

¡Vamos a sumar con amigos y juguetes!

Matemáticas | Números y operaciones | Aprendizaje Basado en Problemas

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los niños y niñas de 5 años aprendan a realizar sumas sencillas de un dígito a través de situaciones cotidianas y juegos colaborativos. Al trabajar con sumas pequeñas, los estudiantes comienzan a desarrollar su pensamiento numérico y habilidades básicas en matemáticas, fundamentales para su vida diaria y para futuras experiencias escolares. Utilizando objetos familiares como juguetes y frutas, las sumas se vuelven significativas y divertidas, facilitando la comprensión y el interés. Además, al resolver problemas reales en grupo, los niños fortalecen su capacidad para pensar críticamente, comunicarse y trabajar con otros. Este aprendizaje no solo contribuye a su desarrollo lógico-matemático, sino que también fomenta la curiosidad y la confianza en sus propias habilidades para enfrentar retos.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y representar sumas simples de un dígito utilizando objetos concretos.
- Resolver problemas básicos de suma aplicando el conteo y la combinación de cantidades.
- Expresar verbalmente el proceso y resultado de una suma con sus compañeros.
- Colaborar en actividades grupales para construir aprendizajes matemáticos.

Recursos Necesarios

- 10 juguetes pequeños o figuras (uno por niño).
- Tarjetas con imágenes de frutas (manzanas, plátanos, naranjas) — 20 tarjetas en total.
- Carteles con símbolos de suma (+) e igualdad (=) grandes y coloridos.
- Pizarrón blanco o pizarra magnética con marcadores o imanes.
- Hojas con dibujos para sumar (para colorear y escribir números).
- Reproductor de audio para canción sobre sumas (opcional).
- Contadores o fichas plásticas (unos 30 unidades).

Requisitos Previos

- Reconocimiento básico de números del 1 al 10.
- Habilidad para contar objetos de manera individual hasta 10.
- Participación activa en actividades grupales y escucha atenta a instrucciones.
- Experiencia previa con juegos simples que impliquen contar o agrupar objetos.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a divertirnos aprendiendo a juntar y contar cosas para hacer sumas. Las sumas nos ayudan a saber cuántos objetos tenemos en total cuando juntamos grupos pequeños."

Estudiantes: Escuchan con atención y preparan sus juguetes.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra un grupo con 3 juguetes y otro con 2 juguetes. Pregunta: "¿Cuántos juguetes hay en el primer grupo? ¿Y en el segundo? ¿Cuántos hay si los juntamos?"
- **Estudiantes:** Responden contando y juntando los juguetes.

Motivación y enganche:

Docente: Canta una canción corta y pegajosa sobre sumar (ejemplo: "Uno y uno son dos, dos y uno son tres..."). Luego pregunta: "¿Quién quiere jugar y hacer sumas con sus juguetes?"

Estudiantes: Se muestran entusiasmados y participan cantando.

Contextualización:

Docente: "En casa y aquí en la escuela, cuando juntamos cosas como frutas o juguetes, usamos las sumas para saber cuántas tenemos en total. Hoy vamos a practicar sumando de manera divertida."

Estudiantes: Relacionan el aprendizaje con situaciones conocidas y se preparan para la actividad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Plantea un problema real: "Imaginemos que en una canasta hay 2 manzanas y alguien pone 3 más. ¿Cuántas manzanas hay ahora?" Usa las tarjetas de frutas para mostrar visualmente.

Actividad 1: "Sumando con frutas"

- **Objetivo:** Reconocer y representar sumas simples con objetos concretos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los niños en parejas y entrega a cada pareja tarjetas con frutas (entre 1 y 4). Les pide que junten los grupos y cuenten cuántas frutas tienen en total.
 - Ejemplo a decir: "Si tienes 2 manzanas y juntamos 1 más, ¿cuántas son?"
 - **Estudiantes:** Manipulan las tarjetas, juntan los grupos y cuentan en voz alta.
- **Organización:** Parejas

- **Producto:** Conteo verbal y visual de la suma realizada usando las tarjetas.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Observa, pregunta "¿Cuántas frutas tienes? ¿Cuántas juntaste? ¿Y en total?", ayuda a contar si es necesario.

Transición:

Docente: "Muy bien, ahora que sabemos cómo juntar y contar frutas, vamos a hacer lo mismo con nuestros juguetes."

Actividad 2: "Juguetes en acción"

- **Objetivo:** Resolver problemas básicos de suma y expresar el resultado.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega a cada niño su juguete y presenta un pequeño escenario: "Si tú tienes 1 juguete y tu amigo te da 2 más, ¿cuántos juguetes tienes ahora?"
 - **Estudiantes:** Usan sus juguetes para formar grupos, cuentan en voz alta y dicen la suma.
 - **Docente:** Escribe en la pizarra la suma con símbolos: " $1 + 2 = 3$ " y la lee con los niños.
- **Organización:** Individual con apoyo grupal
- **Producto:** Representación verbal y visual de sumas con juguetes y símbolos.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Guía la representación, formula preguntas abiertas: "¿Cómo lo hiciste? ¿Qué pasó si juntaste todos? ¿Cuántos tienes en total?"

Transición:

Docente: "Ahora vamos a hacer un juego para practicar juntos y divertirnos mucho más."

Actividad 3: "El juego de las sumas con fichas"

- **Objetivo:** Colaborar en actividades grupales y aplicar el conteo para sumar.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Forma dos grupos de 5 niños. Cada grupo recibe fichas. Un niño coloca algunas fichas en el centro y otro agrega más. Juntos cuentan la cantidad total y dicen la suma en voz alta.
 - **Estudiantes:** Participan en el juego, cuentan y dicen la suma en voz alta, animan a sus compañeros.
- **Organización:** Grupos de 5 niños
- **Producto:** Conteo en grupo y verbalización de sumas.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Facilita el juego, fomenta la participación, interviene con preguntas "¿Cuántas fichas había? ¿Cuántas añadimos? ¿Cuántas hay en total?"

Diferenciación:

- **Para quienes terminan antes:** Se les invita a crear sus propios problemas de suma con los juguetes o fichas y compartirlos con un compañero.

- **Para quienes necesitan más apoyo:** Se les asigna un adulto o compañero guía para contar juntos con objetos y usar dibujos para visualizar la suma.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza un "Ticket de salida" preguntando a cada niño: "Dime una suma que aprendiste hoy y cuántos objetos juntaste."

Estudiantes: Responden individualmente con apoyo si es necesario, usando objetos o dibujos para mostrar la suma.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué te gustó más de sumar hoy?"
- "¿Cómo sabes cuántos objetos hay cuando juntamos grupos?"
- "¿Te sientes más seguro para contar y sumar ahora?"

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación positiva inmediata, resaltando esfuerzos y avances: "Muy bien, veo que contaron muy bien y saben juntar para hacer sumas. ¡Sigán practicando así!"

Transferencia:

Docente: Explica que pueden practicar sumas en casa con frutas, juguetes o cualquier objeto pequeño y que la próxima sesión aprenderán a sumar números escritos.

Tarea o reto:

Docente: "En casa, con ayuda de un adulto, junta 3 objetos y luego 2 más. Cuéntalos y dile cuántos tienes en total. La próxima vez me cuentas."

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la fase de inicio (activación de conocimientos previos), formativa durante el desarrollo (observación directa y preguntas guía), sumativa en el cierre (ticket de salida y respuestas orales).

Criterios de evaluación:

- Reconoce y cuenta correctamente grupos de objetos para realizar sumas simples.
- Participa activamente en actividades y comunica el resultado de las sumas.
- Colabora con sus compañeros en actividades de suma grupales.
- Refleja comprensión básica del concepto de suma en situaciones cotidianas.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y conteo correcto durante actividades.
- Registro anecdótico de respuestas y explicaciones orales.

- Ticket de salida con respuestas individuales.

Evidencias de aprendizaje:

- Conteos y sumas realizados con objetos y tarjetas.
- Expresiones orales explicando sumas.
- Participación activa en juegos y actividades colaborativas.
- Respuestas en ticket de salida y tareas en casa.

Enriquecimientos

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre

Título: "La fiesta de sumas con amigos y juguetes"

Objetivo de la actividad: Consolidar el aprendizaje de sumas de un dígito mediante la manipulación y conteo de juguetes con la colaboración de sus compañeros, verificando que los niños puedan formar y resolver pequeñas sumas de manera lúdica y significativa.

Descripción:

- Se organiza una dinámica grupal en la que cada niño recibe un conjunto pequeño de juguetes (por ejemplo, bloques, peluches o figuras pequeñas).
- En parejas o tríos, los niños compartirán sus juguetes para formar grupos y luego juntos contarán cuántos juguetes tienen en total.
- Con la guía del docente, los niños expresarán la suma que han formado, por ejemplo: "Tengo 3 carros y mi amigo tiene 2 carros, ¿cuántos carros tenemos juntos?"
- El docente apoyará a los niños para que escriban o señalen con dibujos el resultado de la suma.
- Finalmente, cada grupo presentará su suma al resto del grupo, fomentando la comunicación y el reconocimiento del aprendizaje alcanzado.

Duración aproximada: 15 minutos

Materiales: Juguetes pequeños variados (bloques, figuras, peluches), tarjetas con números del 1 al 9 (opcional para apoyo visual), hojas con dibujos para representar las sumas (opcional).

Criterios para verificar el logro de los objetivos:

- Los niños identifican correctamente los números de juguetes que tienen individualmente.
- Los niños logran contar en conjunto los juguetes sumados.
- Los niños expresan verbalmente la suma (por ejemplo, "3 más 2 son 5").
- Los niños muestran entusiasmo y participación en la actividad colaborativa.

Esta actividad permite al docente observar de manera directa si los niños comprenden la suma como la unión de dos grupos de objetos y si pueden verbalizar el resultado, consolidando así el aprendizaje en un contexto significativo y

lúdico.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Al finalizar la sesión de 1 hora, es fundamental que la retroalimentación sea positiva, clara y motivadora para niños de 5 años. Las estrategias deben reforzar el aprendizaje de sumas de un dígito, fomentar la confianza y animar a la participación continua en el aprendizaje.

- **Retroalimentación con preguntas guiadas:**

El docente puede hacer preguntas simples y específicas para que los niños reflexionen sobre lo que aprendieron, por ejemplo:

- ¿Cuántos juguetes tenemos si juntamos 2 y 3?
- ¿Qué números sumamos para obtener 5?

Esto permite que los niños verbalicen su aprendizaje y el docente pueda corregir conceptos de manera inmediata y amable.

- **Reconocimiento individual y grupal con elogios específicos:**

Se debe destacar el esfuerzo y los logros concretos, por ejemplo:

- "¡Muy bien, Ana! Contaste muy bien los juguetes y encontraste la suma correcta."
- "Me encantó cómo todos ayudaron a sumar los bloques. ¡Gran trabajo en equipo!"

Esto motiva la participación y refuerza la autoestima de los niños.

- **Uso de materiales visuales para reforzar respuestas:**

Mostrar imágenes o juguetes usados durante la actividad para señalar las sumas correctas y explicar el proceso paso a paso, por ejemplo:

- "Aquí tenemos 1 muñeco y aquí hay 4 más, juntos son 5 muñecos. ¿Lo ven?"

Esto ayuda a concretar el aprendizaje y lo hace más accesible para la edad.

- **Retroalimentación con cuentos o pequeñas historias:**

El docente puede narrar una breve historia relacionada con las sumas realizadas, integrando a los niños y los números para cerrar con un mensaje positivo, por ejemplo:

- "Los amigos tenían 3 pelotas y llegaron 2 más, ahora pueden jugar todos juntos con 5 pelotas. ¡Qué divertido es sumar para compartir!"

Esto conecta el aprendizaje con la vida diaria y las emociones de los niños.

- **Invitar a los niños a compartir lo que aprendieron:**

Al final, pedir que cada niño diga una suma que recuerde o que explique cómo sumaron los juguetes, promoviendo la expresión oral y la confianza.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para la Sesión de Aprendizaje

Para que los niños de 5 años comprendan las pequeñas sumas de un dígito, se propone presentar situaciones cotidianas y cercanas a su experiencia, utilizando juguetes y amigos como elementos concretos y motivadores. Estos ejemplos serán el punto de partida para el problema a resolver, siguiendo la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).

• Ejemplo 1: Suma de juguetes en la caja

Problema: "En una caja hay 3 peluches, y en otra caja hay 2 peluches más. ¿Cuántos peluches hay en total si juntamos las dos cajas?"

Material: Peluches o figuras pequeñas que representen juguetes.

• Ejemplo 2: Amigos en el círculo

Problema: "En el círculo hay 4 amigos jugando, y llegan 3 amigos más para jugar. ¿Cuántos amigos hay jugando ahora?"

Material: Figuras de niños o muñecos para representar a los amigos.

• Ejemplo 3: Manzanas para compartir

Problema: "Tengo 5 manzanas y mi amiga me da 2 manzanas más. ¿Cuántas manzanas tengo ahora para compartir?"

Material: Manzanas de juguete o imágenes de frutas.

Casos de Estudio para el Aprendizaje Basado en Problemas

Cada caso presenta un escenario que invita a los niños a pensar y resolver la suma de manera activa y participativa, usando materiales manipulativos y diálogo grupal.

Caso	Descripción del Problema	Materiales	Actividad Propuesta
1	En la mesa hay 2 coches de juguete y llegan 3 coches más. ¿Cuántos coches hay en total?	Autos de juguete	- Los niños cuentan los coches iniciales. - Se agregan los coches que llegan. - Los niños cuentan el total y expresan la suma.
2	En el parque, 1 niño está jugando con una pelota y luego llegan 4 amigos con pelotas. ¿Cuántos niños están jugando con pelotas?	Figuras de niños y pelotas de juguete	- Representar la situación con las figuras. - Contar los niños inicialmente y los que llegan. - Descubrir la suma total.

3	En la caja hay 3 bloques de construcción y le ponen 5 bloques más. ¿Cuántos bloques hay ahora?	Bloques de construcción	• Contar los bloques iniciales. • Agregar los nuevos bloques. • Contar el total y expresar la suma.
---	--	-------------------------	---

Conexión con los Objetivos de Aprendizaje

Estos ejemplos y casos de estudio permiten a los niños:

- Visualizar y manipular objetos concretos para comprender la suma.
- Relacionar la suma con situaciones reales y cotidianas que les resultan familiares.
- Participar activamente en la resolución de problemas, promoviendo el aprendizaje significativo.
- Practicar la suma de números pequeños (de un dígito) en un entorno lúdico y colaborativo.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Contemos con nuestros amigos y juguetes"

Duración: 5-7 minutos

Objetivo: Preparar a los niños para la suma al recordar y practicar el conteo de objetos, relacionando la cantidad con números, utilizando elementos familiares como sus amigos y juguetes.

- **Materiales:** Un grupo pequeño de juguetes (peluches, bloques, carritos) y los propios niños como "amigos".
- **Descripción:**
 - El docente reúne a los 10 niños en círculo para crear un ambiente cercano y seguro.
 - El docente muestra primero un grupo pequeño de juguetes (por ejemplo, 3 carritos) y pide a los niños que cuenten juntos en voz alta cuántos hay.
 - Luego, el docente invita a los niños a contar juntos cuántos "amigos" están en el círculo.
 - El docente mezcla ambos grupos, por ejemplo: "Si tenemos 2 carritos y 3 peluches, ¿cuántos juguetes tenemos en total?" (sin esperar la respuesta numérica todavía, solo que reconozcan que se juntan y se cuentan).
 - Finalmente, el docente plantea una pequeña pregunta abierta: "¿Qué pasa si juntamos los juguetes y contamos todos juntos? ¿Cuántos tenemos?" para motivar la curiosidad sobre la suma.
- **Conexión con objetivos:** Esta actividad ayuda a los niños a visualizar y practicar el conteo, base fundamental para entender la suma de números de un dígito, y utiliza elementos concretos y conocidos para facilitar el aprendizaje.