

oportuna MENTE

Herramientas para potenciar
el desarrollo infantil



MATEMÁTICAS

ACTIVIDAD

Liebres y tortugas 3

por **María Laura Imvinkelried** y **Cecilia Laspina**



Liebres y tortugas 3

Autor/a

María Laura Invinkelried | Cecilia Laspina

Contenidos

El número como memoria de la cantidad | Serie numérica oral y/o escrita | El número como memoria de la posición

Habilidades que involucra

Habilidades matemáticas iniciales | Memoria de trabajo

Materiales requeridos

- Tablero de juego con 30 casilleros numerados
- Dos dados: que contengan en sus caras números del 1 al 12 y en el otro números del 4 al 15.
- Fichas: dos liebres y dos tortugas de distintos colores

Organización del grupo

Grupos pequeños

Objetivo de la actividad

El objetivo es reconocer la representación simbólica de los números y compararlas para establecer cuál es mayor. Además, establecer un orden entre las posiciones de llegada.

Inicio

La docente introduce esta actividad haciendo referencia a la fábula: “La liebre y la tortuga”. En caso de que no se haya trabajado anteriormente, será una buena oportunidad para leerla y presentarla a los niños.

La docente comienza la clase preguntando a los niños: “¿Se acuerdan de la fábula de la liebre y la tortuga? ¿Quién puede contar de qué se trataba? ¿Qué le pasó a la liebre en el camino? ¿Y a la tortuga?”.

Después de revisar juntos lo sucedido en la fábula, la docente les cuenta con entusiasmo que hoy van a jugar a una carrera muy divertida. Algunos serán liebres, y otros tortugas. Pero atención: ¡avanzarán solo según lo que indiquen los dados!

Desarrollo

Para comenzar, la docente organiza al grupo en equipos de cuatro niños. Explica que van a jugar en pequeños grupos y que cada uno de ellos será una liebre o una tortuga. Reparte a cada equipo un tablero de recorrido y una ficha a cada niño.

Si bien es posible que no puedas acompañar a todos los grupos en cada jugada, en un momento posterior de trabajo colectivo podrás recuperar distintas situaciones que se hayan dado al jugar logrando que todos participen.

En cada turno, se lanzan los dados y cada niño elige cuál usar para avanzar. Luego, cada jugador avanza en su recorrido con la cantidad de casilleros que indica el dado elegido.

Pueden hacer juntos una jugada de prueba para que los niños comprendan bien las reglas del juego. Es importante no anticipar qué dado conviene elegir, sino dejar que sean los niños quienes lleguen a la conclusión de que es conveniente elegir el mayor de los dos para poder avanzar más casilleros. El objetivo es promover la comparación entre dos números para tomar decisiones.

Antes de empezar, entre los integrantes del grupo tendrán que ponerse de acuerdo sobre el orden en que jugarán los turnos. Para eso, cada uno tira el dado una vez y quien saque el número más alto, empieza.

A medida que algunos jugadores vayan llegando a la meta, la docente podrá intervenir en cada grupo, estableciendo el orden de los mismos preguntando: “¿Quién llegó primero? ¿Quién llegó segundo? ¿Y tercero y cuarto? ¿Cómo podemos anotar las posiciones en un papel? ¿Se les ocurre alguna manera?”.

El primer corredor en llegar a la meta será el ganador de esa carrera. Cada vez que un corredor gana, pueden hacer un registro sencillo, como una marca en una hoja. Al final, quien tenga más marcas será el ganador de la actividad.

Cierre

Para finalizar, la docente reúne a todo el grupo y comparten algunas jugadas o estrategias que fueron desarrollando a medida que jugaban. La docente puede hacerlo mediante las siguientes preguntas: “¿Cómo se sintieron al ser la liebre o la tortuga? ¿Quién ganó en cada turno? ¿En qué orden llegaron a la meta? ¿Con qué dado les convenía avanzar más? ¿Pueden darme algunos ejemplos? ¿Cómo decidieron cuál dado elegir? ¿Cómo registraron cuántas veces ganó cada equipo?”.

→ Será interesante que comiences a discutir la economía de los registros. Si los niños utilizaron solo marcas como puntitos o palitos para anotar cuántas veces ganaron, podrás invitarlos a asociar la cantidad de las marcas con los números correspondientes.



Para disminuir el nivel de dificultad

Se puede jugar con un recorrido más corto y dados con números 1 al 12, para disminuir las cantidades que deben compararse para realizar los saltos en los casilleros.



Para aumentar el nivel de dificultad

Se puede jugar con un recorrido más largo y dos dados en los que haya en uno números del 1 al 12 y en el otro números del 9 al 20, lo cual amplía las cantidades que deben compararse para realizar los saltos en los casilleros, avanzando en la escritura de los números.