

Propuesta didáctica:

¡A votar, contar y jugar!



Descripción:

Escape room lúdico para trabajar estadística en educación inicial mediante misiones con tablas, gráficas y pictogramas, promoviendo la participación activa y reflexiva.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: junio 2025

Ciclo: 1

Tramo: 1

Grado: Inicial 4 y 5 años

Espacio: Científico Matemático

Competencia general: Pensamiento Científico

Unidad Curricular: Matemática

**Competencia específica:**

CE7. Identifica y organiza información numérica para comparar datos, cuantificar la incertidumbre, establecer relaciones, describir fenómenos y realizar mediciones.

Contenido:

INTRODUCCIÓN A LA PROBABILIDAD Y LA ESTADÍSTICA.

Información estadística: recogida y organización icónica de la información.

Información estadística: lectura de listas, tablas y gráficos pictográficos.

Criterios de logro:

Identifica información estadística de forma icónica o numérica al comparar datos de su entorno inmediato, a través de diferentes soportes.

Identifica, recoge y organiza la información estadística en forma icónica y/o numérica para comparar datos de su entorno inmediato, utilizando diferentes soportes.

Metas de aprendizaje:

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

Los estudiantes identificarán y organizarán información estadística de forma icónica y numérica, a partir de listas, tablas y gráficos pictográficos, para comparar datos de su entorno inmediato utilizando diferentes soportes.

Plan de aprendizaje:

Esta secuencia se basa en un juego interactivo tipo “escape room” que propone una situación cercana y significativa para los niños: una tarde de juegos entre amigos. A través de cinco misiones, los estudiantes deberán tomar decisiones en grupo utilizando datos representados en listas, tablas y gráficos pictográficos. El objetivo es promover el desarrollo del pensamiento estadístico desde una perspectiva lúdica e inclusiva, favoreciendo la interpretación, organización y comparación de información en diferentes formatos.



[Tarde de juegos](#)

Seis amigos y amigas quieren pasar una tarde juntos, llena de juegos, diversión y meriendas. Pero hay un pequeño problema: ¡no logran ponerse de acuerdo en algunas cosas!

¿Dónde van a jugar? ¿A qué juegos jugarán primero? ¿Qué van a merendar?

Sus familias tuvieron una idea genial: les propusieron cinco misiones para ayudarlos a organizar su tarde.

Y ahora... ¡nos necesitan a nosotros para resolverlas!

¿Se animan a ayudar a estos amigos a tomar decisiones usando gráficos, tablas y datos?
¡Comienza nuestra aventura

Misión 1: Elegir el lugar de juego

- Contenido trabajado: Lectura de gráfica pictográfica.
- Actividad: Interpretación de una gráfica para identificar el lugar más y menos votado.
- Criterio de logro vinculado: Identifica información estadística y la utiliza para tomar decisiones.

Sugerencias para trabajarla:

Antes de responder, invitar a observar la gráfica con preguntas como:

¿Qué representan estas imágenes?

¿Cuál tiene más/menos votos?

Luego: *¿Por qué creen que ese lugar es el más elegido? ¿Han votado alguna vez para decidir algo?*

**Misión 2: Ordenar los juegos**

- Contenido trabajado: Lectura e interpretación de gráfica; comparación de cantidades.
- Actividad: Ordenar juegos según votos recibidos.
- Criterio de logro vinculado: Organiza la información recogida de forma significativa (orden por cantidad).

Sugerencias para trabajarla:

Hacer preguntas como: *¿Qué juego tuvo más votos? ¿Y cuál menos? ¿Cómo decidieron el orden?*

Proponer que inventen otros juegos y voten entre ellos.

Misión 3: Decidir la merienda

- Contenido trabajado: Lectura de gráfica → completar la tabla.
- Actividad: Transferencia de datos de una representación gráfica a una tabular.
- Criterio de logro vinculado: Organiza la información estadística utilizando diferentes soportes (gráfico-tabla).

Sugerencias para trabajarla:

Mostrar la gráfica y preguntar: *¿Cómo podríamos guardar estos datos de otra forma? ¿Qué ves en la tabla? ¿Qué falta?*

Al finalizar: *¿Qué merienda eligieron más? ¿Cuál menos?*

Misión 4: Armar la gráfica a partir de una tabla

- Contenido trabajado: Organización icónica de información; representación gráfica.
- Actividad: Crear una gráfica a partir de datos tabulados.
- Criterio de logro vinculado: Representa información estadística de forma icónica.
- Sugerencias para trabajarla:

Proporcionar barras para que completen la gráfica. Preguntar: *¿De qué tamaño es la barra que representa al jugo? ¿Y al yogur? ¿Qué bebida es la más elegida? ¿Qué*



les gusta más a ustedes?

Misión 5: Ganador del juego de la escondida

- Contenido trabajado: Lectura de pictogramas (copas como íconos).
- Actividad: Identificar quién ganó más veces; comparación de cantidades.
- Criterio de logro vinculado: Identifica y compara datos en formato pictográfico.
- Sugerencias para trabajarla:
Hacer preguntas como: *¿Cuántas veces ganó Victoria? ¿Quién ganó más? ¿Y menos? ¿Qué otra manera tenemos de mostrar esta información?*

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

- **Para proporcionar múltiples formas de representación:**
 - Mostrar la gráfica en pantalla, impresa y en formato manipulativo (tarjetas con íconos).
 - Tablas con apoyos visuales (colores, pictogramas de comida y bebidas).
- **Para proporcionar múltiples formas de implicación:**
 - Usar íconos visuales atractivos (parque, plaza, casa) y permitir que voten ellos también.
 - Relacionar con sus juegos favoritos. Usar música o sonidos de esos juegos.
 - Hablar sobre sus meriendas reales y votar en el aula.
 - Proponer una votación real de bebidas y usar sus resultados.
 - Relacionar con experiencias reales del grupo (¿quién gana en la escondida en el recreo?).
- **Para proporcionar múltiples formas de acción y expresión:**
 - Permitir que respondan señalando, verbalmente, con pictogramas o eligiendo la respuesta en una tablet.
 - Ofrecer la posibilidad de ordenar imágenes en pantalla o físicamente, y también representar el orden con dibujos.
 - Permitir completar la tabla dibujando, pegando stickers, señalando o con bloques físicos.
 - Los niños pueden construir la gráfica dibujando, arrastrando íconos en pantalla o pegando adhesivos.

Actividad de Cierre:

Al finalizar la secuencia, se propone una actividad de cierre que invita a cada estudiante a reflexionar de forma colectiva sobre la experiencia vivida durante el juego. Esta instancia tiene como propósito consolidar los aprendizajes vinculados a la lectura, organización y comparación de datos en diferentes soportes, pero también recuperar el sentido de lo trabajado, favoreciendo la toma de conciencia sobre el valor de la estadística en situaciones reales y cercanas a su vida cotidiana.

Se sugiere desarrollar el cierre en un clima distendido y de intercambio grupal. El docente guía la conversación retomando las distintas misiones resueltas, destacando cómo se usaron las gráficas, las tablas y los datos para tomar decisiones. Se les propone pensar juntos para qué sirvieron esos datos, cómo los interpretaron, y qué otras situaciones conocen donde también se usan este tipo de representaciones. Para apoyar esta reflexión y dar un espacio de expresión accesible a todos los niños, se utiliza un "ticket de salida" en formato visual, que se completa entre todos, con apoyo del adulto si es necesario.

¿LES GUSTÓ LA ACTIVIDAD DE HOY?

★ ★ ★ ★ ★

TICKET DE SALIDA

¿QUÉ APRENDIERON CON ESTE JUEGO?

¿DÓNDE MÁS USAMOS GRÁFICOS O TABLAS?

¿QUÉ LES GUSTARÍA GRAFICAR SOBRE USTEDES MISMOS?

Este ticket plantea preguntas como: ¿Les gustó la actividad de hoy?, invitándolos a valorar la experiencia mediante estrellas; ¿Qué aprendieron con este juego?, para recuperar los contenidos trabajados con sus propias palabras; ¿Dónde más usamos gráficos o tablas?, apuntando a transferencias posibles; y ¿Qué les gustaría graficar sobre ustedes mismos?, promoviendo una proyección lúdica y personal a partir del conocimiento adquirido. Esta instancia, además de cerrar el ciclo del juego, permite al docente acceder a las percepciones y comprensiones del grupo, funcionando como una evaluación formativa y significativa.

**Actividades complementarias:**

- Armar una gráfica en el aula sobre sus juegos o meriendas favoritas reales.
- Crear tablas entre todos con preguntas cotidianas (ej. ¿cómo vienes a la escuela?).
- Imprimir partes del juego y usarlas en el rincón matemático.

Sugerencias didácticas, metodológicas y/o de evaluación:

Para implementar esta secuencia didáctica en el aula, se sugiere que los docentes la presenten como una experiencia significativa y cercana a la realidad de los niños. El contexto narrativo del juego, basado en una tarde de juegos entre amigos, permite conectar con sus intereses y motivaciones, generando una disposición positiva hacia el trabajo matemático. Tal como plantea Emmi Pikler, el aprendizaje cobra sentido cuando se construye desde la experiencia concreta, y en este caso, el juego no solo motiva, sino que da lugar a la exploración, la toma de decisiones y el trabajo colaborativo.

Se recomienda acompañar las actividades con consignas claras y variadas, apoyadas en recursos visuales, auditivos y manipulativos que faciliten la comprensión y el acceso a los contenidos por parte de todos los estudiantes. En este sentido, el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) resulta clave para ofrecer múltiples formas de representación, de acción y expresión, y de participación, permitiendo que cada niño pueda involucrarse desde sus posibilidades e intereses. La narrativa, las imágenes, los pictogramas y el uso de materiales concretos contribuyen a diversificar los caminos de entrada al contenido estadístico.

Durante el desarrollo del juego, es importante que los docentes propicien instancias de intercambio verbal, de anticipación, de análisis y de justificación. Preguntas como “¿Cómo lo sabes?”, “¿Qué te hizo pensar eso?”, “¿Podrías mostrarlo de otra forma?” favorecen el desarrollo del pensamiento matemático y permiten acceder al razonamiento de los niños, más allá de las respuestas correctas. En consonancia con lo que plantea Vygotsky, el lenguaje cumple un rol central en la construcción del pensamiento, y el diálogo con el adulto y los pares potencia los procesos de aprendizaje.

La evaluación se concibe como parte del recorrido, no solo al final del mismo. Observar cómo los estudiantes interpretan y organizan los datos, cómo los comunican, cómo colaboran y resuelven las misiones, brinda información valiosa para valorar sus avances. El ticket de salida, que se completa colectivamente, constituye una herramienta de cierre que no solo permite recuperar lo aprendido, sino también escuchar las voces de los niños sobre la experiencia vivida. Desde una mirada formativa, la evaluación se orienta a comprender los procesos y a



acompañar el desarrollo de las competencias, más que a calificar desempeños aislados.

Se deja una posible lista de cotejo que es útil para que el docente registre de forma cualitativa los avances de los niños y niñas durante las actividades, con un enfoque formativo y observacional.

Criterios de logro	Sí	En proceso	No	Observaciones
Identifica información estadística representada de forma icónica (gráficas, pictogramas).				
Identifica información estadística representada de forma numérica (listas, tablas).				
Compara datos utilizando diferentes representaciones (elige el mayor, menor, igual, etc.).				
Organiza información en gráficos o tablas con apoyo (por ejemplo, al armar una gráfica).				
Participa activamente en la resolución de las misiones propuestas.				
Se comunica con otros para justificar sus elecciones o explicaciones sobre los datos.				
Transfiere lo aprendido a nuevas situaciones (por ejemplo, propone nuevas ideas para graficar).				

Observaciones generales del docente:



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

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/)

|