

# ESCUELA PRIMARIA “LIC. ADOLFO LÓPEZ MATEOS”.

*QUINTO GRADO.*

*Por: Profesora. Indra Grisel Manzanarez  
Gorostieta.*

# LA FERIA DE LAS MATEMÁTICAS



"Si comenzase de nuevo mis estudios, seguiría el consejo de Platón y comenzaría con las matemáticas" (Galileo Galilei, 1659).

Objetivo: Que los alumnos, pongan en práctica las competencias que enmarca el programa 2011, referente a la asignatura de matemáticas y que el alumno pueda alcanzar los aprendizajes esperados del grado que cursa actualmente, con base en la realización de actividades lúdicas acordes a su contexto social.

Con la estrategia "La feria de las matemáticas", se proyecta poner en práctica los propósitos, competencias, aprendizajes esperados con base al eje que señala la asignatura, con la finalidad de que los alumnos implementen estrategias para la ejecución de la misma, desde la organización entre integrantes del equipo, el material que utilizaran, el nombre del juego, la búsqueda de problemas y posibles soluciones, para verificar respuestas de los jugadores.

De lo anterior, es importante señalar que desde un inicio se debe dar a conocer con prontitud, los aprendizajes o ejes que trabajarán los discentes, según sus intereses, pero con un fin encaminado, para facilitar el cumplimiento de dicha práctica lúdica, así como, los aspectos a evaluar y permitir al alumno llevar a cabo de la mejor manera la actividad.

# COMPETENCIAS QUE FAVORECE:

1

## Resolver problemas de manera autónoma:

*“...Implica que los alumnos sepan identificar, plantear y resolver diferentes tipos de problemas o situaciones; por ejemplo, problemas con solución única, otros con varias soluciones o ninguna solución; problemas en los que sobren o falten datos; problemas o situaciones en los que sean los alumnos quienes planteen las preguntas...”*

*(Programas de estudio 2011, Guía para el Maestro Primaria, Quinto grado, 2011, p.71).*



Imagen 1. Nombre del juego: “La ruleta loca”.

# COMPETENCIAS QUE FAVORECE:

5



Imagen 2. Nombre del juego: "Restaurante matemático".

2

## Comunicar información matemática:

*"...Comprende la posibilidad de que los alumnos expresen, representen e interpreten información matemática contenida en una situación o en un fenómeno. Se establezcan relaciones entre estas representaciones; se expongan con claridad las ideas matemáticas encontradas; se deduzca la información derivada de las representaciones, y se infieran propiedades, características o tendencias de la situación o del fenómeno representado..."*

*(Programas de estudio 2011, Guía para el Maestro Primaria, Quinto grado, 2011, p.71).*

# COMPETENCIAS QUE FAVORECE:

6

3

## Validar procedimientos y resultados:

*“...Consiste en que los alumnos adquieran la confianza suficiente para explicar y justificar los procedimientos y soluciones encontradas, mediante argumentos a su alcance, que se orienten hacia el razonamiento deductivo y la demostración formal...”*

*(Programas de estudio 2011, Guía para el Maestro Primaria, Quinto grado, 2011, p.71).*

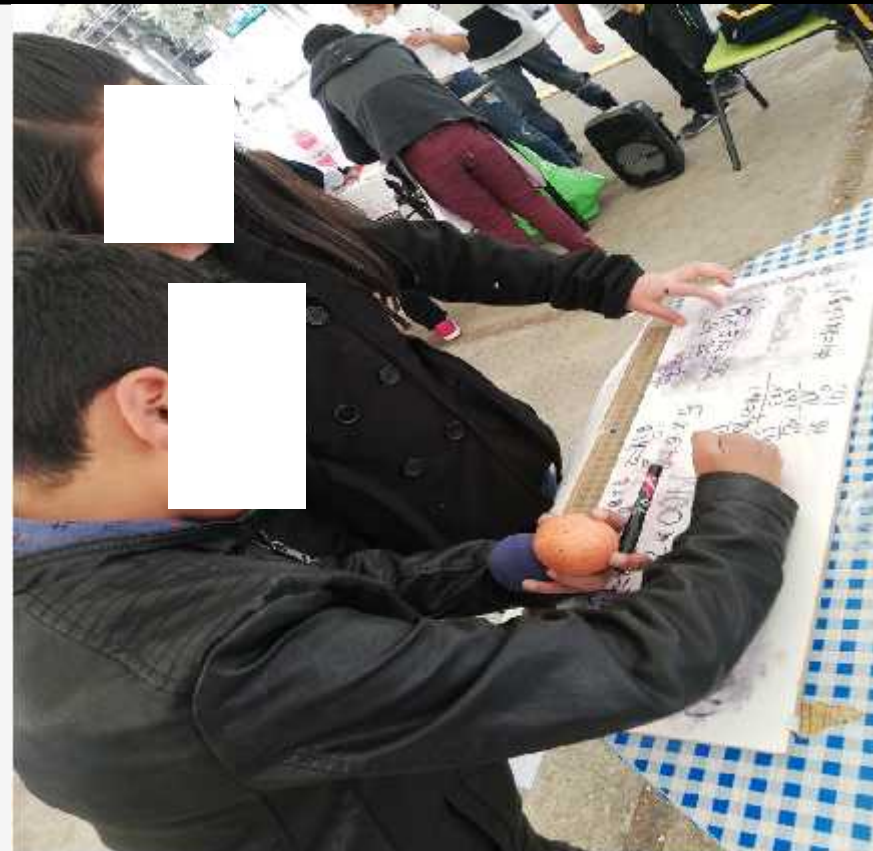


Imagen 3. Nombre del juego: “Bolos locos”.

## COMPETENCIAS QUE FAVORECE:

4

**Manejar técnicas eficientemente.** “...Se refiere al asiente de procedimientos y formas de representación que hacen los alumnos al efectuar cálculos, con o sin apoyo de calculadora. Muchas veces el manejo eficiente o deficiente de técnicas establece la diferencia entre quienes resuelven los problemas de manera óptima y quienes alcanzan una solución incompleta o incorrecta. Esta competencia no se limita a usar mecánicamente las operaciones aritméticas; apunta principalmente al desarrollo del significado y uso de los números y de las operaciones, que se manifiesta en la capacidad de elegir adecuadamente la o las operaciones al resolver un problema; en la utilización del cálculo mental y la estimación, en el empleo de procedimientos abreviados o atajos a partir de las operaciones que se requieren en un problema y en evaluar la pertinencia de los resultados...” (Programas de estudio 2011, Guía para el Maestro Primaria, Quinto grado, 2011, p.71).



Imagen 4. Nombre del juego: "Jenga matemático".

# EJE SENTIDO NUMÉRICO Y ALGEBRÁICO.

## NÚMEROS Y SISTEMAS DE NUMERACIÓN

*“...Conocimiento de diversas representaciones de un número fraccionario: con cifras, mediante la recta numérica, con superficies, etc. Análisis de las relaciones entre la fracción y el todo...” (Programas de estudio 2011, Guía para el Maestro Primaria, Quinto grado, 2011, p.77).*

### Realización del juego:

- 1.- Un integrante del equipo da las instrucciones al niño que participará en el juego.
- 2.- Posteriormente, le mencionará una fracción, la cual deberá identificar en la recta y el alumno debe posicionarse en dónde crea que se encuentra la fracción que le solicitó.
- 3.- Finalmente, otro integrante del equipo verifica que la posición del jugador sea la que corresponde a la fracción, cuestionando cómo cada una de sus respuestas.
- 4.- Gana el jugador que haya acertado la mayor cantidad de veces.

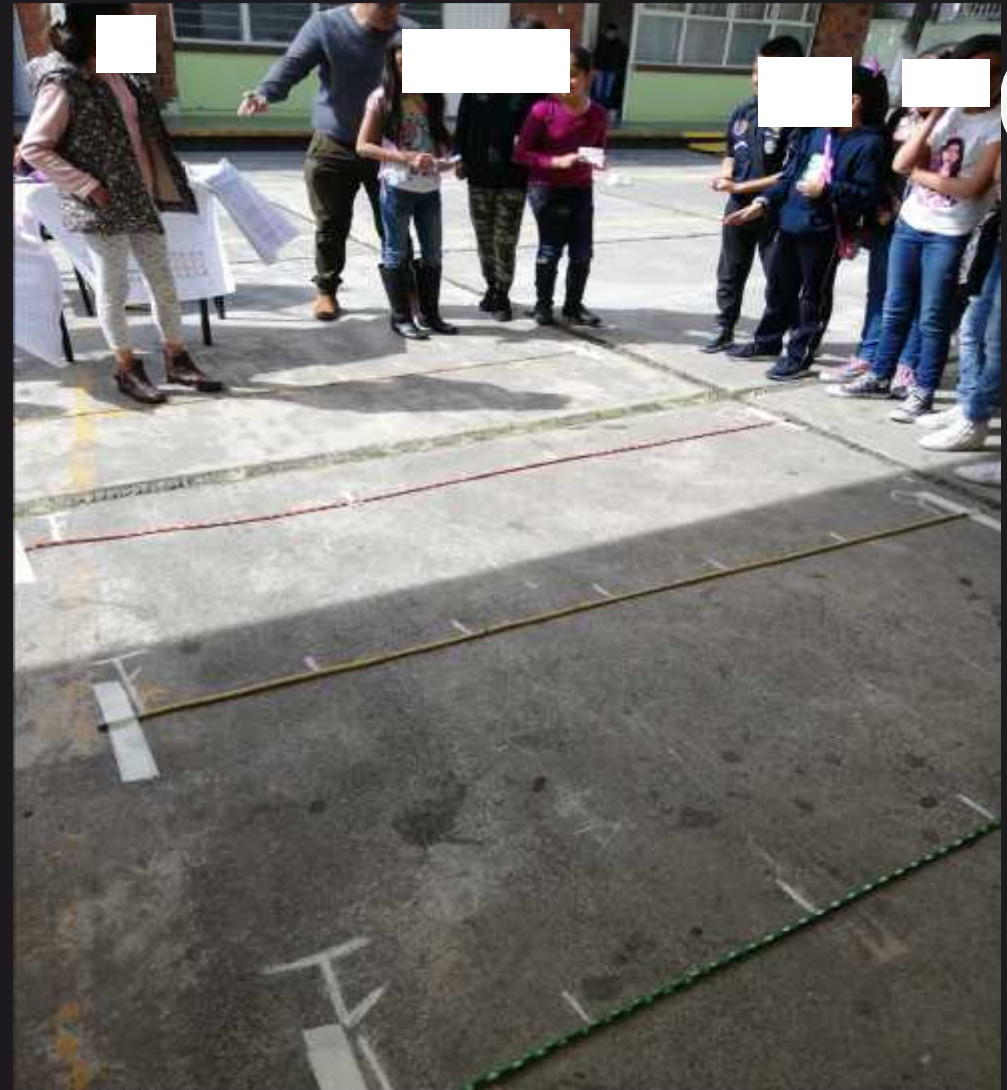


Imagen 5. Nombre del juego: “La recta, no tan recta”.



## **EJE FORMA, ESPACIO Y MEDIDA. FIGURAS Y CUERPOS**

•"Construcción de cuerpos geométricos con distintos materiales (incluyendo cono, cilindro y esfera). análisis de sus características referentes a la forma y al número de caras vértices y aristas" (Programas de estudio 2011, Guía para el Maestro Primaria, Quinto grado, 2011, p.78).

### **REALIZACIÓN DEL JUEGO:**

- 1.- Un integrante del equipo da las instrucciones a los jugadores.
- 2.- Otro integrante del equipo, observará cómo se lleva a cabo el juego, cuidando que los participantes jueguen honestamente.
- 3.- El alumno que conduce el juego, menciona cada una de las características (caras, aristas, vértices) de las figuras geométricas.
- 4.- Gana el jugador que haya completado su tabla.

Nota: es un juego que puede modificarse, según el grado académico de los discentes.



Imagen 6. Nombre del juego: "Lotería de figuras geométricas".



Imagen 7. Nombre del juego: "Tiro al blanco".

## EJE SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO.

### Problemas aditivos

"Uso del cálculo mental para resolver adiciones y sustracciones con números fraccionarios y decimales"  
(Programas de estudio 2011, Guía para el Maestro Primaria, Quinto grado, 2011, p.78).

### Realización del juego:

- 1.- Un integrante del equipo realizará 3 preguntas de cálculo mental al jugador.
- 2.- Según, el número de respuestas correctas, el jugador podrá tirar en la tabla con un punzón y tronar el globo.
- 3.- El globo contiene diversos problemas matemáticos, sobre todo fracciones.
- 4.- Si el jugador responde de manera correcta los problemas, ganará un premio.

**NOTA:** Los problemas se pueden modificar, según el grado académico o dónde el grupo presente mayor rezago.



IMAGEN 8. NOMBRE DEL JUEGO: "MINI BOLITO-CHITO".



IMAGEN 9. NOMBRE DEL JUEGO: "LA RULETA LOCA".



IMAGEN 10. NOMBRE DEL JUEGO: "CARRERA DE COSTALES MATEMÁTICOS"

- Las actividades correspondientes a las diapositivas 10 y 11, se llevaron a cabo ejercicios de fracciones, cálculo mental y resolución de problemas.
- Los anteriores ejemplos, se pueden modificar según las necesidades de los educandos.

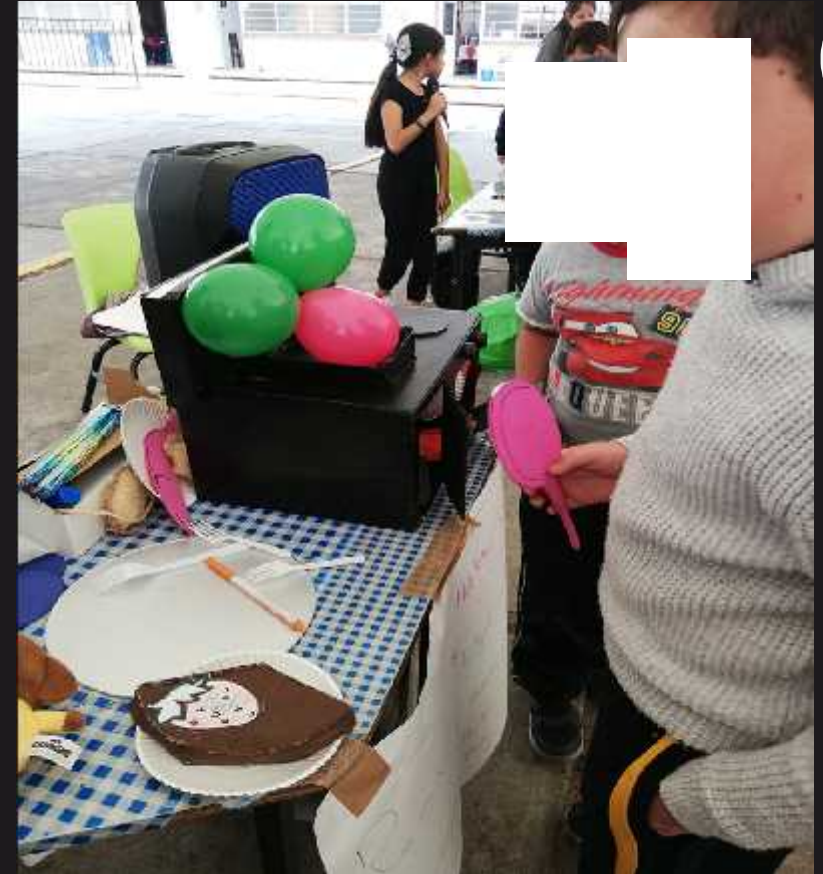


IMAGEN 11. NOMBRE DEL JUEGO: "RESTAURANTE MATEMÁTICO".

Uno de los tantos beneficios de realizar dicha actividad, es que los padres de familia se involucran, tal vez, no el cien por ciento, pero la mayoría de los padres se sumará al dinamismo, por lo tanto, los alumnos muestran mayor interés por sobresalir en el proyecto.

Por otro lado, cada uno de los puestos de la feria, debe ser supervisado antes, durante y después de la actividad, sobre todo llevar a cabo las devoluciones pertinentes en el momento y que el alumno pueda modificar o corregir ciertos errores que llegaran a emerger durante la actividad.

A su vez, durante la retroalimentación, se debe dar a conocer las o el área de oportunidad que el alumno debe trabajar, así como enumerar las fortalezas y reconocer el trabajo realizado por los educandos.

Tener a la mano insumos indispensables: micrófono, bocina, cargador, pilas, para que las instrucciones durante el juego sean escuchadas en su mayoría y poder llevar a cabo la actividad de la mejor manera.

En conclusión, "La feria de las matemáticas", permite a los alumnos realizar juegos de su agrado, con la finalidad de poder desarrollar el pensamiento lógico matemático y favorecer la resolución de problemas, sumándose así, la socialización de la comunidad escolar, generando prácticas comunicativas, favoreciendo otros aspectos educacionales.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

SEP (2011), *Programas de estudio 2011, Guía para el Maestro Primaria Quinto grado*, México, pp. 71, 77-78.

### SITIOS DE INTERNET

Galilei, Galileo (1659), *Las 20 mejores frases célebres sobre educación*, Educación 2.0 Tu revista de educación, <<https://educacion2.com/frases-celebres-sobre-educacion/>> (consultado el 14 de junio de 2020).