



Somos Aprender Matemática

Secuencias Didácticas para
matemáticas en el **Nivel Inicial**

Ámbito de Experiencias: Natural, Cultural y Tecnológico



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección
de
Nivel Inicial

Dirección de
Educación
Rural

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Fundamentación General de la propuesta

La Probabilidad y la Estadística en el Nivel Inicial

Como mencionamos en los ejes anteriores, la enseñanza de la matemática en el Nivel Inicial se sustenta en una concepción activa del conocimiento, en la que los niños construyen saberes a partir de su participación en situaciones con sentido. En esta línea, autores como Ángel Alsina (2012) sostienen que aprender matemática implica involucrarse en prácticas que permitan explorar, experimentar, formular hipótesis, validar resultados y comunicar ideas, más que en la mera adquisición de contenidos descontextualizados.

Desde este enfoque, el dominio de conceptos y procedimientos cobra valor en la medida en que resulta útil para resolver situaciones problemáticas. Por ello, la enseñanza en este nivel debe promover experiencias que partan de la acción y la interacción con el entorno, favoreciendo la construcción progresiva de significados matemáticos. En las primeras edades, los materiales concretos adquieren un papel fundamental, ya que permiten mediar entre la experiencia y la abstracción, acompañando el desarrollo del pensamiento infantil.

Asimismo, el lenguaje, en sus diversas formas (oral, gestual y gráfico), constituye un mediador clave en los procesos de aprendizaje. Tal como señalan perspectivas socioculturales retomadas en el campo de la educación matemática, la posibilidad de comunicar ideas permite a los niños reflexionar sobre sus propios procesos, confrontar puntos de vista y construir conocimientos cada vez más complejos.

En esta perspectiva, la matemática se concibe como una disciplina dinámica, centrada en los procesos más que en los resultados. Valorar el razonamiento, el error como instancia de aprendizaje, la argumentación y la diversidad de estrategias favorece la inclusión y el desarrollo de un pensamiento matemático genuino.

En este marco, la enseñanza de la probabilidad y la estadística en el Nivel Inicial constituye una oportunidad para formar sujetos críticos, capaces de interpretar información, comprender situaciones de incertidumbre y tomar decisiones fundamentadas. Esto implica ampliar la mirada tradicional de la matemática, centrada exclusivamente en el número y el cálculo, para incluir el análisis de datos y la interpretación del entorno.

Desde edades tempranas, los niños interpretan, anticipan y organizan información sobre su realidad. En este sentido, la alfabetización estadística y probabilística, tal como plantea Carmen Batanero (2011), no comienza con fórmulas, sino con el desarrollo de habilidades fundamentales como:

- Recolectar datos
- Organizarlos
- Representarlos
- Interpretarlos

Estas prácticas permiten a los niños iniciarse en la comprensión de fenómenos de variabilidad e incertidumbre, propios de la vida cotidiana. Siguiendo a Batanero, este proceso incluye la formulación de preguntas, recolección de datos, organización e interpretación. A su vez, Alsina (2012) destaca que estos contenidos deben abordarse desde una perspectiva activa, contextualizada y significativa, cercana a la realidad infantil, favoreciendo la construcción progresiva de la alfabetización estadística y probabilística.

En este sentido, el rol docente resulta central como mediador entre los niños y el conocimiento, generando situaciones de enseñanza que promuevan la indagación, la reflexión y la comunicación.

La institución educativa, en este marco, tiene la responsabilidad de formar sujetos autónomos, capaces de interpretar la información que circula en la sociedad y de participar activamente en ella.



El pensamiento infantil y el azar

Desde la teoría de Jean Piaget, los niños del Nivel Inicial se encuentran en la etapa preoperacional, donde el pensamiento es predominantemente intuitivo.

Esto implica que no comprenden la probabilidad formal pero sí pueden construir nociones iniciales a partir de la experiencia. Los niños no “calculan” probabilidades, pero sí viven el azar a través de situaciones cotidianas como los juegos en los cuales anticipan (“me va a salir...”), realizan elecciones, por ello, la enseñanza debe centrarse en experiencias significativas y no en formalizaciones abstractas.

El juego constituye el escenario didáctico fundamental para el abordaje de estos contenidos, ya que el conocimiento matemático se construye en la interacción con situaciones problemáticas. Desde este marco, el juego introduce situaciones de incertidumbre, genera anticipaciones y promueve la validación de resultados.

Ejemplos de estas situaciones pueden darse en actividades tales como, tirar un dado, sacar objetos sin mirar, realizar votaciones. Estas propuestas permiten que los niños formulen hipótesis, contrasten resultados e identifiquen regularidades.

En contextos de multisala, estas propuestas adquieren un valor particular, ya que permiten distintos niveles de participación, la posibilidad del aprendizaje entre pares y la resolución de problemas abiertos.

Estas propuestas responden a una enseñanza diversificada, que respeta los ritmos y posibilidades de cada niño, promoviendo la construcción colectiva del conocimiento. Desde esta perspectiva el docente propone situaciones problemáticas significativas, recupera saberes previos, favorece la exploración y el juego, promueve la comunicación de ideas, valora los procesos por sobre los resultados, asimismo, genera instancias de puesta en común que permitan socializar estrategias y reconocer la diversidad de resoluciones.

Para abordar la estadística, pueden desarrollarse pequeños proyectos de investigación en los que los niños recolecten datos, los organicen, los representen mediante gráficos sencillos y, posteriormente, elaboren interpretaciones y conclusiones a partir de la información obtenida.

En el caso de la probabilidad hay tres fases diferenciadas para el aprendizaje de esta:

- Lenguaje Probabilístico
- Cuantificación del grado de incertidumbre de los hechos
- Cálculo de la Probabilidad

En la etapa de la educación infantil debemos focalizar el trabajo en esa primera etapa en la que los niños van incorporando progresivamente el uso de conceptos asociados a la probabilidad como: probable, seguro e imposible a través básicamente de experimentos aleatorios.

Si bien, en los Núcleos de Aprendizaje Prioritario de nivel inicial, no se hace referencia a contenidos específicos de probabilidad y estadística, se incluyen en estas propuestas, actividades de enseñanza que permitan desarrollar diferentes procesos de pensamiento lógico-matemáticos, utilizando lenguaje matemático inicial para interpretar la realidad y resolver problemas cotidianos.

A continuación, se presentan ejemplos de secuencias didácticas para trabajar este eje en sala de 3, 4 y 5 años. Además, encontrarán una propuesta para multisala. Todas ellas planteadas para ser trabajadas desde un enfoque integral de justicia y diversificación curricular.

Secuencias didácticas

Nivel educativo: Inicial, Sala de Infantes, 3 años.

Ámbito: Natural, Cultural y Tecnológico.

Núcleo de Aprendizaje: Relaciones lógico-matemáticas

Título de la secuencia: "Jugamos a descubrir: ¿qué puede salir?"

Duración: 3 clases

Objetivo General:

Desarrollar nociones iniciales de probabilidad a través de experiencias lúdicas que impliquen la exploración, la anticipación y la comparación en situaciones de azar, favoreciendo la construcción de significados a partir de la acción y la interacción.

Objetivo Específico:

- Formular anticipaciones simples frente a situaciones de incertidumbre y azar.
- Recolectar, registrar y organizar datos obtenidos en experiencias lúdicas.
- Comunicar ideas y explicaciones vinculadas a situaciones matemáticas mediante el lenguaje oral.
- Explorar, agrupar y comparar objetos según características perceptivas, como el color, la forma o el tamaño.

NAP:

- Participación en situaciones problemáticas que impliquen explorar, anticipar y comprobar.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección
de
Nivel Inicial

Dirección de
Educación
Rural

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



- Comunicación de ideas matemáticas a través del lenguaje oral, gestual y gráfico.
- Uso de registros personales para representar información.
- Comparación de colecciones pequeñas.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección
de
Nivel Inicial

Dirección de
Educación
Rural

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Contenido:

Anticipación de resultados en situaciones de azar.

Uso de lenguaje probabilístico inicial: "puede salir", "no sé", "sale cualquiera".

Recolección de datos simples (qué salió).

Registro no convencional (marcas, dibujos).

Comparación global: "salió más / menos".

Sala: 3 años

Tiempo de Desarrollo	<u>Secuencia de Actividades</u>	Recursos y Materiales Didácticos	Criterios e Instrumentos de Evaluación
Clase 1	<u>"¿Qué saldrá?"</u> <i>Inicio:</i> La docente presenta una bolsa con objetos de distintos colores (por ejemplo, pelotas o bloques, etc.), se puede incorporar, en función de las posibilidades, elementos concretos del entorno de los estudiantes (ej. frutas regionales de plástico, o juguetes que identifiquen como propios). Se invita a los niños a observar los objetos antes de guardarlos. Luego, sin mirar, la docente pregunta: "¿Qué creen que va a salir?" Se habilita la anticipación libre (sin corrección). <i>Desarrollo:</i> Se realizan varias rondas de juego:	● Bolsa con objetos de diferentes colores ● Afiche ● Marcadores de Colores	<i>Criterios de Evaluación:</i> ● Participa de la propuesta de alguna manera. ● Realiza anticipaciones de manera libre ● Interviene en la extracción de objetos respetando la consigna (sacar sin mirar).



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección
de
Nivel Inicial

Dirección de
Educación
Rural

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



1. Anticipación de resultados: ¿Qué puede salir? 2. Sacar sin mirar: Cada niño saca un objeto de la bolsa. Se muestra al grupo. Se pregunta ¿qué color es? 3. Registro colectivo: Se realiza un registro en afiche, cada vez que sale un color, se dibuja o se hace una marca. Se pueden utilizar tarjetas con pictogramas que representen los objetos con sus respectivos colores, o bien utilizar fibrones de colores para marcar con puntos o líneas en el afiche los objetos que salgan, esto puede realizarlo la docente o los niños. En el caso de que los dibujos sean realizados por los estudiantes la docente podría ofrecer pegatinas (stickers) o sellos con las formas de los objetos para que el niño solo deba pegarlos en la columna correspondiente del registro. Para evitar la frustración ante el error, sin dejar de poner el foco al contenido de probabilidad, la docente podría validar el error no como un fallo, sino como una "predicción sorpresa". Crear un "Registro de Sorpresas" (con un símbolo de signo de interrogación grande) donde se pueda anotar qué ocurrió frente a lo que pensábamos que sucedería, convirtiendo la frustración en curiosidad. Cierre: Comparación Se observa el registro:		- Se inicia en la comunicación de ideas a través del lenguaje oral o gestual durante la actividad. <i>Instrumentos de Evaluación:</i> - Observación directa de la participación, anticipaciones y respuestas de los niños. - Producción colectiva (afiche) como evidencia del proceso de registro y comparación. - Registro fotográfico del desarrollo de la actividad y del afiche final.
---	--	---



	¿Cuál color salió? ¿Cuál piensan que va a salir ahora? ¿Hay algún color que haya salido mucho? ¿Cuántas sorpresas tuvimos?		
Clase 2	<u>"Buscamos y agrupamos"</u> <i>Inicio:</i> La docente retoma el juego de la clase anterior: "Ayer sacamos cosas de la bolsa... ¿se acuerdan?" Se vuelve a mostrar la bolsa con objetos. <i>Desarrollo:</i> 1. Exploración con acción: Cada niño saca un objeto sin mirar. Lo observa y lo nombra (color). 2. Agrupamiento concreto: La docente propone: "Vamos a poner juntos los que son del mismo color" Se arman grupos de objetos en el piso o mesa. También se podrían colocar aros de colores en el suelo. En lugar de poner los objetos en una mesa, se pide a los niños que caminen y dejen cada objeto dentro del aro correspondiente. Esto apoya el aprendizaje cinestésico. 3. Comparación corporal/visual:	• Bolsa con objetos de colores. • Espacio en el piso o mesa.	<i>Criterios de Evaluación</i> • Participa de la exploración. • Reconoce semejanzas (color). • Agrupa objetos con ayuda. • Comienza a comparar cantidades globalmente. <i>Instrumentos de Evaluación</i> • Observación directa. • Registro anecdótico. • Producción escrita de los niños.



	"¿Dónde hay muchos?" "¿Dónde hay pocos?" Se puede acompañar con gestos (señalar, tocar, etc.). <i>Cierre:</i> Se recorren los grupos: "Acá hay muchos" "Acá hay poquitos" Se puede dibujar en una hoja el objeto del color que les tocó		
Clase 3	<u>"¿Adivinamos antes?"</u> <i>Inicio:</i> La docente propone el juego con un cambio: Antes de sacar, se pregunta: "¿Cuál te parece que va a salir?" Cada niño puede: • señalar • decir un color • o simplemente elegir con gesto <i>Desarrollo:</i> 1. Anticipación simple: Cada niño "dice" o señala qué cree que saldrá. 2. Extracción:	• Bolsa con objetos • Objetos de colores	<i>Criterios de Evaluación</i> • Realiza anticipaciones (verbales o gestuales). • Participa del juego. • Reconoce coincidencia/no coincidencia. • Usa expresiones como "ese", "ese no", "yo quería..." <i>Instrumentos de Evaluación</i> • Observación directa.



Saca un objeto sin mirar. 3. Reacción inmediata: “¡Salió rojo!” “¿Era el que dijiste?” No importa si acierta o no. 4. Juego repetido: Se realizan varias rondas. <i>Cierre:</i> Se conversa brevemente: “A veces sale lo que pensamos...” “A veces sale otro”		Registro anecdótico.
--	--	--



Secuencia de actividades

Nivel educativo: Inicial, Sala de Infantes, 4 y 5 años.

Ámbito: Natural, Cultural y Tecnológico.

Núcleo de Aprendizaje: Relaciones lógico-matemáticas

Título de la secuencia: "Jugamos, registramos e investigamos"

Duración: 3 clases

Objetivo general:

Desarrollar el pensamiento estadístico y probabilístico en los niños a través de situaciones significativas que impliquen la recolección, organización, representación e interpretación de datos, así como la exploración de situaciones de azar, favoreciendo la anticipación de resultados y el uso progresivo del lenguaje probabilístico para comprender y comunicar información del entorno.

Objetivo específico:

- Formular anticipaciones en situaciones de incertidumbre y azar.
- Participar con creciente autonomía en actividades matemáticas vinculadas a la exploración y resolución de situaciones problemáticas.
- Recolectar, organizar y representar datos en diferentes formatos.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección
de
Nivel Inicial

Dirección de
Educación
Rural

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



- Interpretar información en contextos significativos y cercanos.
- Comunicar ideas y explicaciones matemáticas utilizando progresivamente lenguaje probabilístico y estadístico.

NAP:

- Resolución de problemas que impliquen explorar, registrar y comunicar información.
- Uso del lenguaje para describir y anticipar.
- Participación en situaciones de indagación.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección
de
Nivel Inicial

Dirección de
Educación
Rural

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Sala 4 y 5 años

Contenido:

- Recolección y organización de datos.
- Representación mediante gráficos sencillos.
- Interpretación de información.
- Anticipación en juegos de azar.
- Lenguaje probabilístico: posible, seguro, imposible.

Se sugiere que las actividades de este eje se trabajen en la modalidad de Multitarea, ya que se trata de un contenido complejo y es importante que el docente pueda acompañar el proceso de aprendizaje por grupos reducidos. Se podría trabajar el juego de manera general y luego "evaluar" en esta modalidad, en pequeños grupos en diferentes días.

Tiempo de Desarrollo	<u>Secuencia de Actividades</u>	Recursos y Materiales Didácticos	Criterios e Instrumentos de Evaluación
Clase 1 -Formulación de preguntas. -Recolección de datos. -Anticipación de resultados.	"¿Cuál elegimos?" Inicio: Se propone a los niños elegir "su fruta favorita". Se pregunta ¿Qué fruta creen que ganará como favorita?, se anotan o se dibuja en el afiche o pizarra las respuestas de los niños. Desarrollo: Conforme vayan mencionando las opciones la docente registra los resultados en el afiche o pizarra (se pueden utilizar dibujos, pictogramas, fichas, etc. Dependiendo de las	•Pizarra o afiches •Pictogramas •Fibrones	Criterios de Evaluación: • Participa de algún modo en la actividad, ya sea anticipando, comunicando cuál es su fruta favorita, etc. Instrumentos de Evaluación:



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección
de
Nivel Inicial

Dirección de
Educación
Rural

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



	características de cada grupo de estudiantes, pueden dar la opción de pasar al pizarrón o afiche a dibujar su fruta o pegar la tarjeta o pictograma). Para que todos entiendan qué vamos a hacer, se podría presentar una "Hoja de Ruta Visual" (con pictogramas o fotos). 1) Preguntar, 2) Registrar, 3) Contar, 4) Comentar. Esto reduce la ansiedad de los niños que necesitan estructura. Cierre: Conforme a lo registrado se observa cuál fruta tiene más o menos y se compara con lo anticipado en el momento inicial. La idea es que además de recopilar los datos con ayuda de la docente, puedan explorar la probabilidad a modo de anticipación. "Pensamos que ganaría esta fruta, ganó esta otra".		● Observación directa de la participación, anticipaciones y respuestas de los niños. ● Producción colectiva (afiche) como evidencia del proceso de registro y comparación. ● Registro fotográfico del desarrollo de la actividad y del afiche final.
Clase 2 -Organización de datos. -Representación en gráficos simples.	Lo mostramos Inicio: Se preparará un espacio en la sala que contenga en el piso, imágenes de las frutas seleccionadas el día anterior. Se retoman los datos recolectados previamente. "Ayer votamos... ¿cómo podemos mostrar lo que pasó?" se retoma el afiche realizado.	● Bloques ● Afiches de la clase anterior	Criterios de Evaluación: ● Participa de algún modo en la actividad, recordando el resultado de la clase anterior, comparando,



-Comparación de cantidades.	Desarrollo: Organización: Se agrupan a los niños por fruta elegida, Preguntas posibles: • "¿Dónde hay más compañeros?" • "¿Dónde hay menos?" • "¿Hay iguales?" Una vez que se llega a un acuerdo en conjunto, se invita a representar la cantidad gráficamente, una posibilidad de hacerlo es que cada niño del grupo coloque un bloque en el lugar específico que la docente asigna a cada fruta. Como resultado final, las pilas de bloques representarán, un gráfico tridimensional de la clase anterior. (Ejemplo: banana tiene 3 bloques, manzana tiene 5 personas, naranja tiene 1 bloque). También se puede pensar la posibilidad de que se agrupen físicamente en ese espacio (un "gráfico vivo"). Cierre: Se dialoga con los estudiantes: "¿Cuál les parece que fue la fruta más elegida?" Se refuerza la idea de que el gráfico "sirve para ver".		colocando bloques en los espacios correspondientes. Instrumentos de Evaluación: • Observación docente • Registro anecdótico. • Producción de clase, gráfico tridimensional. • Registro fotográfico.
Clase 3	¿Qué puede pasar? (Probabilidad) Inicio:		Criterios de Evaluación:



-Anticipación en situaciones de azar. -Lenguaje probabilístico: posible, seguro, imposible. -Registro de resultados	La docente presenta un juego, puede trabajarse con una ruleta, con un dado que tenga distintos colores en sus caras. Se charla con los estudiantes, se les muestra el elemento elegido (dado, ruleta), sus colores, se le explica la dinámica del juego. Una vez que esto se dialogue, se puede charlar con ellos respecto de: "¿Qué colores tiene el dado/ruleta?" "¿Qué otro color que conocen falta?" "¿Qué color puede salir al tirar?" "¿Puede salir otro color que no esté en el dado?" "¿Pueden salir dos colores a la vez?" Desarrollo 1: Anticipación Los niños dicen qué creen que saldrá. 2: Juego Se tira el dado/gira la ruleta. 3: Registro Se registran resultados con marcas o dibujos en el pizarrón o afiche. Se reitera esto varias veces 4: Comparación "¿Qué salió más?" "¿Se repitió mucho alguno?" Cierre	•Dado o Ruleta •Afiche o pizarra •Marcadores o fibrones •Semáforo	• Participa del juego de algún modo, ya sea anticipando resultados, registrando, etc. • Usa vocabulario probabilístico inicial. • Interpreta resultados simples. Instrumentos de Evaluación: • Observación docente • Registro anecdótico. • Producciones (marcas o tablas simples). • Registro fotográfico
--	---	---	--



	Se reflexiona con los estudiantes el hecho de que "Algunas cosas pueden pasar" "Otras no pueden pasar" Por ejemplo: si el dado tiene 3 colores (azul, verde y amarillo), no podría salir un cuarto color (rojo) porque no está contenido en el dado. Se introducen nociones de: -posible -seguro -imposible. Como cierre y para reforzar la reflexión final, se puede crear un "Semáforo de Probabilidades" con pictogramas: Verde: "Seguro que pasa", Amarillo: "Puede pasar", Rojo: "Imposible que pase". Este apoyo visual ayuda a los niños a traducir conceptos abstractos a algo concreto. Sugerencia en función a cada grupo de estudiantes: Ofrecer las etapas como opciones, permitiendo que cada estudiante permanezca en el nivel de representación que necesite. Algunos niños pueden necesitar los bloques todo el tiempo, mientras otros pueden pasar rápidamente a la marca gráfica.		
--	--	--	--



Nivel educativo: Inicial, Sala de Infantes, Multisala (3, 4 y 5 años)

Ámbito: Natural, Cultural y Tecnológico

Núcleo de Aprendizaje: Relaciones lógico-matemáticas

Título de la secuencia: "Exploramos, jugamos y registramos en comunidad"

Duración: 3 clases

Objetivo general:

Construir nociones de pensamiento estadístico y probabilístico en niños de diferentes edades mediante experiencias compartidas que impliquen la exploración, la recolección, organización e interpretación de datos, así como la anticipación en situaciones de azar, favoreciendo el aprendizaje entre pares y la construcción colectiva del conocimiento.

Objetivos específicos:

- Participar en situaciones de recolección y organización de datos vinculados a la vida cotidiana.
- Formular anticipaciones en contextos de incertidumbre y azar.
- Comunicar ideas matemáticas mediante el lenguaje oral, gestual y gráfico.
- Desarrollar aprendizajes colaborativos entre pares respetando los distintos ritmos de aprendizaje.

NAP

- Participación en situaciones de enseñanza que promuevan la formulación de preguntas, la anticipación de resultados y la exploración de fenómenos del entorno.
- Recolección, organización y comunicación de información a partir de situaciones significativas de la vida cotidiana.
- Uso del lenguaje oral, gestual y gráfico para expresar ideas, comparar cantidades y describir relaciones.
- Resolución de situaciones problemáticas que impliquen el intercambio con otros, favoreciendo el aprendizaje entre pares.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección
de
Nivel Inicial

Dirección de
Educación
Rural

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Sala: Multisala (3,4 y 5 años)

Contenido

1- Exploración, planteo de interrogantes, observación, experimentación, anticipación, registro, búsqueda y comunicación de información sobre el espacio en el que se vive.

2- Reconocimiento de situaciones que favorezcan el pensamiento reflexivo, la formulación de preguntas, la predicción de resultados, la confrontación de sus ideas con otros niños, los comentarios entre los propios niños.

Tiempo de Desarrollo	Secuencia de actividades	Recursos Didácticos y Materiales	Evaluación (Criterios e Instrumentos)
Clase 1 Iniciar en la estadística: preguntar, registrar y contar.	Juntamos datos de nuestra realidad diaria. <i>Inicio:</i> Sentados en ronda, la docente comienza preguntando: "¿Cómo vinieron hoy al jardín? ¿Caminando, a caballo, en moto, en bici, en camioneta?". Además, se puede trabajar con "Mapa de nuestro barrio" dibujado en el piso. ¿Por dónde vienen los que viven cerca? ¿Por dónde los que vienen de lejos? <i>Desarrollo</i> Armamos un "gráfico" en el piso del patio o en la sala. Los niños más grandes pueden dibujar con tiza o ramas 4 columnas: una	• Tizas • Ramas	<i>Criterios de evaluación:</i> • Participa y comprende la consigna • Tiene noción de cantidad ¿"más que/menos que"? • ¿Espera el turno y respeta el lugar de los compañeros?



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección
de
Nivel Inicial

Dirección de
Educación
Rural

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



	con huella de un pie, otra con herradura o un caballo, otra con rueda de bici, otra con un auto o rueda de auto. Cada nene se para en la columna que le toca, teniendo en cuenta cómo llegó al jardín. Miramos: "¿Dónde hay más niños? ¿Dónde hay menos?" Diferenciación por edad: - Sala 3: se ubican y miran cuál es la fila más larga. - Sala 4: Cuentan cuántos hay en su fila con tu ayuda. - Sala 5: Cuentan solos y anotan o te piden que lo hagas. <i>Cierre</i> Sacamos una foto al gráfico o lo copiamos en un afiche: "Hoy vinieron más niños caminando", o en bici, o en el medio que hayan llegado. Lo dejamos pegado en la sala.		<i>Instrumentos de Evaluación:</i> ● Observación docente ● Notas de Clase
Clase 2 Introducir Probabilidad con: "seguro, posible, imposible",	Observar camino al jardín. <i>Inicio:</i> ¿Qué es lo primero que vieron cuando venían al jardín? La docente llevará una bolsa con: 4 piedritas, 4 ramitas, 1 pluma de gallina o paloma. Se mostrará todo antes de meter en la bolsa Preguntas: "Si meto la mano sin mirar, ¿qué es más fácil que saque?" Se escuchan las respuestas de los niños.	● Piedritas ● Ramitas ● Pluma de gallina o paloma	<i>Criterios de evaluación:</i> ● Capacidad para expresar lo que piensa ● Capacidad para anticipar y justificar



usando el entorno	<i>Tener presentes variaciones, ya que los términos "seguro, posible, imposible" son muy abstractos. Se sugiere utilizar un organizador visual permanente en la sala con un código de colores (ej. un círculo verde para "seguro", amarillo para "posible", rojo para "imposible") acompañado de íconos representativos.</i> <i>Desarrollo:</i> Jugamos a "La bolsa mágica". Cada niño saca una vez por turno y volvemos a meter lo que sacó. Hablamos con las 3 palabras clave: - "¿Es seguro que va a salir una piedra?" Escuchan respuestas. ¿Es posible que salga la pluma? Escuchan respuestas. - "¿Será que hay un caramelo?", escuchan respuesta - Sala 3: Solo dicen si "puede salir" o "no puede salir". - Sala 4 y 5: Usan posible e imposible y explican por qué. Sala 5 intenta con seguro. <i>Cierre:</i> Repasamos lo que se trabajó durante la clase y dejamos abiertas preguntas: "¿Es seguro que a la tarde vuelve la seño al jardín?". Escuchan respuestas: ¿Es posible que hoy llueva?". Salen junto a la docente a mirar el cielo: ¿Es imposible que venga un león?". Escuchan las respuestas.	<i>Instrumentos de Evaluación:</i> ● Observación docente ● Notas de Clase ● Registro Fotográfico
-------------------	--	---



	Además, si alguien propone algo que la mayoría considera imposible, regístralo allí. Es una forma de validar su pensamiento crítico sin juzgar la respuesta como "incorrecta".		
Clase 3	<i>Inicio:</i> Recordamos las clases: "Ya contaron cómo vinieron al jardín, jugaron a adivinar" Hoy vamos a preguntar a todos sobre los animales que tienen en sus casas o ven a diario camino al jardín". <i>Desarrollo:</i> Trabajo por agrupamiento: Los de sala 5 son los "encuestadores": con ayuda de la docente, pregunta a todos: "¿Qué animal te gusta más: vaca, caballo o gallina?" Los de sala 3 y 4 son los "registradores": primero representarán en una hoja y luego pegarán un papelito con el animal elegido en un afiche de 3 columnas. Una vez terminado, leemos juntos: ¿Qué animal ganó? Contamos entre todos. Los niños de 5 años anotan la cantidad debajo de cada columna. Si no hay ningún voto para algunos de los animales, ejemplo gallina: ¿Es posible que a alguien le guste la gallina?	● Afiches ● Fibrone s ● Hojas blancas	<i>Criterios de evaluación:</i> ● Logran ubicarse en el gráfico. ● Facultad para la correlación entre cantidad dicho oral y cantidad para graficar. ● Capacidad para expresar conteo oralmente ● Capacidad para la iniciación en el trazo del dibujo del número. <i>Instrumentos de evaluación:</i>



	Seguramente, pero hoy, a nadie. Es imposible que salga gallina en este gráfico". También se podrían establecer variables como: utilizar objetos tridimensionales (ej. un autito de juguete, una figura de un caballito, etc.) Otras opciones de trabajo cooperativo podrían ser, diseñar "parejas de tutoría" (un niño de 5 con uno de 3) no solo para la tarea, sino para el registro. El de 5 años puede ayudar a "escribir" el número, mientras que el de 3 años aporta la marca visual o el pictograma. Ambos están realizando una tarea estadística de alto nivel. <i>Cierre:</i> Se guardará el afiche con el trabajo realizado para exponer y mostrar a las familias. Cada niño contará lo que más le gustó y aprendió de la actividad.		● Observación docente ● Notas de clase ● Registro fotográfico
--	---	--	---



Sugerencias para el desarrollo de la secuencia Multisala–Clase N.º 2

La dependencia exclusiva del lenguaje oral puede constituirse en una barrera actitudinal y procedimental que restringe la participación plena de los estudiantes. Con el fin de garantizar el ejercicio del derecho a la expresión y la autonomía, se puede incorporar el uso de Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC), tales como abanicos de opciones con apoyos visuales y pictográficos. Esta herramienta no actúa como un “soporte compensatorio” sino como una diversificación de los canales de acceso y expresión, permitiendo que el estudiante externalice su pensamiento matemático y formule anticipaciones mediante la señalización, asegurando así su presencia activa y su reconocimiento como sujeto de aprendizaje en igualdad de condiciones.

Sugerencias para tener presente en la planificación del desarrollo de la clase 3: La actividad tradicional de graficar en columnas puede constituir una barrera de acceso para algunos estudiantes, ya que el soporte gráfico estandarizado (lápiz y papel) no contempla la multiplicidad de formas de ejecución etapa. Para garantizar la participación equitativa y mantener el rigor estadístico, se propone el uso de objetos físicos manipulables como estrategia de registro. Esta alternativa no simplifica el contenido matemático, sino que desarticula la exigencia motriz como requisito previo para la construcción de conocimiento, permitiendo que la representación de los datos sea accesible y significativa para toda la clase, independientemente de las características individuales de cada estudiante.

