

JUGANDO MATEMATICAS CON EL CANIQUERO DE LA FERIA

I

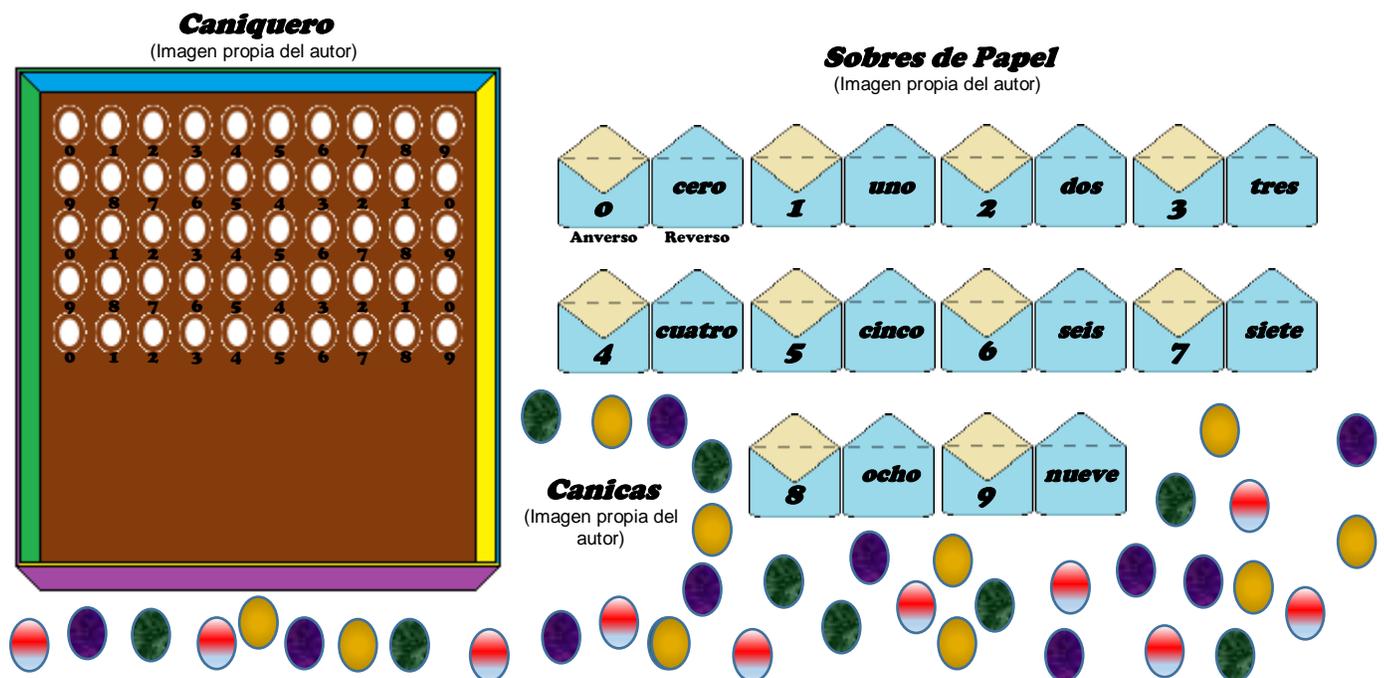
El Caniquero de la Feria, es un juego tradicional mexicano muy conocido. Se trata de un tablero con cierta cantidad de agujeros numerados, con un bastidor; que sirve para lanzar canicas y que estas queden atrapadas en dichos agujeros con la finalidad de acumular puntos y ganar un premio.

En esta ocasión, presentaré una estrategia de trabajo de la asignatura de matemáticas, con Primer Grado de Educación Primaria.

¿Qué puedo trabajar con el Caniquero en Primer Grado?

Primeramente, es un objeto manipulable muy motivador para los alumnos; además de que nos permite trabajar diversidad de temas y contenidos de aprendizaje de manera lúdica.

Con él, introduciremos al (a) niño (a) a conocer los números desde el 0 hasta el 9, haciendo relación entre número, cantidad y nombre. Nos apoyaremos con unos sobres de papel (bolsitas o cualquier recipiente pequeño con que pueda contar el (a) profesor (a)) con etiquetas previamente impresas.



¿Cómo lo hago?

(Previamente a la clase, se prepara un Caniquero, uno o más juegos de sobres de papel acuerdo al número de alumnos que se tienen).

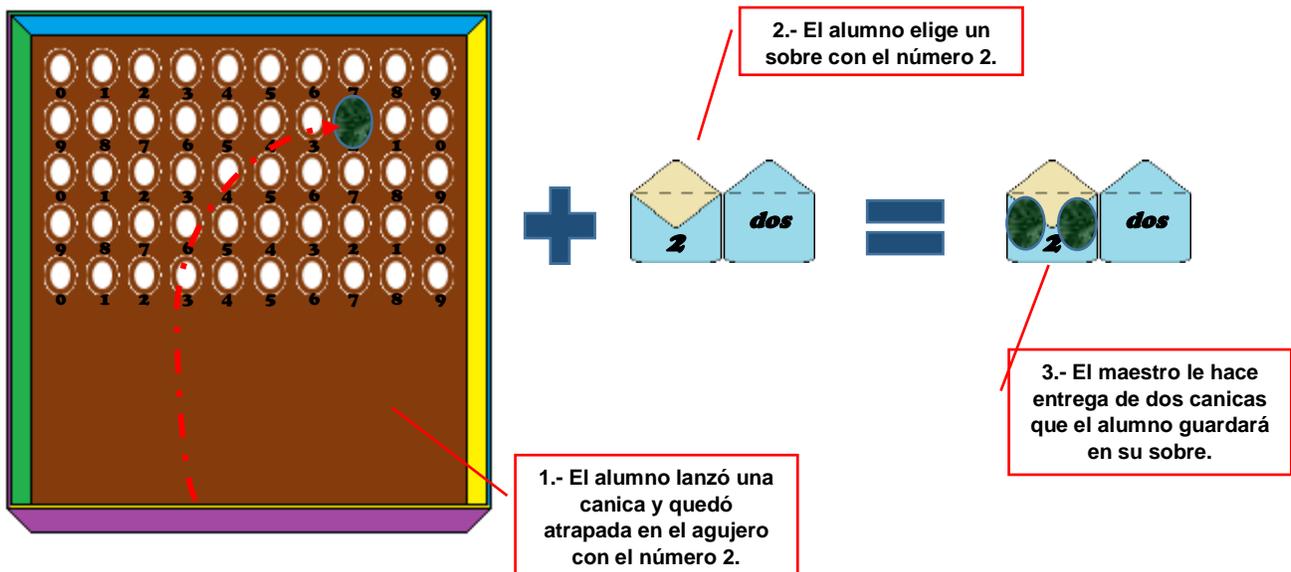
Se les muestra el material a los alumnos, se rescatan saberes previos sobre el mismo, se reafirma qué es y para qué sirve y se les invita a jugar de la siguiente manera:

- Por turnos, se le entrega una canica al (a) alumno (a) en turno y éste (a) debe lanzarla en el caniquero.

Dependiendo del número en el que quede atrapada la canica, se le indica al (a) niño (a) que, sin recoger la canica observe el número (símbolo o imagen, según la percepción de los niños) y se le pide que seleccione un sobre que tenga el mismo número (símbolo o imagen, según la percepción de los niños).

Una vez que el (a) alumno (a) haya elegido su sobre, debe comparar el número del mismo, con el número del caniquero donde quedó atrapada su canica. Si los números del caniquero y del sobre coinciden, se le hace entrega al (a) niño (a) del número de canicas que marca el caniquero donde haya quedado la canica lanzada.

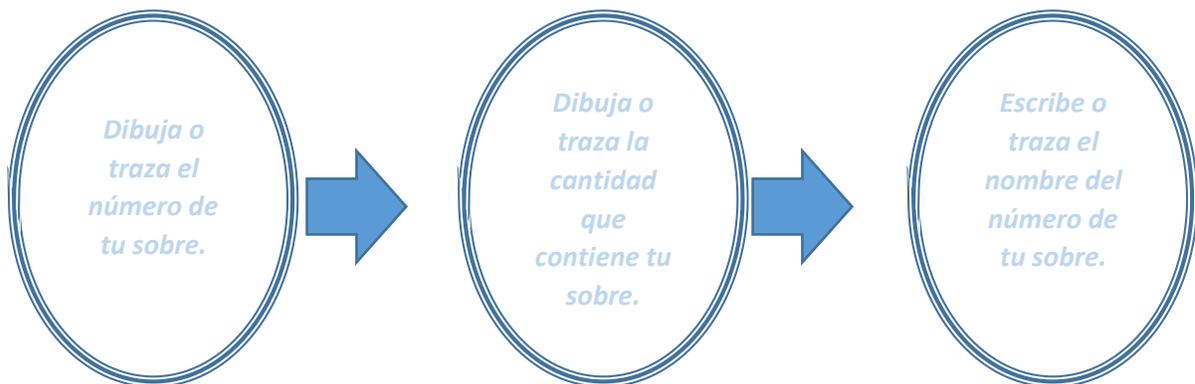
Ejemplo:



(Si se cuenta con dos o más juegos de sobres de papel, no importa si se repite con otro (a) alumno (a) el mismo número que ya haya caído anteriormente. De lo contrario, el (a) alumno (a) debe lanzar nuevamente su canica las veces necesarias hasta lograr un número diferente al de sus compañeros).

Se le pide al (a) niño (a) que cuente sus canicas que recibe de su maestro (a) antes de guardarlas en su sobre. Si el niño menciona una cantidad diferente, no se le corrige de manera directa, poco a poco irá descubriendo si acertó de manera correcta o no.

Una vez que el (a) alumno (a) se esté familiarizando con la actividad, se le pide que en su cuaderno dibuje o trace, según sus aptitudes, los números que tenga en su sobre, con su cantidad y su nombre.



Con esta estrategia el (a) alumno (a): se motiva, manipula, relaciona, traza, compara, comparte, organiza, integra, etc.

“El aprendizaje que se adquiere de manera lúdica no cansa y difícilmente se olvida”.

Y como en la feria, el mejor premio obtenido, será el conocimiento logrado.

Elaboró: **Profr. Jesús Sotelo Gutiérrez.**
09/junio/2020.