LOS NÚMEROS HASTA 20
Autor/a
Tjaša Jereb
Nivel (según el MCER)
A1
Edad de los destinatarios (marcar)
$\square 6-8 \qquad \boxtimes 9-11 \qquad \square 12-14$
Competencias (según el MCER y competencias claves) *
COMPETENCIAS GENERALES Comunicación Competencia existencial (desarrollar actitudes que favorezcan el aprendizaje, autoestima, pertenencia al grupo, motivación) Competencias sociales, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor COMPETENCIA COMUNICATIVA Léxica: Los números hasta 20
Inteligencias múltiples (lingüístico-verbal, lógico-matemática, visual-espacial, cinético-corporal, musical, intrapersonal, interpersonal, naturalista)
Lingüístico-verbal, lógico-matemática, cinético-corporal, interpersonal
Interdisciplinariedad (relación con otras materias)
Las matemáticas (calcular, multiplicar)
Destrezas
Expresión oral, comprensión auditiva, escritura
Tipo de actividad
Juego
Contenido funcional
Contenido gramatical
Contenido léxico
Los números hasta 20

Duración (20 - 45 minutos)

45 minutos

Dinámica (pleno, pequeños grupos, parejas, individual)

Pleno, parejas

Material y recursos (manual, enlaces a los materiales, objetos, otras herramientas ...)

- -cartulinas con los números
- -un globo
- -hojas con los números para la rifa (sorteo)
- -hojas de trabajo con los cálculos sencillos que el profesor puede preparar consultándose con colegas que enseñan las matemáticas a sus alumnos
- -estampilla
- -pegatinas

Fuente de inspiración

Cizej V., Jeršak Kojek H., Kafol A., Kaligarič Flis L., Škof Pavlinec D., Vidic Grmek A. (1997). *Igrice za vsak dan v letu: Pomlad.* Ljubljana: Debora, pp. 30, 44, 45.

Desarrollo de la actividad

Calentamiento:

- 1. Los alumnos aún no conocen los números hasta 20. Los conocen sólo hasta 10. El profesor escribe los números de 10 hasta 20 en la pizarra. Los lee y los alumnos repiten.
- 2. Cada jugador tiene en la mano un cartón con un número escrito (del 0 al 9). El/la profesor/a dice un número arbitrario de 10 a 20, por ejemplo: 18. Entonces, dos alumnos con las cifras 1 y 8 se ponen delante de la pizarra y forman junto el número que ha dicho el/la profesor/a.

Juego con el globo

Mientras van pasándose un globo los alumnos tienen que decir los números del 10 al 20. Cada alumno tiene que decir un número y le pasa el globo a otro alumno que coge el globo y dice el número siguiente. Tienen que cuidar que el globo no caiga al suelo. Después repiten el juego en sentido contrario, diciendo los números desde 20 hasta 1.

Juego de la rifa

Cada alumno tiene en su hoja escritos diez números hasta 20. El profesor va sorteando los números del uno al 20. Los alumnos que tienen en su hoja 4 números de los que ha dicho el profesor reciben una hoja de trabajo con un ejercicio para calcular. Tienen que hacer el cálculo (por ejemplo: "20-2") y decir el resultado en español. El alumno que tenga cinco 4 números (de los que han dicho los compañeros) recibe dos ejercicios para calcular. Él tiene que calcularlos y decir el resultado en español. El alumno que tenga esos números en su papel, recibe tres ejercicios para calcular y tiene que hacer los cálculos y decir el resultado en español. Los alumnos que tienen todos los números dichos en sus papelitos, son ganadores y obtienen un sello o una pegatina como premio.

Tabla de multiplicar y otros cálculos

Los jugadores están sentados en círculo. Para repetir los números hasta 20, los alumnos tienen que contar, por ejemplo, 1 más 2 es 3; 4 por 5 es 20, etc. Quien comete un error tiene que dejar de jugar. El ganador obtiene una pegatina especial.

Sugerencia para la clase en línea

- → El profesor escribe los números en *Microsoft Teams* y después él da a cada uno un número imaginario que no lo puede olvidar. Entonces, cuando todos están en pleno, tratan de acordar qué números tienen que poner juntos para formar el número que dice el profesor.
- → Casi todos los juegos se pueden hacer por Zoom, usando la opción *breakout rooms*, o por Microsoft Teams y los cálculos se pueden hacer en forma de Google cuestionario para realizarlos en la clase virtual.