

# oportuna MENTE

Herramientas para potenciar  
el desarrollo infantil

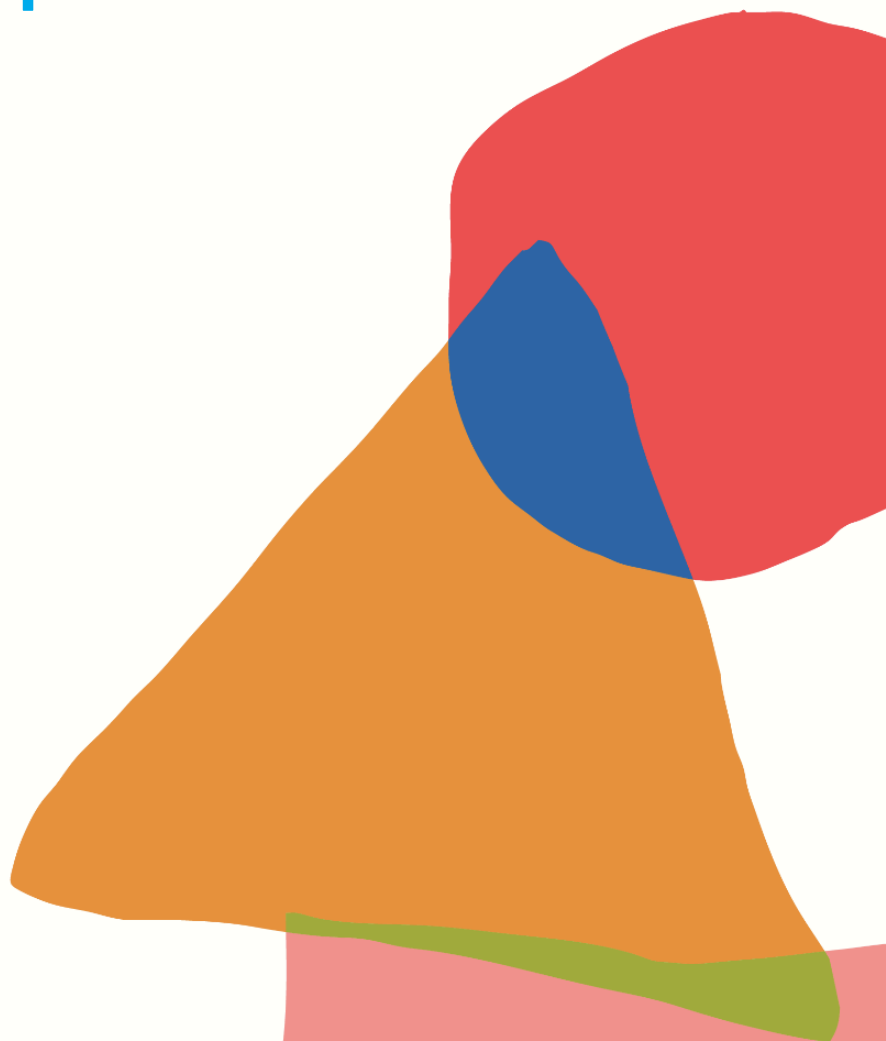


MATEMÁTICAS

ACTIVIDAD

## Sonidos en el espacio

por **Julia Hermida**



Esta obra está bajo una Licencia  
Creative Commons Atribución-NoComercial-  
CompartirIgual 4.0 Internacional



# Sonidos en el espacio

## Autor/a

Julia Hermida

## Contenidos

Serie numérica

## Habilidades que involucra

Control inhibitorio | Habilidades matemáticas iniciales

## Materiales requeridos

- Panel sonoro
- Panel de números y cantidades

## Organización del grupo

Grupos pequeños

## Objetivo de la actividad

El objetivo es estimular el sentido del número (las cantidades) y entrenar el control de impulsos.

## Inicio

La docente introduce, por un lado, el tema de los símbolos numéricos y su representación en cantidades (relación entre la unidad y la cantidad). Por el otro, trabaja sobre la espera de turnos y el control de impulsos a la hora de dar una respuesta. Pueden conversar sobre lo beneficioso o no de que se reflexione antes de dar algún tipo de respuesta.

## Desarrollo

Una dupla de niños jugará en el panel sonoro y otra en el panel de números y cantidades. El resto de los niños jugará en equipo. Primero, la docente señala a un niño del grupo total y lo invita a que pronuncie un número del 1 al 9. Segundo, la docente convoca a dos alumnos para marcar en el panel de números y cantidades dicho número. Revisa que la respuesta sea correcta. Si no lo es, los invita a que la modifiquen. Si no logran corregir, pasa una nueva dupla de alumnos quienes deberán corregir la correspondencia y crear una nueva (seleccionando un nuevo número y su cantidad). Si es correcta el juego continúa con una dupla de niños que se encuentra en el panel sonoro. Un niño de la dupla genera una secuencia de sonidos igual al número elegido recientemente por sus compañeros (en el panel de números y cantidades). Si el número seleccionado es 9, deberán armar una secuencia de 9 sonidos. La docente revisa que la secuencia generada contenga tantos números como el que figura en el panel. Si es incorrecta, se le invita a repetir una secuencia de sonidos. Luego, el otro integrante de la dupla repite la secuencia en el mismo orden en que fue generada. Frente a la equivocación (orden de la secuencia, omisión, adición de algún sonido), se invierten los roles. Se procede de la misma manera, y cuando ambos hayan terminado el juego, se convoca a una nueva dupla.

## Cierre

La docente invita al grupo a hacer una puesta en común sobre qué herramientas utilizan para poder resolver la tarea (estrategias). Retoma los conceptos trabajados al inicio de la actividad.

### Para disminuir el nivel de dificultad

Se trabaja solo con números del 1 al 4 (y no con todos los que figuran en el panel de números y cantidades).



### **Para aumentar el nivel de dificultad**

El niño genera una secuencia agregando un sonido al número que indica el panel de números y cantidades. El grupo debe seguir la secuencia de sonidos (y no lo que indica el panel numérico).