



Somos Aprender Matemática

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

“Jugamos y aprendemos con los números”



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Somos Aprender
Matemática

SECUENCIA DIDÁCTICA

Jugamos y aprendemos con los números

El número y las operaciones — Resolución de problemas

Nivel: Educación Primaria – Primer Ciclo	Grado: 1º Grado
Eje curricular: El número y las operaciones	Duración: 8 clases
Área: Matemática	Enfoque: Resolución de problemas + DUA + TIC



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



1. Fundamentación general de la propuesta

Justificación del tema y su relevancia para el aprendizaje de los números y las operaciones

La presente secuencia de actividades se inscribe en el enfoque de enseñanza de la matemática centrado en la resolución de problemas como eje organizador de las prácticas de enseñanza, entendiendo al conocimiento matemático como una construcción progresiva que se produce en interacción con otros y en contextos significativos.

En este marco, se promueve que los estudiantes construyan el sentido del número a partir del análisis de regularidades del sistema de numeración decimal, el uso de estrategias diversas de cálculo y la resolución de situaciones vinculadas a la vida cotidiana, tales como el uso del dinero y la interpretación de precios. El trabajo con los números naturales del 1 al 10 —y su extensión hacia el 99— en el primer grado constituye un contenido fundacional que impactará en toda la trayectoria escolar matemática de cada estudiante.

Asimismo, se recupera el valor del juego como recurso didáctico privilegiado, en tanto posibilita la anticipación, la toma de decisiones y el control de resultados, favoreciendo procesos de pensamiento matemático. Los tres bloques de actividades —El mercado en el aula, Batalla de azar y El gran recorrido— proponen contextos lúdicos y significativos que permiten abordar el número desde múltiples dimensiones: su representación oral y escrita, la comparación de cantidades, la composición y descomposición, el orden y la serie numérica.

Relación con el enfoque de enseñanza de la matemática: resolución de problemas

Se prioriza el desarrollo de prácticas que habiliten la explicación, argumentación y validación de procedimientos, en consonancia con un enfoque que trasciende la enseñanza de algoritmos mecánicos y promueve la comprensión profunda de los contenidos. Las actividades se presentan como situaciones problemáticas genuinas, evitando su reducción a ejercicios mecánicos. Esto implica promover que los estudiantes interpreten la consigna, analicen la información disponible y elaboren estrategias propias para su resolución.

Desde una perspectiva de accesibilidad cognitiva, las situaciones se ofrecen en múltiples modalidades —oral, escrita con apoyos visuales (pictogramas) y mediante el uso de material concreto—. La intervención docente cumple un rol clave al recuperar,



poner en valor y articular la diversidad de estrategias, generando condiciones para que todos puedan participar.

Integración de tecnologías digitales

La propuesta integra el uso de herramientas digitales como complemento al trabajo concreto y manipulativo:

- Uso de presentaciones con diapositivas para mostrar billetes, cartas y tableros en formato ampliado (accesibilidad visual).
- Grabaciones de audio de las instrucciones de los juegos para estudiantes con dificultades lectoras.
- Cuadro numérico digital interactivo proyectado como apoyo constante durante las actividades.
- Fotografías de las resoluciones con material concreto como forma de registro y documentación del aprendizaje.
- Aplicaciones de conteo y series numéricas para tablets (como uso optativo en el rincón tecnológico).

Consideraciones didácticas generales

La implementación de la presente secuencia requiere atender a un conjunto de decisiones didácticas:

- Diversidad de estrategias de resolución: se promueve el uso del conteo, la descomposición, el cálculo mental y la estimación. Todas las estrategias son válidas, desde el conteo uno a uno con objetos hasta formas más avanzadas de cálculo mental.
- Construcción del sistema de numeración decimal: el trabajo con grillas numéricas, series y billetes debe orientarse a la comprensión de las regularidades del sistema decimal —valor posicional, relaciones entre números, patrones—.
- Uso significativo del contexto del dinero: las situaciones vinculadas al dinero permiten abordar la composición y descomposición de números, las equivalencias y las operaciones de manera funcional y con sentido para la vida cotidiana.
- El juego como estrategia didáctica: los juegos (dados, cartas, recorridos) son verdaderas situaciones de aprendizaje que favorecen la anticipación, el control de resultados y la toma de decisiones.
- Anticipación y control de resultados: se propician instancias donde los estudiantes estiman resultados antes de calcular y verificar la razonabilidad de sus respuestas.



- Oralidad, argumentación y validación: la clase de matemática debe ser un espacio de intercambio donde se explica, escucha y valida colectivamente.
- Atención a la heterogeneidad: actividades con distintos niveles de complejidad, parejas pedagógicas y estaciones de trabajo con diversos niveles de apoyo.
- Registro y sistematización: el cuaderno es la herramienta central, ampliando la noción de registro para incluir fotografías, pictogramas, grabaciones de audio y dibujos como formas válidas de documentar el pensamiento matemático.



2. Secuencia Didáctica

Título	"Jugamos y aprendemos con los números"
Área	Matemática
Eje curricular	El número y las operaciones – Resolución de problemas
Grado / Ciclo	1° Grado – Primer Ciclo
Marco curricular	NAP y Diseño Curricular de la Provincia del Chaco
Cantidad de clases	8 clases
Modalidad de trabajo	Individual, en parejas, grupal e intergrupal
Enfoque	Resolución de problemas DUA Integración TIC

3. Objetivos

Objetivo General

Que los estudiantes logren reconocer y utilizar los números naturales y su representación escrita a través de juegos, situaciones problemáticas y el uso de materiales concretos, desarrollando el sentido numérico como herramienta para comprender y actuar en el mundo.

Objetivos Específicos

- Identificar el valor nominal de billetes del 1 al 10 y realizar composiciones aditivas sencillas en contextos de compra y venta.
- Resolver situaciones problemáticas que impliquen avanzar, retroceder y contar posiciones en una serie numérica.
- Comparar cantidades y establecer relaciones de mayor, menor e igualdad utilizando diferentes soportes (cartas, dados, recta numérica).
- Resolver situaciones problemáticas simples mediante el conteo y el cálculo informal.
- Utilizar el número en contextos de juego (dados, cartas, recorridos) desarrollando estrategias de anticipación.
- Iniciarse en la composición y descomposición de cantidades hasta el 10 (y extensión al 99).
- Reconocer regularidades en la serie numérica a través del uso del cuadro numérico.
- Desarrollar estrategias de anticipación, estimación y control de resultados en situaciones lúdicas.



4. Contenidos / Saberes Matemáticos

Los contenidos se enmarcan en el Núcleo de Aprendizajes Prioritarios (NAP) y el Diseño Curricular de la Provincia del Chaco para el Primer Ciclo:

Núcleo / Bloque	Contenidos específicos	Bloque de actividades
Números naturales – Designación y representación	Reconocimiento, lectura y escritura de números del 1 al 10. Designación oral y escrita.	El mercado en el aula (Clases 1 – 3)
Números naturales – Composición y descomposición	Composición aditiva de cantidades. Distintas formas de representar una misma cantidad con billetes.	El mercado en el aula (Clases 1 – 3)
Números naturales – Comparación y orden	Relaciones de mayor, menor e igual. Orden de los números naturales en la serie.	Batalla de azar (Clases 4 – 5)
Números naturales – Serie numérica	El número en la serie: conteo, recorrido, anticipación. Cuadro numérico: regularidades y patrones.	El gran recorrido (Clases 6 – 8)
Sistema de numeración decimal	Valor posicional: decenas y unidades (introducción). Regularidades del sistema decimal.	El gran recorrido (Clases 6 – 8) + Juego de embocar
Operaciones – Suma y resta incipiente	Situaciones de avanzar y retroceder como contexto de adición y sustracción informal.	Batalla de azar + El gran recorrido



5. Desarrollo de las Clases

BLOQUE 1 — El Mercado en el Aula (Clases 1 a 3)

Duración: 3 clases | **Contenido:** Designación y escritura de números; composición de cantidades; uso del dinero

CLASE 1 — Construimos nuestros billetes

Modalidad: Grupal e Individual

■ Inicio — Grupal

Actividad 1.1: ¿Qué es el dinero? [Grupal – Plenario]

La docente muestra billetes reales (o imágenes proyectadas) y propone una conversación:

- ¿Alguna vez usaron dinero? ¿Para qué sirve?
- ¿Conocen estos billetes? ¿Qué número tiene cada uno? ¿Cómo se llama ese número?
- ¿Cómo saben cuánto vale un billete?

Se registran las respuestas en el pizarrón.

■ Desarrollo

Actividad 1.2: ¡Construimos nuestros billetes! [Individual]

Materiales necesarios:

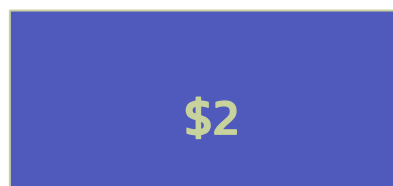
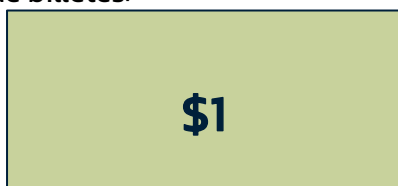
- Cartón (puede ser la tapa de una caja de zapatos)
- Regla, lápiz, tijera de punta redonda

Consigna:

Sobre el cartón, dibujar rectángulos con la regla y recortarlos.

En cada rectángulo, escribir un número del 1 al 10. Pintar cada billete con un color y agregar dibujos.

Ejemplo de billetes:



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

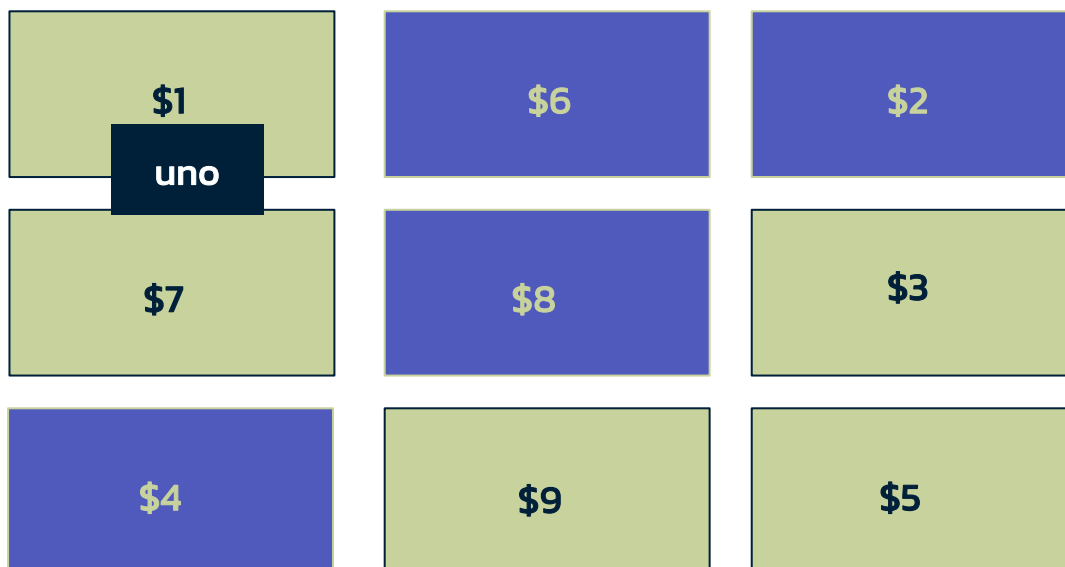
Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Actividad 1.3: Escribimos el valor de cada billete [Individual → Grupal (pareja)]

Observar los billetes del 1 al 10 y, con ayuda de la docente, escribir el número del valor de cada billete.

**Cierre — Grupal****Actividad 1.4: Puesta en común [Grupal – Plenario]**

¿Cómo escribieron los números en sus billetes? ¿Hay diferentes maneras de escribir el mismo número?

Se anticipa: la próxima clase vamos a usar nuestros billetes para "comprar" cosas.

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ **Representación múltiple:** Se ofrecen billetes impresos en macro tipo (letras grandes) para quienes tengan dificultades visuales o motrices al recortar.
- ★ **Acción y expresión:** Quienes tengan dificultades de motricidad fina pueden usar plantillas pre-recortadas. Se permiten adaptadores de agarre para tijeras.
- ★ **Implicación:** Se invita a decorar los billetes con dibujos de su elección, generando apropiación del material.



★ TIC: Se proyectan imágenes de billetes argentinos en pantalla grande como referencia visual adicional.

CLASE 2 — ¿Cuánto dinero tengo?

Modalidad: Individual, en parejas, grupal

Inicio — Grupal

Actividad 2.1: Revisión: ¿Cuánto vale cada billete? [Grupal – Plenario]

Se muestran los billetes contruidos en la clase anterior y se pregunta:

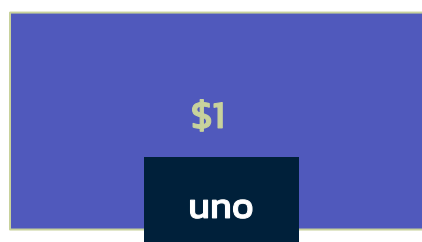
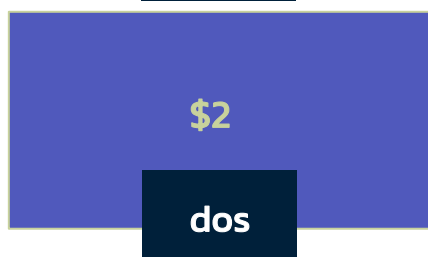
¿Qué número tiene este billete? ¿Cómo se llama? ¿Cuánto vale?

Si tengo el billete de 5 y el de 2, ¿cuánto tengo en total?

Desarrollo

Actividad 2.2: ¿Cuánto dinero tienes? [Individual]

Observar la siguiente colección de billetes y contar el total:



¿Cuánto dinero hay en total? Escribe el número en tu cuaderno.

Si quieres comprar un chupetín que cuesta \$7, ¿te alcanza con estos billetes?

¿Estás seguro? ¿Por qué?



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Actividad 2.3: Pago el alfajor: muchas posibilidades – [Grupal (parejas)]

Situación: Tienes que pagar un alfajor que cuesta \$10.

Con tus billetes, arma varias formas diferentes de pagar exactamente \$10.

Dibuja en tu cuaderno cada combinación que encuentres.

¿Cuántas posibilidades encontraste? Compara con la de un compañero.

■ Cierre — Grupal

Actividad 2.4: Socialización de estrategias [Grupal – Plenario]

¿Qué combinaciones de billetes encontraron para pagar \$10?

La docente registra en el pizarrón las diferentes combinaciones. Se pregunta: ¿Hay más? ¿Todas son correctas? ¿Por qué?

Nota: Se puede imprimir billetes argentinos desde:

<https://ar.pinterest.com/pin/446982331763227687/>

https://www.ba-h.com.ar/buenos_aires/monedas_y_billetes_argentina.htm

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Representación múltiple: Los billetes pueden usarse en formato físico (cartón), impreso o digital (proyectado). Para estudiantes ciegos, se ofrecen billetes con relieve o texturas diferenciadas.
- ★ Acción y expresión: Las combinaciones pueden registrarse dibujando billetes, pegando recortes o escribiendo números. Todas las formas son válidas.
- ★ Andamiaje: Se ofrece una banda numérica del 1 al 10 sobre el banco para apoyar el conteo.
- ★ TIC: Usar organizadores gráficos digitales para planificar las combinaciones antes de actuar.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



CLASE 3 — El mercado en el aula (juego libre + cierre del bloque)

Modalidad: Grupal – Juego de roles

Actividad 3.1: Jugamos al mercado [Grupal]

Se organiza un pequeño "mercado" en el aula con imágenes o envases de productos con precios del 1 al 10.

Cada estudiante recibe una cantidad de billetes para "comprar". El docente o un compañero hace de vendedor.

Cada persona compradora elige qué quiere comprar, arma el pago con sus billetes y verifica si le alcanza.

Se registra en el cuaderno: ¿Qué compré? ¿Cuánto costó? ¿Cómo pagué?

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Se ofrecen listas de verificación con pictogramas para que cada estudiante sepa qué pasos completar en el juego del mercado.
- ★ Quienes tengan dificultades en la comunicación oral pueden señalar las imágenes de los productos o usar tableros de comunicación.
- ★ Los roles pueden rotarse (vendedor, comprador, cajero) para garantizar la participación de todos.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



BLOQUE 2 — Batalla de Azar (Clases 4 y 5)

Duración: 2 clases | **Contenido:** Comparación de números; mayor, menor e igual

CLASE 4 — Carrera al 10 y Guerra de cartas

Modalidad: En parejas y grupal

Inicio — Grupal

Actividad 4.1: ¡Carrera al 10! [Grupal – Plenario]

Se juega con dados y una recta numérica del 1 al 10 (tira de papel en cada banco).

Consigna: Tienes que responder debajo de cada cinta pintada: ¿Qué número debes sacar con el dado para ganar el juego en tu próximo tiro?

Rectas numéricas del ejercicio (A, B y C):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

A) Ficha está en casillero 7 → ¿qué número necesito para llegar al 10?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

B) Ficha está en casillero 8 → ¿qué número necesito para llegar al 10?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

C) La Ficha está en el casillero 6 → ¿qué número necesitas para llegar al 10?

Desarrollo

Actividad 4.2: ¡Jugamos a la Guerra de Cartas! [En parejas]

Reglas del juego:

- Entre dos jugadores se reparten el mazo de cartas por la mitad.
- Al mismo tiempo, cada jugador tira una carta de su mazo. Quien tira la carta más alta se lleva las dos.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



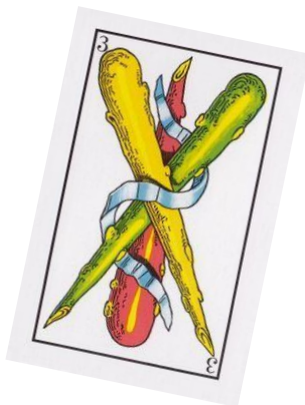
- Si las cartas tienen el mismo valor, se vuelve a tirar encima; quien saca la más alta se lleva todas.

Actividades escritas (en cuaderno):

Dibuja 3 cartas que le ganen a la carta 10:



Dibuja 2 cartas que le ganen a la carta 3:



Cierre — Grupal

Actividad 4.3: Conversamos entre todos/as [Grupal – Plenario]

Explica a un compañero cómo se juega la guerra de cartas.

¿Con qué carta es seguro que ganas o empatas?

¿Con qué carta estás seguro de que no podrás ganar?

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ **Representación múltiple:** Se usa un mazo de cartas con números grandes y claros. Para estudiantes con dificultades visuales, se pueden usar tarjetas con el número escrito en grande.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



- ★ **Acción y expresión:** Los dibujos de cartas pueden hacerse en grande y con el número bien visible. Se acepta representación oral como alternativa a la escrita.
- ★ **Implicación:** Se ofrecen dados con puntos para quienes prefieren el conteo concreto en lugar del reconocimiento numérico directo.

CLASE 5 — Guerra de dados y Juego de embocar

Modalidad: En parejas y grupal

Inicio — Grupal

Actividad 5.1: Recordamos: ¿Qué es mayor? ¿Qué es menor? [Grupal – Plenario]

Se repasa la comparación de números usando la recta numérica del 1 al 10 proyectada. ¿Qué número es mayor, el 6 o el 9? ¿Cómo lo saben? ¿Qué pasa si los dados muestran el mismo número?

Desarrollo

Actividad 5.2: Guerra de dados — [En parejas]

Materiales: 2 dados (o papelitos con puntos dibujados). **Reglas:**

- Cada jugador tira 2 dados (o tira un dado dos veces).
- Se suman los puntos obtenidos.
- Gana quien saca más puntos.

Situaciones por resolver (en cuaderno):

- *Leo tiró y sacó estos puntos:*



- *Si Martina sacó en un dado*



¿Cuánto tiene que salir en el otro dado para ganarle a Leo? ¿Hay una sola posibilidad?

- *Julián sacó estos dados:*



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



¿Qué dados tenés que sacar para ganarle a Julián? ¿Hay una sola posibilidad?
 ¿Por qué?
 ¿Cómo le explicarías a un compañero el juego de la guerra de dados?
 ¿Con qué dados es seguro que no podés ganar? ¿Y con cuáles sí ganás?

Actividad 5.3: Juego para embocar [Individual / Grupal]

Materiales: 2 recipientes (baldes, vasos, latas o cajas): uno rotulado "10" y otro "1".
 Además, 5 fichas (botones, tapitas o bolitas).

Instrucciones:

Colocar los recipientes en el piso, contar 4 o 5 pasos desde ahí y tratar de embocar las fichas.

Tirar todas las fichas y contar el puntaje obtenido.

Ejemplos:

- Si cayeron 3 fichas en el recipiente de los 10 → 30 puntos.
- Si cayeron 2 fichas en el recipiente de los 1 → 2 puntos.
- Si cayeron 3 fichas en el 10 y 2 fichas en el 1 → 32 puntos.

Jugar en parejas. Anotar los puntos de cada uno en el cuaderno para ver quién gana.

Cierre — Grupal

Actividad 5.4: Sistematización: mayor, menor, igual [Grupal – Plenario]

¿Qué estrategias usaron para saber si ganaban o perdían en la guerra de dados?

Se formaliza: cuando comparamos dos números, uno es mayor ($>$) el otro, menor ($<$), o iguales ($=$).

Se registra en el cuaderno con un ejemplo.

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ **Representación múltiple:** Los dados con puntos en relieve son accesibles para estudiantes ciegos. Los papelitos con puntos dibujados son alternativa válida a los dados convencionales.
- ★ **Acción y expresión:** El puntaje puede anotarse con palitos, dibujos de fichas o números según las posibilidades de cada estudiante.



- ★ **Motricidad:** En el juego de embocar, se ofrecen recipientes de diferentes tamaños y se permite el uso de rampas o lanzadores para quienes tengan dificultades motoras.
- ★ **TIC:** El cuadro numérico proyectado en pantalla sirve como apoyo visual constante durante la comparación.

BLOQUE 3 — El Gran recorrido (Clases 6 a 8)

Duración: 3 clases | **Contenido:** El número en serie; conteo, recorrido y anticipación; cuadro numérico

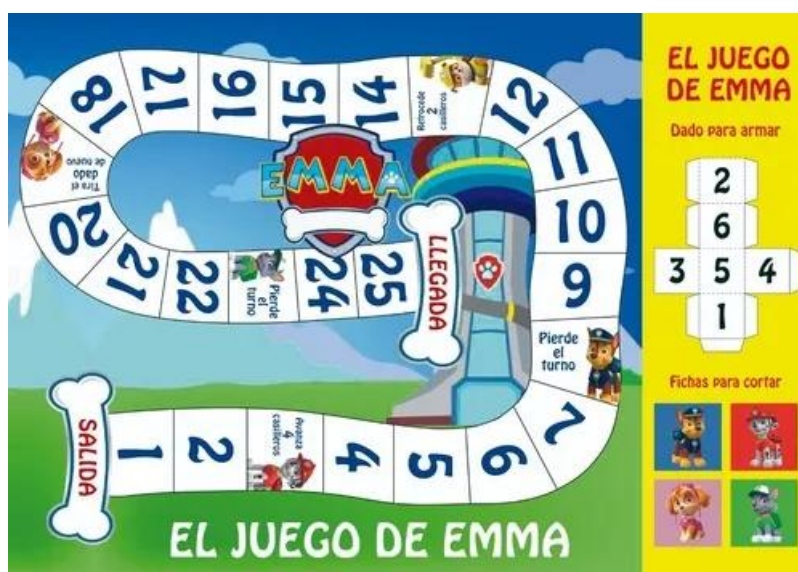
CLASE 6 — Construimos el tablero y jugamos

Modalidad: Grupal

Inicio — Grupal

Actividad 6.1: ¿Qué es un tablero de recorrido? [Grupal – Plenario]

Se muestra el tablero "El Juego de Emma":



¿De dónde a dónde va el recorrido? ¿Qué número es el primero? ¿Cuál es el último?

¿Qué casilleros especiales ven? ¿Qué creen que significan?



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Desarrollo

Actividad 6.2: Construimos nuestro tablero [Grupal (grupos de 4)]

En grupos, dibujar un tablero grande con casilleros numerados. Pintar y agregar dibujos propios.

Reglas del juego

Se juega así:

- Necesitás 1 dado, o papelitos con los números del dado.
- Cada jugador debe tener una ficha de color (pueden ser botones, tapitas o pedacitos de cartón de diferentes colores).
- Todos los jugadores colocan sus fichas en la salida indicada en el tablero.
- Por turnos, cada jugador tira el dado y avanza según la cantidad que aparece.

¡Ojo! ¡Prestar atención! Algunos casilleros tienen indicaciones especiales y te hacen avanzar o retroceder.

(Ficha de apoyo visual):

Casillero Dibujo/Ícono ¿Qué tengo que hacer?		
3		→→→→ Salto 4 para adelante.
8 y 23		Descanso (no tiro esta vez).
13		←← Vuelvo 2 para atrás.
19		¡Qué suerte! Tiro otra vez. ★

- Casillero 3: Avanza 4 casilleros.
- Casillero 8 y 23: Pierde el turno (descanso, no tira esta vez).
- Casillero 13: Retrocede 2 casilleros.
- Casillero 19: ¡Tira el dado de nuevo!

Gana quien llega primero al casillero de "llegada".



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



■ Cierre — Grupal

Actividad 6.3: Primera ronda de juego [Grupal]

Jugar una primera ronda con el tablero construido. Observar las posiciones de cada ficha y hacer preguntas de anticipación:

¿En qué casillero estás? ¿Qué número necesitas sacar para avanzar al casillero X?

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Representación múltiple: El tablero puede hacerse en tamaño gigante (en el piso del aula) para que los estudiantes se muevan corporalmente por los casilleros.
- ★ Acción y expresión: Se ofrece una ficha de apoyo visual con pictogramas que explica qué hacer en cada casillero especial.
- ★ Motricidad: Las fichas pueden ser objetos de fácil manipulación (tapitas de colores, botones grandes).

CLASE 7 — Situaciones del tablero y resolución escrita

Modalidad: Individual y grupal

■ Inicio — Grupal

Actividad 7.1: Repaso de las reglas y anticipación [Grupal – Plenario]

Se plantean situaciones de anticipación antes de resolver:

Si estoy en el casillero 4 y saco un 3, ¿adónde voy? ¿Más adelante o más atrás que el casillero 10?

■ Desarrollo

Actividad 7.2: Situaciones del tablero [Individual → Grupal (verificación)]

Resolver en el cuaderno y luego conversar entre todos:

Santi está parado en el casillero 12 y saca 6 con el dado. ¿A qué número irá a parar? ¿Por qué?

Emma tiró el dado y llegó al casillero 13. Pero ese casillero dice "retrocede 2". ¿A qué casillero le toca ir? ¿Por qué?



Santi está en el casillero 16 y sacó un 5. Dice que tiene que ir al casillero 20.
¿Tiene razón? ¿Por qué?

Actividad 7.3: Segunda ronda de juego con registro [Grupal]

Jugar una segunda ronda y anotar en el cuaderno: casillero de inicio + número del dado = casillero al que llegué.

Este registro introduce informalmente la noción de suma como avance.

■ Cierre — Grupal

Actividad 7.4: Conceptualización: avanzar y retroceder [Grupal – Plenarío]

Se explicita: "avanzar" es sumar (ir hacia números más grandes); "retroceder" es restar (ir hacia números más chicos).

Se registra en el cuaderno con un ejemplo del juego.

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Representación múltiple: La recta numérica táctil/visual sobre el banco permite a cada estudiante señalar "por dónde creo que voy a llegar" antes de calcular.
- ★ Acción y expresión: Los cálculos pueden hacerse contando con los dedos, usando la recta numérica o sumando en la cabeza. Todas las estrategias son válidas.
- ★ Andamiaje: Para quienes tengan dificultades, el docente mueve físicamente la ficha en el tablero grande mientras el estudiante cuenta los pasos.



CLASE 8 — El cuadro numérico: regularidades y cierre de la secuencia

Modalidad: Individual, en parejas y grupal

Inicio — Grupal**Actividad 8.1: Exploramos el cuadro numérico [Grupal – Plenario]**

Se proyecta un cuadro numérico del 0 al 29 (o al 30). Se explora:

¿Cómo están ordenados los números?

¿Qué números hay en la primera columna? ¿Qué tienen en común?

Julia mira la primera columna: 0, 10, 20... y dice que en cada columna los números terminan igual. ¿Es cierto?

Desarrollo**Actividad 8.2: El cuadro con números faltantes y mal ubicados [Individual → Pareja]**

En este cuadro los números deben estar ordenados de 1 en 1, pero se borraron algunos y otros están mal ubicados:

0	1	3			5				9
10	11					26		18	19
20		22		24			27		

Pintar con amarillo los números que están mal ubicados y escribir los que faltan.

Leo encontró 2 números mal ubicados en el cuadro. Observa y anota cuántos encuentras tú. ¿Por qué están mal ubicados?

Julia mira la primera columna: 0, 10, 20, y dice que en cada columna los números terminan igual. ¿Es cierto? Compruébalo.

Cierre — Grupal**Actividad 8.3: Cierre de la secuencia y metacognición [Grupal – Plenario]**

¿Qué aprendimos en estas 8 clases? ¿Qué fue lo más difícil? ¿Qué fue lo más divertido?

Cada estudiante dibuja en su cuaderno "lo que más aprendió" de los números.

Se exhiben en el aula los tableros contruidos y los registros del mercado.

Gobierno del
CHACOMinisterio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
TecnologíaSubsecretaría
de EducaciónDirección de
Nivel
PrimarioDirección de
Educación
EspecialPlan de
Alfabetización

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Representación múltiple: El cuadro numérico con texturas diferenciadas para filas y columnas (y en Braille si es necesario) permite la exploración sensorial.
- ★ Acción y expresión: El cuadro puede usarse como alfombra de piso para que los estudiantes "caminen" los números y vivan la serie corporalmente.
- ★ TIC: Cuadro numérico digital interactivo proyectado con posibilidad de marcar/pintar celdas en conjunto.
- ★ Orientaciones DUA adicionales (para toda la secuencia): Ofrecer niveles opcionales de desafío en todos los juegos (dados del 1–6 o del 1–10). Crear grupos cooperativos con roles claros: el secretario, el contador, el facilitador de materiales. Acompañar todas las instrucciones escritas con apoyos visuales (pictogramas) o grabaciones de audio. Añadir una recta numérica táctil/visual para que cada estudiante tenga un referente constante.



6. Recursos Didácticos y Materiales

Recursos físicos / manipulativos	Recursos tecnológicos / digitales
Cartón, regla, lápices de colores, tijeras de punta redonda	Proyector o pantalla para mostrar materiales ampliados
Billetes contruidos por los estudiantes (del 1 al 10)	Cuadro numérico digital interactivo proyectado
Billetes impresos en macro tipo (adaptación DUA)	Grabaciones de audio de las reglas de los juegos
Mazo de cartas españolas del 1 al 10	Fotografías de resoluciones con material concreto (registro)
Dados estándar (y papelitos con puntos como alternativa)	Aplicaciones de series numéricas para tablets (uso optativo)
Fichas de colores (tapitas, botones, bolitas)	Google Presentaciones para mostrar imágenes de billetes y cartas
Tablero gigante construido en aula	Recta numérica digital proyectada
Recipientes rotulados "10" y "1" + 5 fichas por pareja	Cuadro numérico impreso (individual) y en Braille si necesario
Cuadro numérico en papel (individual) y alfombra de piso	Banda numérica táctil de mesa (referente constante)



7. Evaluación

Criterios de evaluación

Criterio	Indicadores de logro
Reconocimiento de números del 1 al 10	Identifica y escribe correctamente los números del 1 al 10. Relaciona el número con la cantidad.
Composición de cantidades	Arma distintas combinaciones de billetes para representar una misma cantidad. Utiliza más de una estrategia.
Comparación de números	Compara dos números usando mayor ($>$), menor ($<$) e igual ($=$). Justifica oralmente o por escrito.
Conteo y serie numérica	Cuenta en secuencia ascendente y descendente. Reconoce el lugar de un número en la serie.
Resolución de situaciones de avance/retroceso	Calcula correctamente cuántos casilleros avanza o retrocede. Usa la recta o el cuadro como apoyo.
Regularidades del cuadro numérico	Identifica regularidades en filas y columnas del cuadro numérico. Completa los números faltantes o corrige los mal ubicados.
Participación y comunicación matemática	Explica oralmente sus procedimientos. Escucha y valora las estrategias de sus pares. Trabaja colaborativamente.



Instrumentos de evaluación

Instrumento	¿Qué evalúa?	¿Cuándo?
Observación directa con lista de cotejo	Participación, estrategias de conteo, colaboración	Durante todas las clases
Producciones escritas en cuaderno	Escritura de números, combinaciones de billetes, resolución de situaciones	Clases 1,2,5,7,8
Registro docente de intervenciones orales	Argumentación, explicación de procedimientos	Durante juegos y plenarios
Actividades de las cartas (dibujo de cartas que ganan/pierden)	Comparación de números, comprensión de mayor/menor	Clase 4
Situaciones del tablero (resolución escrita)	Avance/retroceso, suma y resta informal	Clase 7
Ejercicio del cuadro numérico	Orden numérico, regularidades, números faltantes	Clase 8
Producción del tablero grupal	Trabajo en equipo, uso de la serie numérica	Clase 6
Dibujo de cierre: lo que aprendí	Metacognición, expresión personal	Clase 8 (cierre)

Orientaciones para diseñar evaluaciones accesibles

La evaluación es continua, formativa y contempla múltiples formas de demostrar el aprendizaje.

Se priorizan las producciones del proceso (cuaderno, tablero, juegos) por sobre una evaluación sumativa única.

Se reconocen como válidas formas de registro no convencionales: fotografías de resoluciones con material concreto, uso de pictogramas, grabaciones de audio, dibujos y representaciones.



Los estudiantes con adecuaciones curriculares pueden demostrar sus aprendizajes mediante señalamientos, uso de tableros de comunicación, explicación oral o representación gráfica.

La autoevaluación ("¿qué aprendí?") al cierre de la secuencia fomenta la autonomía y la reflexión sobre el propio aprendizaje.

Se evitan comparaciones entre estudiantes; el foco está en el progreso individual y la participación de cada uno.

8. Referencias bibliográficas y curriculares

- Ministerio de Educación de la Nación Argentina (2006). Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP). Matemática – Primer Ciclo de la Educación Primaria.
- Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Provincia del Chaco. Diseño Curricular para el Primer Ciclo de la Educación Primaria – Área Matemática.
- Lerner, D. (2001). Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario. México: FCE. (Referencia para el enfoque de resolución de problemas en el primer ciclo.)
- Sadovsky, P. (2005). La teoría de situaciones didácticas: un marco para pensar y actuar en la enseñanza de la matemática. En Alagia, H.; Bressan, A.; Sadovsky, P. (Comps.). Reflexiones teóricas para la educación matemática. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- CAST (2018). Universal Design for Learning Guidelines versión 2.2. Recuperado de <http://udlguidelines.cast.org>
- Ministerio de Educación de la Nación (2021). Marco de Alfabetización Digital. Educación Digital, Programación e Inteligencia Artificial.
- Billetes argentinos para imprimir: <https://ar.pinterest.com/pin/446982331763227687/> — https://www.ba-h.com.ar/buenos_aires/monedas_y_billetes_argentina.htm

