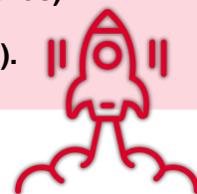


Título: El sabueso que sabe sumar.

Nivel educativo: 3^{er} curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: interdisciplinar.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado va a utilizar un tablero grande para suelo, en el que se indiquen números del 1 al 5 en los laterales (abscisas y ordenadas), tarjetas de dirección, un hueso de plástico y la pizarra.

El docente explicará al grupo clase que, a través de esta actividad, aprenderán cómo se debe desplazar el alumno por la cuadrícula con las tarjetas de dirección, ordenar la información obtenida y realizar la suma que le haya tocado según los números de las coordenadas.

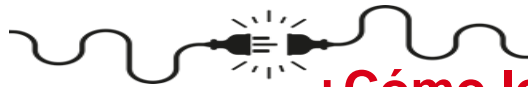


Objetivos

- Ordenar números mentalmente y realizar operaciones de suma.
- Analizar el lugar de llegada y confeccionar el itinerario con las tarjetas de dirección.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Tomar decisiones rápidas y resolver problemas en tiempo real.
- Mejorar la coordinación y el equilibrio.
- Potenciar la curiosidad y el trabajo en grupo.

Competencias clave a desarrollar: comunicación lingüística, matemática, en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?

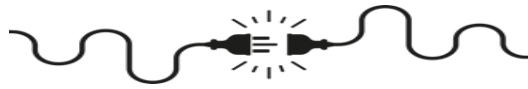


1. Explicar a todos los alumnos (gran grupo) para qué sirven las tarjetas de movimiento y repasar un poco la suma.
2. Poner en el suelo del aula, el tablero/la cuadrícula que se utilizará (se puede dibujar con tiza). Hay que recordar que el tablero deberá contener los números del 1 al 5 en los laterales.
3. Se recomienda que después de la explicación, el juego se organice por turnos en dos grupos diferenciados.
4. Un alumno de cada grupo será el perro o sabueso que debe ir a buscar el hueso donde caiga dentro de la cuadrícula, y posteriormente resolver la operación matemática de suma según los números que haya obtenido de la coordenada. Este alumno deberá esperar en el lateral del tablero que el profesor le haya indicado.
5. Inmediatamente, otro alumno del mismo grupo lanza el hueso de plástico/juguete dentro del tablero. El alumno sabueso, mira en la cuadrícula dónde está el hueso, y configura con las flechas de dirección una secuencia para poder llegar hasta él (no hay límite en el número de tarjetas utilizadas).
6. Una vez que el alumno tenga la secuencia establecida, deberá desplazarse por la cuadrícula mientras los compañeros de equipo se la dicen en voz alta para ayudarlo.
7. Una vez esté posicionado en dicha coordenada, realizará la suma mentalmente (puede utilizar los dedos), y decirle al profesor el resultado.
8. El docente confirmará que está correcto el resultado, y apuntará en el equipo con la tiza el punto o estrella en la pizarra (si se desea).
9. La coordenada utilizada podrá quedar bloqueada poniendo otro juguete o un aspa "X" para que cuando se vuelva a lanzar el hueso, no caiga en el mismo sitio, y por lo tanto no se repita la operación.

Sugerencias

Una vez que el grupo clase domine la suma de los números en coordenadas, pueden realizar restas; sin embargo, habrá que explicar que el número mayor siempre será el minuendo, y el menor el sustraendo.





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** cuadrícula (grande y para el suelo 5x5) en papel continuo o pintada con tiza en el suelo, números para ponerlos en los laterales o escribirlos con tiza, tarjetas de dirección, hueso de plástico y pizarra digital o normal.

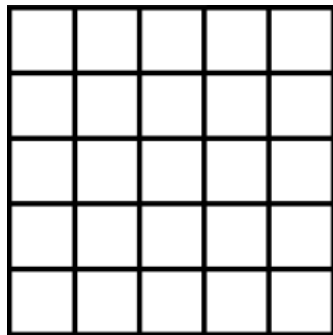


Espacios: aula amplia, patio o gimnasio.

Tipo de actividad: dos grupos.



Cuadrícula para el suelo (5x5)



**Números del 1 al 5 (x2)
para cada lateral**

(da igual la forma/estilo)

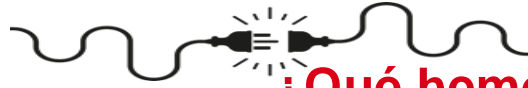


Hueso de plástico/juguete




Tiza y tarjetas de dirección



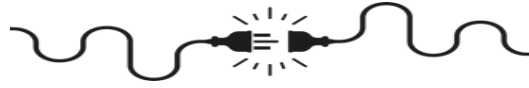


¿Qué hemos aprendido?



Criterios de Evaluación			
Identifica correctamente dónde se ubica el hueso dentro de la cuadrícula.	Siempre lo identifica.	Lo identifica, pero con algunos fallos.	No consigue identificarlo casi nunca.
Comunica claramente y coopera bien con otros estudiantes.	Siempre se comunica bien con sus estudiantes.	A veces se comunica claramente con sus compañeros.	No se comunica con sus compañeros.
Toma decisiones rápidas y resuelve problemas sin ayuda.	Siempre toma decisiones rápidas y resuelve los problemas.	A veces toma decisiones rápidas y resuelve problemas.	No suele tomar decisiones ni resolver problemas.
Resuelve correctamente la operación sumatoria.	Siempre realiza la suma de forma satisfactoria.	Suele tener fallos en la operación.	No sabe resolver la operación.





Pensamiento Computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Números 1 al 5