

Propuesta didáctica:

La ranita saltarina y las cuentas

**Descripción:**

Propuesta con juego interactivo para trabajar suma en forma lúdica. Promueva el conocimiento, la anticipación y el uso de estrategias en un entorno colaborativo.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: abril 2025

Ciclo: 1

Tramo: 1 y 2

Grado: inicial 4 y 5. Primer año

Espacio: Científico Matemático

Competencia general: Pensamiento Científico. Comunicación

**Unidad Curricular:** Matemática**Competencia específica:**

CE2.Utiliza estrategias personales al resolver diversas situaciones lúdicas y de su entorno más próximo.

Contenido: Eje: Número.

Operaciones: Adición y sustracción

Criterios de logro:

Utiliza diferentes estrategias personales para resolver situaciones de adición y sustracción en contextos lúdicos.

Genera soluciones a partir del cálculo pensado al resolver problemas en contextos cotidianos y/o lúdicos.

Metas de aprendizaje:

(La/s meta/s de aprendizaje se situará/n a la realidad del grupo a cargo del docente)

Los estudiantes aplicarán estrategias personales de conteo, cálculo y anticipación en situaciones lúdicas de adición para resolver problemas que surgen en juegos y contextos de su entorno próximo utilizando el cálculo pensado.

Plan de aprendizaje:

Esta propuesta puede vincularse con la actividad “Por un camino” del CHM de inicial (Página 76).

Actividad principal:

Se sugiere comenzar con la siguiente historia para proponer un juego en Scratch:

"Había una vez una ranita muy saltarina que vivía en un bosque lleno de números. A la ranita le encantaba saltar... pero no saltaba cualquier cosa, ¡solo saltaba de número en número! Un día, quería llegar a su charco favorito, que estaba al final del camino... pero necesitaba ayuda para saber **cuántos saltos dar y a qué número iba a llegar** cada vez que tiraba su dado mágico.

¿Ustedes podrían ayudarla? ¿Quieren jugar con ella y llevarla al charquito sin que se pierda?"

Se dejan dos versiones del juego con diferentes niveles de complejidad para favorecer la atención a la diversidad.



[La ranita saltarina. Versión 1](#)



[La ranita saltarina. Versión 2](#)

Y explicar las instrucciones del mismo:

Versión 1	Versión 2
<ul style="list-style-type: none">- Presionar la bandera verde para comenzar un nuevo juego.- Hacer clic en la flecha blanca para tirar el dado.- Arrastrar la ranita hasta el lugar indicado, contando desde donde estaba ubicada según el número que indique el dado.- Presionar el botón comprobar.	<ul style="list-style-type: none">- Presionar la bandera verde para comenzar un nuevo juego.- Hacer clic en la flecha blanca para tirar el dado.- Responder en qué lugar quedará ubicada la rana. (Pueden arrastrar la rana para ir contando los lugares) Si la respuesta es correcta la rana los felicitará y se ubicará en el lugar correcto, sino les pedirá que lo intenten de nuevo.- En la última tirada, si el número supera al 29 deberán responder FIN y habrán ganado el juego.

Se brinda tiempo para que jueguen en equipos y luego se propone una reflexión final y colectiva, con preguntas que fomenten la metacognición, la comunicación matemática y la exploración de distintas formas de resolver, por ejemplo:

¿Cómo podrían saber a dónde llega la ranita sin moverla todavía? ¿Siempre llega a un número mayor o menor? ¿Por qué? ¿Qué estrategias usaron? ¿Contaron? ¿Ya lo sabían? ¿Contaron desde el 1 o desde el número donde estaba la ranita?



¿Qué fue lo más fácil del juego? ¿Y lo que más les costó? ¿Qué hacían cuando no sabían? ¿A quién le pedían ayuda?

¿Siempre contaron de uno en uno? ¿Probaron otra forma? ¿Hay un momento en el que no necesitaron contar más? ¿Por qué? ¿Creen que si jugamos muchas veces vamos a resolverlo más rápido? ¿Por qué?

Variantes para primer año: ¿Si la ranita sacó un 5 y llegó al 12 ¿En qué número estaba ubicada? La ranita está en el casillero 15 ¿Qué puntaje tiene que salir para que avance hasta el 18?

Posibles variantes de la propuesta teniendo en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

- **Para proporcionar múltiples formas de representación:**

- Antes o después del juego, se sugiere invitar a los niños a actuar los saltos de la ranita con su propio cuerpo, en un tablero dibujado en el suelo y con un dado gigante, haciendo el conteo en voz alta.
- Se pueden mostrar los números acompañados de imágenes (por ejemplo: número 4 con 4 huellas de ranita).
- En el juego desconectado se puede incluir íconos que indiquen qué hacer (por ejemplo: una flecha que muestre cuántos saltos hacer).
- Es recomendable trabajar con una línea numérica visual en la que se vaya marcando (como si la ranita contara sobre la regla).
- El maestro puede agregar una narración oral del desafío: “Estás en el 5 y sacaste un 3. ¿A dónde vas a llegar?”, usando lenguaje claro y frases cortas.

- **Para proporcionar múltiples formas de acción y expresión:**

- Se sugiere brindar la posibilidad de interactuar de diversas formas con el juego: pueden jugar con el tablero impreso y una ranita física para quienes necesitan manipulación concreta. También dar la posibilidad de elegir si quieren jugar solos, con un compañero o en pequeño grupo, fomentando la cooperación.
- Se sugiere permitir que digan la respuesta en voz alta si no pueden escribirla o arrastrar, usar una hoja o pizarrón para que puedan dibujar el camino de la ranita o marcar el número al que creen que va a llegar u ofrecer tarjetas con números o caminos que puedan usar para expresar su respuesta sin tener que escribir ni hablar.
- Es importante permitir la variedad de estrategias de resolución: brindar diferentes herramientas (como regletas, dados reales, líneas numéricas, fichas) para que puedan elegir cómo resolver .
- Si juegan en grupo, se puede ofrecer la posibilidad de dividir roles para que



cada niño pueda participar a su manera: uno tira el dado, otro mueve la ranita, otro dice la respuesta y otro verifica en la línea numérica, por ejemplo. Esto valida diferentes maneras de participar activamente, incluso sin hablar o sin usar la computadora directamente.

● **Para proporcionar múltiples formas de implicación:**

- Se sugiere transformar la historia: “La ranita quiere llegar a su charco porque va a encontrarse con su familia / va a una fiesta / está escapando de la lluvia”, para aumentar la conexión emocional y el sentido del juego.
- Para aumentar el sentido de autonomía y motivación es importante permitir que el niño o niña elija (cuando juegan con su cuerpo o en un tablero de mesa) el personaje (una ranita, un caracol, un pajarito...), el escenario (bosque, charco, selva...) y cuántas veces quiere jugar o si quiere ver primero cómo juegan otros.
- Es recomendable proponer pequeños retos dentro del juego, por ejemplo dar 5 saltos correctos seguidos.
- Para potenciar el compromiso afectivo y cognitivo se puede jugar “cooperativamente” para que la ranita llegue al final del recorrido: un niño tira el dado, otro mueve la ranita, otro da la respuesta.
- También se sugiere adaptar el nivel de desafío según las necesidades:
 - jugar con ayudas (línea numérica, conteo visible)
 - jugar de un modo más libre o de exploración.
 - jugar un modo desafío sin apoyos visuales.

Sugerencias de evaluación:

Se recomienda una evaluación formativa, cualitativa y participativa, centrada en cómo los niños resuelven, piensan, explican y se relacionan con el conocimiento. Se deja a disposición una posible rúbrica de observación:

Criterios / Indicadores	Logro destacado 	Logro en proceso 	Con ayuda inicial 
Identifica la cantidad que indica el dado virtual	Reconoce y dice la cantidad sin apoyo.	Reconoce con apoyo visual o verbal.	Requiere guía constante para reconocer la cantidad.

<p>Anticipa el número al que llegará la ranita</p>	<p>Predice correctamente el número al que llegará sumando mentalmente o contando.</p>	<p>Predice con apoyo de la línea numérica o usando conteo oral con ayuda.</p>	<p>Necesita mucho apoyo para anticipar el número.</p>
<p>Utiliza estrategias para contar (conteo oral, línea, dedos, objetos)</p>	<p>Usa estrategias variadas de forma autónoma.</p>	<p>Usa una o más estrategias con apoyo o recordatorio.</p>	<p>Usa estrategias sólo con guía paso a paso.</p>
<p>Participa activamente en el juego</p>	<p>Se involucra con entusiasmo, toma turnos, colabora con sus compañeros/as.</p>	<p>Participa, aunque a veces necesite recordatorios.</p>	<p>Participa sólo con acompañamiento cercano.</p>
<p>Respeto turnos y normas del juego</p>	<p>Respeto turnos y normas con autonomía.</p>	<p>Lo hace con recordatorios ocasionales.</p>	<p>Necesita apoyo frecuente para respetar turnos y normas.</p>

Versiones del juego para sustracción:



[La ranita saltarina marcha atrás. Versión 1](#)



[La ranita saltarina marcha atrás. Versión 2](#)

**Bibliografía y Webgrafía:**

ANEP. Cuaderno para Hacer Matemática para inicial y primero.

ANEP. Especificaciones docentes. Libro para el maestro: Matemática en primer ciclo.

Autor: Oyhenard, Graciela

Licenciamiento: [Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)