

CONO ¡MÁS O MENOS!

PROFR. Juan Carlos Ambrosio García
OFTV NO. 0541 LIC. "IGNACIO GARCÍA TÉLLEZ"

Objetivo: Desarrollar en los alumnos el pensamiento lógico-matemático, convirtiéndose en una fuente para la mejora del cálculo mental.

Competencia: Diseña estrategias propias para resolver ejercicios y/o problemas que involucran números enteros.

Justificación: La temática de números enteros ha generado en muchas ocasiones dificultad a los estudiantes debido al empleo de valores negativos. Por lo tanto, se pretende que los jóvenes participen de una manera más activa en la construcción de la metodología empleada en el desarrollo de la unidad, pues serán los estudiantes quienes elaborarán algunos de los juegos a emplear y serán utilizados para la conceptualización de operaciones básicas con el conjunto de los números enteros.

Metodología: Esta propuesta es un complemento a la temática de números enteros, que le permitirá a los alumnos interiorizar de una manera lúdica los conceptos que componen este importante conjunto de números.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

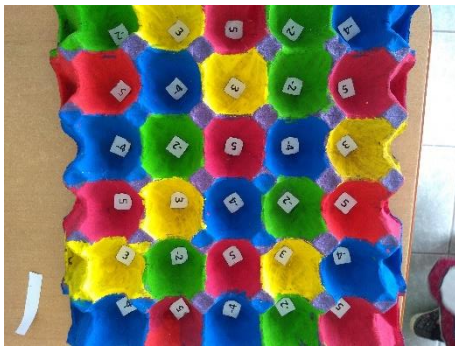
Nombre: Cono ¡más o menos!

Tema: Problemas aditivos

Contenido: Resolución de problemas que implican el uso de sumas y restas con números enteros.

Materiales: 10 taparroschas, un cono de huevos vacía y pintada de 4 colores diferentes, a cada uno se le asigna un valor diferente.

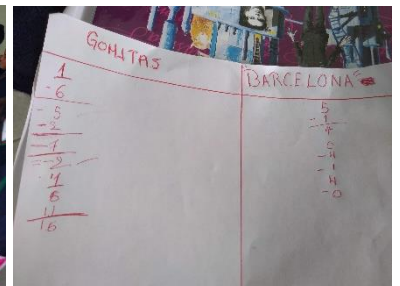
Número de jugadores: de 2 en adelante, o por equipos



El color verde vale -2
El color azul vale -4
El color amarillo vale 3
El color rojo vale 5

Instrucciones:

- Los participantes se enumeran para determinar el orden de lanzamiento.
- El juego consta de tres turnos para cada participante, los cuales no son sucesivos sino alternados entre los participantes.
- Cada jugador en su turno lanzará de forma sucesiva 10 tapas hacía la canasta.
- Una vez efectuado el turno, el jugador debe observar la ubicación de las tapas para determinar el puntaje obtenido teniendo en cuenta el valor de cada zona de la canasta de acuerdo a su color.
- Luego anota dicho puntaje en la tabla de registro.
- El ganador es el participante que obtiene el mayor puntaje.



Conclusiones:

- La aplicación de estas estrategias que vinculan la lúdica al trabajo matemático facilita una mayor interiorización de los conceptos de números enteros en los estudiantes, recreándose con el aprender.
- La aplicación de módulos diseñados acorde al contexto en que se encuentra inmerso el estudiante le facilita familiarizarse con las temáticas.
- Genera mayor motivación e interés por el área.
- Fortalece el trabajo colaborativo en equipo y el liderazgo.
- Mejora el desempeño académico en el área.
- Facilita la lectura comprensiva y mejora la oralidad en los estudiantes.
- Propicia el desarrollo de habilidades comunicativas en el estudiante, a través de la realización de exposiciones grupales ante su grupo de estudio y comunidad educativa.
- Implica una reflexión continua de la praxis pedagógica del docente, ampliando la formación no sólo en el área específica, sino la transversalización con otras áreas.