

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: REUNIÓN DE ESPÍAS

Un juego para practicar y divertirte resolviendo operaciones básicas como la división, multiplicación, suma y resta.

AUTORA: MTRA. ARELY MAIRA CRUZ CHÁVEZ

San Martín de las pirámides, Estado de México, Septiembre 2017.

Presentación

Es innegable la importancia de las matemáticas en la vida del hombre. Casi no hay actividad humana en la que no se encuentre alguna aplicación de conocimientos matemáticos. Si un niño cuenta sus juguetes, si una madre de familia calcula sus gastos, si se acomodan muebles en cierto espacio disponible, si se mide un terreno agrícola, si un ciudadano interpreta una noticia periodística acerca de los usos que se le dan a los impuestos, etc. Están aplicando conocimientos matemáticos.

Es decir, la asignatura de matemáticas favorece el desarrollo intelectual del ser humano al mejorar su habilidad para descubrir características comunes, establecer leyes acerca de los mismos, ordenar y clasificar.

Se pretende que el niño de primaria llegue a descubrir que las matemáticas son útiles y necesarias tanto para las aplicaciones que él puede hacer de las mismas, como la formación intelectual que le brinda. Es conveniente que el educando encuentre en las matemáticas un lenguaje que le ayude a plantear y resolver una gran variedad de situaciones cotidianas y organizar sus ideas. Usando las matemáticas en este sentido, el niño también se familiariza en la elaboración y manejo de modelos de la realidad y la aplicación de diversos algoritmos lo cual vendrá a dotarlo de una buena herramienta para entender su mundo natural en su beneficio, así mismo desarrollar la competencia matemática de validar procedimientos y resultados y tener la habilidad de resolver problemas que impliquen dividir números naturales empleando algoritmos convencionales.

El siguiente material didáctico se utilizó en el grado de 5° grupo A, en la Escuela Primaria “Amado Nervo”, tiene la finalidad de estimular el interés y la adquisición de destrezas en la resolución de problemas donde los alumnos utilicen las operaciones básicas de división, multiplicación, suma y resta en su vida diaria.

Justificación

El alumno es un elemento dinámico en el proceso de aprendizaje de las matemáticas y el maestro es el enlace que debe de existir en diversas actividades de la asignatura, por lo tanto ningún conocimiento se debe de realizar en forma aislada, buscando así la relación en todos los aspectos referentes a las operaciones básicas y en este caso a la división. Se trata de una forma de enseñanza de las matemáticas por medio de un juego o actividades lúdicas; que dejen al alumno conocimientos significativos al realizar las operaciones necesarias para resolver lo que se le plantea.

A través de “Reunión de espías” los alumnos resuelven divisiones y otras operaciones, no de una forma tediosa, sino al contrario de una forma divertida mediante el juego, ya que la psicología genética ha demostrado que el juego espontáneo en la vida infantil es el medio que posibilita que se ejercite la iniciativa y se desarrolle la inteligencia, en una situación donde los niños están naturalmente motivados para el juego, y la evolución de éste está íntimamente relacionada con todo el desarrollo evolutivo del niño y poner en manifiesto sus intereses.

Objetivo

- Estimular en los alumnos el interés y la adquisición de destrezas en la resolución de problemas donde se utilicen las operaciones básicas de división, suma, resta y multiplicación para el uso en su vida diaria.

Propósito

- Fortalecer en los alumnos su habilidad para resolver operaciones básicas de división, suma, resta y multiplicación mediante el juego para la mejora de los aprendizajes.

“Reunión de Espías”

Intención didáctica:

Que el alumno, mediante el juego “Reunión de espías”, logre resolver las operaciones básicas de división, suma, resta y multiplicación.

Materiales:

1 laberinto de los espías con la medida de 1 metro x 1 metro, se elabora a mano con imaginación y creatividad, los espías pueden ser recortes de dibujos animados que estén de moda o les gusten a los alumnos.

1 cuaderno.

1 lápiz.

1 goma.

Reglas del juego:

Deben seguir el camino de acuerdo al resultado correcto de la división.

Evitar saltar las casillas.

Organización:

Se puede trabajar en equipo, binas o de forma individual.

Desarrollo de la actividad.

Para iniciar:

Se comienza la actividad creando un ambiente de aprendizaje, mencionando que jugaremos a una reunión de espías; a los alumnos se les preguntará: ¿saben qué es un espía? ¿saben cómo se visten y qué hacen en ese trabajo? Se les explica que es un juego matemático que ayudará a que practiquen la división. Se le mostrará el material concreto al grupo y se continuará con la motivación preguntando: ¿Quién quiere descubrir a que espía será entregada la misión?

Se pide su participación a los alumnos para que lean cada uno de los personajes y explicar que el juego inicia dando un tablero del laberinto con los personajes espías y preguntar: ¿Quién me dice dónde está Mat Matón? y mencionar a los alumnos que él es un espía y tiene que entregar un mensaje secreto pero no le han dicho a quién y preguntar: ¿Cómo se llaman los demás espías? Pedir la participación para leer los nombres de los demás personajes: Pedro, Miguel, Alfredo, Alonso, Daniel, Sam, Lalo, Luciano, Pepe, David, Beto, Gael y Kin fu.

Sus instrucciones dicen:

Cuando llegues a una casilla roja, divide el número blanco entre el número azul y sigue la ruta que señala la respuesta correcta.

Al final descubrirás a quién le entregará el mensaje.

Durante el desarrollo:

Una vez dadas las indicaciones se permitirá que el alumno realice las operaciones que le conduzcan al espía correcto, se hace un monitoreo para observar a qué alumnos se le dificulta realizar el algoritmo y en caso necesario se le brinda apoyo personalizado.

Para continuar:

Una vez que los alumnos tuvieron el tiempo necesario se cuestiona: ¿Cuál espía es al que le entregará el mensaje? Se escriben los nombres que ellos mencionan, posteriormente se solicita a 2 alumnos expliquen a sus compañeros la resolución de las divisiones que realizaron para llegar al nombre del espía correcto.

Para concluir:

Se les cuestiona a los alumnos qué dificultades tuvieron y atenderlas, motivarlos a que creen ese laberinto de otra forma divertida donde utilicen la división o aumentar más casillas al laberinto, el límite es su imaginación.

“Reunión de Espías”

REUNIÓN DE ESPIAS

The maze contains the following numbers and small grids:

- Top Row:** 279 (9), 31, 176 (8), 22, 843 (3), 261, 178, 712 (4), 185
- Second Row:** 81, 174 (2), 75, 525 (7), 19, 7, 63 (9), 8, 15, 125 (5), 25, 800 (10), 8
- Third Row:** 87, 69, 9, 81 (9), 8, 49, 276 (6), 47, 28, 154 (7), 12, 55, 583 (11), 83
- Fourth Row:** 9, 42 (6), 6, 128, 826 (7), 114, 141, 846 (6), 611, 41, 492 (12), 36
- Fifth Row:** 4, 20 (5), 7, 18, 144 (9), 26, 50, 560 (11), 110, 26, 171 (9), 13, 250, 450 (3), 150
- Bottom Row:** 5, 16, 16, 116

Spies and their names:

- Entrance (Left):** MAT MATON
- Exit (Right):** PEDRO
- Other Spies:** KIN FU, MIGUEL, ALFREDO, GAEL, ALONSO, BETO, DANIEL, DAVID, PEPE, LUCIANO, LALO, SAM

Conclusiones

A los alumnos los motiva el juego y al seguir el laberinto se puede observar que realizan la división con algoritmo y algunos sin él, este material crea un ambiente agradable donde ellos aprenden de manera divertida y eficaz, de igual manera se fortalece la habilidad para resolver una división, así los alumnos crean sus propias comunidades de aprendizaje de acuerdo a sus intereses y necesidades, creando su zona de desarrollo próximo; en la actividad hay alumnos que le explicaban a sus compañeros cómo resolver las divisiones y a su vez, ellos entusiasmados por seguir jugando en el laberinto lograban resolverlas, buscando el resultado experimentando y socializando sus ideas.

Por ello considero que la mejor situación para aprender resulta ser aquella en donde las actividades sean agradables y satisfactorias para el niño como el juego y a su vez, sean consideradas como actividades integradas: juego-trabajo. Piaget considera el juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, sin embargo, debido a la diferencia excluyente entre trabajar y juego, tan común en nuestra sociedad, los maestros a veces perdemos esa herramienta didáctica esencial para el desarrollo del niño. El juego es una actividad que transforma imágenes, a esto se debe que el juego del niño pueda prescindir de accesorios, de objetos concretos o juguetes, la demostración clara está en la escuela.

Cabe mencionar que el propósito de esta actividad es incentivar a los alumnos a resolver la división, pero no de una manera tediosa sino todo lo contrario, de manera divertida por lo que también sirve como apoyo para verificar con qué alumnos es necesario seguir fortaleciendo la práctica y resolución de las operaciones básicas y quiénes, al encontrar al espía, y brindar el mensaje, lo dominan de manera correcta creando su propio aprendizaje.

Evaluación

LISTA DE COTEJO						
GRUPO:		BLOQUE:		ACTIVIDAD	Reunión de espías	FECHA:
NOMBRE DEL ALUMNO(A):						
No.	INDICADOR	EJECUCION		OBSERVACIONES		
		SI √	NO X			
1	Utilizó el procedimiento y/o algoritmo correcto de la operación básica de la división para su resolución.					
2	Obtuvo el resultado correcto en cada división.					
3	Durante la resolución de la actividad mostró una actitud de responsabilidad, disciplina y de respeto entre sus compañeros					

Bibliografía

Hinojosa C. Marcela (1996).Juega con las matemáticas 3, México, Trillas.

Zapata Oscar (1989), El aprendizaje por el juego en la escuela primaria, México, Pax.

Programas de Estudio 2011, Educación Básica. Guía para el maestro. Quinto grado. SEP 2011.