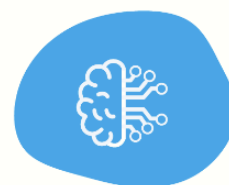


# oportuna MENTE

Herramientas para potenciar  
el desarrollo infantil



OPORTUNIDADES  
DE APRENDIZAJE

## ACTIVIDAD

# Carrera de cantidades

por **Julia Hermida** y **Luz González Gadea**



# Carrera de cantidades

## Autor/a

Julia Hermida | Luz González Gadea

## Contenidos

Correspondencia número-cantidad

## Habilidades que involucra

Metacognición | Habilidades matemáticas iniciales

## Materiales requeridos

- Tableros con 50 casilleros numerados
- Dos fichas por pareja, una roja y una verde (pueden ser cuadrados pequeños de cartulina o goma eva)
- Un juego de [tarjetas con números y cantidades](#)

## Organización del grupo

En parejas

## Objetivo de la actividad

El objetivo es estimular el automonitoreo, que es la habilidad de realizar un seguimiento sobre el propio comportamiento, mientras se trabaja la correspondencia número-cantidad.

## Inicio

Los niños se sientan en parejas. La docente entrega una hoja A4 (con los 50 casilleros) a cada pareja, junto con 2 fichas, una roja y una verde que serán entregadas una a cada niño. La docente tendrá en su mano el juego de tarjetas con números y cantidades y, antes de comenzar la actividad, las irá mostrando de a una y estimulará a que los niños verbalicen el número que representa cada una. A continuación, les comenta que jugarán en parejas una carrera de cantidades.

## Desarrollo

La docente describe los materiales: *“Cada pareja tiene un tablero, ¿lo ven? Este tablero tiene casilleros. Además, cada uno de los miembros de la pareja tiene una ficha. ¿Quiénes tienen ficha verde? ¿A quién le tocó la ficha roja? Bueno y miren lo que yo tengo acá en mi mano [muestra las tarjetas con números y cantidades]”*.

A continuación, la docente da la consigna diciendo: *“El juego es así: cada niño deberá esperar su turno para mover su ficha en el tablero. Pero acá viene lo importante: va a tener que mover tantos casilleros cómo indique la carta que yo le muestre, ni más ni menos. El compañero deberá observar y, si hubo un error, avisarlo. En cada pareja, el que tiene la ficha roja compite con el que tiene la ficha verde. Ganará el niño que llegue primero al final del tablero”*.

Una vez que los niños confirmen que movieron sus fichas correctamente, la docente pedirá a los niños de cada pareja que tengan ficha verde que revisen si su compañero movió adecuadamente la ficha: *“Ahora los que tengan la ficha verde tienen que revisar si el compañero que movió la ficha roja lo hizo bien: ¿avanzó tantos casilleros como dice la carta?”. Si alguno dice que no, entre todos revisan ese caso, contando todos juntos los casilleros avanzados desde el casillero de salida. Si todos dicen que el avance fue correcto, la docente lo verifica mediante un vistazo. Si no lo fue, mediante preguntas promoverá que los niños cuenten nuevamente. Por ejemplo, puede decir “A ver, en este tablero, ¿la ficha roja se movió tantos casilleros como dice mi carta? Contemos juntos...”*.

La verificación de lo realizado y la corrección conjunta son los aspectos centrales de la actividad.

Luego juega el otro miembro de cada pareja (el que tiene la ficha verde), con la misma secuencia de pasos: 1) la docente saca una carta para el equipo verde. 2) El niño a quien le tocó la ficha verde la mueve en su tablero, tantos casilleros como la carta indica. 3) La docente le pide que verifique si lo hizo bien y de no ser así que lo corrija. 4) Luego le pide al compañero (de la ficha roja), que certifique que se movió la cantidad de casilleros correcta. 5) Si hay errores se discuten conjuntamente. Y así sucesivamente.

Cuando uno de los equipos alcanza el casillero final, gana y el juego termina.

## Cierre

En el cierre la docente guía a los niños mediante preguntas para que ellos mismos evalúen qué tan importante es revisar lo que hacemos. Por ejemplo, podrá preguntar: *“¿Por qué nos equivocamos al contar? ¿Nos sirvió revisar para corregir?”*.



### Para disminuir el nivel de dificultad

Se sugiere realizar la misma actividad, pero sólo con cartas con números bajos (menores a 5).



### Para aumentar el nivel de dificultad

Se sugiere realizar la misma actividad pero sólo con cartas de números altos (mayores a 5).