

Jugando con los Números: ¡Aprendemos Moviéndonos!

Matemáticas | Números y operaciones | Aprendizaje Invertido

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de primer grado para que aprendan conceptos básicos de números y operaciones a través de actividades dinámicas y en movimiento. El propósito es que los niños comprendan y memoricen los números y las sumas simples mientras están activos, ya que el movimiento facilita un aprendizaje significativo y duradero en esta etapa. A través de juegos, canciones y ejercicios físicos, los estudiantes relacionarán los números con su entorno, desarrollando habilidades matemáticas básicas que podrán aplicar en su vida cotidiana, como contar objetos, reconocer cantidades y sumar pequeños grupos de manera divertida.

La metodología de Aprendizaje Invertido se aplica invitando a las familias a que en casa los niños vean un video corto y sencillo sobre los números del 1 al 10 y la suma de cantidades pequeñas, para que en clase puedan dedicar el tiempo a practicar y aplicar lo aprendido mediante actividades activas y colaborativas. Así, en el aula los estudiantes consolidan sus conocimientos a través del juego, la manipulación y el movimiento, facilitando la retención y el interés.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y nombrar los números del 1 al 10 con confianza y fluidez.
- Representar cantidades del 1 al 10 usando objetos y el cuerpo en actividades físicas.
- Realizar sumas sencillas de números hasta 10 mediante juegos activos.
- Relacionar el conteo numérico con acciones motrices para facilitar la memorización.
- Participar de manera colaborativa en actividades matemáticas en movimiento.

Recursos Necesarios

- Video en casa: Video animado corto sobre números y sumas (enlace o archivo proporcionado a familias).
- En clase: tarjetas con números grandes del 1 al 10 (10 tarjetas).
- Conos o marcadores para delimitar espacios en el aula o patio (10 unidades).
- Pelotas pequeñas o bolsas de frijoles (10 unidades).
- Cartulinas con dibujos de objetos para contar (10 hojas).
- Reproductor multimedia para mostrar videos o música.
- Lista de cotejo para observación docente.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico del conteo hasta 5 (aprendido previamente en preescolar o inicio de primaria).

- Capacidad para seguir instrucciones simples en grupo.
- Experiencia previa con juegos de movimiento en el aula.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a jugar y movernos para aprender los números y cómo sumarlos. Esto nos ayudará a recordar mejor y a divertirnos juntos."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra tarjetas grandes con los números del 1 al 5 y pregunta: "¿Quién puede decirme qué número es este?" señalando la tarjeta.
- **Estudiantes:** Levantan la mano y nombran los números que recuerdan.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "¿Sabían que cuando movemos nuestro cuerpo mientras aprendemos, nuestro cerebro recuerda mejor? Vamos a convertirnos en números y a sumar saltando y contando juntos."
- **Estudiantes:** Se muestran entusiasmados y se preparan para moverse.

Contextualización:

- **Docente:** "Los números nos ayudan a contar cosas que vemos todos los días: manzanas, juguetes, pasos que damos. Hoy aprenderemos a contar y sumar mientras jugamos."
- **Estudiantes:** Relacionan el tema con objetos y actividades cotidianas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Antes de venir a clase, ustedes vieron un video donde aprendieron los números del 1 al 10 y cómo sumar pequeños grupos. Ahora vamos a practicar todo eso usando nuestro cuerpo y objetos."

Actividad 1: "¡Conviértete en número!"

- **Objetivo:** Reconocer y nombrar números del 1 al 10.
- **Instrucciones:**
 - El docente distribuye las tarjetas de números entre los estudiantes.
 - Cada niño debe pararse en un lugar visible con su tarjeta y decir en voz alta qué número tiene.
 - Luego, los niños ordenan sus números formando una fila del 1 al 10, moviéndose para colocarse en el lugar correcto.
- **Organización:** Individual y luego en grupo.
- **Producto:** Fila ordenada de números con participación oral.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Observa la correcta identificación y pronunciación, guía con preguntas: "¿Qué número viene después del 3?" "¿Quién tiene el número 7?"

Actividad 2: "Sumas saltarinas"

- **Objetivo:** Realizar sumas sencillas hasta 10 usando movimiento.
- **Instrucciones:**
 - En el suelo, el docente coloca conos numerados del 1 al 10.
 - El docente dice una suma sencilla, por ejemplo, "3 + 2".
 - Los estudiantes deben saltar de cono en cono, contando los pasos que suman la cantidad total (en este caso, 5).
 - Se repite con diferentes sumas y diferentes estudiantes.
- **Organización:** Grupos de 3-4 para turnarse.
- **Producto:** Participación activa y conteo correcto de sumas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Atiende a la ejecución correcta, formula preguntas: "¿Cuántos saltos hiciste? ¿Cuánto es 3 más 2?" Anima a los que dudan.

Actividad 3: "Cuenta y mueve los objetos"

- **Objetivo:** Representar cantidades usando objetos y el cuerpo.
- **Instrucciones:**
 - Se entregan pelotas o bolsas de frijoles a cada grupo.
 - El docente dice un número, por ejemplo, "6".
 - Los estudiantes deben tomar la cantidad indicada y luego hacer movimientos (patear, lanzar suavemente, o pasar las pelotas) contando en voz alta.
 - Luego, cada grupo hace una suma simple con sus objetos y la anuncia al grupo.
- **Organización:** Grupos de 3-4.
- **Producto:** Conteo oral y sumas con objetos físicos.

- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisa que el conteo sea correcto, pregunta: "¿Cuántas pelotas tienes? ¿Cuántas más necesitas para hacer 10?"

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a crear sumas con números más grandes o a inventar pequeños juegos de números para sus compañeros.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Dar apoyos visuales extra, repetir instrucciones, permitir contar con ayuda de un compañero o del docente, usar canciones numéricas para reforzar.

Transiciones

- Después de cada actividad, el docente reúne a los estudiantes y pregunta: "¿Qué número vimos? ¿Qué aprendimos saltando?" para conectar la experiencia con el siguiente ejercicio.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis

- **Actividad "Ticket de salida":** Cada estudiante dice en voz alta un número que aprendió y una suma que pudo hacer con movimiento.

Reflexión metacognitiva

- "¿Qué número me gustó aprender hoy?"
- "¿Cómo me ayudó moverme para recordar los números?"
- "¿Puedo contar cuántos pasos di al saltar?"

Retroalimentación

- **Docente:** Elogia las respuestas, corrige suavemente errores, anima a todos a seguir practicando y resalta el esfuerzo y la participación activa.

Transferencia

- **Docente:** "En casa pueden seguir contando los objetos que tengan y jugar a sumar con sus familias usando movimientos, así como lo hicimos hoy."

Tarea o reto

- **Actividad para casa:** Contar y sumar objetos en casa (por ejemplo, contar 4 manzanas y luego sumar 3 más), representarlo con dibujos o con objetos y compartirlo en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en Inicio (observación de conocimiento previo), formativa durante el Desarrollo (observación directa y preguntas guía) y sumativa en el Cierre (actividad "Ticket de salida").

- **Criterio 1:** Identifica correctamente números del 1 al 10 (relacionado con objetivo 1).
- **Criterio 2:** Representa cantidades mediante objetos y movimiento (relacionado con objetivo 2).
- **Criterio 3:** Realiza sumas sencillas con apoyo lúdico y corporal (relacionado con objetivo 3).
- **Criterio 4:** Participa activamente y colabora en actividades grupales (relacionado con objetivo 5).
- **Instrumentos sugeridos:** Lista de cotejo para observar participación y precisión, autoevaluación oral rápida con preguntas, portafolio con dibujos o registros de objetos contados.
- **Evidencias:** Formación correcta de filas numéricas, suma saltarina con conteo correcto, participación en conteo y suma con objetos, respuestas en ticket de salida.