

LOS NÚMEROS DE 1 A 7
Autora
Tjaša Jereb
Nivel (según el MCER)
A1
Edad de los destinatarios (marcar)
☒ 6 – 8 ☐ 9 – 11 ☐ 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
COMPETENCIA COMUNICATIVA Léxica: Los números
Inteligencias múltiples (lingüístico-verbal, lógico-matemática, visual-espacial, cinético-corporal, musical, intrapersonal, interpersonal, naturalista)
Lingüístico-verbal, lógico-matemática, musical, cinético-corporal, interpersonal
Interdisciplinariedad (relación con otras materias)
Matemáticas
Objetivos
Saber contar hasta 7
Destrezas
Expresión oral, comprensión auditiva
Tipo de actividad
Juego
Contenido funcional
/
Contenido gramatical
/

Contenido léxico
Los números
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 ...)
- canción en Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=VmelLHEKqYA - un pañuelo - adhesivos con los números - un dado - alubias - ovejitas de papel (entre 20 y 30) - una caja con una abertura - cartulinas - rotuladores - números para sortear - una bolsa que no sea transparente - una pelota - una estampilla
Fuente de inspiración
Canción “Siete Pasos” en Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=VmelLHEKqYA <01/04/2021> 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. Ripoll O. (2004). Najlepše otroške igre sveta. Barcelona: Družina.
Desarrollo de la actividad
Calentamiento: 1. Escuchamos la canción <i>Siete pasos</i> en YouTube (5 min). 2. Escuchamos otra vez la canción y cantamos al mismo tiempo. 3. Después jugamos con la pelota. Un alumno dice un número y lo lanza a otro alumno quien debe decir el número siguiente. Después repetimos la actividad en sentido contrario (empezando por el número 7). Tareas: 1. Juego <i>El número que cambia la posición</i> - Los jugadores se sientan en un círculo. Cada uno de ellos, salvo uno, recibe su número (1-7). El jugador sin el número está de pie en el centro del círculo con los ojos vendados. Nombra dos números de los participantes y estos dos tienen que cambiar sus sitios y el jugador en el centro trata de atraparlos. Esto se repite hasta que el jugador que está de pie no atrape a un compañero, quien

tendrá que reemplazarlo. El juego pasa dentro del círculo.

2. Juego de la Morra (un juego mediterráneo, de España e Italia)

- Se juega en parejas.
- Dos jugadores están de pie - uno enfrente del otro.
- Después de la señal que marca el comienzo, los jugadores - todos al mismo tiempo - tienen que mostrar sus dedos (no más de 3 - pero también pueden mostrar ninguno). Al mostrar sus dedos deben decir cuántos dedos van a ver (de 0 a 6). (En el juego original se pueden mostrar hasta 5 dedos, pero mis alumnos todavía no han aprendido a contar hasta 10.)
- Si nadie adivina, empieza una nueva vuelta hasta que uno de los alumnos adivine el número correcto.
- El jugador que adivine el número de dedos dice: “Mía” y se le da un punto.

3. Juego Sultán

- Los jugadores tiran el dado. El jugador que primero obtenga el número 6 es el “sultán”. Este jugador puede indicar cuántos puntos tienen que obtener otros jugadores al tirar el dado. El que no puede cumplir la orden cuando tira el dado tiene que poner una alubia en la caja de sultán. En vez de una alubia verdadera, se pueden hacer alubias de cartón para este juego. Quien obtenga el número de puntos adecuado, recibe del sultán tantas alubias cuantos puntos ha sacado al tirar el dado. Quien obtiene el número 6, reemplaza al sultán y se lleva la caja. Gana aquel alumno que tiene el mayor número de alubias.
- Los jugadores tienen que decir el número de puntos que han obtenido al tirar el dado y el número de las alubias que dan al sultán o que reciben del sultán. También el sultán tiene que decir en español qué número hay que obtener al tirar el dado. El ganador recibe un sello.

4. Juego: ¿Cuántas ovejas ha comido el dragón?

- Un horrible dragón, que vive en una cueva, come cada día muchas ovejas. Como tiene mucha hambre cada jugador tiene que darle un cierto número de ovejas. Esto depende de cuántos puntos obtenga al tirar el dado. Cuando el jugador tira el dado, cuenta los puntos y de esta manera comprueba cuántas ovejitas tiene que darle al dragón que está en la cueva (la cueva es una caja con una apertura).
- Cada jugador obtiene un cierto número de ovejas hechas de papel.

5. El juego de Bingo

- Cada jugador tiene una cartulina con 4 números del 1 hasta el 7. El profesor sortea los números y el primer jugador que tenga todos los números sorteados en su cartulina, grita: “Bingo” y es el ganador. Se juega hasta que todos los números hayan sido sorteados.

Sugerencia para la clase en línea

- La canción (de YouTube) la comparte el profesor, mientras que los alumnos la cantan a su micrófono, pero no podemos jugar con la pelota.
- El primer juego no es posible hacerlo en línea.
- El juego de la Morra pueden hacerlo por Zoom, en parejas (cada pareja en su sala).
- Para el juego de Sultán tiene que tener cada alumno su dado o utilizar el dado en línea (<https://freeonlinedice.com/>). La caja de sultán es imaginaria. Para el juego del Dragón y las ovejas tiene que tener cada alumno su caja (la “cueva”) donde va a meter las ovejas.
- Para jugar al bingo en línea puede escribir cada alumno 4 números en un cartón o en un papel pequeño.

El profesor sortea y dice los números.