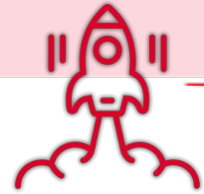


Título: LA RAYUELA DEL 10

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

Áreas Curriculares: interdisciplinar.

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



Descripción breve de la actividad

Con esta actividad se pretende repasar de una forma lúdica los “Amigos del 10” (emparejamiento de números del 1 al 9 que suman 10) integrando a su vez un juego tradicional y el pensamiento computacional.



Objetivos

- Practicar la asociación de números “Amigos del 10”.
- Organizar una secuencia de movimientos de forma coordinada con su propio cuerpo.
- Practicar y conocer juegos tradicionales.
- Desarrollar actitudes de respeto a las normas, los/as compañeros/as y las diferencias individuales.

Competencias clave a desarrollar: a) c. en comunicación lingüística, c) c. matemática y competencia en ciencia y tecnología, f) c. ciudadana y h) c. cultural.





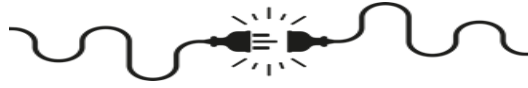
¿Cómo lo hacemos?

1. Con tiza, se dibujarán en el suelo unas casillas numeradas del 1 al 9 distribuidas como se muestra en la **Figura 1**, en la que cada uno de los cuadros de las casillas será de al menos 30 cm de lado.
2. Para empezar el juego, el alumno/a cogerá una **carta de los “Amigos del 10”** al azar en la que encontrará un número entre el 1 y el 9.
3. El alumno/a deberá ir saltando casilla a casilla hasta el número “amigo del 10” del número que sacó en la carta.
4. En cada casilla solo podrá hacer un apoyo con su cuerpo, es decir, podrán saltar sobre una pierna (pata coja). Además, no se podrán pisar las líneas de la figura.
5. Al llegar a la casilla adecuada deberá apoyar los dos pies, levantar los brazos y decir en alto “*El (nº de casilla) es amigo del (nº de la carta escogida)*”.
6. Al final, el resto de jugadores validarán si ha sido correcta tanto la ejecución (un apoyo por casilla y sin pisar las líneas) como la asociación de los números como “amigos del 10”.
7. Variante: en parejas (uno será el “cerebro” y otro el “cuerpo”) el “cerebro” elegirá la carta y sin decir ni enseñar el número, deberá verbalizar a su compañero/a, el “cuerpo”, el proceso (algoritmo) a seguir hasta llegar a la casilla adecuada utilizando las palabras “salto” por cada avance y “brazos arriba” para finalizar. Por ejemplo: si ha sacado la carta del número 6, deberá llegar a la casilla número 4, que serán cuatro saltos y, por tanto, deberá decir “*salto-salto-salto-salto-brazos arriba*”. Al final, el jugador/a “cuerpo” deberá averiguar y verbalizar el número que ha sacado el “cerebro” en la carta.

Sugerencias

- Previamente en el aula debería haberse trabajado con el alumnado los “Amigos del 10”.
- La figura en el suelo se puede dibujar con tiza, pero también se pueden colocar aros pequeños en el suelo con la misma distribución.
- Si no se dispone de cartas con los números del 1 al 9, el/la docente o un/a alumno/a puede decir el número al azar.
- Se puede utilizar otra figura diferente como la **Figura 2**.





Recursos

- **Personales:** docente y alumnado.
- **Materiales:** tizas o aros, cartas con números del 1 al 9.



Espacios: patio o aula de psicomotricidad.

Tipo de actividad: gran grupo o grupos de 4-6.



Figura 1

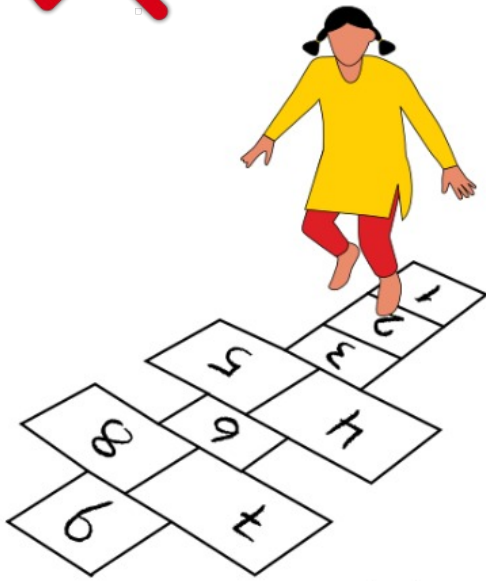


Imagen obtenida en Canva

Figura 2

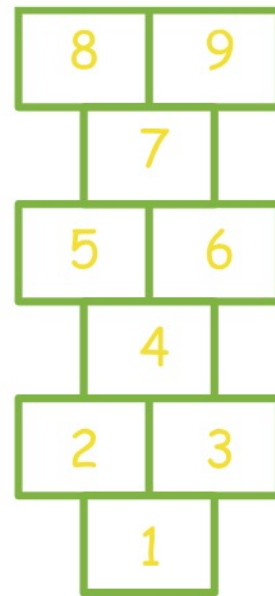
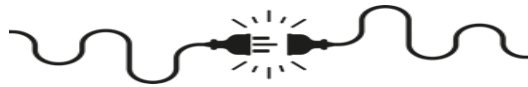


Imagen obtenida en Canva

Cartas de "Amigos del 10"





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Asocia correctamente los números “Amigos del 10”.	Asocia y empareja correctamente todos los números amigos del 10.	Asocia algunas parejas de números amigos del 10, pero comete algunos errores.	No asocia correctamente los números amigos del 10.
Organiza su actividad, ordenando las secuencias de forma eficaz.	Organiza sus secuencias de manera clara y eficiente y autónoma.	Necesita alguna ayuda para organizar sus secuencias y seguir las instrucciones.	No sigue las instrucciones y tiene dificultades para organizar sus secuencias.
Ejecuta los movimientos de salto de forma coordinada.	Realiza los saltos de forma coordinada y segura, manteniendo el equilibrio.	Realiza los saltos con cierta dificultad y necesita apoyo para mantener el equilibrio.	Tiene dificultades para realizar los saltos y no mantiene el equilibrio.
Respeto las normas establecidas en el juego.	Cumple todas las normas del juego de forma constante y respetuosa.	Cumple la mayoría de las normas del juego, pero ocasionalmente las infringe.	No cumple las normas del juego y no respeta a sus compañeros/as.
Muestra consideración y empatía hacia los compañeros/as.	Demuestra constantemente consideración y empatía hacia sus compañeros/as, ayudando y colaborando con ellos.	Muestra consideración y empatía en algunas ocasiones, pero en otras puede ser egoísta.	No muestra consideración ni empatía hacia sus compañeros.
Participa y muestra interés en la tarea.	Participa activamente en todas las actividades y muestra gran interés en la tarea.	Participa en algunas actividades, pero muestra poco interés en otras.	No participa en las actividades y no muestra interés en la tarea.





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.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



CARTAS AMIGOS DEL 10