

¡Sumando y Restando con Amigos en el Parque!

Matemáticas | Aprendizaje Basado en Problemas

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3 a 5 años) aprendan a resolver situaciones matemáticas básicas usando el algoritmo de la adición y sustracción de manera lúdica y significativa. A través de juegos y problemas cotidianos, los estudiantes descubrirán cómo sumar y restar pequeñas cantidades de objetos que conocen, como frutas, juguetes o amigos en el parque. Esto les ayudará a comprender el sentido de estas operaciones y a desarrollar su pensamiento lógico y crítico desde una edad temprana.

El aprendizaje se basa en problemas reales o simulados que despiertan su curiosidad y los motivan a encontrar soluciones. Así, el conocimiento matemático se conecta con su vida diaria y sus experiencias, facilitando la comprensión y el interés por las matemáticas. El enfoque centrado en el estudiante y la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas fomentan la participación activa, la colaboración y la exploración, esenciales para el desarrollo integral en esta etapa educativa.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar situaciones cotidianas que implican sumar y restar objetos.
- Resolver problemas sencillos de adición y sustracción utilizando objetos concretos.
- Expresar oralmente el proceso y resultado de sumar y restar en contextos conocidos.
- Desarrollar habilidades de pensamiento lógico y crítico mediante la resolución de problemas matemáticos.

Recursos Necesarios

- Objetos manipulativos: frutas plásticas o reales (manzanas, plátanos, naranjas) – 20 unidades en total
- Figuras de animales o personajes de juguete – 15 unidades
- Cartulinas con dibujos de parques, caminos y árboles (para ambientar el problema)
- Pizarrón o rotafolio y marcadores de colores
- Tarjetas con números del 1 al 10
- Audio con canción sobre números y sumas básicas (opcional)
- Hojas impresas con dibujos para colorear y espacio para dibujar sumas y restas

Requisitos Previos

- Reconocimiento básico de números del 1 al 5.
- Habilidad para contar objetos hasta 5.

- Experiencia previa con juegos y actividades grupales.
- Comprensión oral básica y capacidad para seguir instrucciones sencillas.

Actividades

Sesión 1: Explorando Sumando y Restando con Objetos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Vamos a descubrir juntos cómo podemos juntar y quitar cosas para saber cuántas tenemos. Esto nos ayudará a resolver pequeños problemas divertidos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién quiere contar conmigo cuántas manzanas hay en esta canasta?” (Muestra 3 manzanas)
- **Estudiantes:** Contar en voz alta y señalar cada manzana.
- **Docente:** “Muy bien, ahora ¿qué pasa si ponemos una manzana más? ¿Cuántas hay ahora?”

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy vamos a jugar en el parque con nuestros amigos y sus frutas. ¿Quieren ayudarme a contar cuántas frutas hay y cuántas se van o llegan?”
- **Estudiantes:** Manifiestan entusiasmo y participación.

Contextualización:

Docente: “En el parque, a veces juntamos frutas para compartir y a veces alguien se lleva una. Vamos a aprender a sumar cuando juntamos y restar cuando quitamos. Eso lo hacemos todos los días sin darnos cuenta.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta un problema visual con figuras de niños y frutas en el parque dibujado en cartulina. “Aquí hay 2 niños con 3 manzanas. Viene un amigo con 2 manzanas más. ¿Cuántas manzanas hay en total?”

Actividad 1: “Juntamos las frutas”

- **Objetivo:** Identificar y resolver una suma simple con objetos.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** “Cada grupo tendrá frutas plásticas. Primero pongan 2 manzanas en su mesa. Ahora, agreguen 3 más. Contemos juntos cuántas hay.”
- **Estudiantes:** Trabajan en grupos de 3-4, manipulan los objetos, cuentan y dicen el total.

- **Producto:** Conteo verbal y visual con objetos.

- **Tiempo:** 15 minutos

- **Rol docente:** Observa que todos participen, pregunta “¿Cuántas manzanas había al inicio? ¿Cuántas pusieron después? ¿Cuántas hay en total?”

Actividad 2: “Se va una fruta”

- **Objetivo:** Resolver un problema sencillo de sustracción con objetos concretos.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** “Si hay 5 manzanas y se lleva un niño 2, ¿cuántas quedan?”
- **Estudiantes:** En grupos, colocan 5 frutas, quitan 2 y cuentan las que quedan.

- **Producto:** Conteo y expresión oral del resultado.

- **Tiempo:** 15 minutos

- **Rol docente:** Pregunta “¿Cuántas frutas teníamos? ¿Cuántas se fueron? ¿Cuántas quedan aquí?”

Actividad 3: “Dibuja tu problema”

- **Objetivo:** Expresar oralmente y gráficamente un problema de suma o resta.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** “Ahora, cada uno dibujará una situación donde alguien junta o quita frutas o juguetes. Luego me cuentan qué pasa.”
- **Estudiantes:** Individualmente dibujan y explican su dibujo.

- **Producto:** Dibujo con su explicación oral.

- **Tiempo:** 15 minutos

- **Rol docente:** Escucha explicaciones, guía con preguntas “¿Cuántas frutas había? ¿Cuántas juntaron o quitaron? ¿Cuántas quedan?”

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Proponer que inventen otro problema similar y lo expliquen al grupo.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajar con el docente en actividades manipulativas más guiadas y usar apoyos visuales con números y dibujos grandes.

Transición:

Docente: “Muy bien, ahora que sabemos cómo juntar y quitar cosas, mañana resolveremos otros problemas con nuestros amigos y veremos qué pasa si juntamos o quitamos más frutas.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “¿Quién me puede decir qué aprendimos hoy?”
- **Estudiantes:** Responden con frases cortas sobre sumar y restar con objetos.
- **Docente:** Resume en pizarrón con dibujos sencillos y números.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué cosas juntamos para contar?”
- “¿Qué pasó cuando quitamos algunas frutas?”
- “¿Te gustó contar con objetos? ¿Por qué?”

Retroalimentación:

Docente: Felicita los esfuerzos, resalta las respuestas correctas y motiva con palabras positivas.

Transferencia:

Docente: “En casa pueden contar sus juguetes o frutas con mamá o papá y contar juntos cómo juntan o quitan para practicar.”

Tarea o reto:

Docente: “Traigan mañana un dibujo o una historia de un problema con sumar o restar que hayan vivido o inventado.”

Sesión 2: Jugando y Resolviendo Más Problemas con Sumas y Restas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Hoy vamos a divertirnos resolviendo más problemas donde juntamos y quitamos cosas para seguir aprendiendo a sumar y restar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Recuerdan qué hicimos ayer con las frutas? ¿Quién quiere contar un problema que dibujó o inventó?”
- **Estudiantes:** Comparten sus dibujos o historias brevemente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy tenemos un juego muy especial: vamos a ayudar a los amigos del parque a juntar y compartir frutas. ¿Están listos?”
- **Estudiantes:** Responden emocionados.

Contextualización:

Docente: “En el parque a veces llegan más amigos, o algunos se van a casa. Vamos a usar lo que aprendimos para ayudarles a contar.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta una historia sencilla: “En el parque hay 4 niños con frutas. Vienen 2 más con frutas. ¿Cuántos niños y frutas hay ahora? Luego, 3 niños se van a casa. ¿Cuántos quedan?”

Actividad 1: “Juego de roles - El parque de las frutas”

- **Objetivo:** Aplicar suma y resta resolviendo problemas en un contexto lúdico.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Nos dividiremos en grupos. Cada grupo representará a los niños en el parque con frutas. Usen las frutas y muñecos para mostrar lo que pasa cuando llegan o se van amigos.”
 - **Estudiantes:** En grupos de 3-4, manipulan muñecos y frutas para representar la historia, cuentan y expresan resultados.
- **Producto:** Representación con objetos y explicación oral.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Facilita la actividad, hace preguntas “¿Cuántos niños estaban? ¿Cuántos llegaron? ¿Cuántos quedan?”

Actividad 2: “Tarjetas mágicas de suma y resta”

- **Objetivo:** Reconocer y verbalizar operaciones de suma y resta con apoyo visual.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Muestra tarjetas con dibujos y números “ $3 + 2$ ” o “ $5 - 1$ ”. Los estudiantes usan objetos para representar y encontrar la respuesta.
 - **Estudiantes:** Trabajan en parejas para resolver con objetos, contando en voz alta.
- **Producto:** Respuesta correcta y explicación sencilla.
- **Tiempo:** 15 minutos

- **Rol docente:** Observa, corrige suavemente y anima a explicar el proceso.

Actividad 3: “Canción y movimiento de sumas y restas” (opcional)

- **Objetivo:** Reforzar el concepto de sumar y restar con ritmo y movimiento.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Pone una canción con números y movimientos para sumar y restar.
 - **Estudiantes:** Participan cantando y moviéndose para representar sumas y restas.
- **Producto:** Participación activa y disfrute.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Motiva y acompaña el ritmo.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crear su propio problema con muñecos y explicarlo al grupo.
- **Para estudiantes con apoyo:** Trabajar con guía individual para manipular objetos y contar con ayuda visual adicional.

Transición:

Docente: “Ahora vamos a cerrar la sesión contando juntos todo lo que aprendimos y jugando con nuestros dibujos y problemas.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a los niños que cada uno diga una cosa que aprendió sobre sumar o restar.
- **Estudiantes:** Comentan en voz alta.
- **Docente:** Resume en pizarrón con dibujos y números.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Cómo ayudamos a los amigos del parque con los números?”
- “¿Qué es más divertido: juntar o quitar frutas? ¿Por qué?”
- “¿Creen que pueden usar esto en casa o en la calle?”

Retroalimentación:

Docente: Elogia a cada niño por su participación, corrige dudas y anima a seguir practicando.

Transferencia:

Docente: “Recuerden que sumar y restar nos ayuda a contar cosas todos los días, como en casa, en el mercado o en el parque.”

Tarea o reto:

Docente: “Jueguen en casa a contar cosas que juntan o quitan y cuéntenlo mañana en clase.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante las fases de Desarrollo y Sumativa en el Cierre de cada sesión.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente situaciones que implican sumar y restar (Objetivo 1).
- Resuelve problemas sencillos de suma y resta con objetos concretos (Objetivo 2).
- Expresa oralmente el proceso y resultado de sumar y restar (Objetivo 3).
- Demuestra pensamiento lógico y crítico en la resolución de problemas (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y respuestas correctas durante actividades manipulativas.
- Observación directa durante explicaciones orales y juegos de roles.
- Portafolio con dibujos y problemas creados por los estudiantes.
- Autoevaluación sencilla mediante preguntas orales al final de la sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Conteos y manipulaciones correctas de objetos en actividades de suma y resta.
- Explicaciones orales coherentes sobre los problemas y resultados.
- Dibujos y representaciones gráficas de situaciones de suma y resta.
- Participación activa en juegos y canciones relacionados con el contenido.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Estos ejemplos están diseñados para que los niños de 3 a 5 años puedan comprender y aplicar la suma y resta en contextos cotidianos, usando la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Cada ejemplo plantea una situación simple y relevante para ellos, que estimula la exploración, el diálogo y la resolución colaborativa en el aula durante las dos sesiones de 1 hora.

Sesión 1: Introducción a la Suma en Contextos Reales

- **Ejemplo 1: “Jugando en el parque con pelotas”**

- *Situación problema:* En el parque, Ana tiene 2 pelotas y su amigo Juan le presta 3 pelotas más. ¿Cuántas pelotas tiene Ana ahora?
- *Actividad:* Los niños usarán pelotas de juguete o imágenes para contar y sumar las pelotas de Ana.
- *Objetivo:* Comprender la suma como juntar cantidades.

• Ejemplo 2: “Recolectando hojas de colores”

- *Situación problema:* Carla encontró 4 hojas rojas y 1 hoja amarilla. ¿Cuántas hojas tiene en total?
- *Actividad:* Usar hojas reales o dibujos para que los niños las agrupen y cuenten la suma.
- *Objetivo:* Fomentar el conteo y la suma de grupos diferentes.

Sesión 2: Introducción a la Resta en Contextos Reales

• Ejemplo 3: “Compartiendo galletas”

- *Situación problema:* Pedro tiene 5 galletas, pero se come 2. ¿Cuántas le quedan?
- *Actividad:* Los niños utilizarán galletas de juguete o imágenes para quitar y contar cuántas quedan.
- *Objetivo:* Entender la resta como quitar o disminuir cantidades.

• Ejemplo 4: “Los globos en la fiesta”

- *Situación problema:* En una fiesta hay 6 globos. 3 se explotan. ¿Cuántos globos siguen inflados?
- *Actividad:* Usar globos reales o dibujos para representar la situación y resolverla en grupo.
- *Objetivo:* Practicar la sustracción en un contexto significativo.

Orientaciones para la Implementación con ABP

- Plantear cada situación problema en forma narrativa atractiva y motivadora para los niños, usando imágenes o objetos reales.
- Invitar a los estudiantes a explorar las cantidades con materiales concretos (pelotas, hojas, galletas de juguete, globos, etc.) para manipular y visualizar la suma o resta.
- Fomentar el trabajo en pequeños grupos para que los niños compartan sus ideas, cuenten juntos y lleguen a una solución común.
- Guiar la reflexión final con preguntas como: “¿Cuántas pelotas hay en total?”, “¿Qué pasó con las galletas?”, para reforzar el aprendizaje.
- Adaptar el lenguaje y el ritmo a la atención y capacidades de los niños, asegurando que la experiencia sea lúdica y significativa.

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de preescolar, el desarrollo de competencias cognitivas debe centrarse en habilidades básicas que fomenten el pensamiento lógico y la creatividad dentro de un contexto lúdico y manipulativo.

- **Resolución de Problemas:** La actividad de sumar y restar con objetos plásticos ya favorece esta competencia. Se puede potenciar formulando preguntas abiertas que inviten a los niños a pensar diferentes maneras de juntar o quitar frutas.
- **Creatividad:** Invitar a los niños a imaginar diferentes escenarios en el parque (por ejemplo, inventar una historia sobre cuántas frutas llegan o se van) para conectar la matemática con la vida diaria y estimular su imaginación.
- **Pensamiento Crítico:** Aunque incipiente a esta edad, se puede fomentar preguntando “¿qué pasa si?” y alentando a los niños a prever resultados o explicar sus respuestas.

Modificaciones específicas:

- En la actividad 1, después de contar las frutas, pedir a los niños que inventen un cuento corto sobre quién trajo las frutas o qué harán con ellas.
- En la actividad 2, además de restar frutas, proponer variaciones como “¿qué pasa si alguien trae 2 frutas más después?” y pedir a los niños que expliquen qué harán con los objetos.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Utilizar preguntas abiertas simples (“¿Qué crees que pasará si...?”) para estimular el razonamiento.
- Mostrar entusiasmo y validar todas las respuestas para fomentar confianza.
- Utilizar lenguaje claro y apoyarse en objetos concretos para facilitar la comprensión.

2. Competencias Interpersonales

El trabajo colaborativo y la comunicación son fundamentales para niños de preescolar y pueden ser promovidos mediante actividades grupales sencillas y guiadas.

- **Colaboración:** Mantener el trabajo en grupos pequeños (3-4 niños) para facilitar la interacción y el apoyo mutuo durante las actividades con objetos.
- **Comunicación:** Fomentar que cada niño exprese en voz alta su conteo o explicación, usando frases sencillas y apoyadas por gestos o dibujos.
- **Conciencia Socioemocional:** Incentivar a los niños a esperar su turno para hablar y a escuchar a sus compañeros, reforzando normas básicas de convivencia.

Estrategias recomendadas:

- Asignar roles simples dentro del grupo, por ejemplo: “contador”, “colocador de frutas”, “relator” para que todos participen activamente.
- Realizar pequeñas rondas donde cada niño comparta lo que hizo o aprendió.
- Emplear cuentos o canciones sobre compartir y amistad para conectar emocionalmente con los conceptos matemáticos.

Puntos de reflexión adaptados al nivel:

- “¿Cómo te sentiste cuando tus amigos te ayudaron a contar?”

- “¿Qué hicimos para que todos pudieran participar?”
- “¿Por qué es importante esperar nuestro turno para hablar?”

3. Actitudes y Valores

En preescolar, se debe trabajar actitudes y valores a través de experiencias positivas y breves reflexiones que los niños puedan entender y relacionar con sus emociones y acciones.

- **Curiosidad:** Aprovechar la motivación inicial para que los niños pregunten y exploren libremente con los objetos.
- **Responsabilidad:** Fomentar que cuiden y compartan los materiales del juego.
- **Adaptabilidad y Resiliencia:** Ayudar a los niños a manejar pequeñas frustraciones si no pueden contar rápido o si cometen errores, reforzando que está bien intentarlo varias veces.
- **Mentalidad de Crecimiento:** Reforzar frases como “¡Muy bien! Cada vez cuentas mejor” o “Si no sabes, puedes intentarlo otra vez” durante las actividades.

Momentos específicos para su desarrollo:

- Inicio de cada sesión: Invitar a los niños a expresar qué les gustaría descubrir o aprender (Curiosidad).
- Durante las actividades en grupo: Recordar la importancia de cuidar y compartir materiales (Responsabilidad).
- Al finalizar cada actividad: Breve diálogo sobre lo que aprendieron y cómo se sintieron si algo fue difícil (Resiliencia y Mentalidad de Crecimiento).

Preguntas y actividades breves:

- “¿Qué hiciste cuando no supiste cuántas frutas había?”
- “¿Cómo podemos ayudar a un amigo que no entiende?”
- Pequeña canción o juego que refuerce la idea de intentar y aprender juntos.