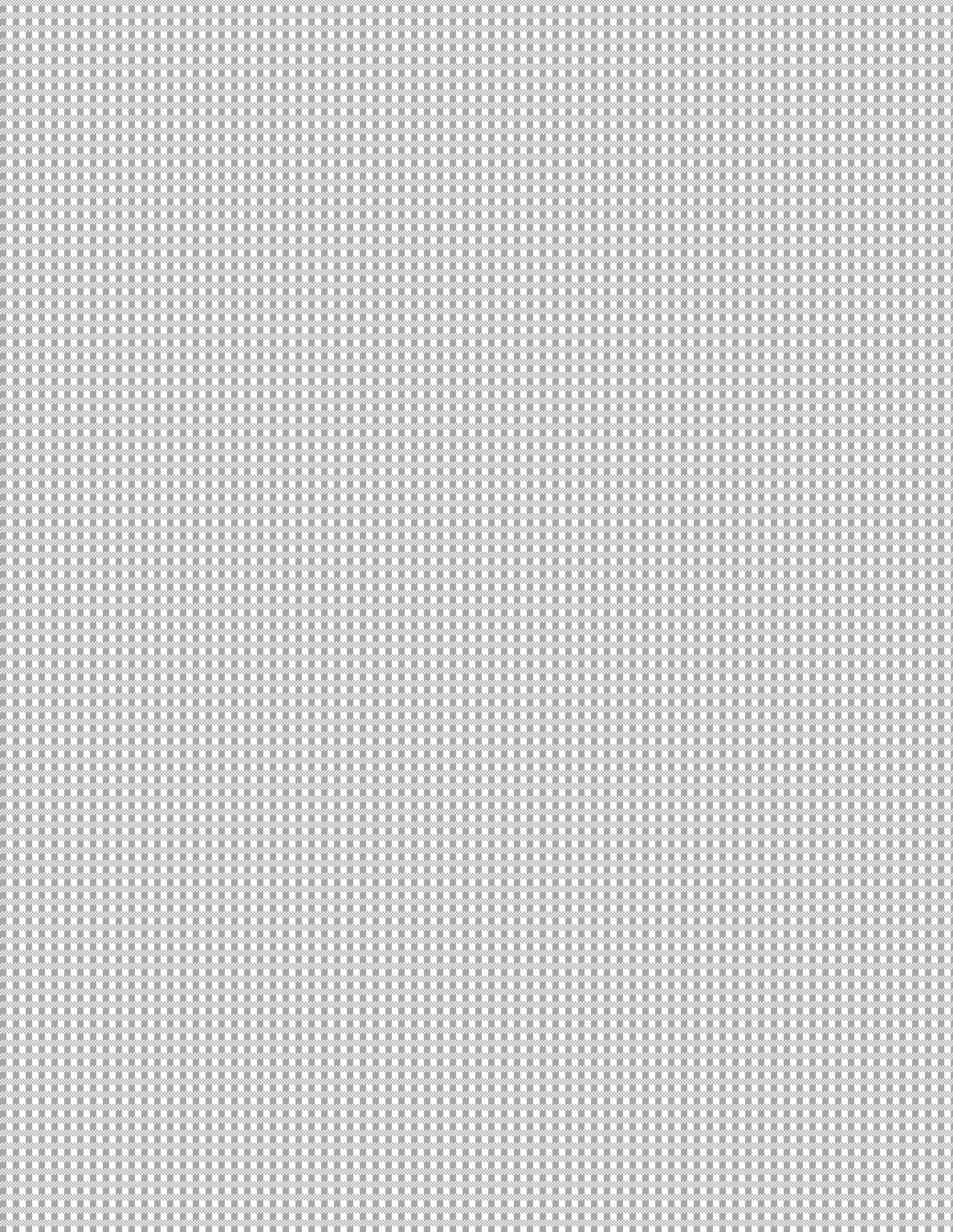
3

4

5

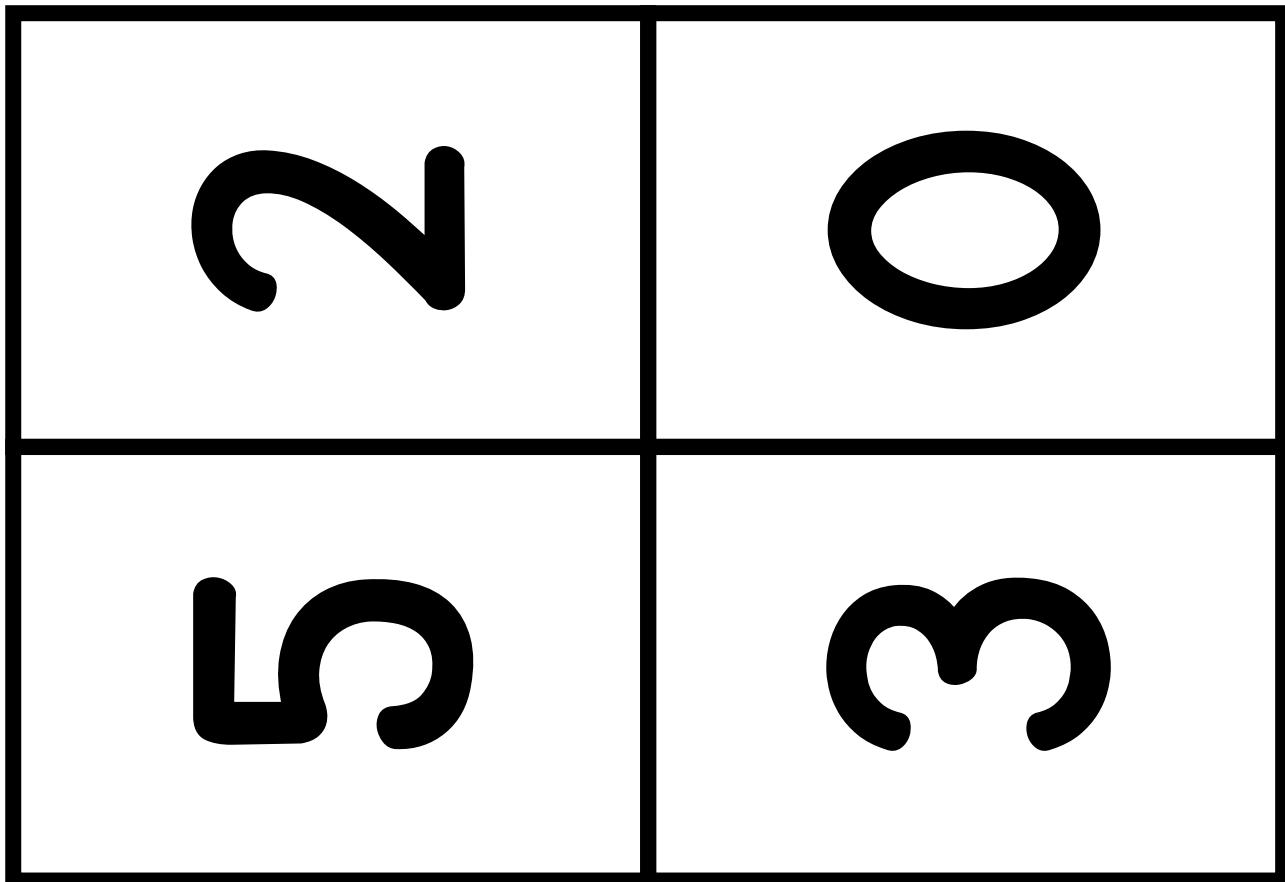
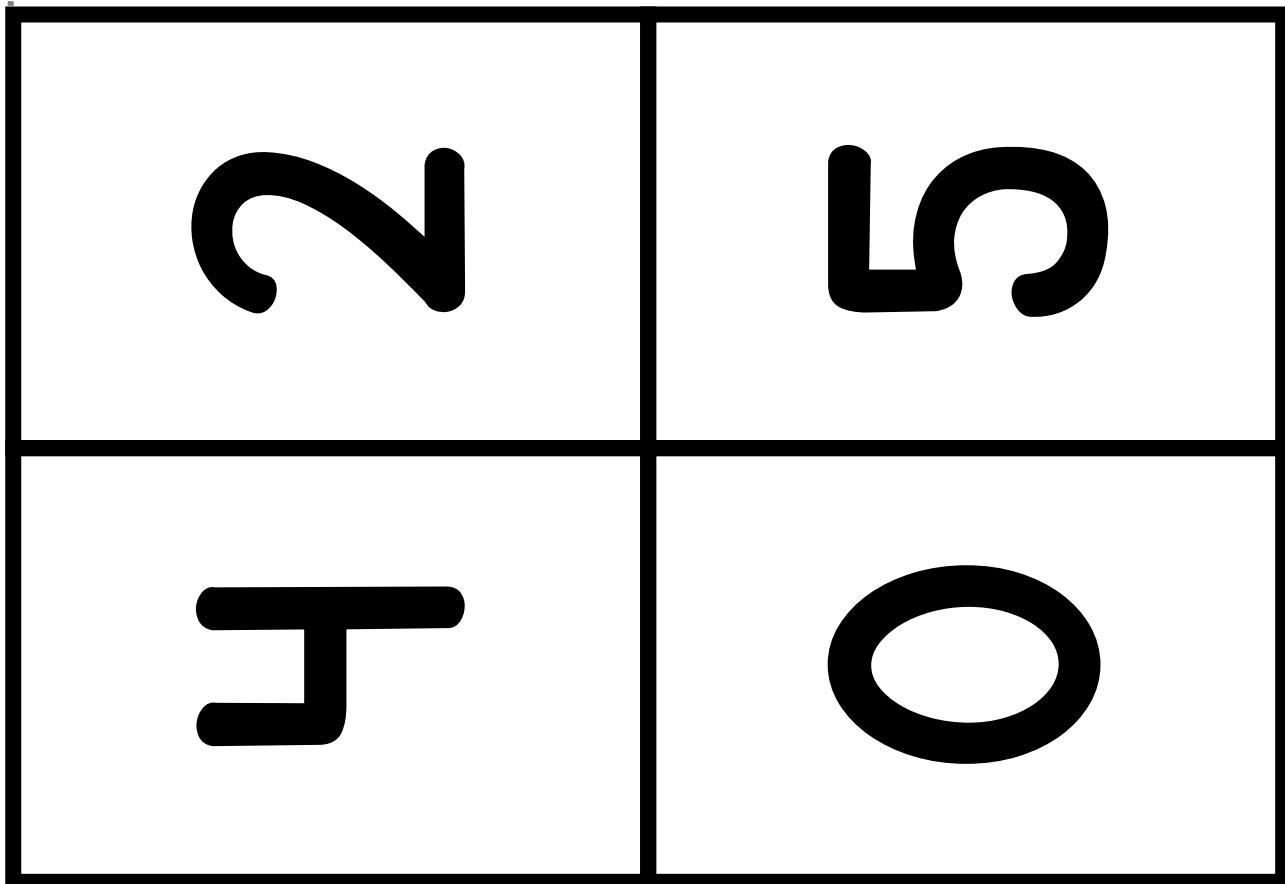


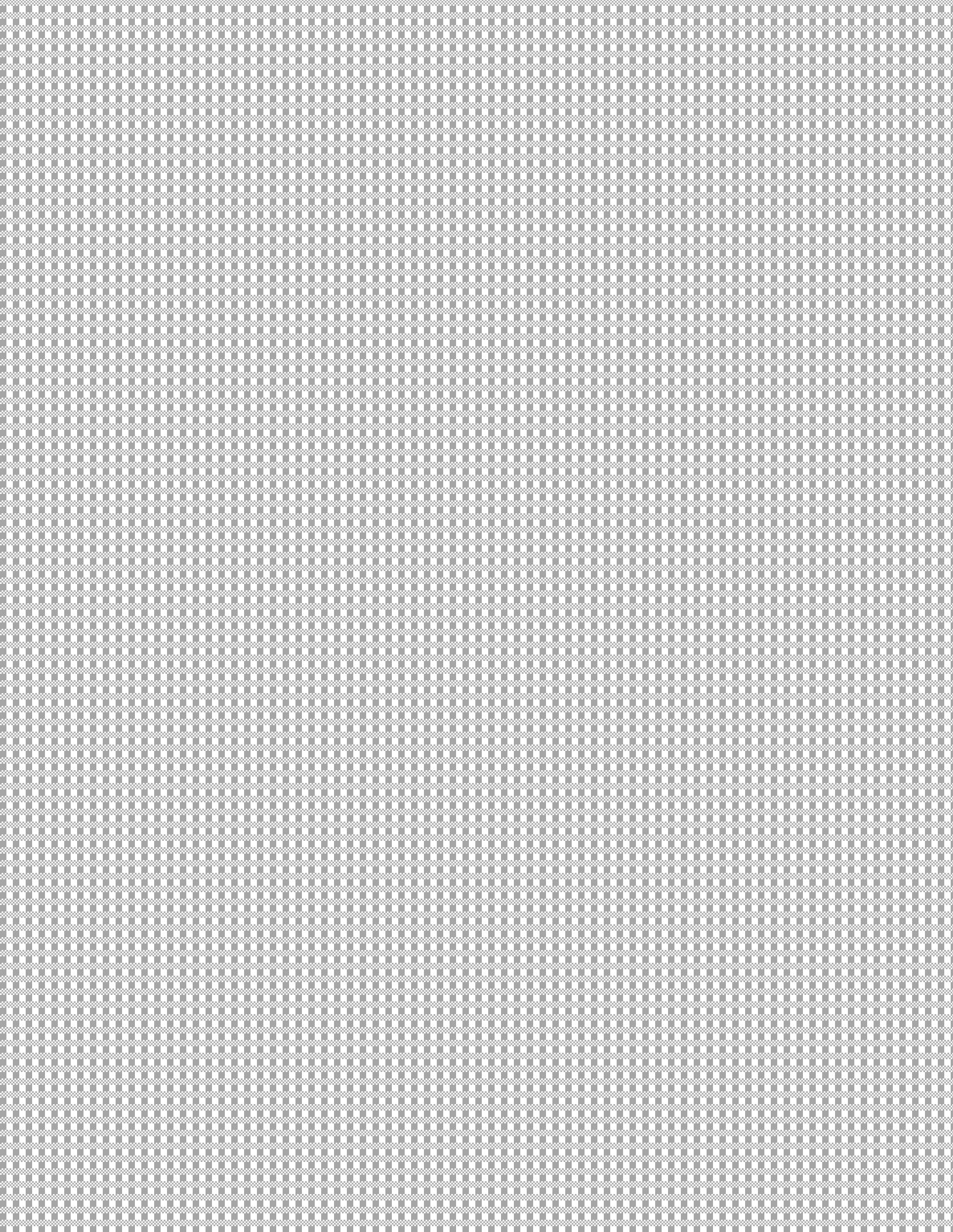






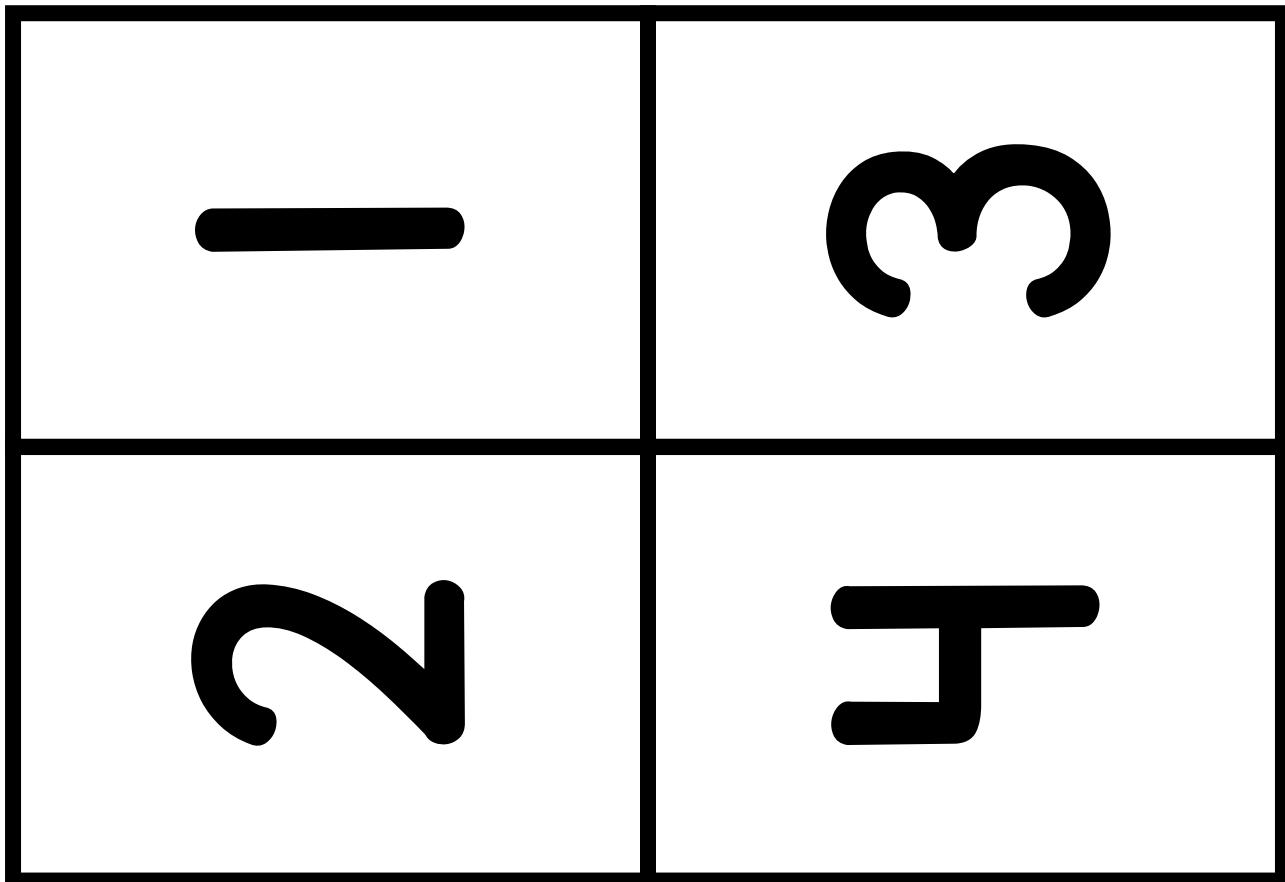
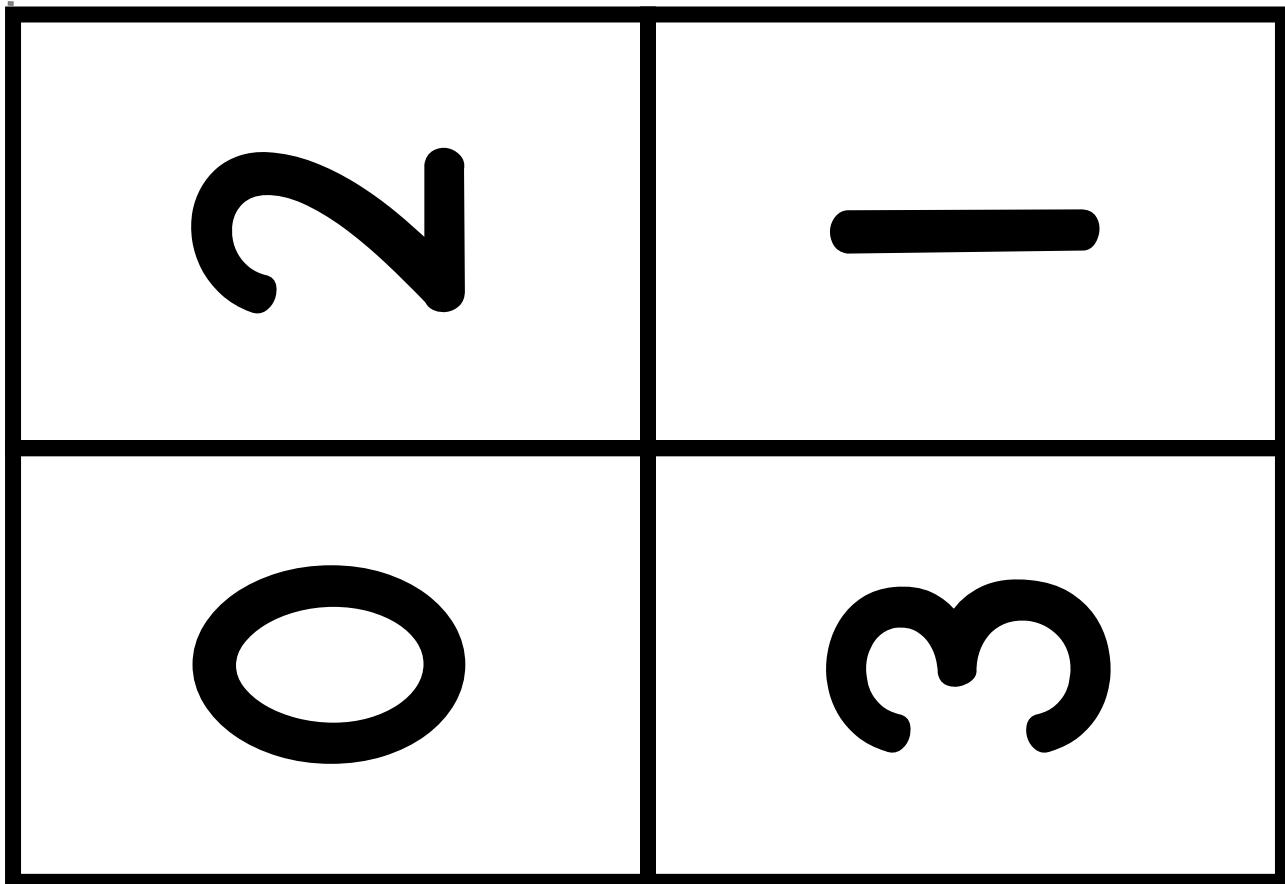
Tableros para 'La lotería del 5'

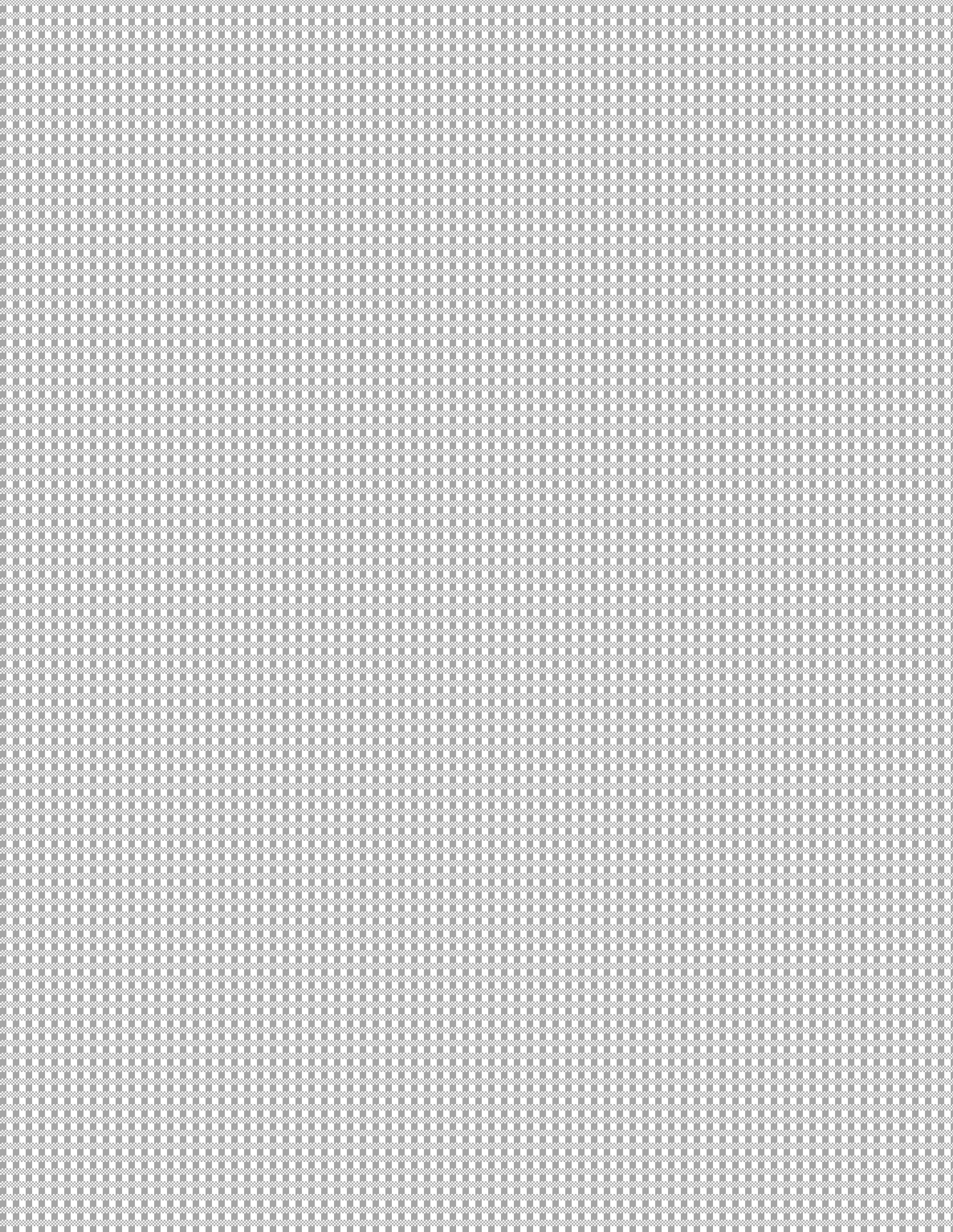






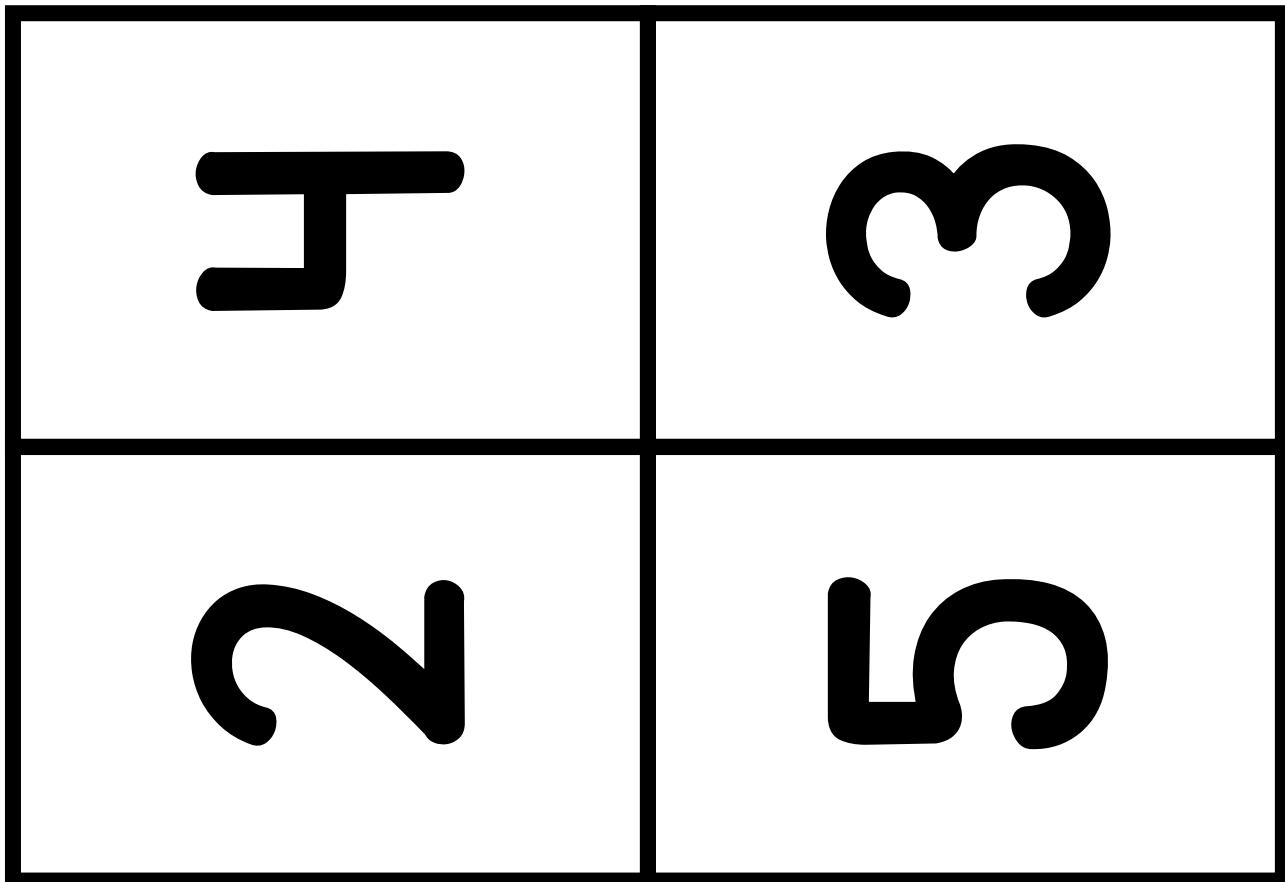
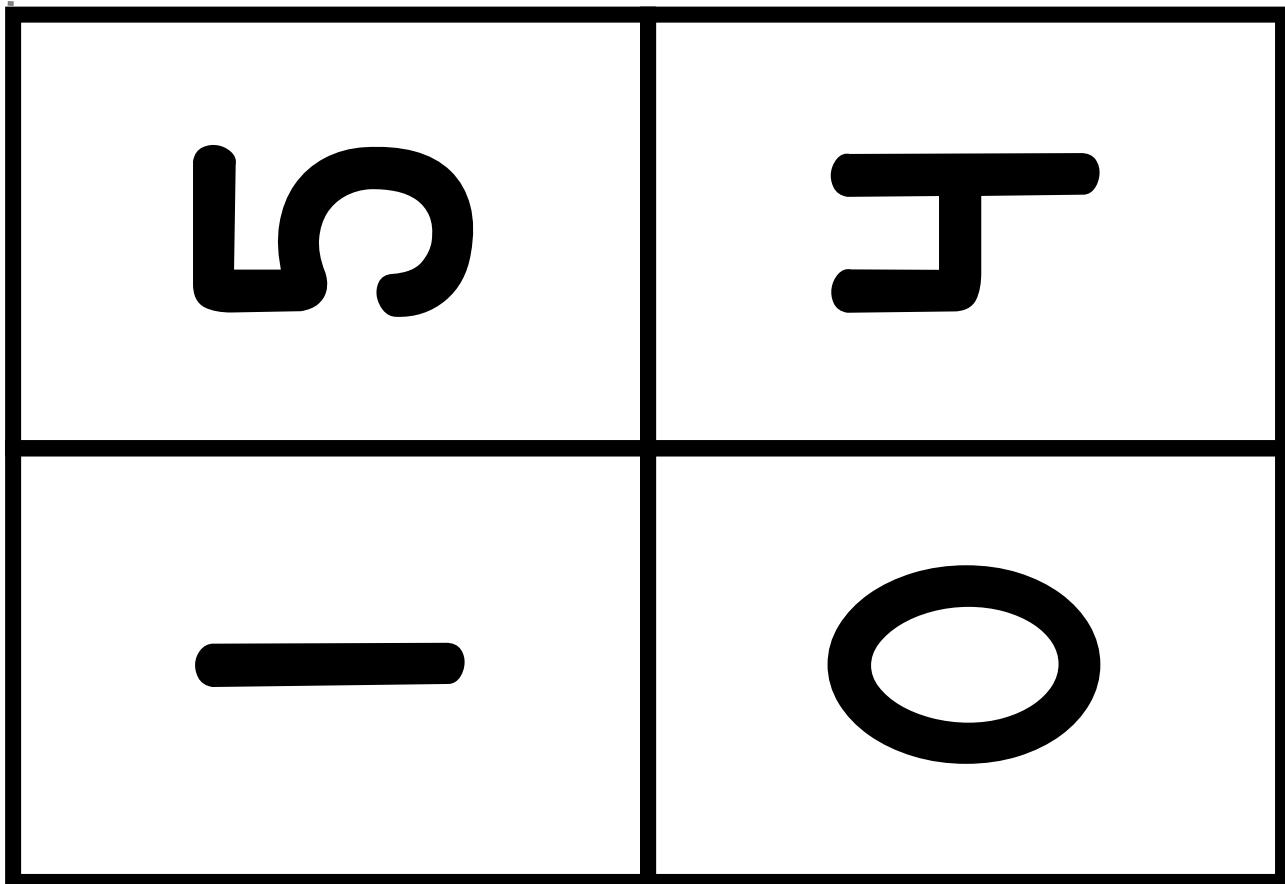
Tableros para 'La lotería del 5'

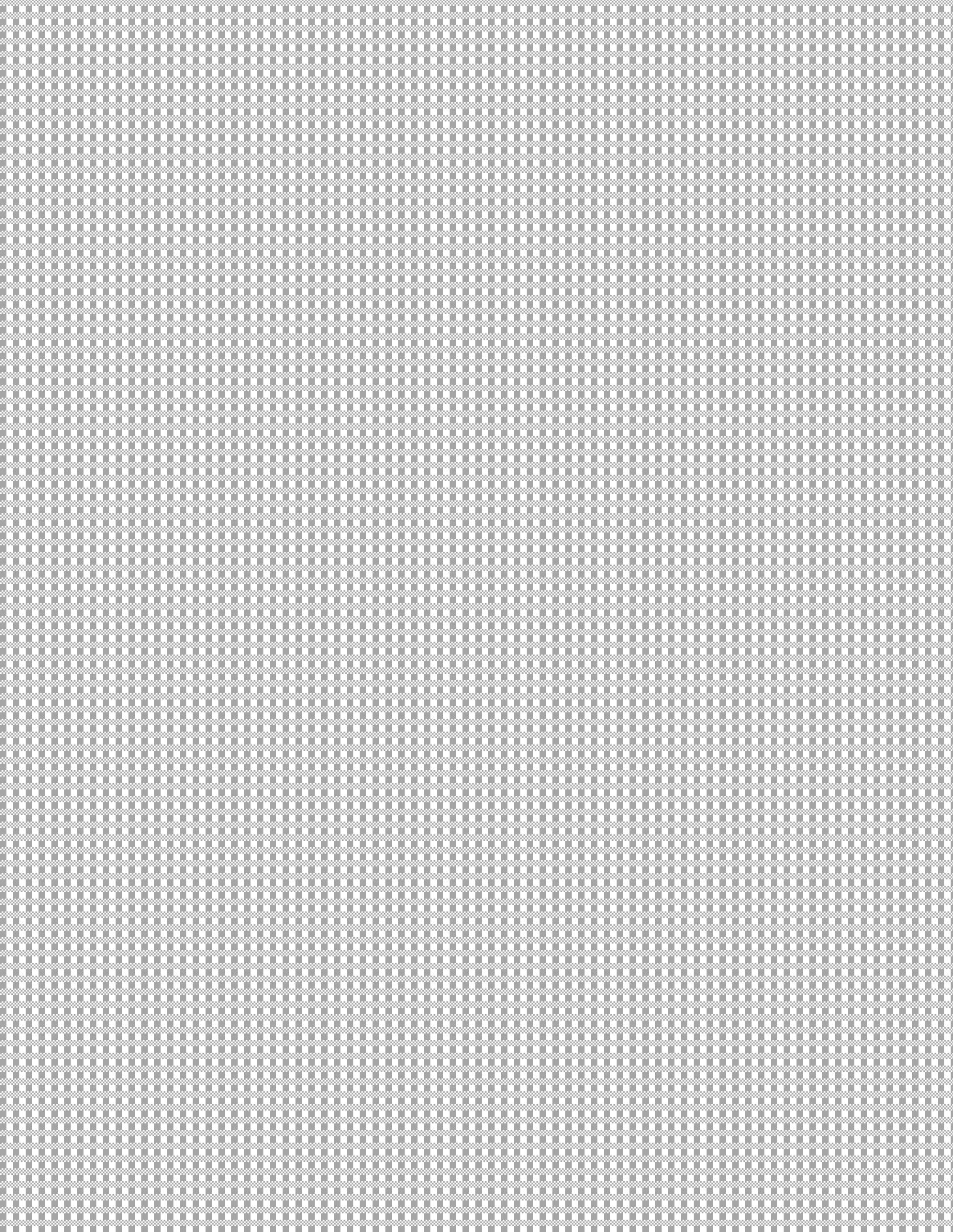






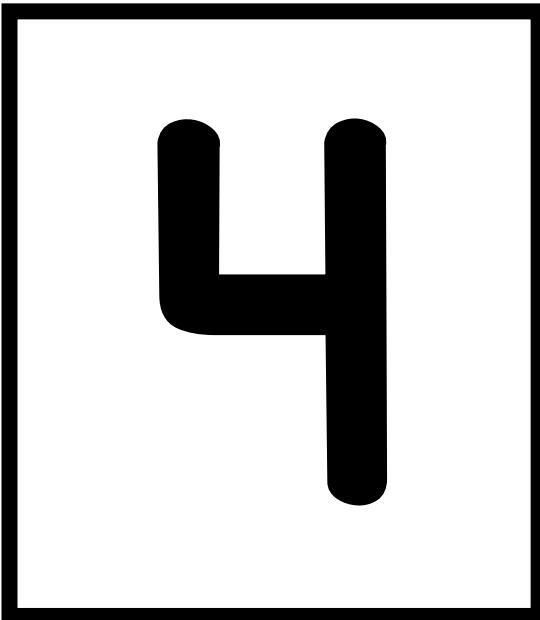
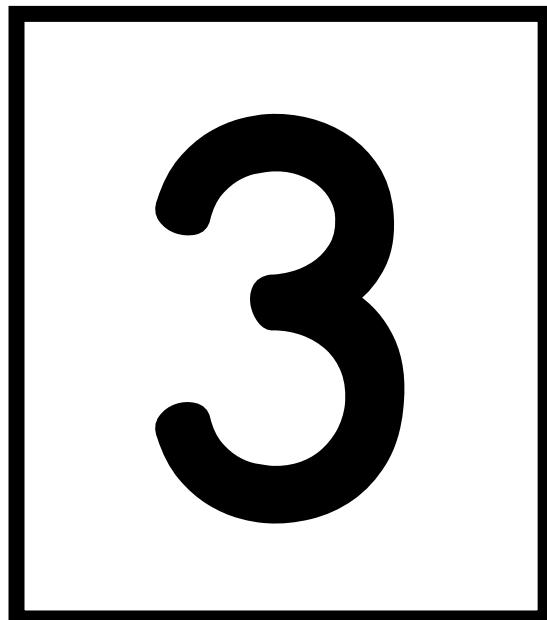
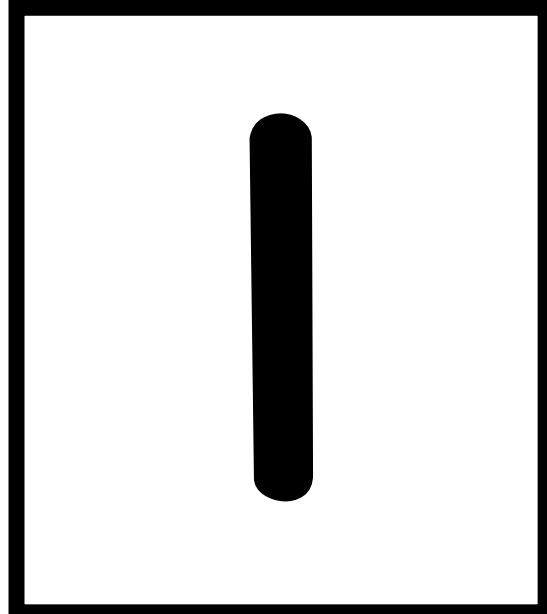
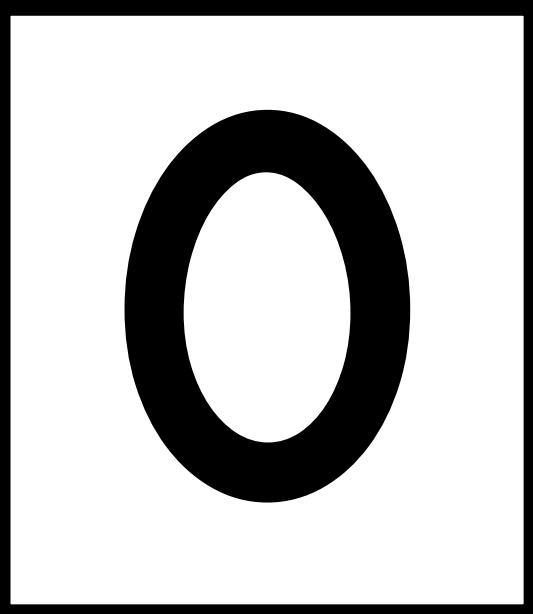
Tableros para 'La lotería del 5'

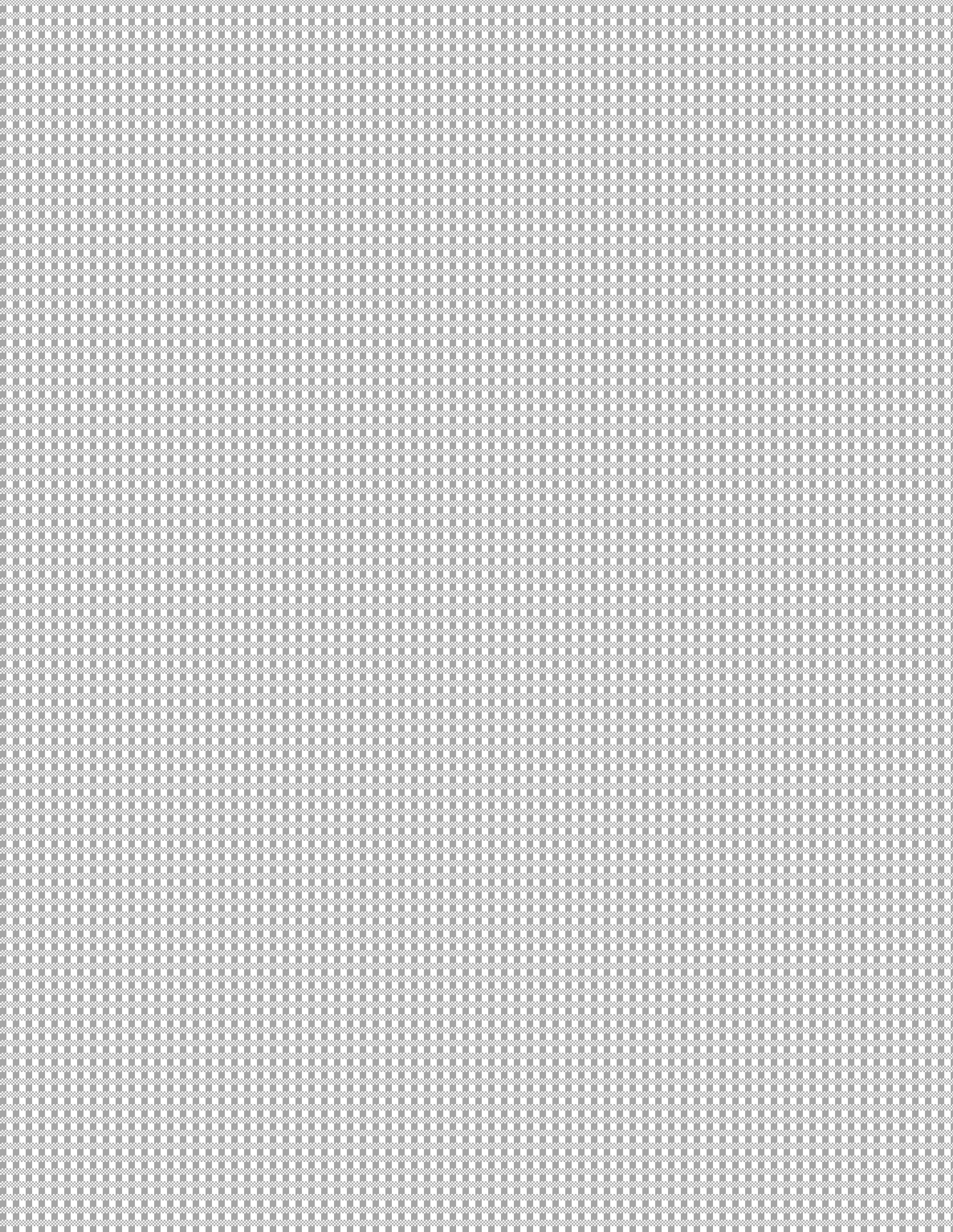




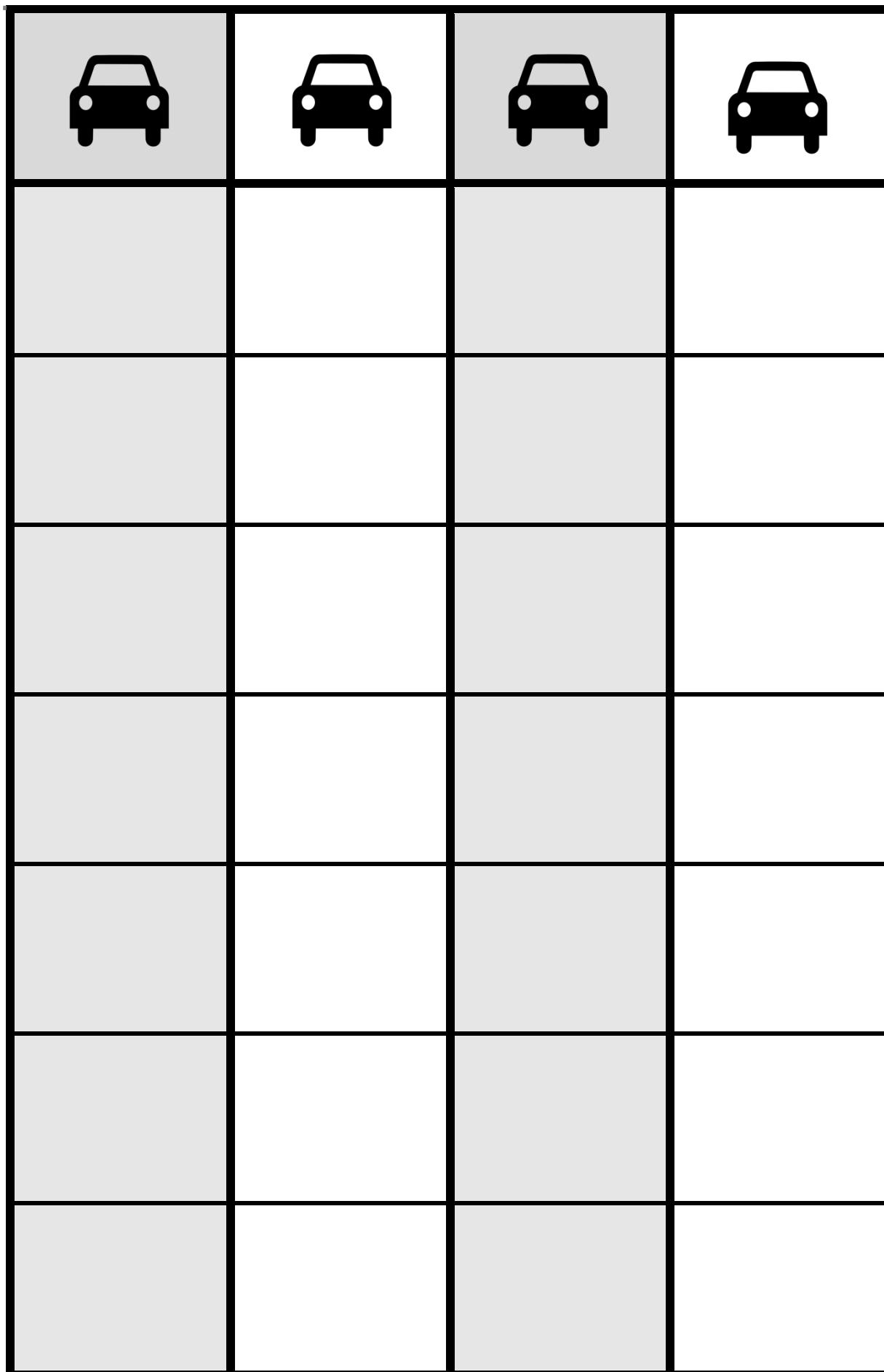


Tarjetas para 'Al ritmo del tambor'



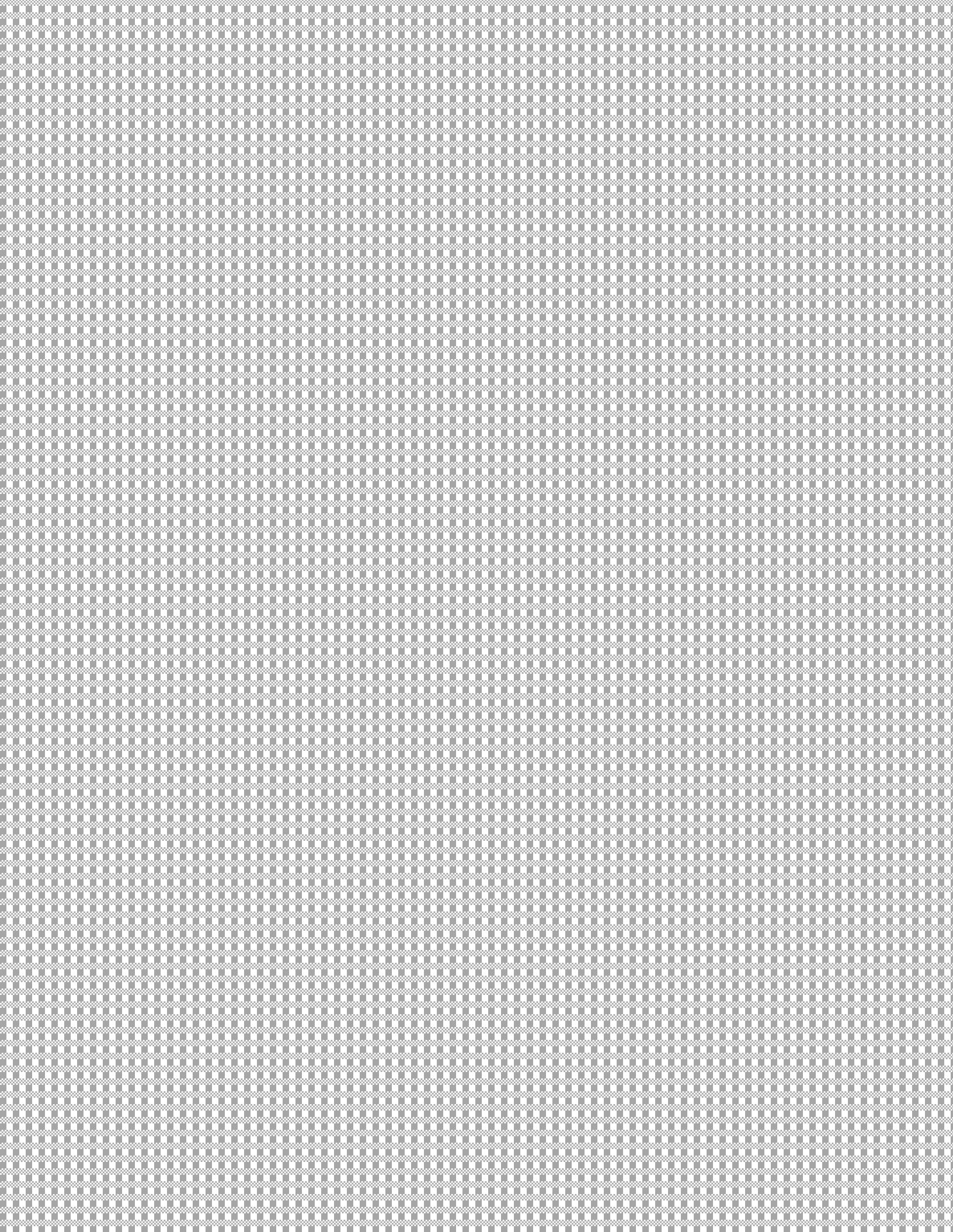


Tablero para 'Carreritas con el 5' y 'Carreritas con el 5 (lo que falta para 5)'

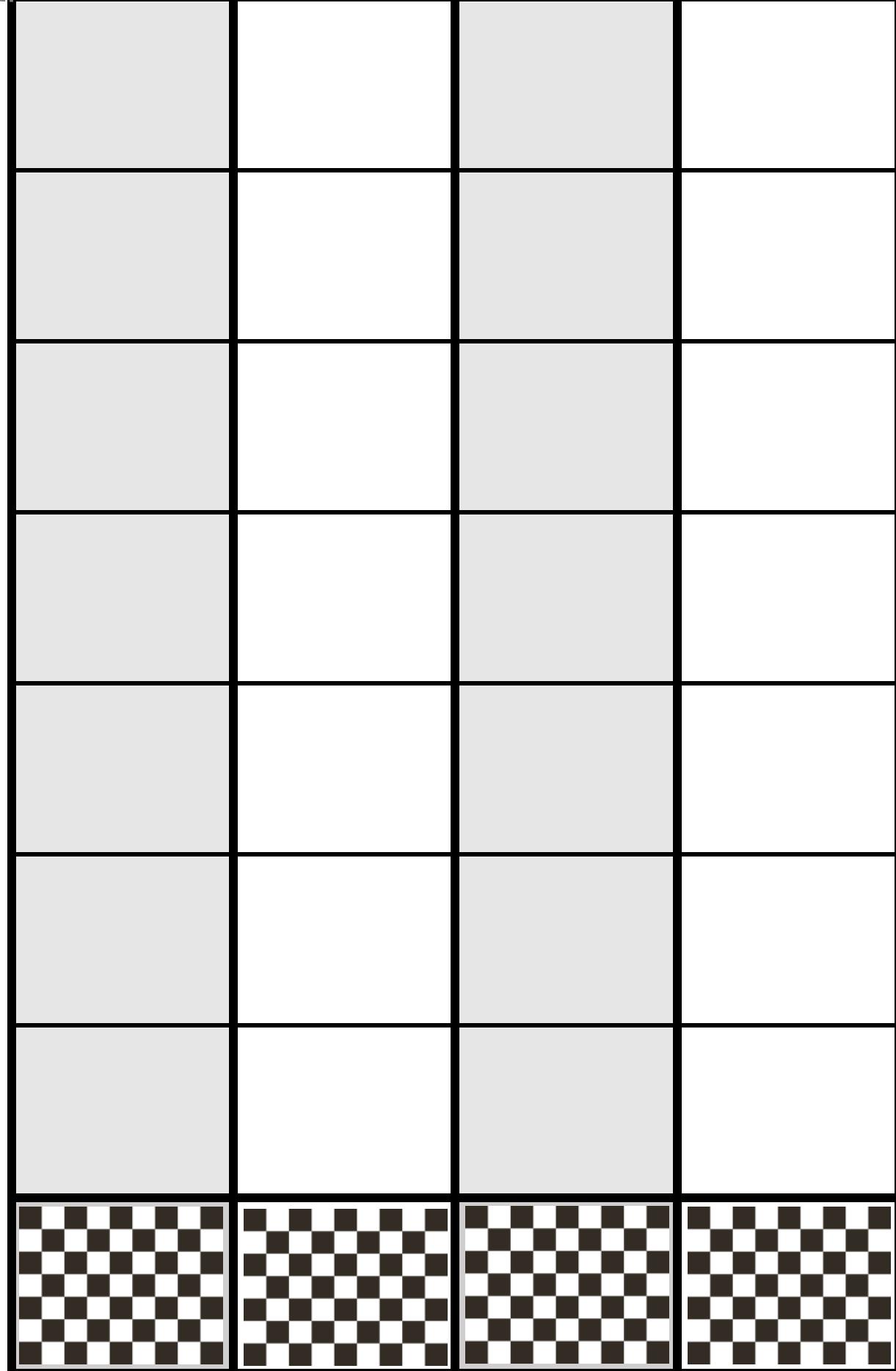


pestaña

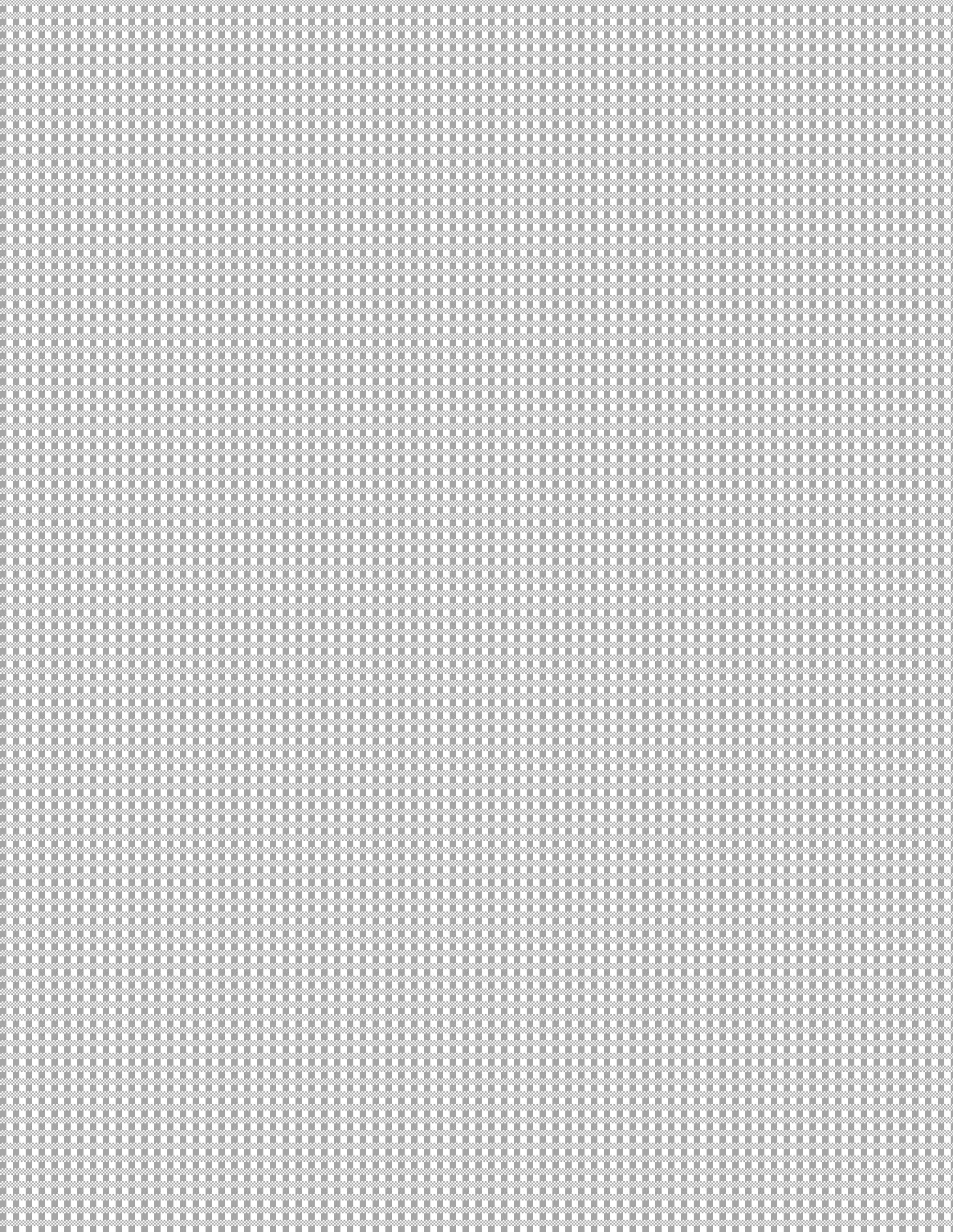
Recortable F



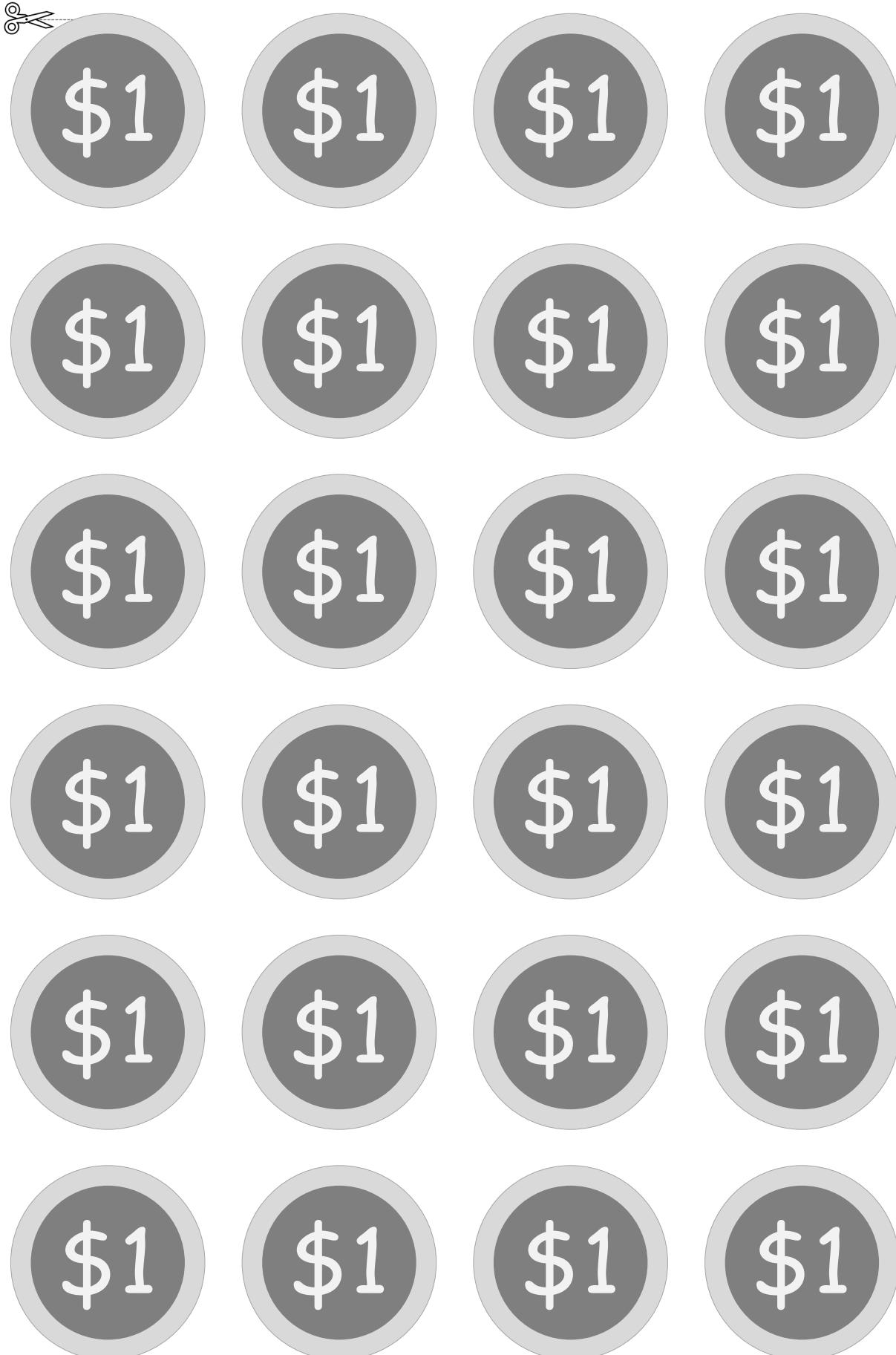
Tablero para 'Carreritas con el 5' y 'Carreritas con el 5 (lo que falta para 5)'

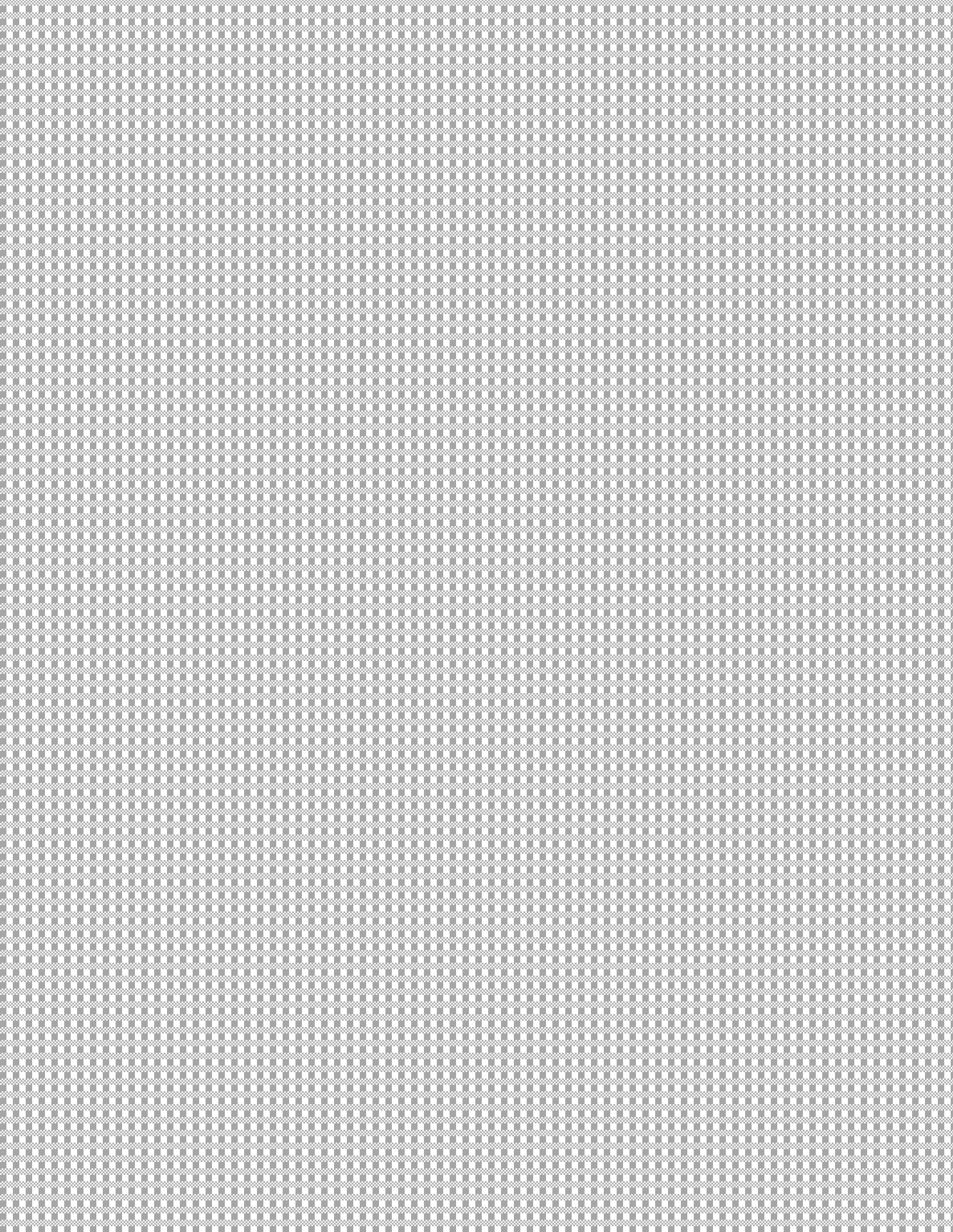


Recortable F



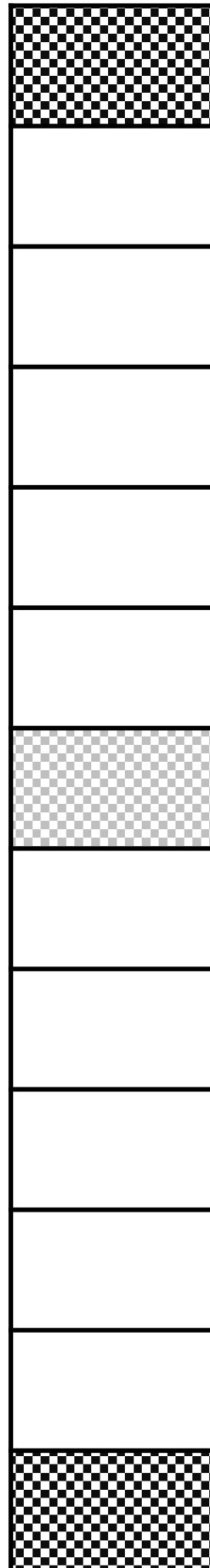
Monedas para '¿Qué puedo comprar con 5 pesos?'
y '¿Qué puedo comprar con 10 pesos?'

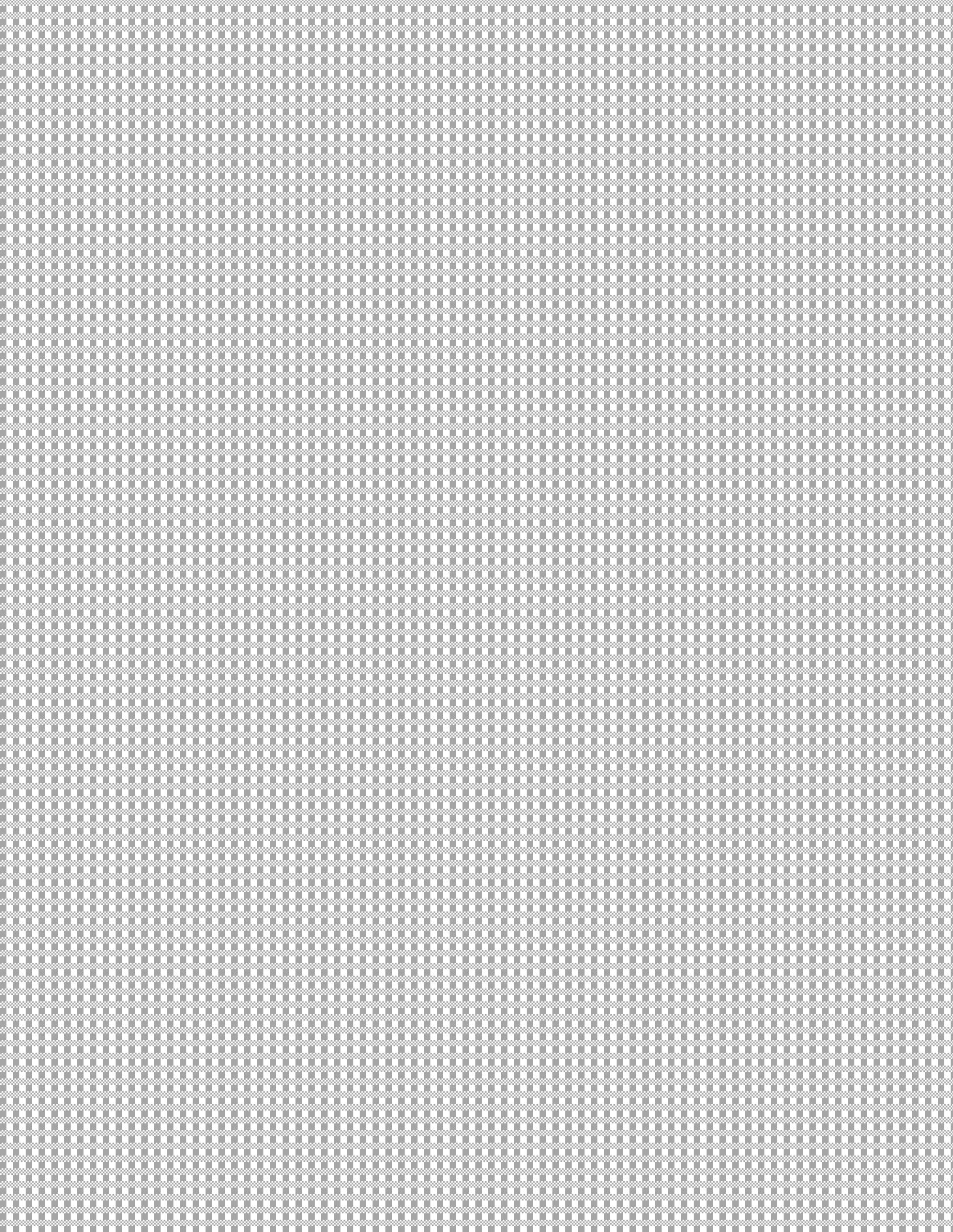




Recoritable H

Tablero para 'Ven para acá'







0

1

2

3

4

5

0

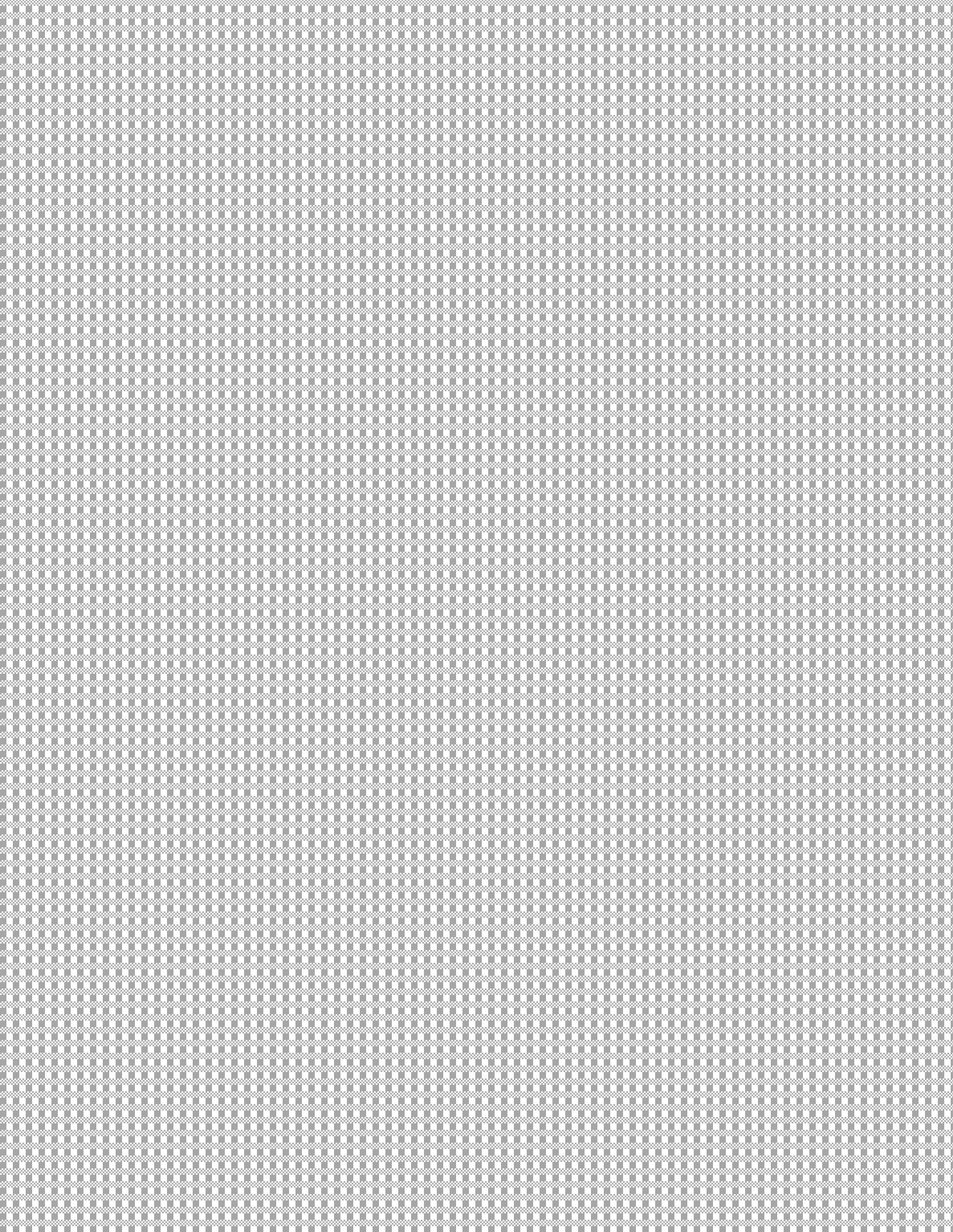
1

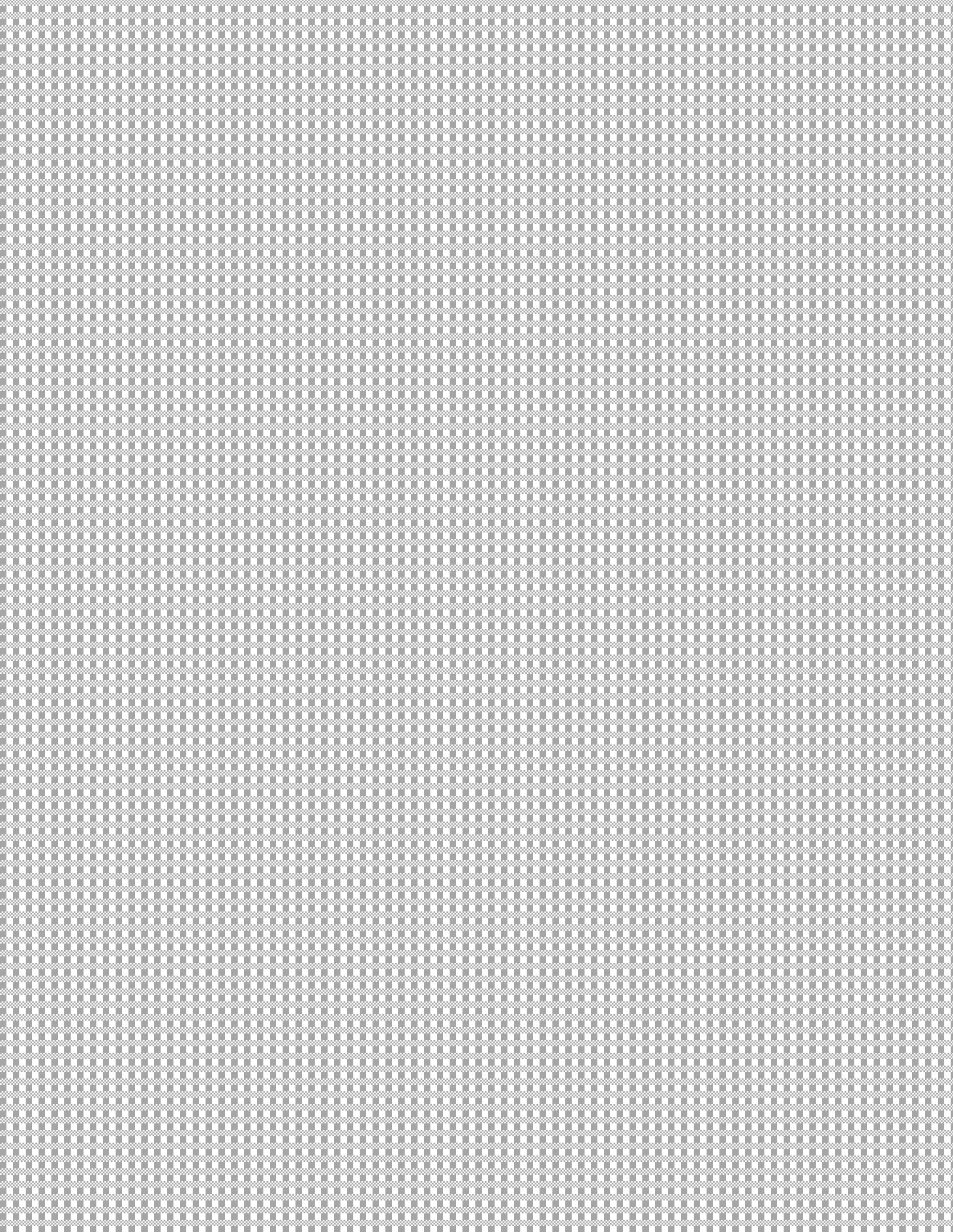
2

3

4

5

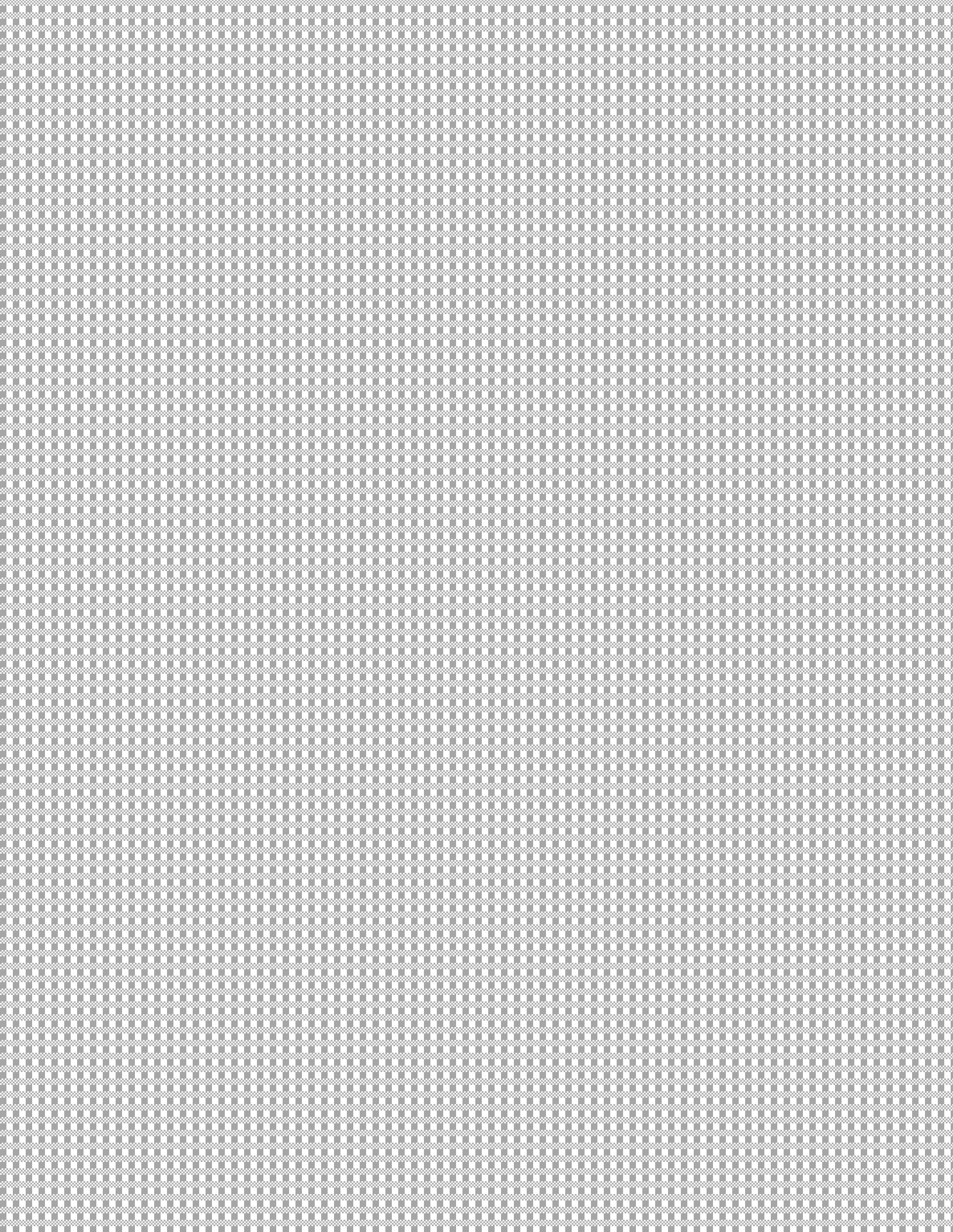






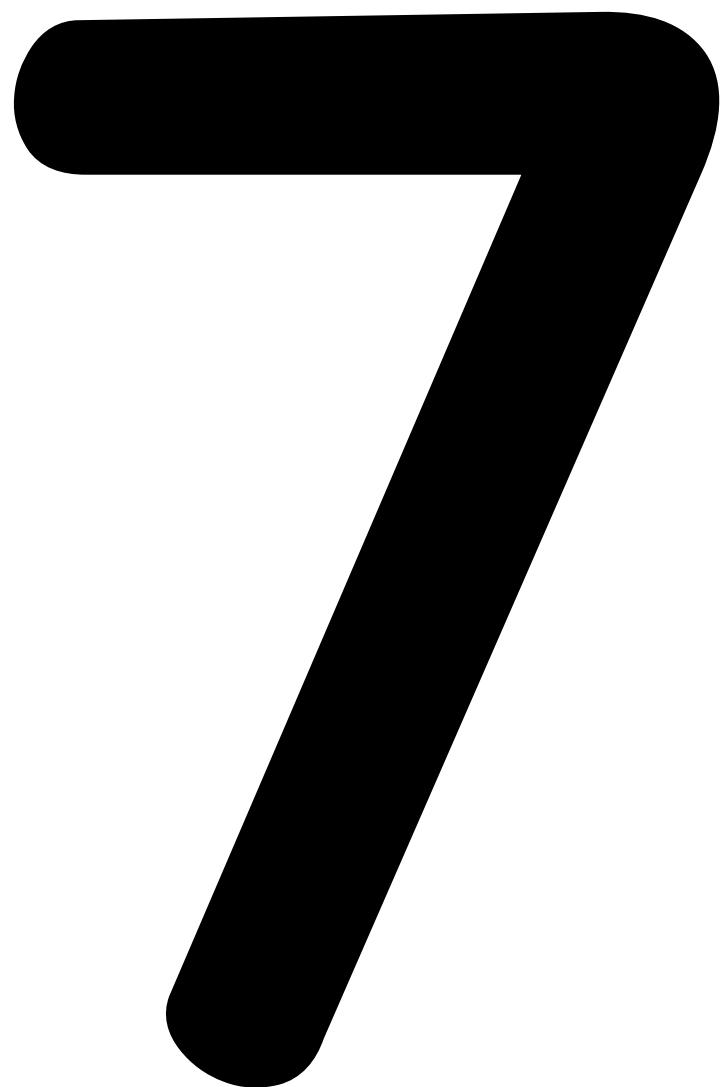
‘¿Y ahora, qué número es?’

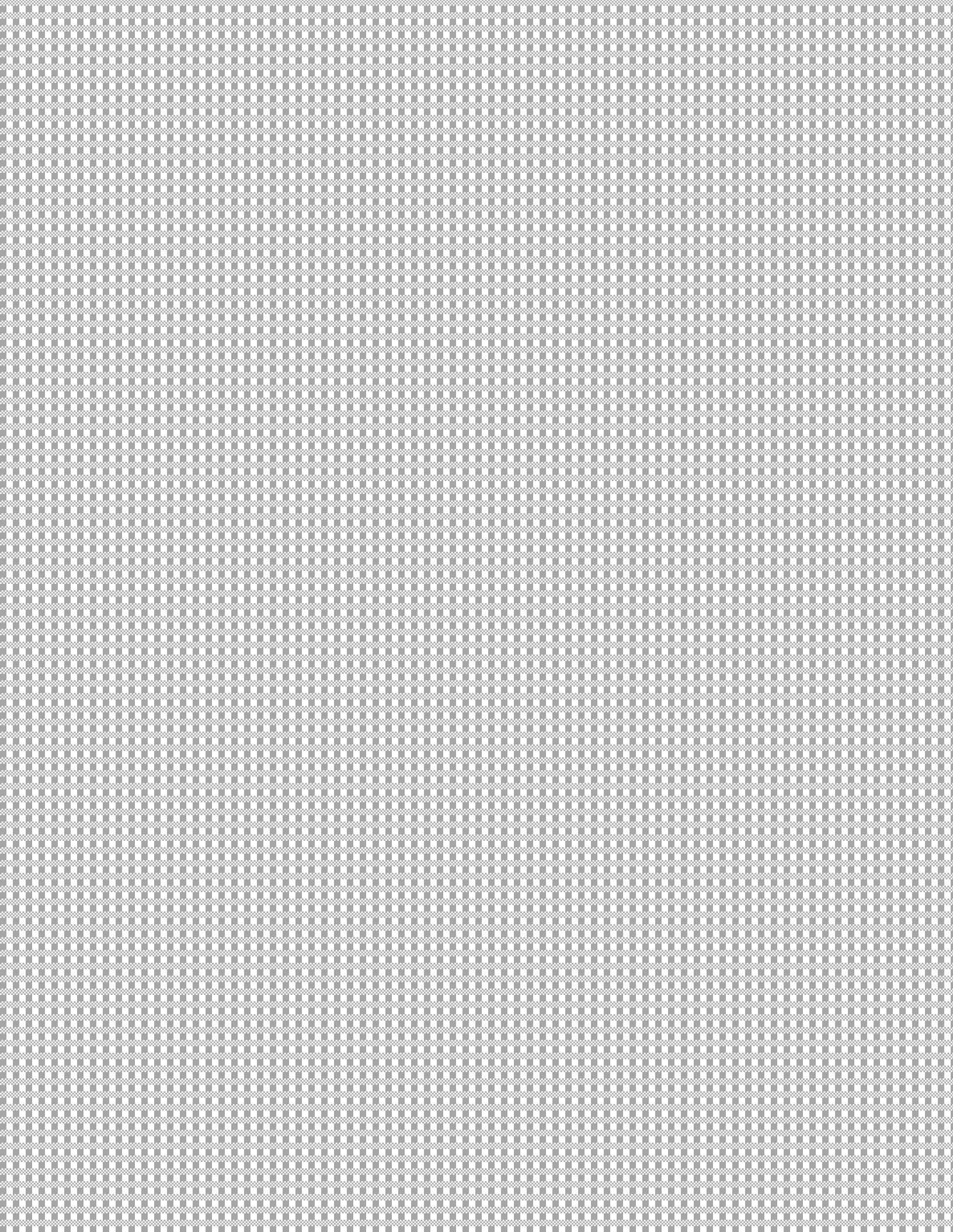






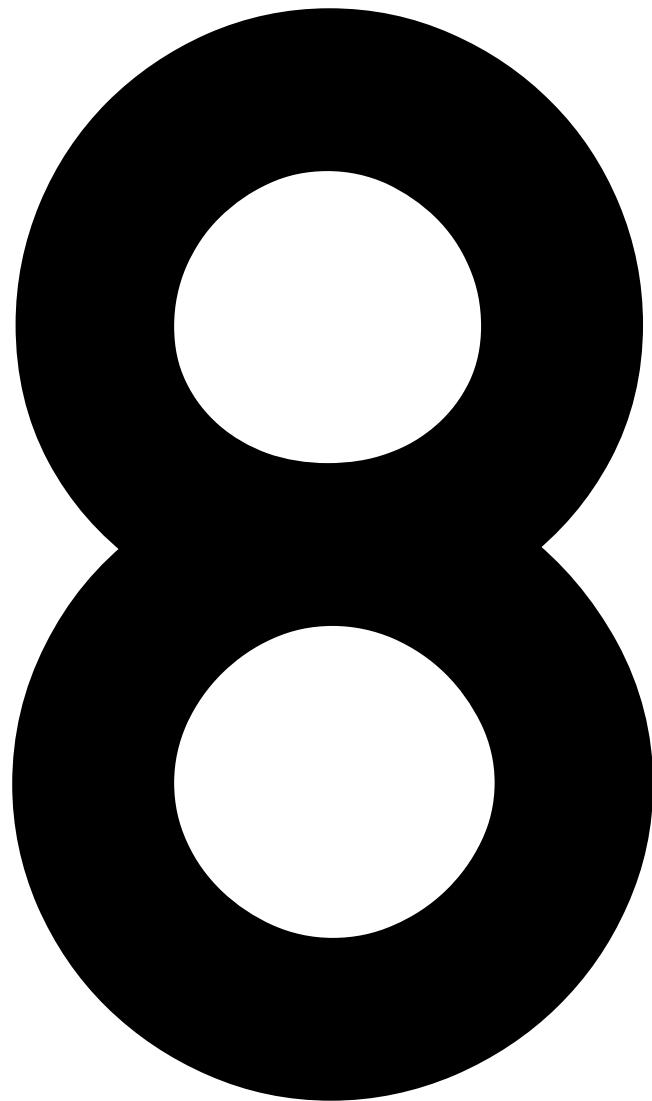
‘¿Y ahora, qué número es?’

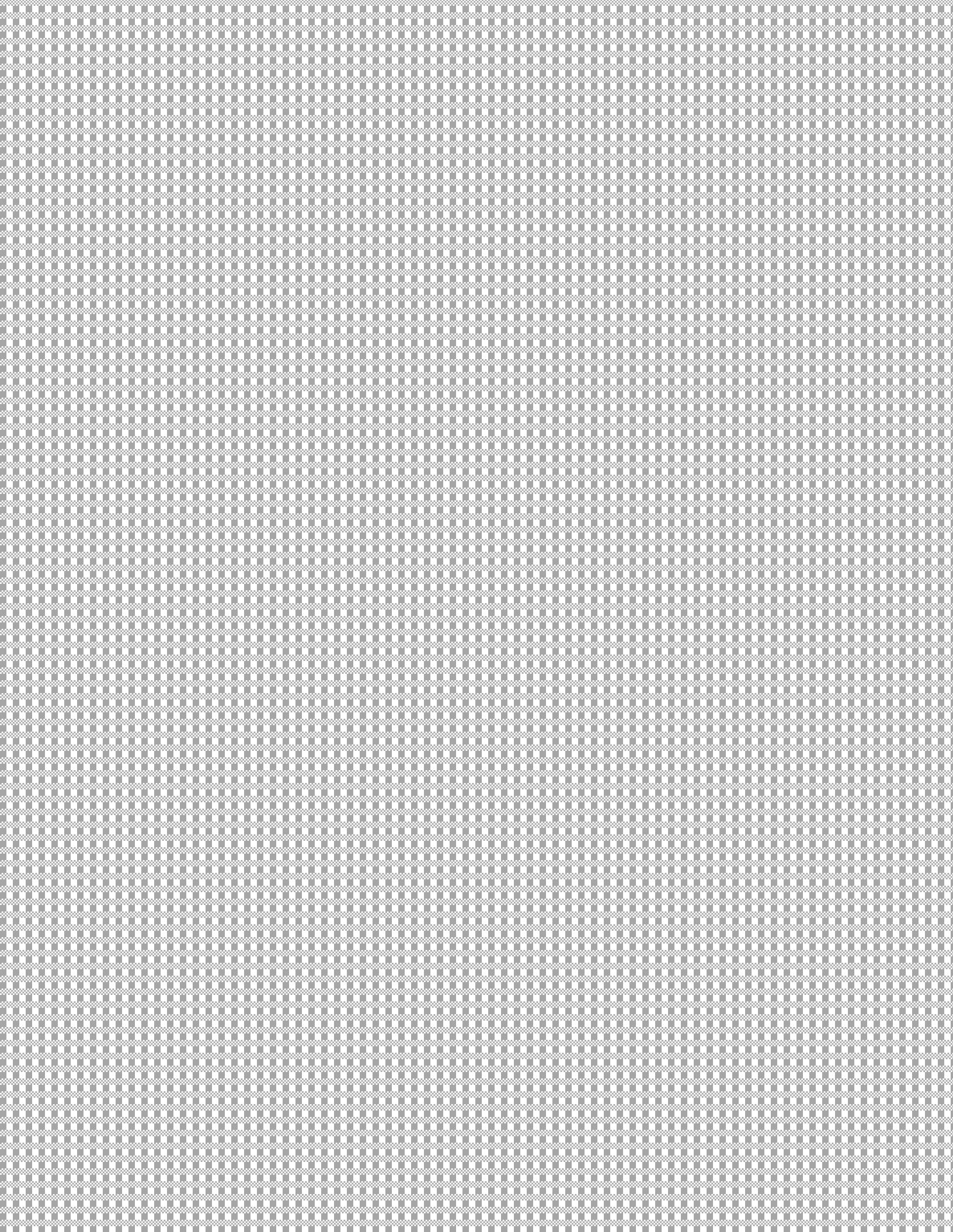






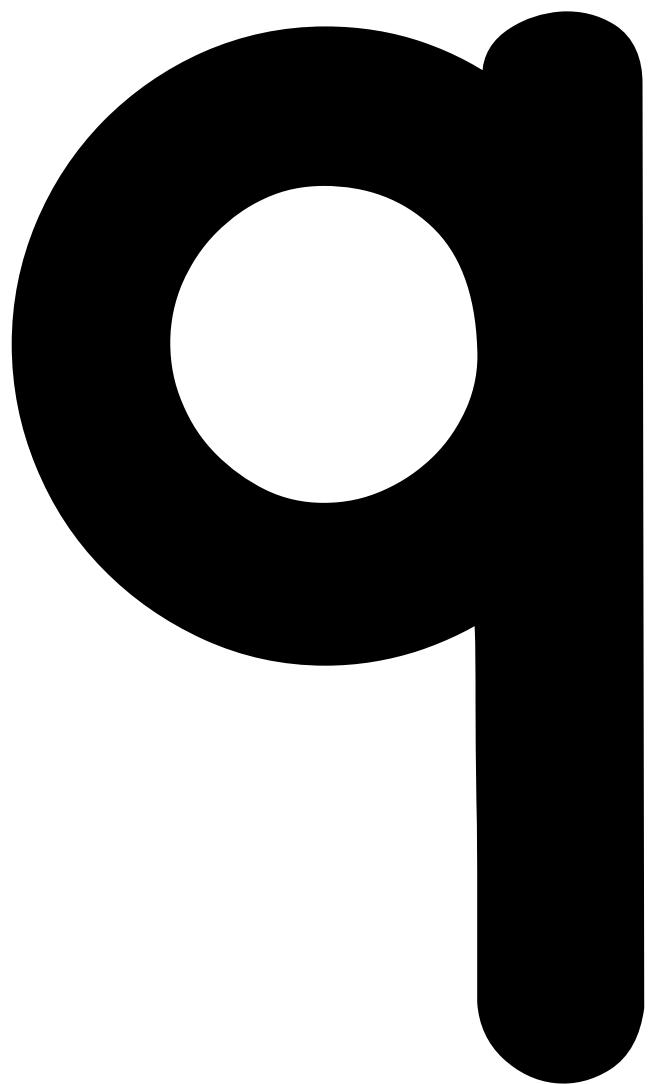
‘¿Y ahora, qué número es?’

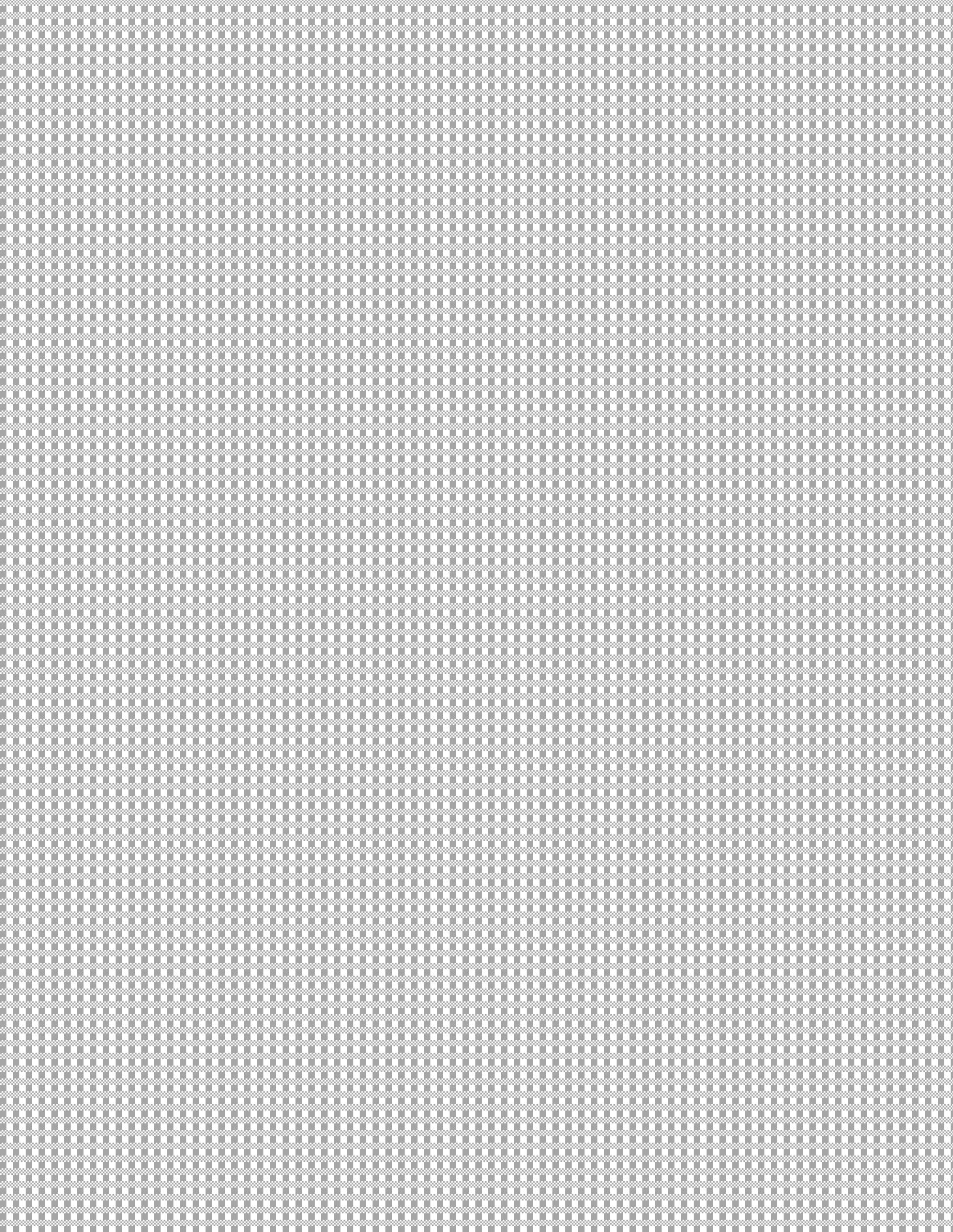






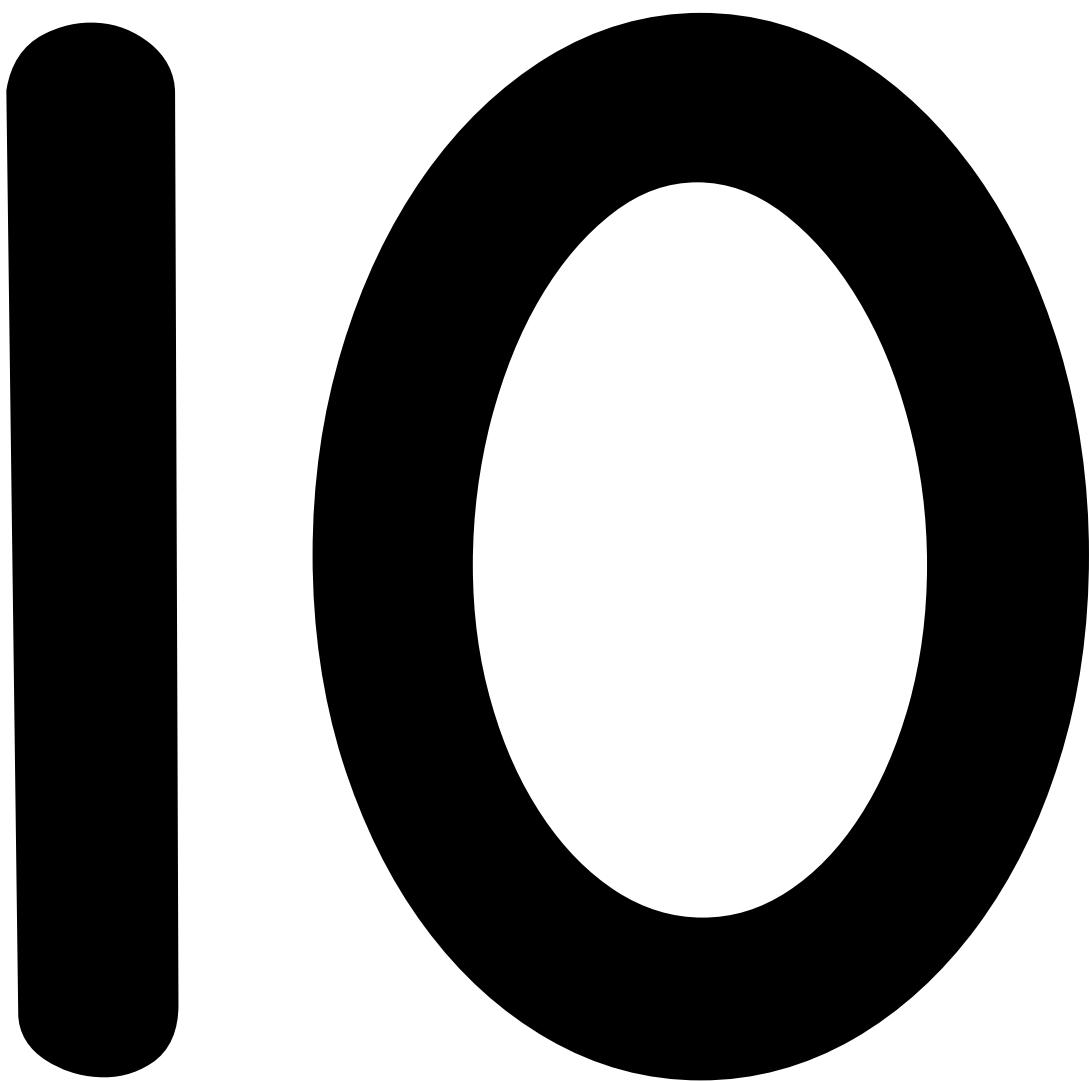
‘¿Y ahora, qué número es?’

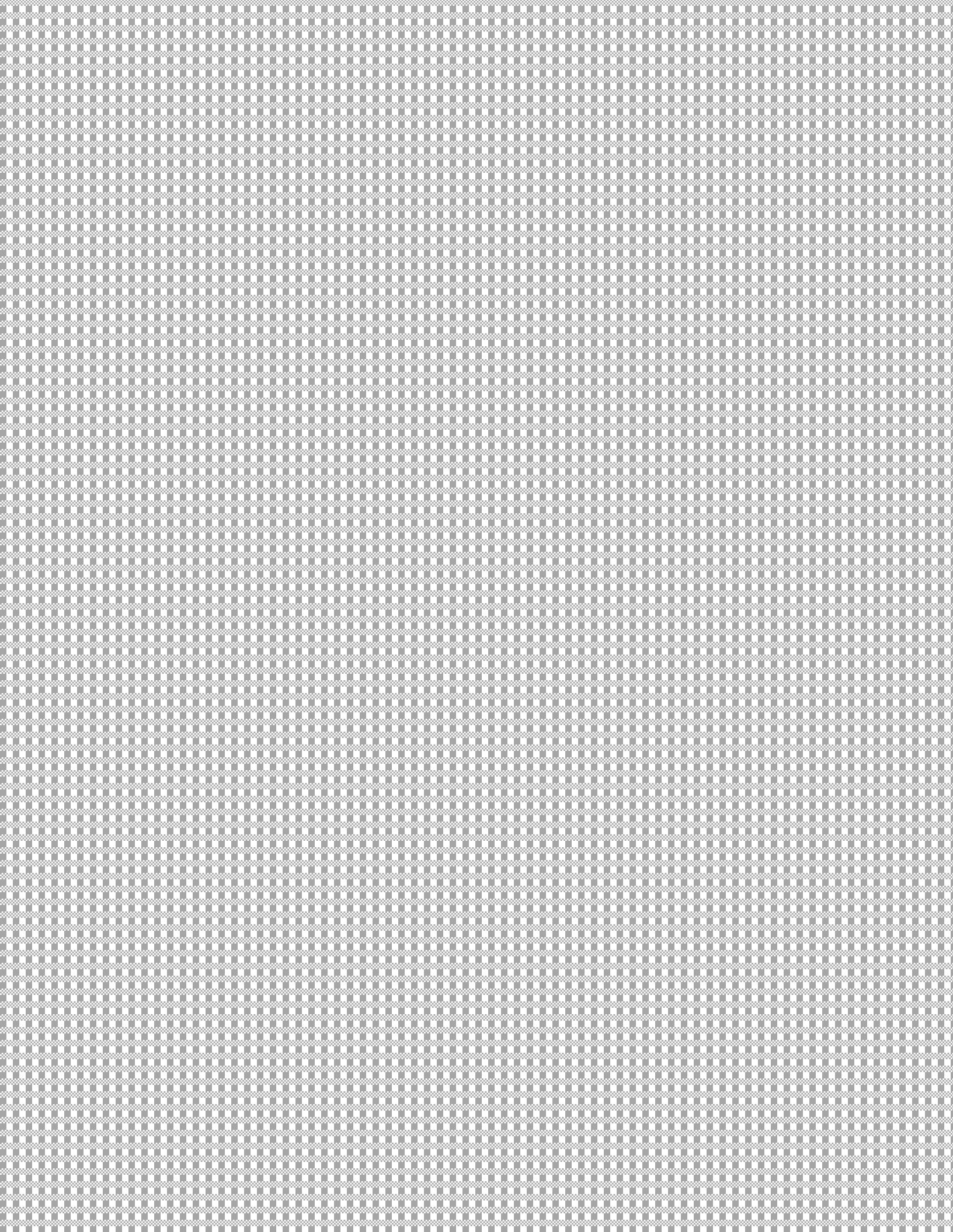






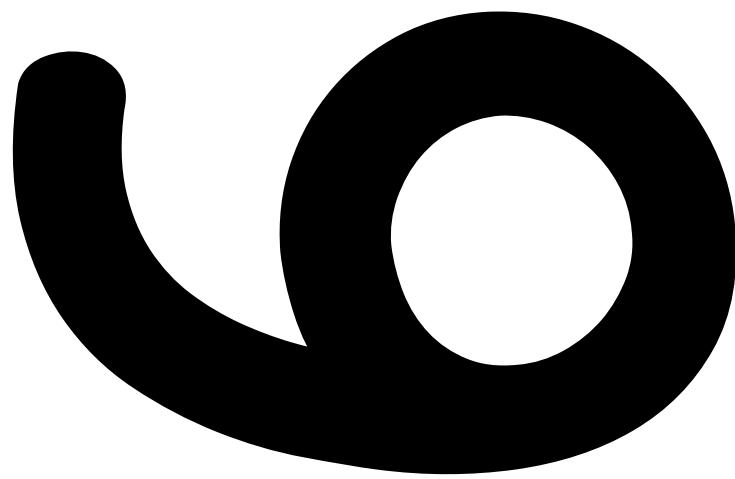
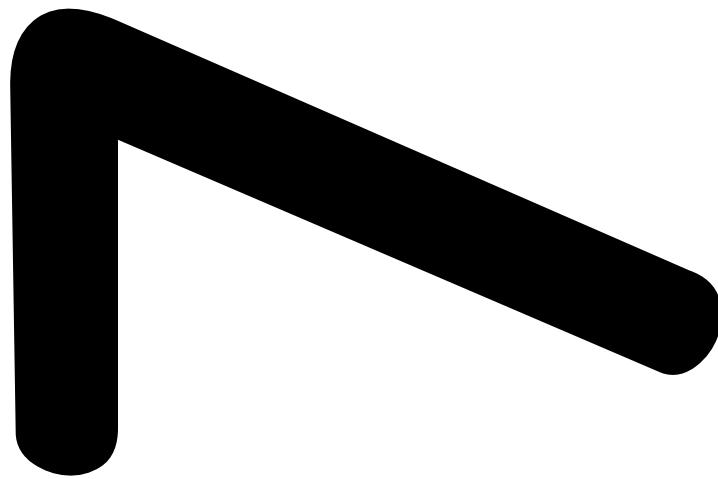
‘¿Y ahora, qué número es?’

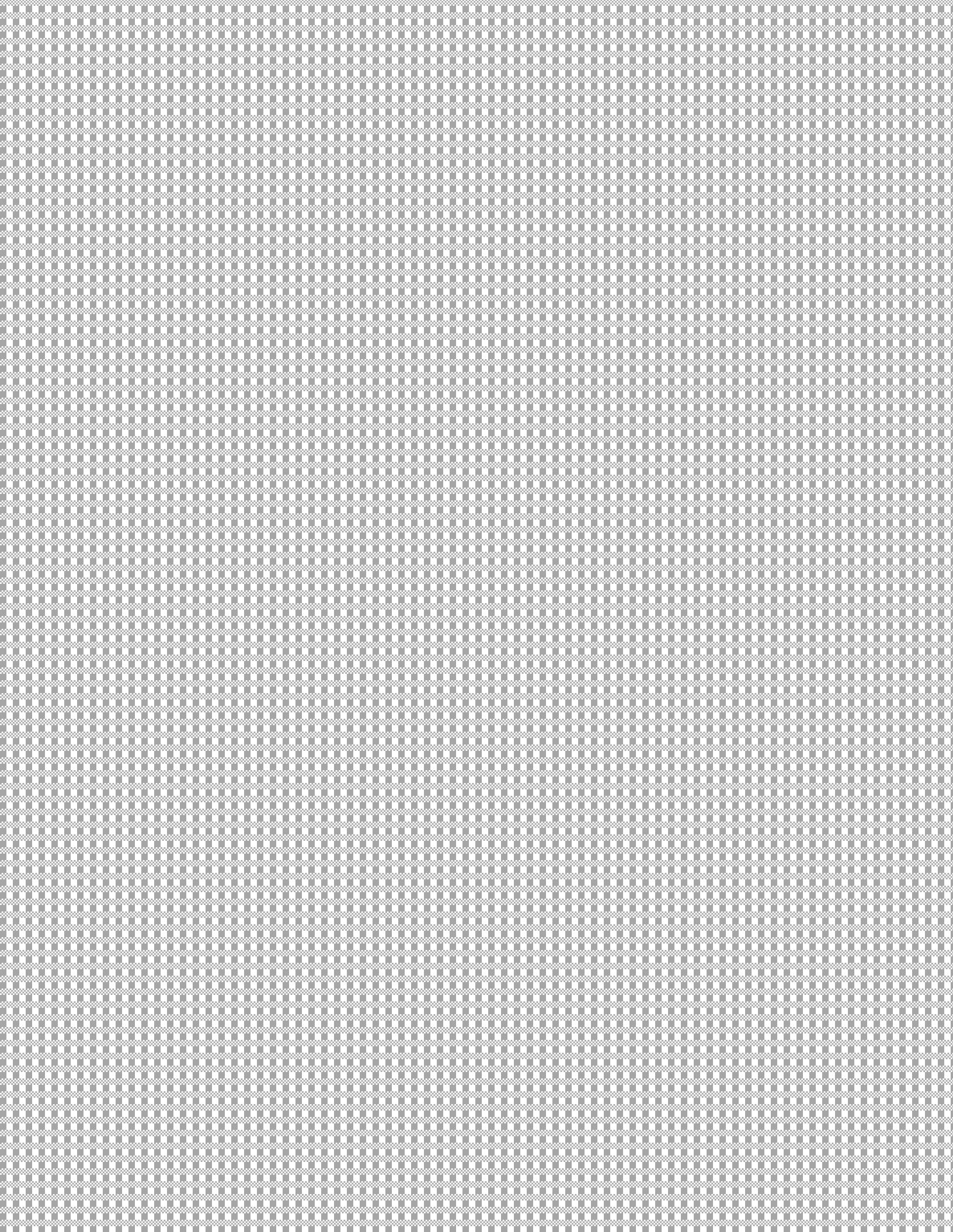






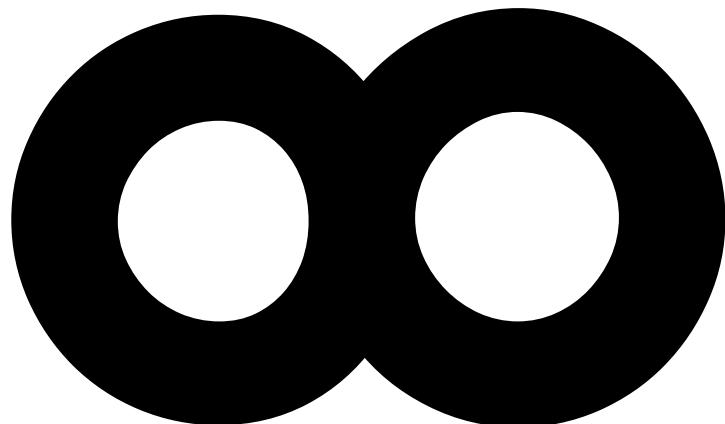
Tarjetas para 'Buscadores a buscar más números'

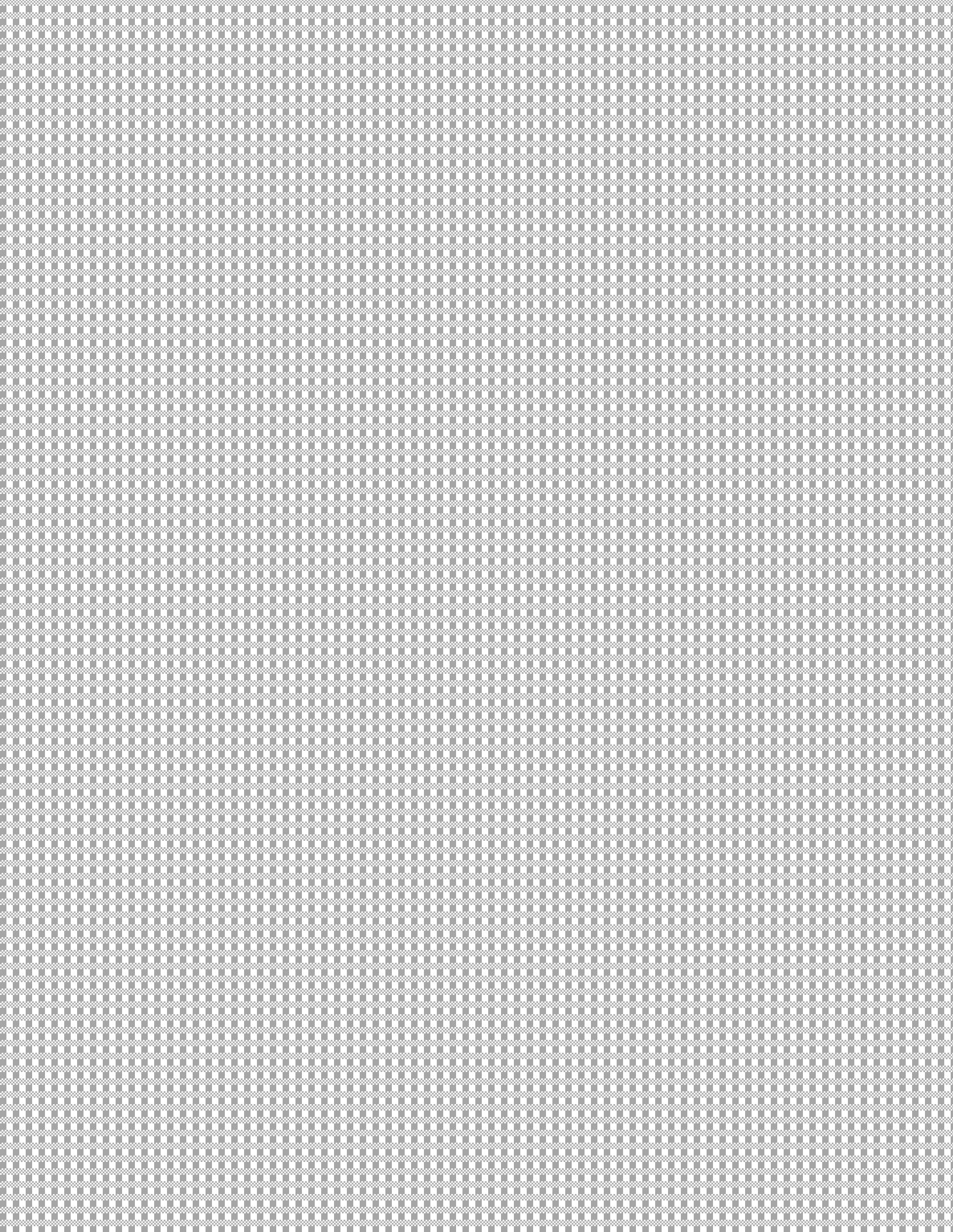


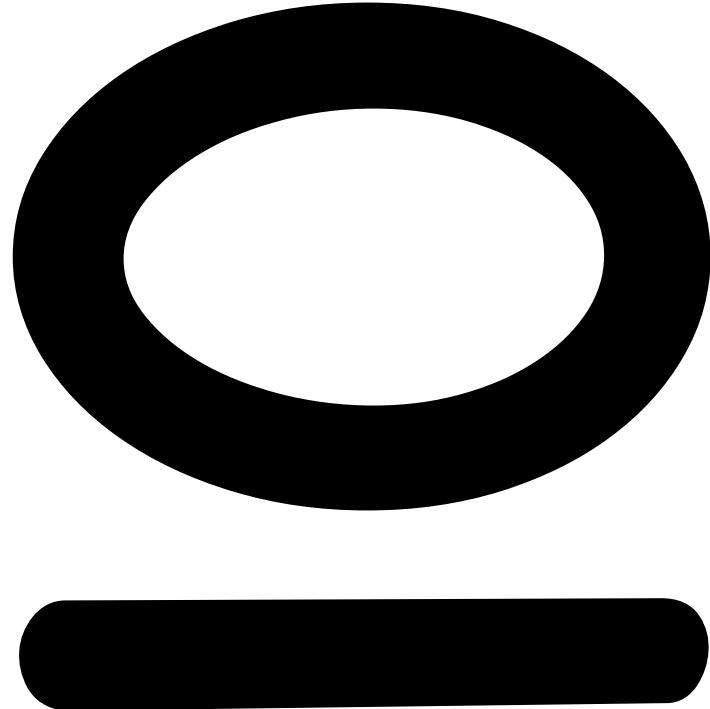


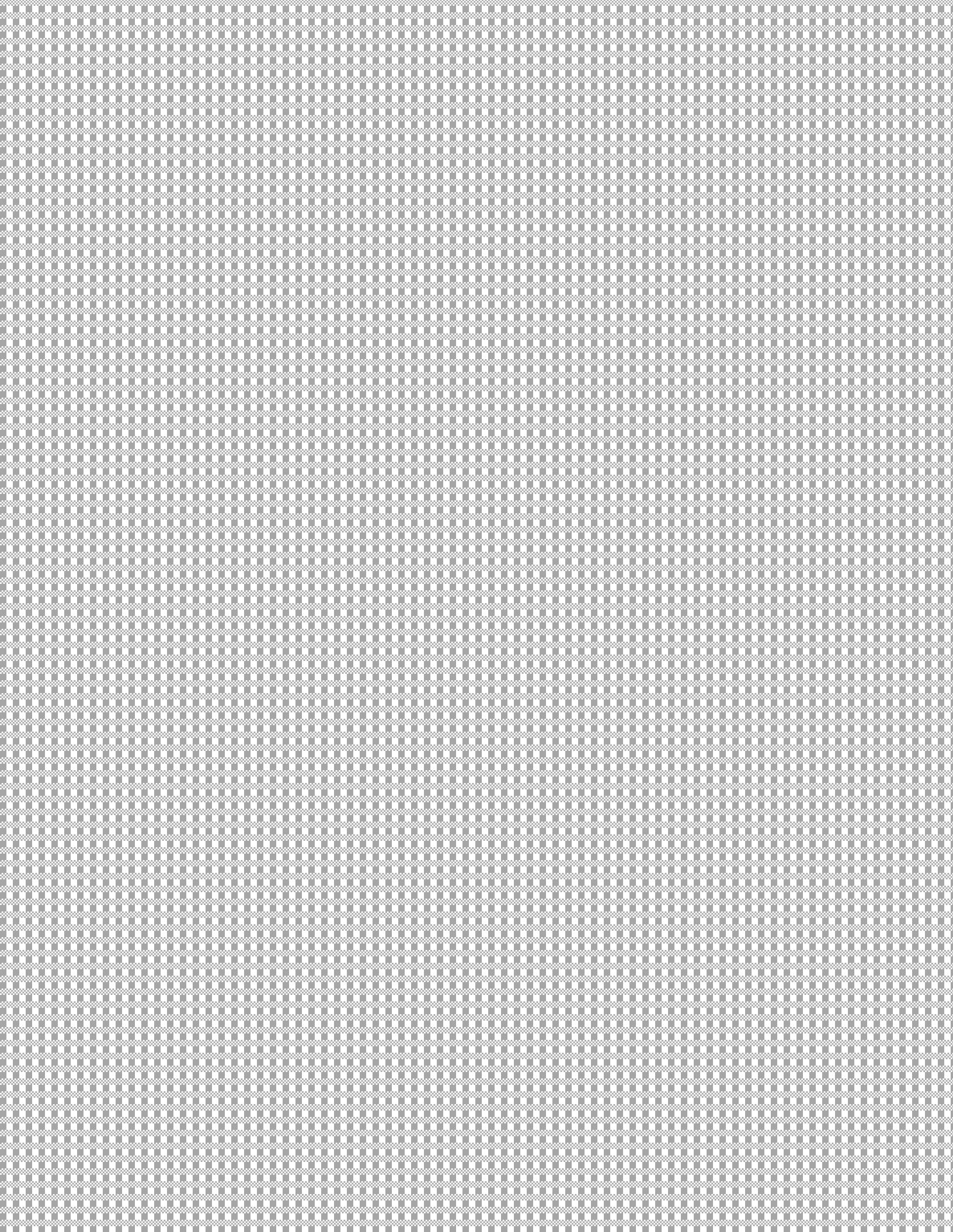


Tarjetas para 'Buscadores a buscar más números'











Tarjetas para La lotería del 10

0

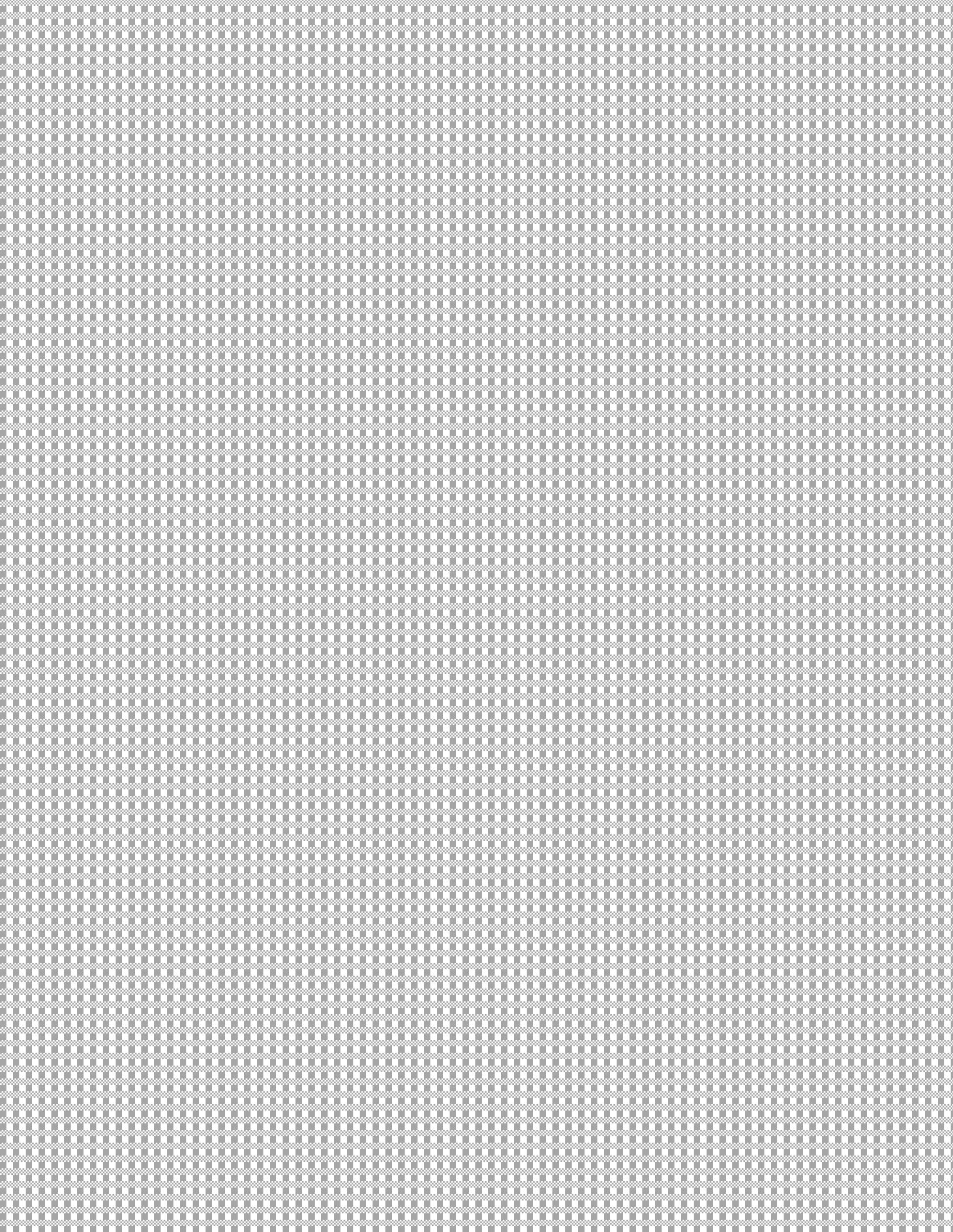
1

2

3

4

5





Tarjetas para La lotería del 10

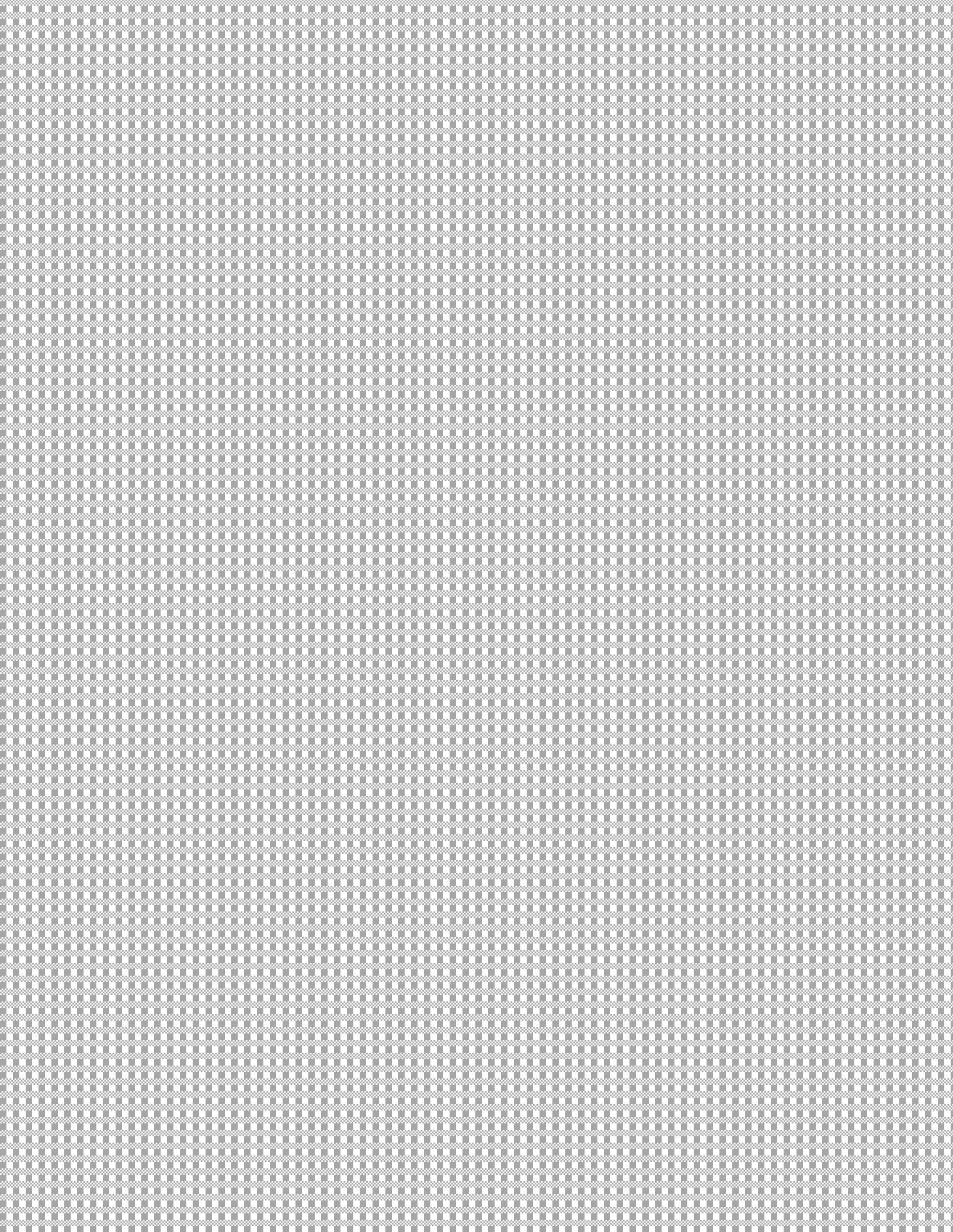
6

7

8

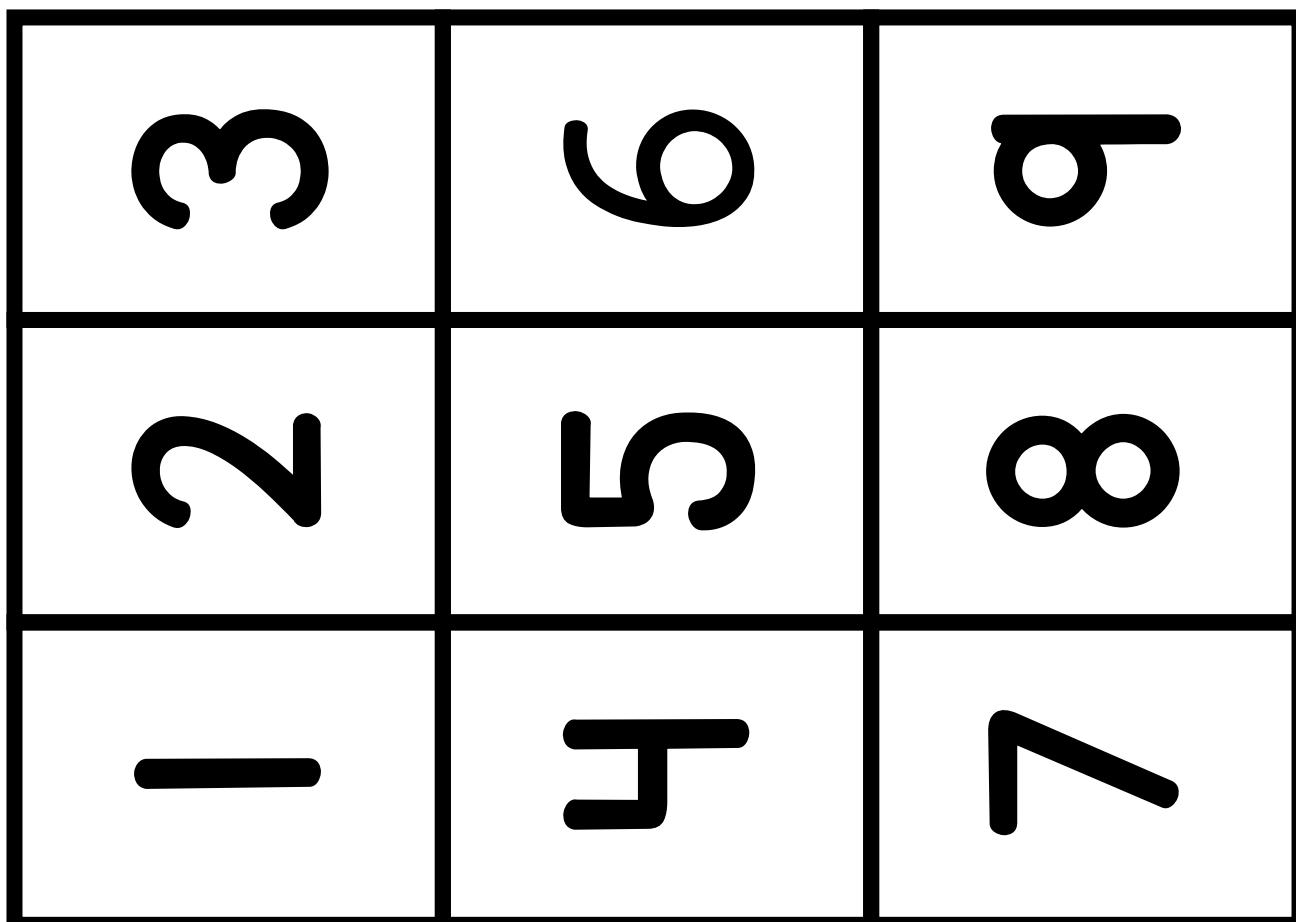
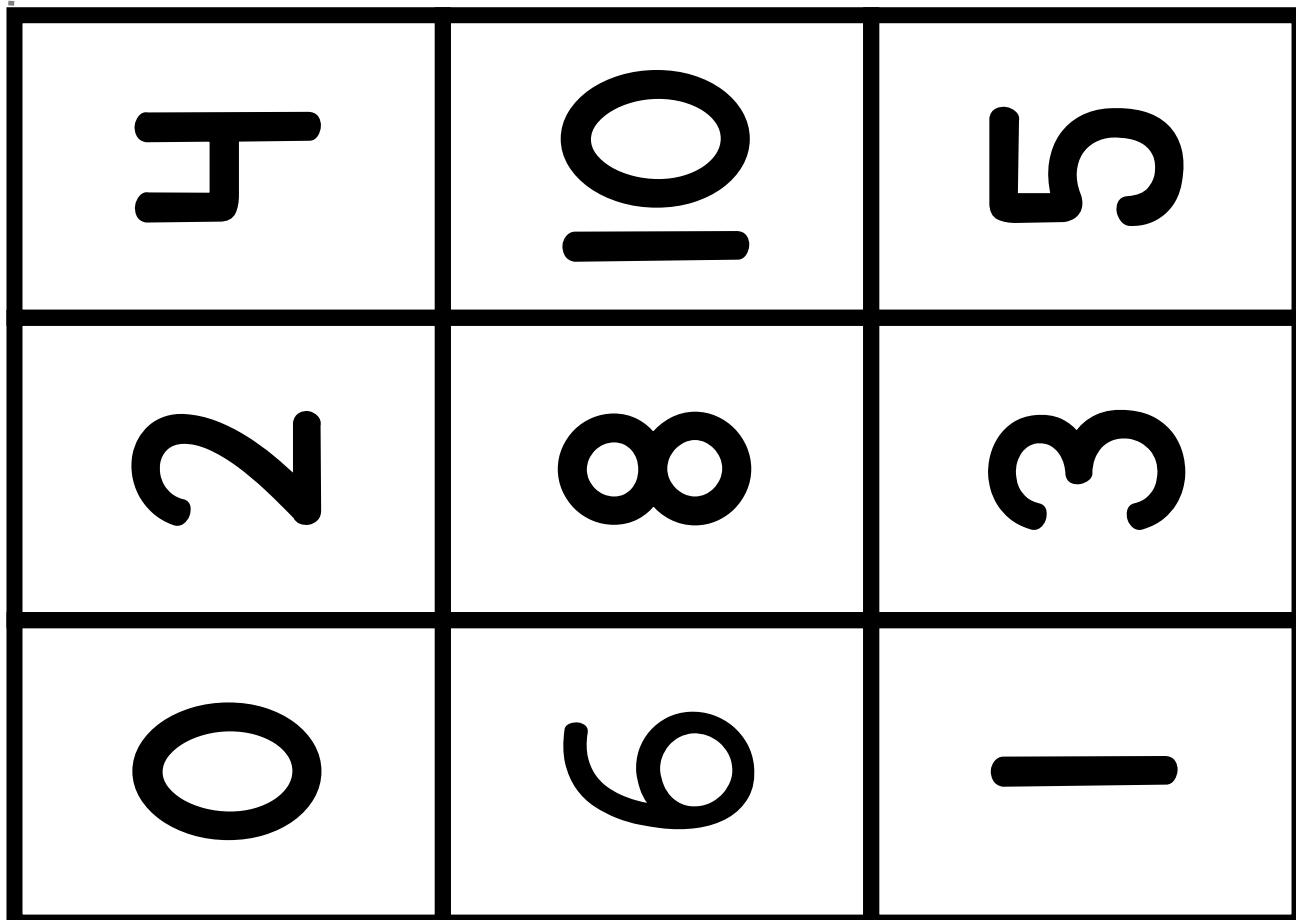
9

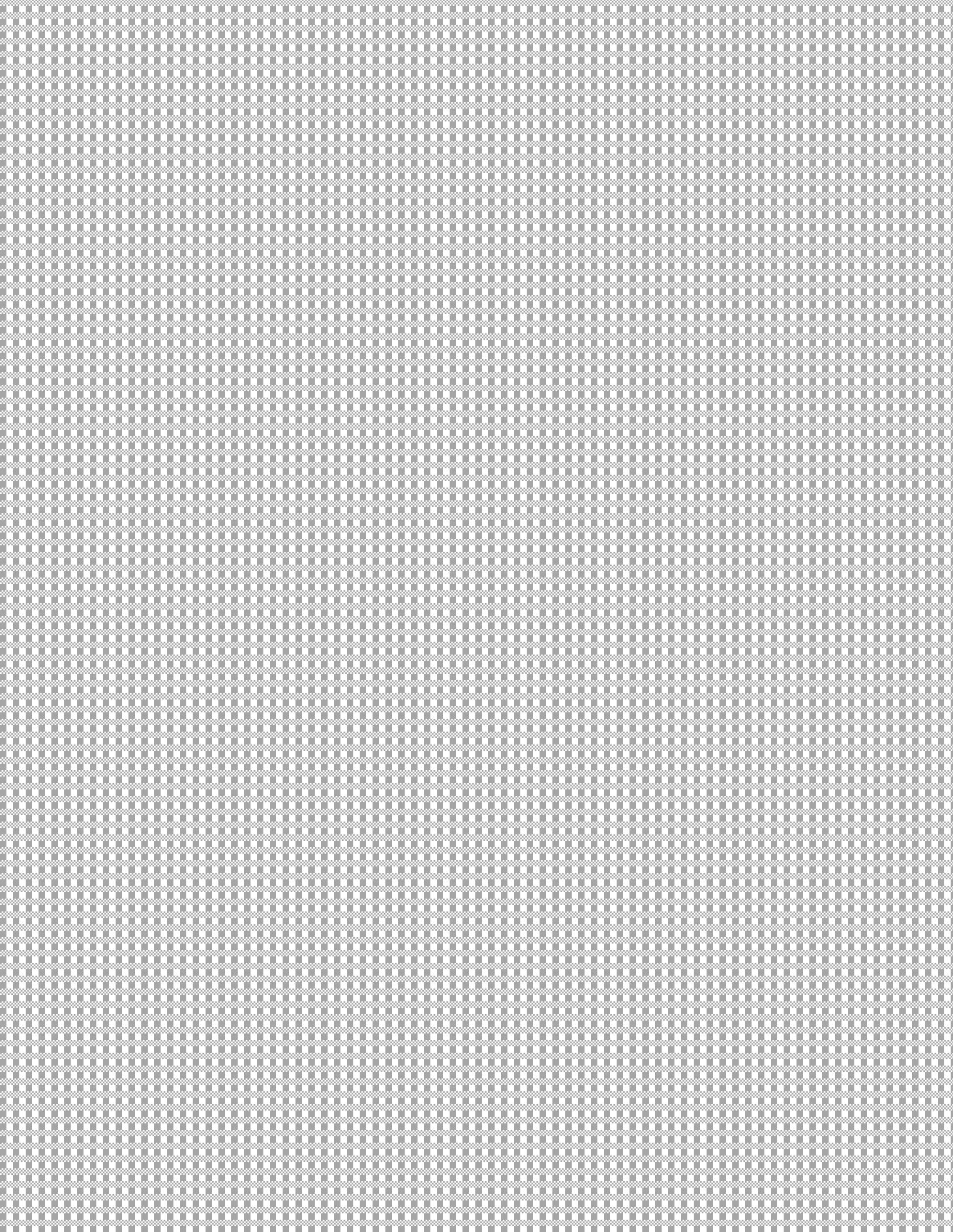
10





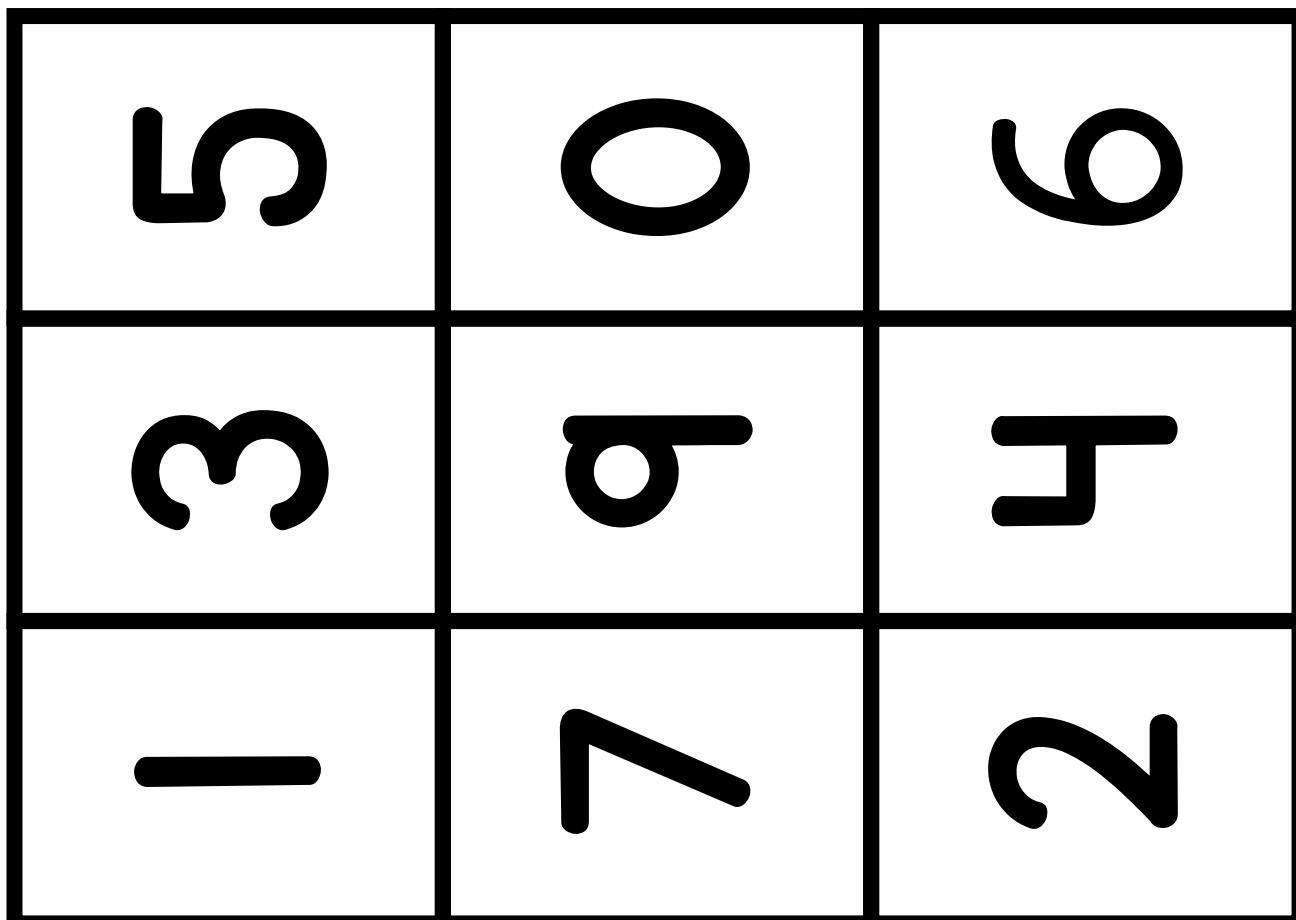
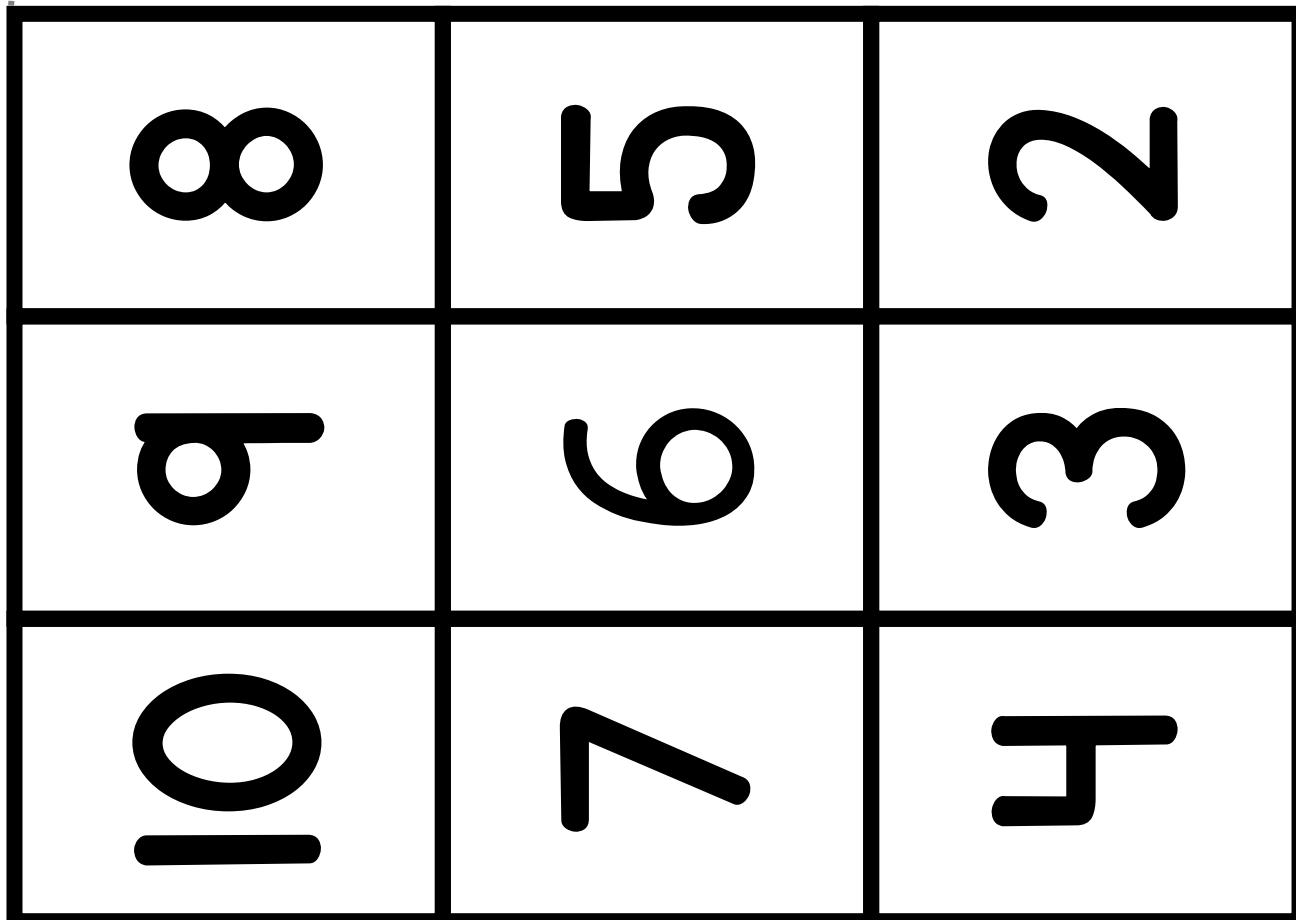
Tableros para 'La lotería del 10'

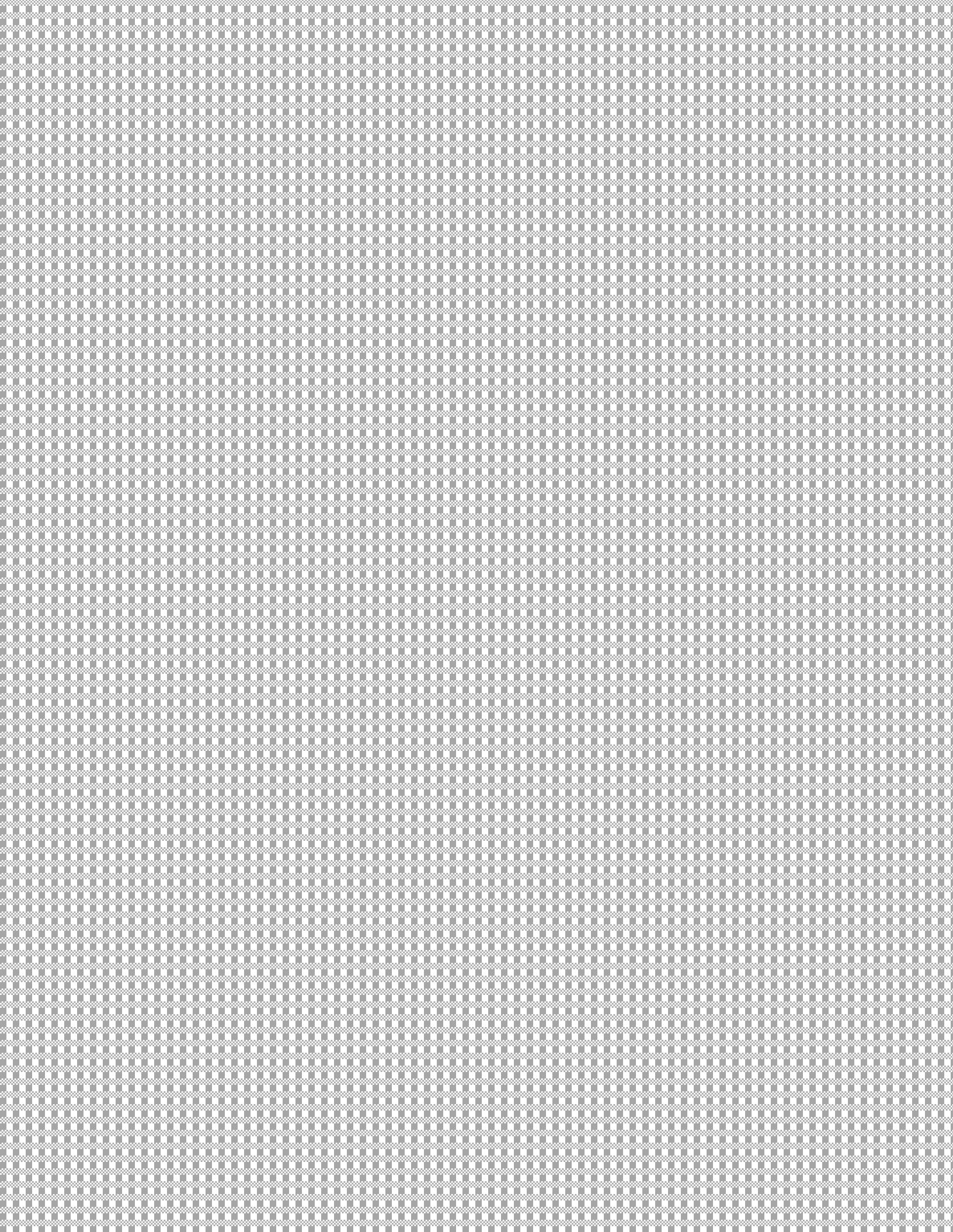






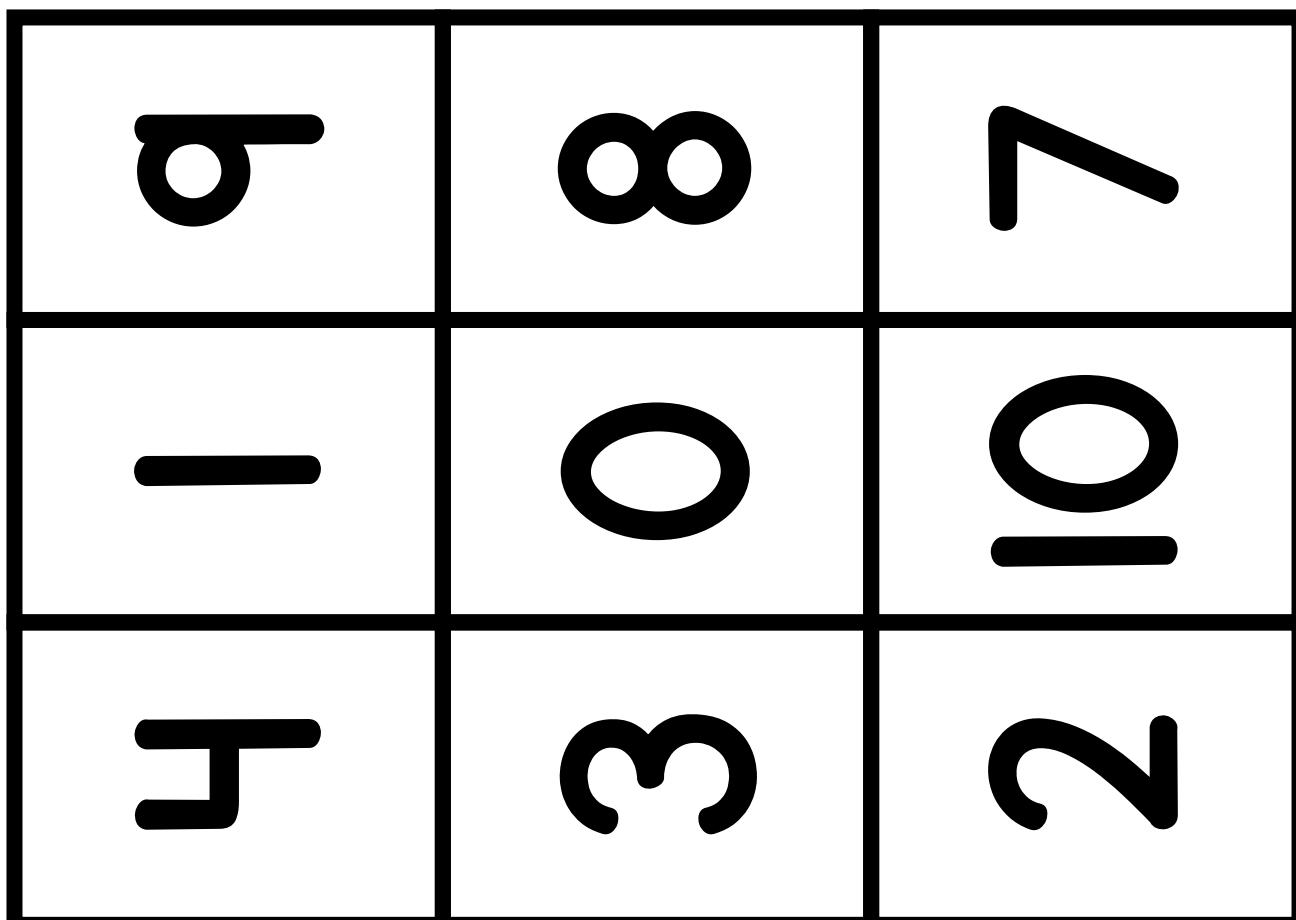
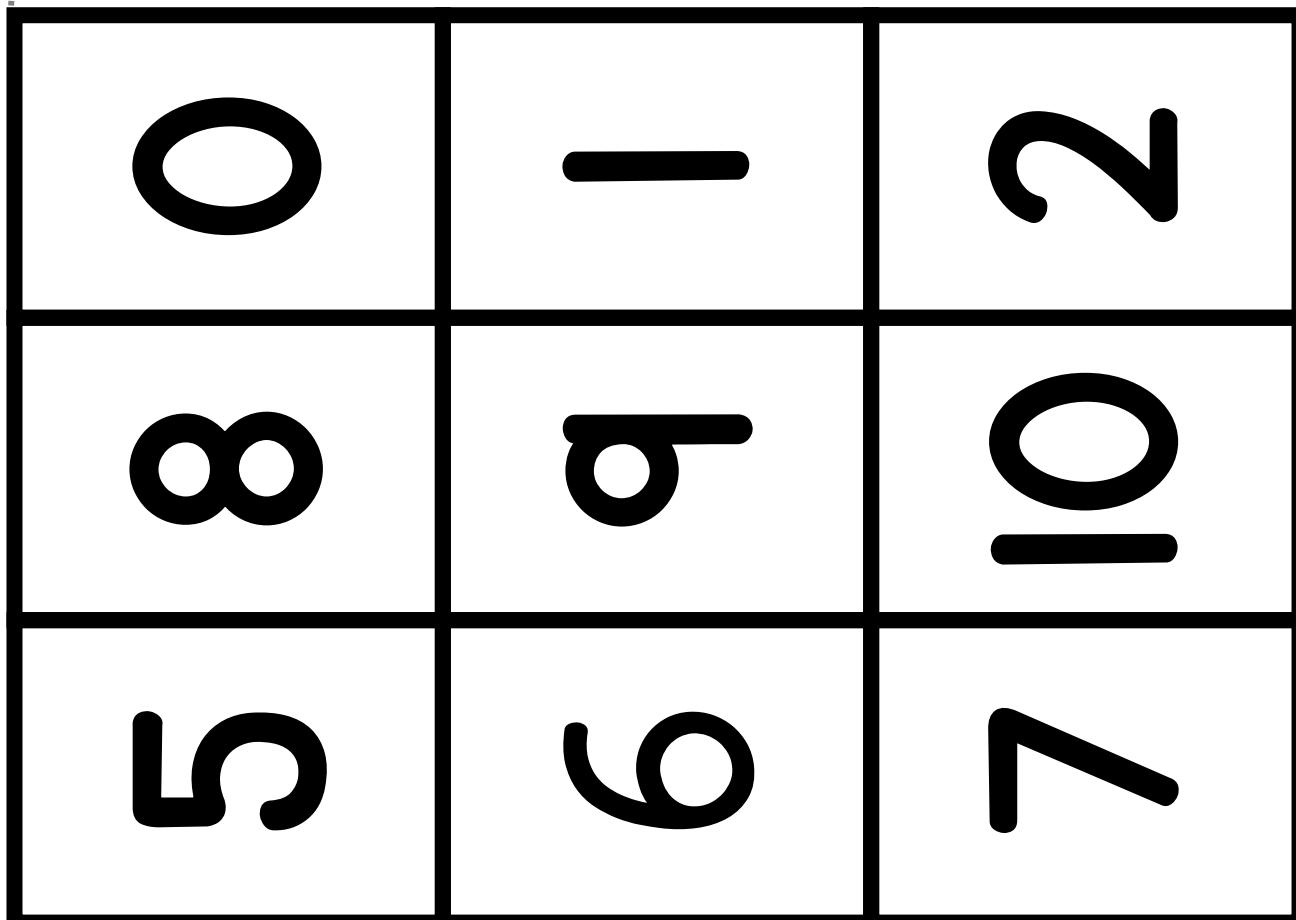
Tableros para 'La lotería del 10'

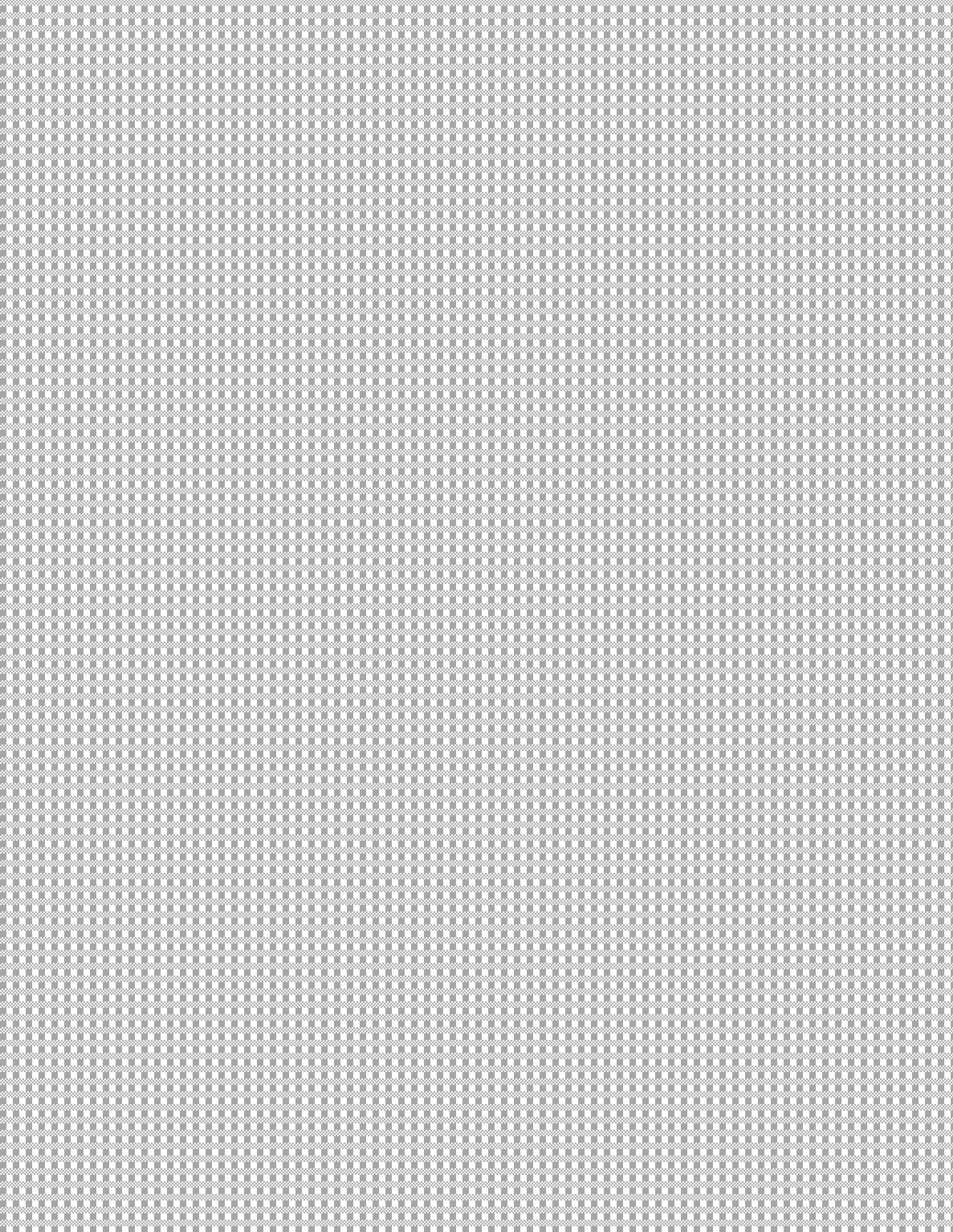






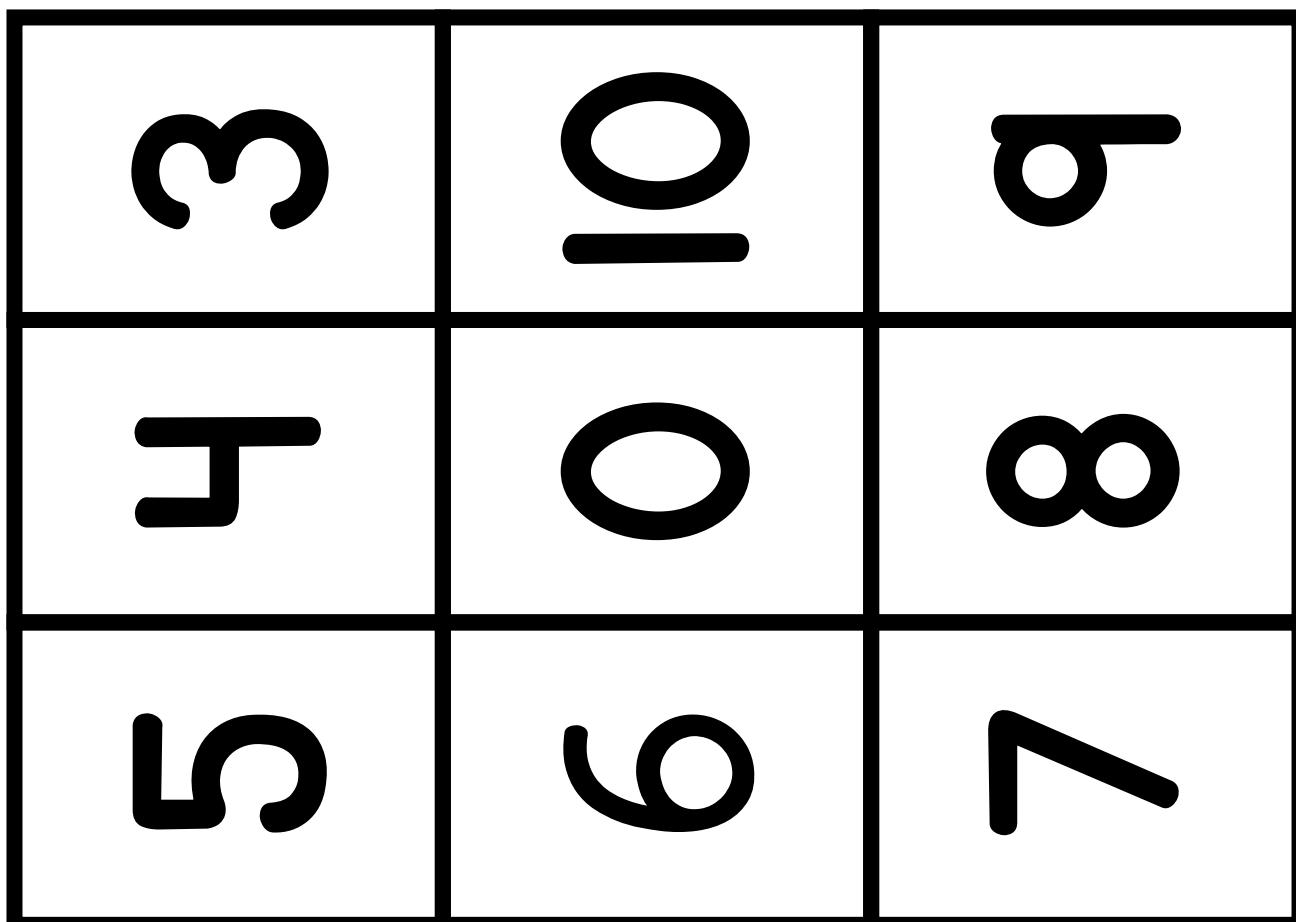
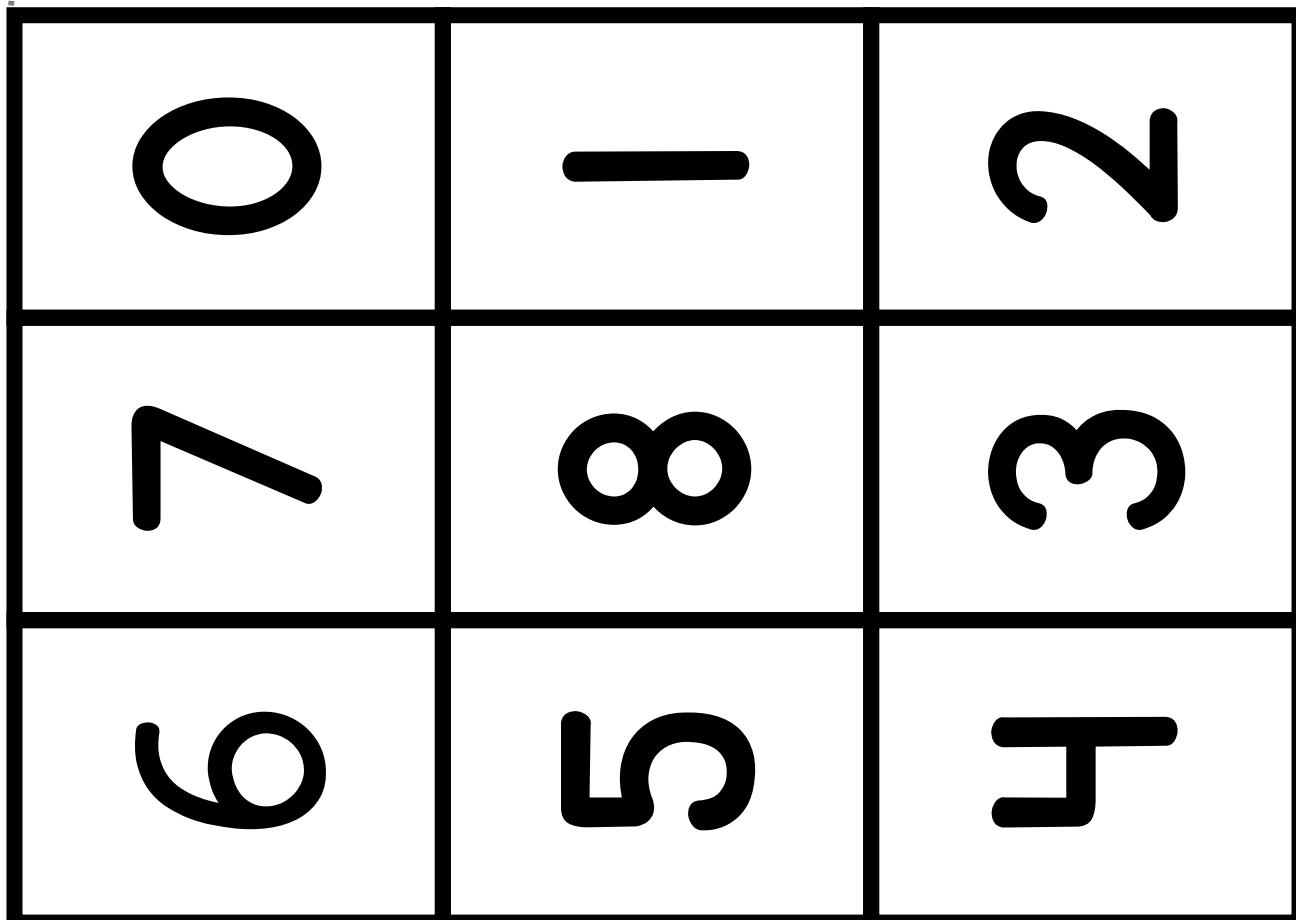
Tableros para 'La lotería del 10'

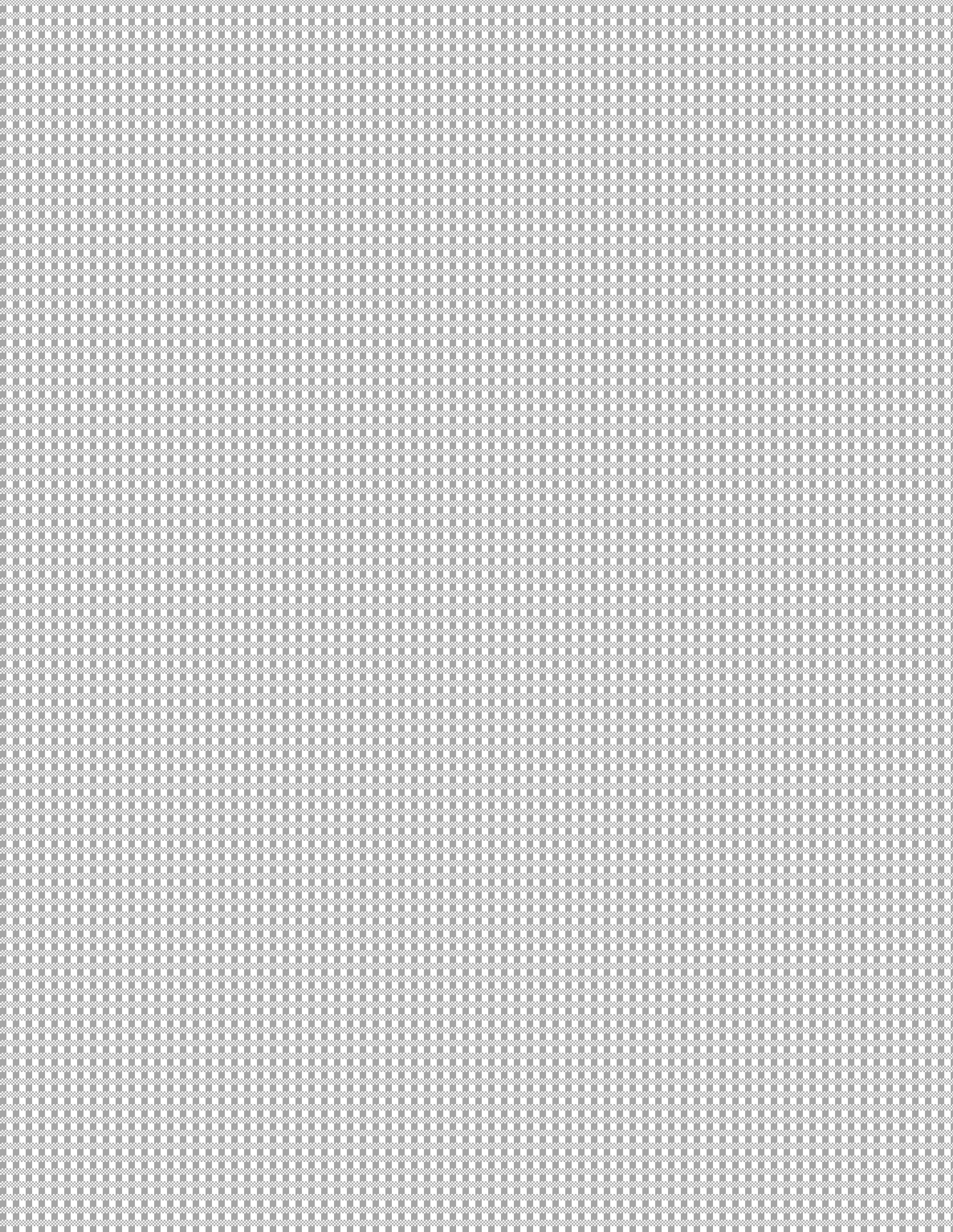






Tableros para 'La lotería del 10'







0

1

2

3

4

5

0

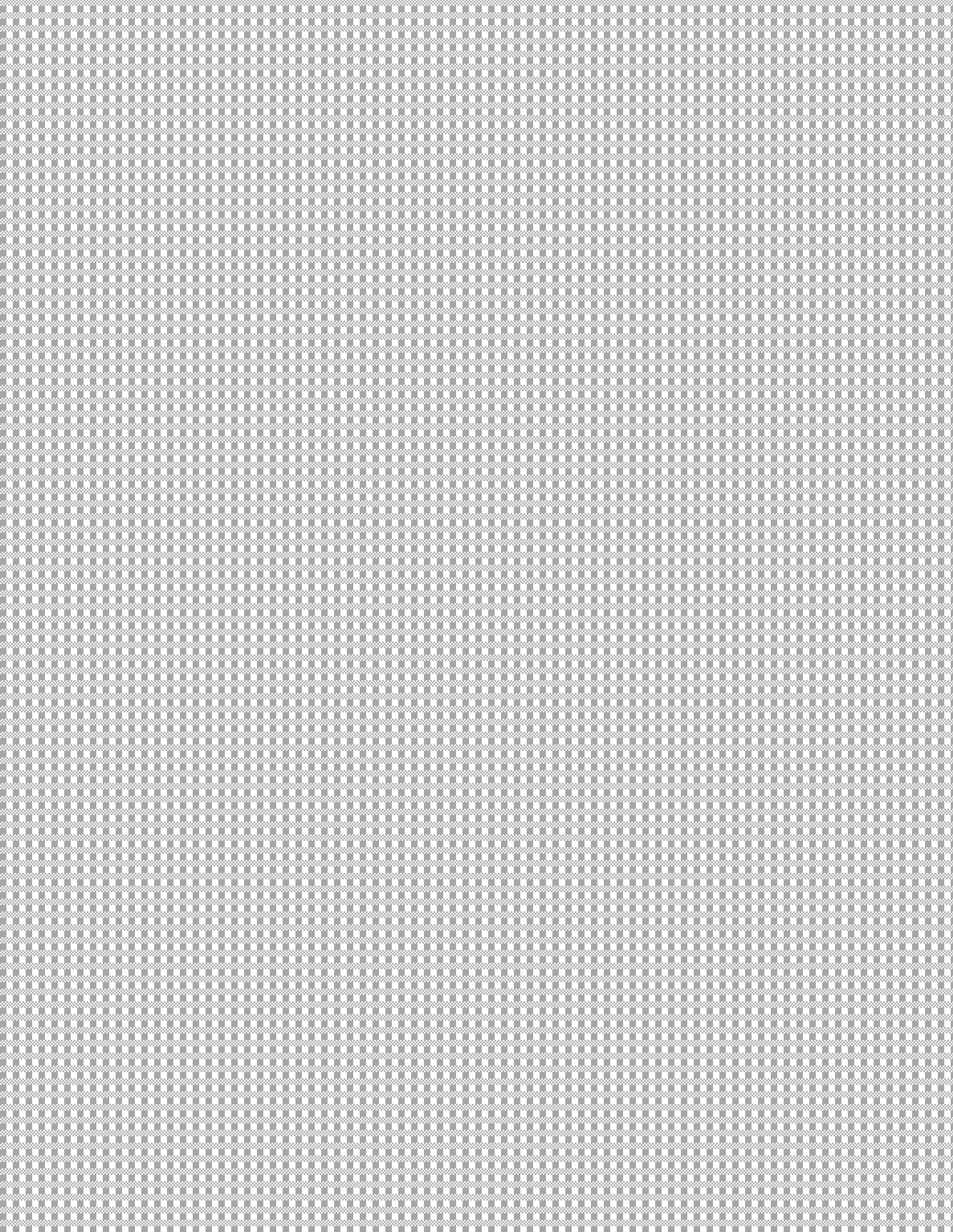
1

2

3

4

5





Tarjetas para 'La memoria del 10 y ¡Ya vi 10!'

6

7

8

q

10

6

7

8

q

10

