

Jugando y Contando con Caperucita Roja: Números del 1 al 3

Matemáticas | Números y operaciones | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los niños y niñas de 4 años desarrollen habilidades básicas de números y operaciones mediante actividades lúdicas y colaborativas. A través del dado con constelaciones del 1 al 3, los estudiantes aprenderán la correspondencia numérica, la representación gráfica de cantidades y la relación entre números y objetos reales. Utilizamos la historia de Caperucita Roja para conectar el aprendizaje con su mundo cotidiano, haciendo más significativo y motivador el proceso.

Mediante juegos grupales e individuales y trabajo en cuadernillo, los niños practicarán escribir el día, su nombre y realizar dibujos sencillos que refuercen la comprensión numérica. La metodología de Aprendizaje Colaborativo fomenta la interacción entre pares, la responsabilidad compartida y la construcción conjunta del conocimiento, facilitando el desarrollo de competencias numéricas y sociales fundamentales para su formación integral.

Al finalizar, los estudiantes podrán reconocer y representar gráficamente cantidades del 1 al 3, relacionarlas con objetos y símbolos, y expresar oralmente sus ideas, lo que les ayudará a fortalecer su pensamiento lógico y su confianza para abordar nuevos desafíos matemáticos.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y contar las constelaciones del dado del 1 al 3 con precisión.
- Representar gráficamente cantidades del 1 al 3 mediante dibujos simples.
- Relacionar números con objetos concretos usando correspondencia uno a uno.
- Escribir el día y su nombre como parte de consignas simples para fortalecer habilidades preescriturales.
- Participar activamente en juegos grupales e individuales, promoviendo la colaboración y responsabilidad compartida.

Recursos Necesarios

- Dado grande con constelaciones del 1, 2 y 3 puntos (1 dado por cada grupo de 4 niños).
- Cuadernillos de actividades impresos (1 por alumno) con consignas simples.
- Lápices de colores, crayones y hojas en blanco para dibujo.
- Carteles con imágenes de Caperucita Roja y elementos relacionados (árboles, lobos, casas).
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos.
- Audio o video corto de la historia de Caperucita Roja (opcional).

- Espacio amplio para juegos grupales e individuales.

Requisitos Previos

- Reconocimiento básico de números del 1 al 3 (por ejemplo, de experiencias previas o actividades informales).
- Habilidades motrices básicas para tomar lápiz, colorear y realizar trazos simples.
- Capacidad para seguir instrucciones cortas y participar en dinámicas grupales.
- Familiaridad básica con la historia de Caperucita Roja (puede reforzarse al inicio).

Actividades

Sesión 1: Descubriendo los Números con Caperucita Roja

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a jugar con un dado especial y conoceremos los números que aparecen en él, del 1 al 3. También usaremos a Caperucita Roja para divertirnos y aprender juntos.”

Estudiantes: Escuchan atentos y participan con entusiasmo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra un dado grande con puntos y pregunta: “¿Quién sabe cuántos puntitos hay en este lado?”
- **Estudiantes:** Intentan contar los puntos con ayuda del docente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Introduce la imagen de Caperucita Roja y dice: “Caperucita necesita nuestra ayuda para contar los elementos en el bosque. ¡Vamos a descubrir cuántos hay!”
- **Estudiantes:** Se muestran interesados y responden con preguntas.

Contextualización:

Docente: Explica: “Contar cosas es importante para saber cuánto tenemos y ayudar a Caperucita a cuidar su camino. Hoy usaremos números y dibujos para hacerlo.”

Estudiantes: Relacionan el conteo con una historia que conocen.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Divide a los niños en grupos de 4 y entrega un dado a cada grupo. Explica que tirarán el dado y contarán los puntitos juntos.

Actividad 1: “Contemos los puntitos en equipo”

- **Objetivo:** Reconocer y contar constelaciones del dado del 1 al 3.
- **Instrucciones:**
 - El docente dice: “Cada grupo tirará el dado y juntos contarán los puntitos que salgan.”
 - Los niños tiran el dado por turnos, cuentan en voz alta y ayudan a sus compañeros.
- **Organización:** Grupos de 4 niños.
- **Producto:** conteos orales y uso del dado.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Observa, corrige con preguntas guía (“¿Cuántos puntos ves aquí? ¿Puedes contarlos conmigo?”), fomenta la participación de todos.

Actividad 2: “Dibujo guiado en cuadernillo”

- **Objetivo:** Representar gráficamente cantidades del 1 al 3 y practicar consignas simples.
- **Instrucciones:**
 - El docente indica: “Vamos a escribir el día y nuestro nombre en el cuadernillo.”
 - “Luego, dibujaremos una línea, encima un elemento y abajo dos elementos como en la historia de Caperucita.”
- **Organización:** Trabajo individual.
- **Producto:** Cuadernillo con consignas realizadas y dibujos.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Acompaña individualmente, brinda apoyo para escribir y dibujar, fomenta la creatividad, reconoce esfuerzos.

Actividad 3: “Juego de correspondencia uno a uno con objetos”

- **Objetivo:** Relacionar números con objetos concretos usando correspondencia uno a uno.
- **Instrucciones:**
 - El docente presenta objetos (por ejemplo, manzanas de juguete).
 - Los niños deben colocar el número correcto de objetos según lo que muestre el dado.
- **Organización:** Parejas dentro de los grupos.
- **Producto:** Arreglo correcto de objetos según número.

- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Facilita materiales, pregunta “¿Cuántos objetos pusieron? ¿Coincide con el número del dado?” e incentiva la cooperación.

Diferenciación:

- Niños que terminan antes: se les invita a dibujar más elementos relacionados con la historia en su cuadernillo.
- Niños que necesitan apoyo: el docente brinda ayuda personalizada con conteo y escritura, utiliza apoyos visuales y lenguaje sencillo.

Transiciones:

Docente: “Muy bien, ahora que contamos y dibujamos, vamos a jugar en equipos para seguir practicando.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a recordar juntos: ¿Cuántos puntitos vimos en el dado? ¿Qué dibujamos hoy? ¿Qué aprendimos sobre contar y los números?”

Estudiantes: Responden oralmente, expresan lo que les gustó y lo que aprendieron.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Pudiste contar los puntos del dado?”
- “¿Te gustó dibujar los elementos en tu cuadernillo?”
- “¿Cómo ayudaste a tus amigos en el juego grupal?”

Retroalimentación:

Docente: Felicita con frases positivas (“¡Muy bien por contar juntos!”), señala avances individuales y de grupo, motiva a seguir practicando.

Transferencia:

Docente: “Mañana jugaremos con más formas y números nuevos, y seguiremos ayudando a Caperucita.”

Tarea o reto:

Docente: “En casa, puedes contar objetos contigo y dibujarlos, como hicimos hoy.”

Sesión 2: Jugando con Números y Dibujos

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

8 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy recordaremos los números 1, 2 y 3 y jugaremos para practicar contarlos y dibujarlos.”

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra el dado y pregunta: “¿Qué números vimos la vez pasada? ¿Cuántos puntos hay aquí?”
- **Estudiantes:** Responden y cuentan los puntitos en voz alta.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Propone un juego rápido: “¿Quién puede encontrar en el aula objetos que tengan 1, 2 o 3 partes?”
- **Estudiantes:** Buscan y señalan objetos con ayuda del docente.

Contextualización:

Docente: “Contar está en todas partes, como en el cuento de Caperucita cuando ella ve los árboles y las flores. Hoy vamos a jugar para contar más y mejor.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

47 minutos

Actividad 1: “Juego grupal de dado y movimientos”

- **Objetivo:** Reforzar conteo y reconocimiento de números del 1 al 3.
- **Instrucciones:**
 - Por turnos, un niño lanza el dado.
 - Todos cuentan juntos los puntitos.
 - Luego, todos hacen el número de saltos o palmas que indica el dado.
- **Organización:** Grupos de 5 niños.
- **Producto:** Conteos orales y actividad física coordinada.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Anima, corrige conteos, asegura participación equitativa.

Actividad 2: “Cuadernillo: líneas y dibujos”

- **Objetivo:** Practicar escritura del día, nombre y representación gráfica de cantidades.

- **Instrucciones:**

- Escriben el día y su nombre.
- Hacen una línea horizontal.
- Dibujan un elemento arriba y dos elementos abajo, siguiendo consignas.

- **Organización:** Trabajo individual.

- **Producto:** Cuadernillo con actividades completadas.

- **Tiempo:** 20 minutos

- **Rol docente:** Apoya individualmente, revisa y motiva la creatividad.

Actividad 3: “Correspondencia con tarjetas”

- **Objetivo:** Relacionar números con cantidad de objetos usando tarjetas numeradas y de dibujos.

- **Instrucciones:**

- En grupos, los niños emparejan tarjetas con números (1, 2 o 3) con tarjetas que tienen dibujos de objetos correspondientes.

- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 niños).

- **Producto:** Pares de tarjetas correctamente emparejados.

- **Tiempo:** 12 minutos

- **Rol docente:** Facilita materiales, guía el emparejamiento con preguntas (“¿Cuántos objetos hay en esta tarjeta? ¿Coincide con el número?”), fomenta trabajo en equipo.

Diferenciación:

- Niños con avance rápido: invitar a crear sus propias tarjetas con números y dibujos.
- Niños con dificultades: usar objetos reales para contar y emparejar antes de usar tarjetas.

Transiciones:

Docente: “Ahora que emparejamos números y dibujos, vamos a compartir qué aprendimos con todos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Pregunta: “¿Qué números vimos hoy? ¿Cómo los dibujamos y contamos? ¿Qué fue lo más divertido?”

Reflexión metacognitiva:

- “¿Sabes contar hasta 3 ahora?”

- “¿Pudiste escribir tu nombre y el día?”
- “¿Ayudaste a tus amigos en el juego?”

Retroalimentación:

Docente: Elogia el esfuerzo, destaca la colaboración y motiva para la próxima sesión.

Transferencia:

Docente: “En casa pueden contar juntos objetos y dibujarlos como hicimos aquí.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Evaluación diagnóstica al inicio de la primera sesión, formativa durante las actividades de desarrollo en todas las sesiones, y sumativa ligera en el cierre de cada sesión mediante reflexión y evidencia en cuadernillo.

Criterios de evaluación:

- Reconoce correctamente las constelaciones del dado del 1 al 3 (Objetivo 1).
- Realiza dibujos que representan cantidades del 1 al 3 conforme a las consignas (Objetivo 2).
- Relaciona números con objetos concretos a través de juegos y actividades (Objetivo 3).
- Escribe el día y su nombre con ayuda mínima (Objetivo 4).
- Participa activamente y colabora en juegos grupales e individuales (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa de conteo y participación.
- Revisión del cuadernillo de actividades para verificar consignas cumplidas.
- Autoevaluación guiada mediante preguntas sencillas en la reflexión final.
- Portafolio de trabajos gráficos y escritos para seguimiento individual.

Evidencias de aprendizaje:

- Conteos orales correctos durante lanzamientos del dado.
- Dibujos en cuadernillo que representan cantidades con líneas y elementos.
- Correspondencia correcta en juegos de emparejamiento de números y objetos.
- Escritura legible del nombre y día según consignas.
- Participación activa y cooperación en actividades grupales.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Inicio

- **Herramienta:** Aplicación interactiva de dados digitales con animaciones (p.ej., "Dado Digital" para tabletas)

Implementación: El docente proyecta o muestra en tabletas un dado digital que al girar muestra constelaciones del 1 al 3 con sonidos y animaciones simples. Los niños observan y participan contando los puntos en voz alta.

Contribución a objetivos: Facilita la identificación visual y auditiva de las cantidades, fomenta la atención y la asociación entre número y cantidad, apoyando la comprensión inicial.

Nivel SAMR: Sustitución (reemplaza el dado físico por uno digital sin cambiar la tarea).

- **Herramienta:** Video corto animado de Caperucita Roja contando elementos del bosque (disponible en plataformas educativas o creado con herramientas sencillas)

Implementación: Al inicio se presenta un video donde Caperucita aparece con elementos contables y los niños escuchan y observan cómo se cuentan del 1 al 3.

Contribución a objetivos: Motiva la atención, genera interés y contextualiza el aprendizaje con un personaje conocido, reforzando la conexión emocional y cognitiva.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la motivación y comprensión sin cambiar la tarea de contar).

Desarrollo

- **Herramienta:** Aplicación para crear dibujos simples con plantillas (p.ej., "Drawing Pad" o "Tux Paint") en tabletas o computadoras adaptadas

Implementación: Los niños dibujan en la aplicación los elementos indicados en las consignas (1 elemento arriba, 2 abajo), guiados por el docente, reforzando la correspondencia uno a uno.

Contribución a objetivos: Favorece la representación gráfica, la motricidad fina digital y la comprensión de cantidades mediante una actividad lúdica y visual.

Nivel SAMR: Modificación (rediseña la actividad manual en papel a un entorno digital que permite interacción y corrección inmediata).

- **Herramienta:** Juego digital colaborativo simple con dados y conteo para grupos (p.ej., aplicaciones educativas con funciones multijugador locales)

Implementación: En grupos, los niños usan tabletas para tirar dados digitales y contar puntos en conjunto, fomentando el trabajo colaborativo y la comunicación.

Contribución a objetivos: Potencia la práctica del conteo en equipo, la cooperación y el lenguaje matemático oral en un formato atractivo y accesible.

Nivel SAMR: Modificación (permite la interacción grupal digital que transforma la dinámica tradicional del juego con dados físicos).

Cierre

- **Herramienta:** Asistente de voz simple (p.ej., Alexa Kids o Google Assistant configurado para niños) para preguntas y repaso

Implementación: El docente guía a los niños a preguntar al asistente por números y cantidades relacionadas con la historia ("¿Cuántos lobos hay?"), promoviendo la conversación y el repaso oral.

Contribución a objetivos: Refuerza el aprendizaje oral, promueve la curiosidad y la interacción sencilla con IA, ajustada al nivel de lenguaje infantil.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la interacción oral sin cambiar la tarea principal de repaso y conteo).

- **Herramienta:** Aplicación de creación de historias digitales sencillas (p.ej., "Book Creator") para narrar lo aprendido

Implementación: Con ayuda del docente, cada niño o grupo crea una pequeña historia digital ilustrada que incluya los números y dibujos trabajados, integrando texto simple y gráficos.

Contribución a objetivos: Estimula la expresión creativa, la comprensión numérica contextualizada y la alfabetización temprana mediante una actividad novedosa.

Nivel SAMR: Redefinición (permite crear tareas de representación y narración digital que antes no eran posibles con solo papel y lápiz).