

SUPERVISIÓN ESCOLAR J036  
DE LA SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE  
ECATEPEC



PROFESORA: BEATRIZ GUZMÁN  
HERNÁNDEZ

PRESENTA: IN FORME DE TRABAJO  
COLEGIO "EHECATL" C.C.T. 15PJN5612U

TÍTULO:

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA AYUDAR A  
CONTRUIR LAS DISTINTAS FUNCIONES DEL  
NÚMERO

PROPÓSITO:

DESARROLLAR EN LOS ALUMNOS SUS HABILIDADES DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS LÓGICO MATEMÁTICOS, FOMENTANDO EL USO DEL NÚMERO COMO RECURSO EN DIFERENTES SITUACIONES QUE LE PERMITAN CONSTRUIR LAS DISTINTAS FUNCIONES DEL NÚMERO.

# PRESENTACIÓN

Partiendo de los resultados del diagnóstico los cuales arrojaron que 11 de los alumnos mostraban dificultad al utilizar estrategias de conteo, ya que al contar objetos, materiales o dibujos solo los observaban y comenzaban a contar hasta el número 10, no importando si eran menos o más objetos. También se observó que algunos niños omitían algunos números en su conteo oral.

11 de los alumnos utilizaban el señalamiento como estrategia de conteo, mostrando un dominio de la cardinalidad, 7 de ellos mantenían un conteo estable e identificaban algunos números del 1 al 10 de manera escrita y mostraban cierto dominio en su escritura no convencional.

Por un lado, y tomando en consideración lo planteado en el Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar, Volumen I (2004), el cual señala que el conteo es un procedimiento que le permite al niño resolver problemas con las diferentes funciones del número. Por lo tanto, la construcción de este procedimiento es prioritario dentro del nivel.

Y, por otro lado, los Aprendizajes Clave para la educación integral (2017), destacan que en el aprendizaje influyen el ambiente del aula y la organización de las situaciones . Los aprendizajes que requieren el uso de herramientas matemáticas como el conteo y los números necesitan tiempo porque las posibilidades de *aprender resolviendo* de cada alumno dependen de sus conocimientos y experiencias.

Por consiguiente, las estrategias que en este informe de trabajo se destacan atienden la creación de ambientes de aprendizaje en el salón de clases, las cuales brindan la oportunidad de usar sus conocimientos y realizar las acciones que los alumnos consideren más convenientes para resolver las situaciones.

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:

*PENSAMIENTO MATEMÁTICO*

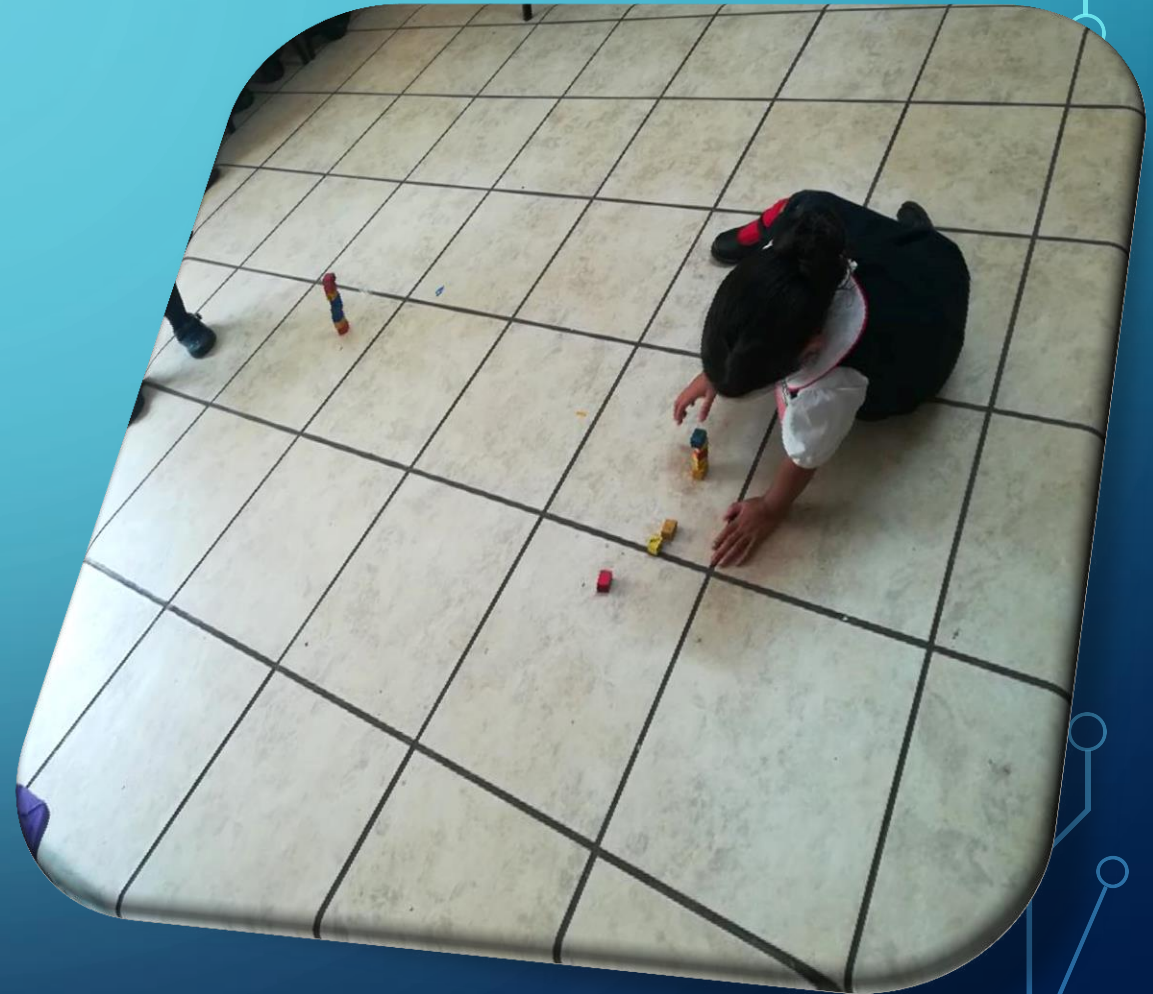
PROBLEMÁTICA :

*Falta de conocimiento de nuevas metodologías y recursos didácticos que desarrollen las habilidades del pensamiento matemático en los alumnos.*

# IMPLEMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

## EL RALLY DEL CONTEO

- ❖ Organización de rallies por equipos donde los alumnos pasen por diversos obstáculos (pasar por arriba o debajo de las mesas, saltar aros, caminar en zigzag, etc.) llevando un bloque o material de construcción, al finalizar los obstáculos acomodarlo en el piso y darle salida al segundo compañero de su fila, el cual debe de hacer el mismo recorrido y acomodar su pieza arriba de la de su compañero para formar una torre. detener el recorrido cuando todos los integrantes de un mismo equipo ya hayan pasado. Al finalizar cada equipo debe de contar la cantidad de bloques que tiene su torre e identificar cuál torre tiene más bloques y cuál menos.

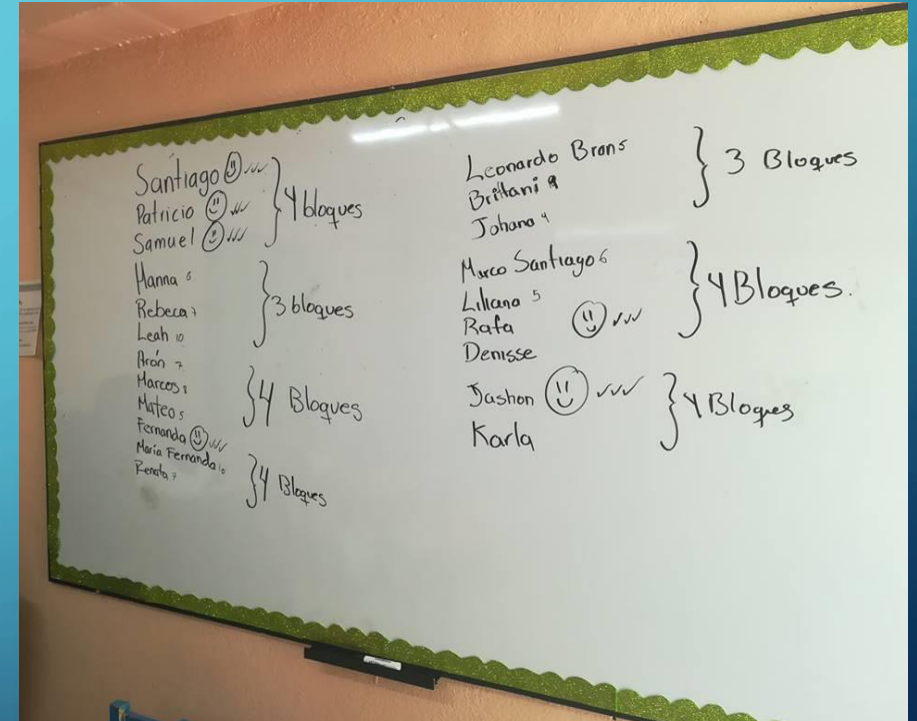


# LA REINA PIDE

❖ Se inicia con la maestra sentada al frente del salón simulando ser la reina, por turnos pide que pasen tres niños por ronda. Se les indicará “la reina pide tres bloque”, los alumnos irán al fondo del salón donde estará una caja con bloques y de ella tomarán tantos bloques como la reina les haya indicado, después se los llevarán y por turnos ésta les preguntará, ¿cuántos bloques te pedí?, los alumnos tendrán que recordar e indicar cuántos bloques se les pidieron y los contarán.

❖ Se irá registrando en el pizarrón la cantidad solicitada y la que cada alumno llevó, dando oportunidad a que reflexionen sobre si es la correcta o no, si le hicieron falta o le sobraron bloques.

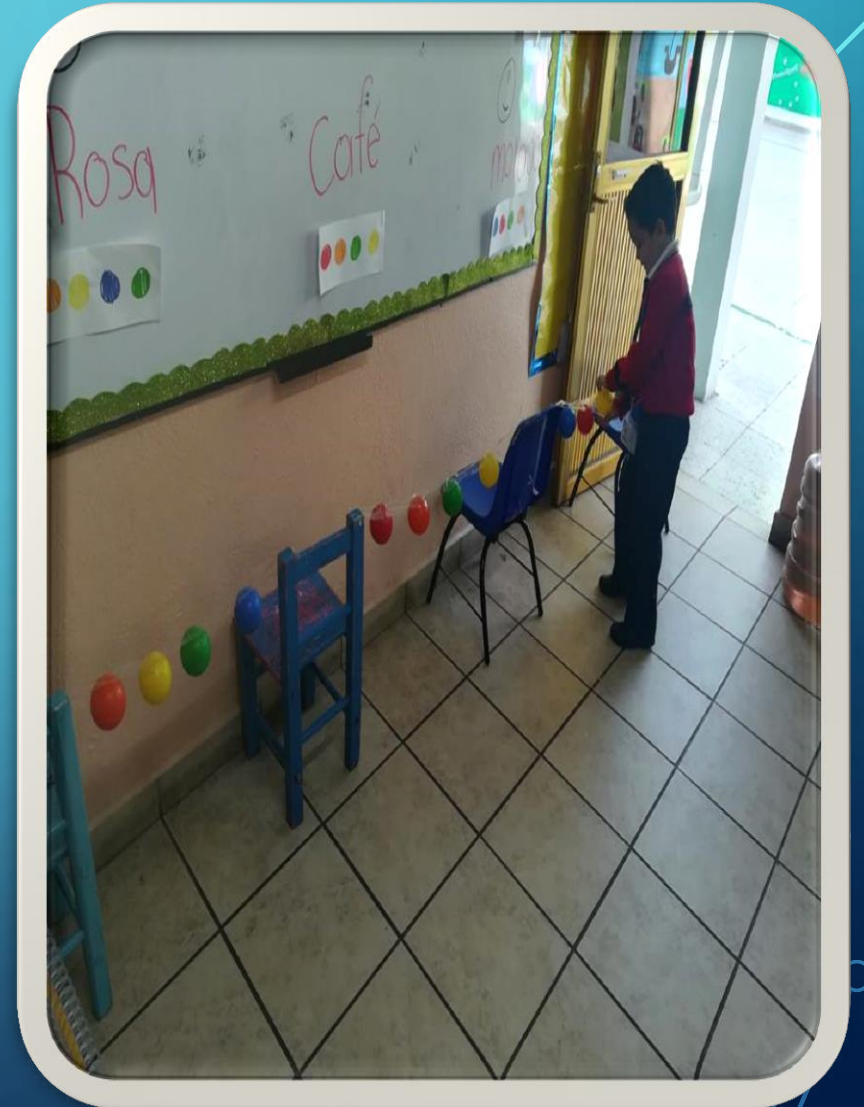
❖ Posteriormente dar oportunidad a diversos alumnos a que pasen a ser la reina o el rey, los cuales también reflexionarán sobre la cantidad de bloques que le lleven.



# SECUENCIA DE COLORES

(Propiciar el conteo en las diversas actividades durante la jornada de trabajo)

- ❖ Se organizan tres equipos. El primer alumno de cada equipo selecciona las pelotas según el color que se indique en la tira de la secuencia que esta pegada en su equipo y pasa a pegarlas en la tira de cinta adhesiva que le corresponde a su equipo.
- ❖ Después de que cada alumno pegó sus pelotas el alumno junto con el resto del equipo evalúan la secuencia del compañero ¿ordenó correctamente las pelotas? ¿cuántas están en el orden indicado? ¿cuántas no pertenecen a ese lugar?
- ❖ Ir registrando en el pizarrón cuántos niños logran acomodar todas las pelotas en su lugar correcto, cuántos solo una, cuántos dos, etc. Para que al finalizar la actividad los alumnos hagan comparaciones entre los resultados.





# JUEGO CON PLASTILINA

(Una actividad enfocada al juego libre, sin embargo, antes de comenzarla propicia el conteo y la correspondencia uno a uno)

- ❖ Cuando así se decida, se le proporciona por unos minutos un trozo de masa play-doh o plastilina a cada alumno, dando la consigna que podrán utilizarla libremente, no sin antes modelar la cantidad de pelotitas que ellos deseen.
- ❖ Cuando ya hayan terminado de modelarlas solicitarán la presencia de la docente y le indicarán cuántas pelotitas realizaron.
- ❖ Si se percibe que la cantidad que mencionó el alumno no coincide con la cantidad de pelotitas modeladas cuestionarlo sobre cómo sabe que esa es la cantidad correcta de pelotitas, que hizo o qué puede hacer para saberlo.



# CONTEO POR MEDIO DE CANCIONES

❖ Enseñarle a los alumnos canciones donde utilicen el conteo de objetos y sus dedos. Por ejemplo:

## -LOS ELEFANTES SE COLUMPIABAN

“Un elefante se columpiaba, sobre la tela de una araña, como veía que resistía fue llamar a otro elefante. Dos elefantes...”

En esta actividad se puede imprimir una telaraña y elefantes los cuales se recortarán y enmascararán para que los alumnos los puedan manipular varias veces, con forme se va cantando el alumno va colocando un elefante sobre su telaraña.

## -CINCO CHANGUITOS

“Cinco changuitos subidos en un árbol, cuando de repente un cocodrilo apareció, ña ña ña ña ña ña no puedes comerme, ¡chas! Se los comió. Cuatro changuitos subidos...”

En esta canción se utilizan los dedos de una mano para simular los changuitos, cuando el cocodrilo se come a uno se van bajando los dedos. Posteriormente incrementar los changuitos a diez.

## -CUENTA CUENTA

“Cuenta, cuenta 1, 2 y 3. es muy fácil 4, 5 y 6. sigue el 7, 8, 9 y 10  
Los alumnos van subiendo la cantidad de dedos que se vaya mencionando en la canción, al finalizar se agitan todos los dedos con entusiasmo para decir el diez.



# MATERIALES DE LA SEP, LA BARAJA JUEGO "MANOTAZO"

EN ESTA PARTE ALGUNOS ALUMNOS YA IDENTIFICAN LA SERIE NUMÉRICA ESCRITA DEL 1 AL 10

- ❖ Se colocan las tarjetas sobre la mesa de cada equipo, estas contienen los números del 1 al 9 los cuales se tienen que ver.
- ❖ La consigna es que todos los niños deben de mantener las manos abajo, mientras la maestra dice "Manotazo en la tarjeta con el número...3" los alumnos al escuchar el número colocarán su mano sobre la tarjeta con dicho número, respetando al compañero que la haya colocado antes que ellos.
- ❖ Los alumnos que dieron manotazo a la tarjeta la mostrarán a los integrantes de su equipo los cuales indicarán si se trata del número que se indicó o no y cómo lo saben.



# MATERIALES DE LA SEP, LA BARAJA JUEGO "EL TRENECITO NUMÉRICO"

- ❖ En equipos se les proporciona un juego de baraja a cada uno
- ❖ La consigna es, que con ese juego de baraja tienen que armar entre todos los integrantes del equipo un trenecito y que en cuanto terminen levanten su mano para que pueda acercarme a su mesa y me lo muestren
- ❖ Brindar el tiempo suficiente para que se organicen y recordarles de ser necesario la participación de todos los integrantes
- ❖ Al acercarse a cada equipo cuestionarlos e incitarlos a analizar y reflexionar sobre la manera de cómo acomodaron sus tarjetas, es muy importante no decirles cómo lo deben de hacer, por ejemplo, no indicarles que deben de iniciar con la tarjeta del número 1 y luego la del 2. La intención del juego es que al preguntarles ¿Dónde inicia su tren? ¿Después cuál "vagón" sigue? los alumnos se den cuenta que la lógica es acomodar las tarjetas siguiendo la serie numérica.



# MATERIALES DE LA SEP, LA BARAJA, JUEGO "EL TRENECITO NUMERICO"



# LA RAYUELA

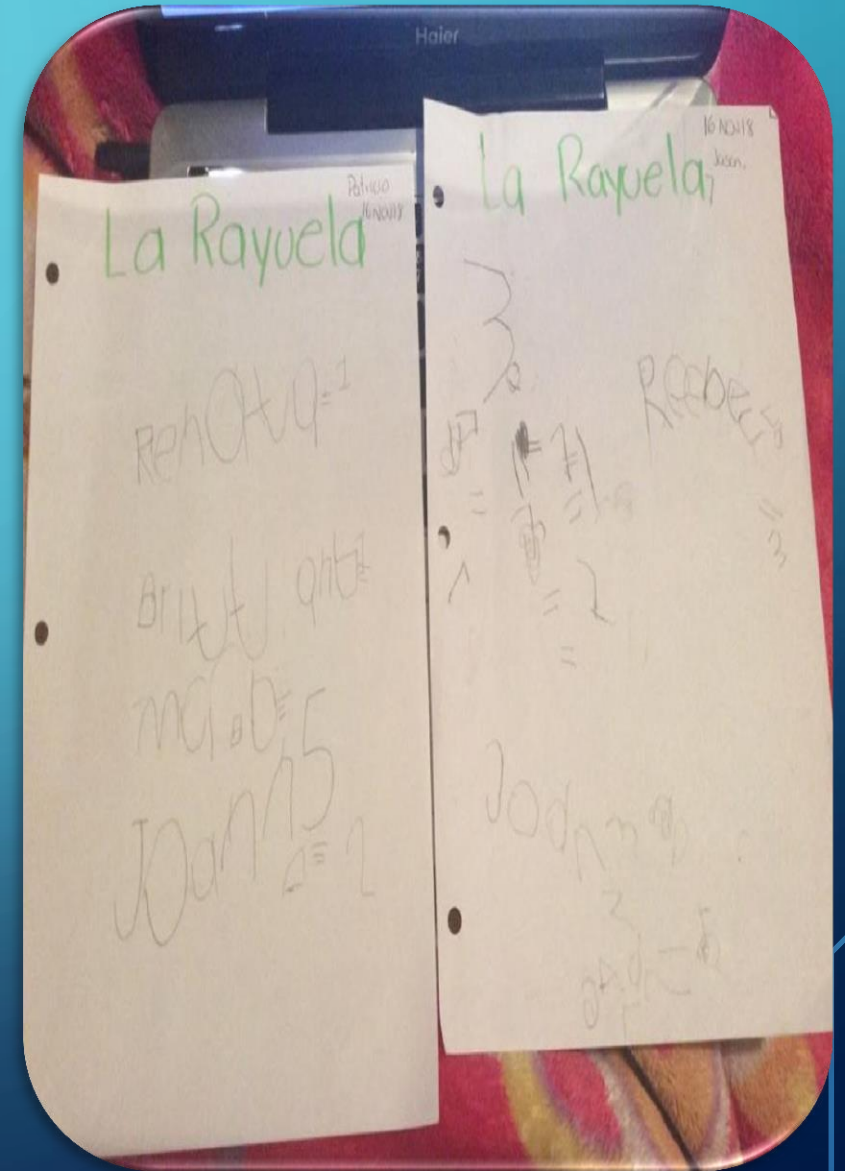
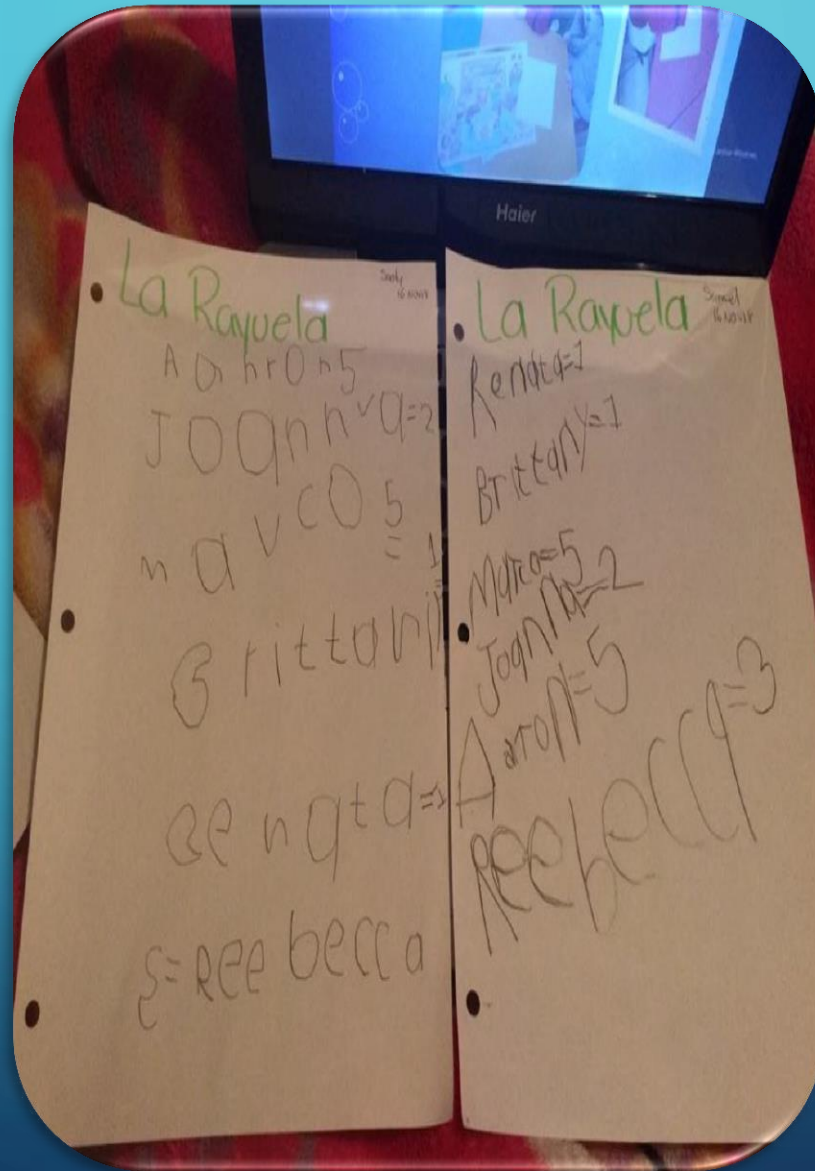
## COMIENZAN A REGISTRAR DATOS

- ❖ Proporcionar a cada alumno una hoja y un lápiz e indicarles que es para que realicen un registro.
- ❖ Colocar en el piso tiras con aproximadamente 30 cm de separación entre una y otra, en medio de éstas colocar tarjetas con los números a trabajar y escribir en el pizarrón una lista con los nombres de algunos alumnos.
- ❖ Indicarles que los nombres que están escritos son de los niños que van a participar en esta ocasión en el juego y que el reto participará otro día.
- ❖ La consigna para el juego es que irán pasando conforme al orden de la lista, se pararán sobre la primer línea y sin pasarse de ella lanzarán un costalito hacia algún número en el piso; identificarán el número donde cayó y todos en su hoja escribirán el nombre del o la alumna que lanzó y el número al que llegó su costal



# LA RAYUELA

❖ Continuar así con la misma dinámica con el reto de los nombre de la lista. La intención del juego es que los alumnos identifiquen los nombres de sus compañeros así como los números escritos y busquen estrategias para realizar su registro; aunado a que implica coordinación y fuerza al lanzar el costal a un determinado punto.



# LIBRO DE LA EDUCADORA ¿CUÁNTOS SON?

- ❖ Distribuir a cada equipo una lámina didáctica “¿El cumpleaños”, “El zoológico” y “Día de plaza”. Segundo grado. Educación preescolar.
- ❖ Pedir que elijan una colección y hagan un registro como ellos quieran, en el registro debe saberse qué colección escogieron y la cantidad de elementos que tiene. Usar signos numéricos convencionales, en esta situación problemática, es decisión de los niños.
- ❖ Si es necesario, en función de las posibilidades de los alumnos, solicitar el conteo de una colección en particular, ya sea sencilla o compleja.
- ❖ Observar cómo controlan las relación uno a uno entre los objetos que cuentan y la sucesión numérica oral.

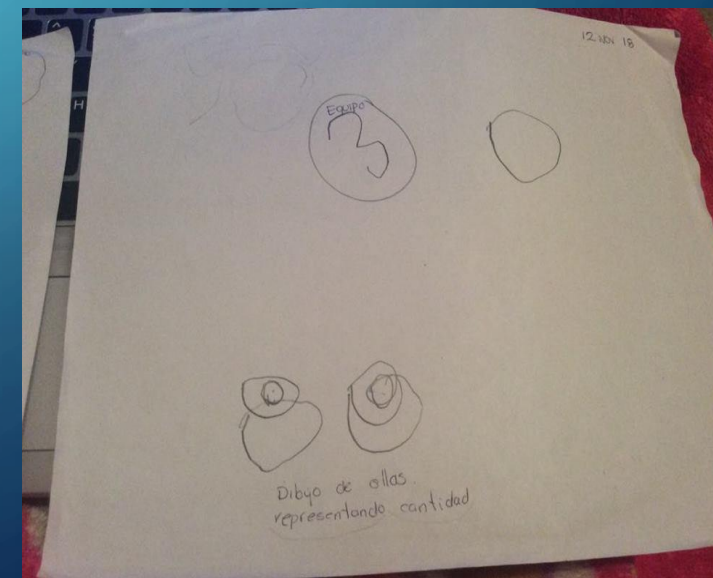
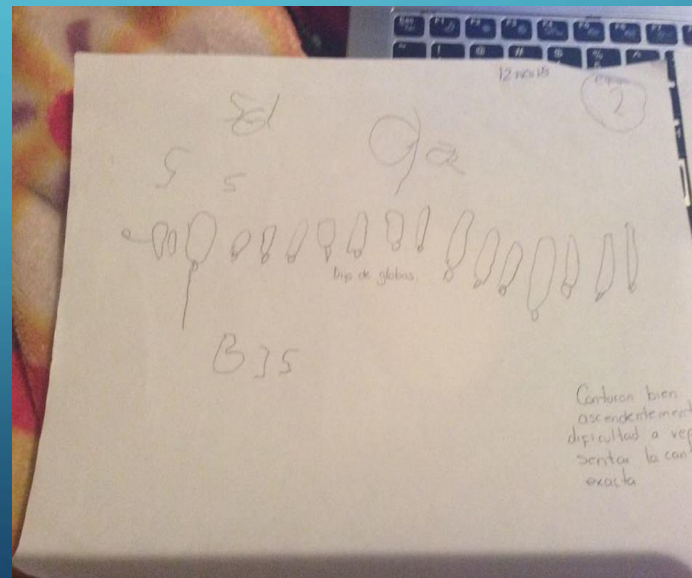
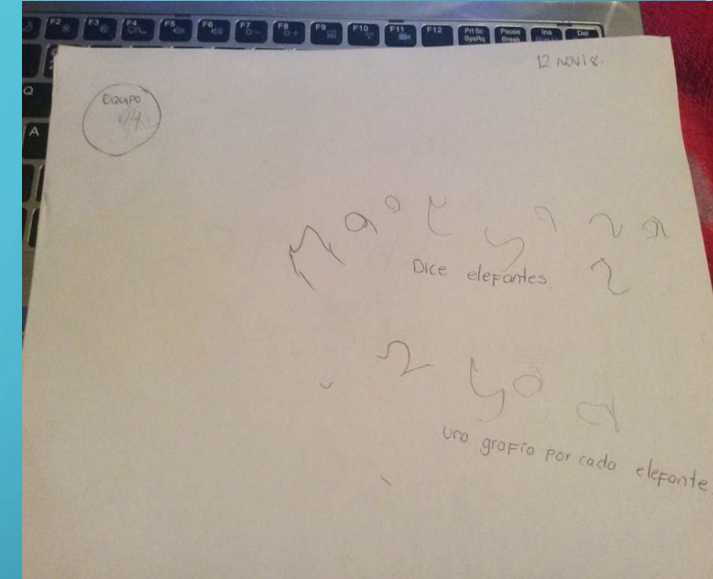
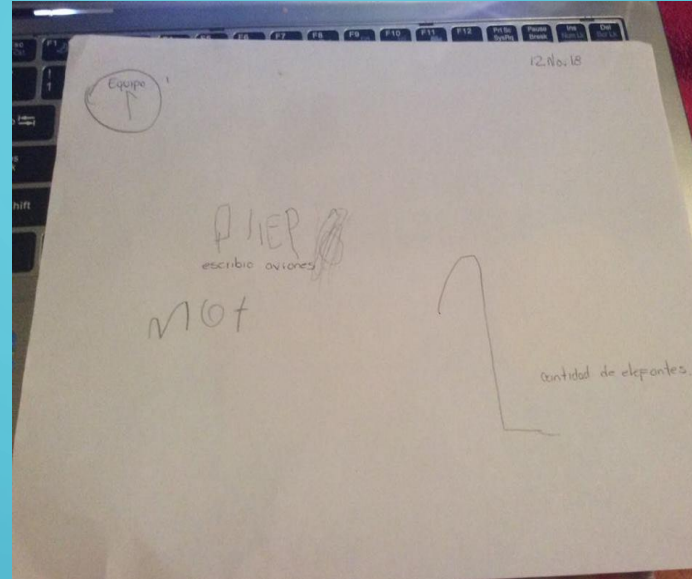




# LIBRO DE LA EDUCADORA ¿CUÁNTOS SON?

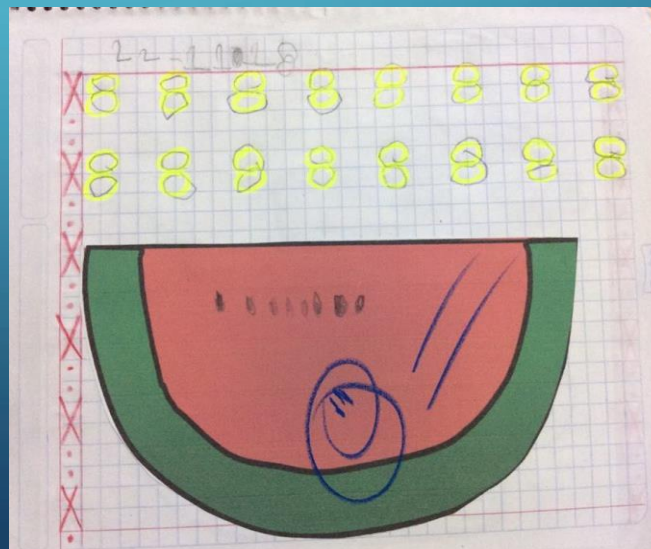
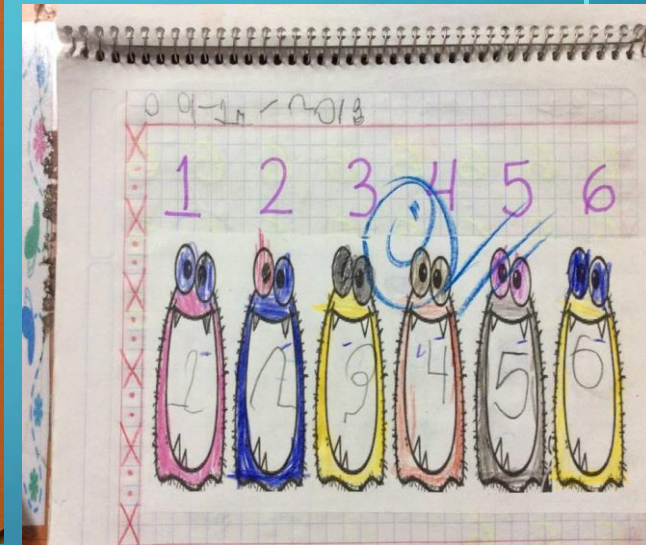
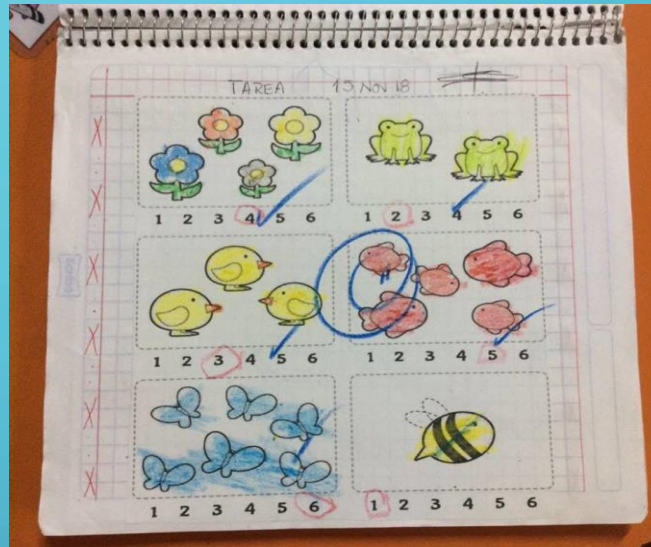
❖ Elegir algunos de los registros para comentarlos en el grupo. Lo deseable, en apego a la consigna, es que el registro comunique la cualidad de la colección y la cantidad.

❖ Cuestionarlos y enfatizar: ¿este registro dice qué colección eligieron?, ¿menciona cuántos elementos tiene?, ¿cómo lo representaron?, ¿en este utilizaron números y en este no?, ¿en ambos se puede saber cuántos elementos tiene la colección?.



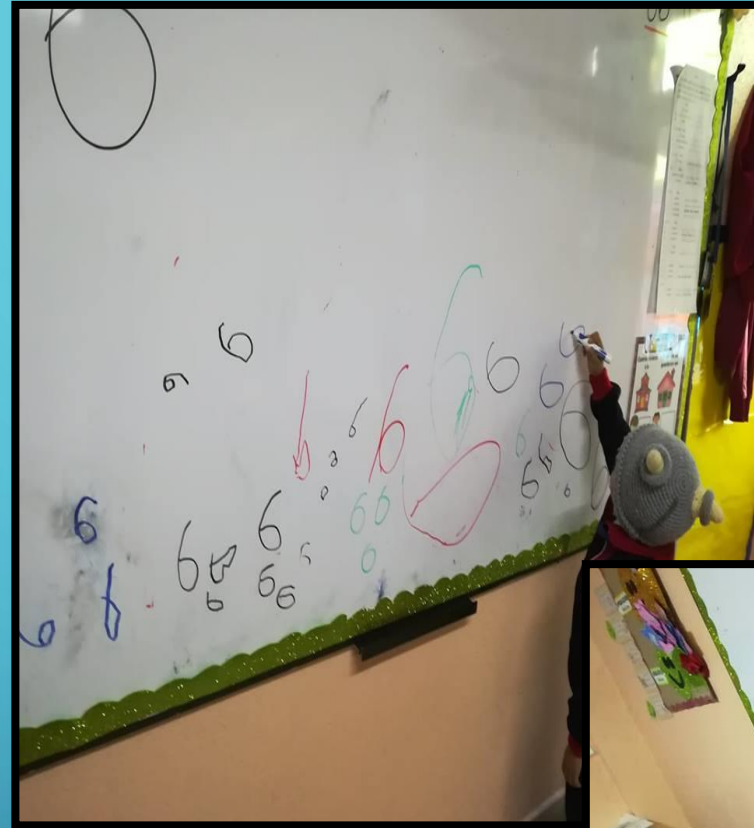
# ACTIVIDADES EN EL CUADERNO PARA TRABAJAR CORRELACIONES CUALITATIVAS Y CUANTITATIVAS DEL NÚMERO

- ❖ Buscar ejercicios para realizarlos en el cuaderno de actividades que favorezcan el conteo de elementos de un conjunto para que los alumnos los relacionen con el numeral que le corresponda.
- ❖ Trabajar actividades en el aula de manera grupal e individual y mandar actividades también a casa.



# ESCRITURA DE NÚMEROS EN EL PIZARRÓN

- ❖ Favorecer momentos para que los alumnos utilicen el pizarrón como medio para practicar la escritura de los números, ya sea que se elija un número protagonista y todos escriban el mismo número o cada alumno elija el que desee.



# RESULTADOS OBTENIDOS

- ✓ La mayoría de los alumnos repiten la sucesión numérica oral del 1 al 10 de manera ordenada, algunos niños han incrementado su conteo.
- ✓ Se están iniciando en la escritura convencional de los números e identifican su orden.
- ✓ Relacionan el número de elementos de un conjunto con el número escrito que indica su cantidad en colecciones pequeñas.
- ✓ Utilizan la sucesión numérica oral para contestar ¿Cuántos hay?

# PROPUESTAS ESTRATÉGICAS

- ❖ Se continúa trabajando con distintas actividades y juegos implementando materiales didácticos y concretos con la intención de que los alumnos se vayan dando cuenta que los números transmiten diferente información y se utilizan de distinta manera.



- ❖ En esta actividad de **“Pasando pelotas”** se organizan dos filas. Los alumnos de en frente van pasando las pelotas de una por una y por debajo de sus pierna a los compañeros de atrás, sin soltarla y sin saltar compañeros la tienen que hacer llegar al final de la fila para depositarla en una canasta. Para las siguientes rondas se puede modificar la manera en cómo ir la pasando ¿, puede ser por arriba, por un lado, intercalando una por arriba y el otro por debajo, etc.



- ❖ Cuando termina el primer equipo de pasar todas sus pelotas se detiene la actividad y cada equipo cuentan sus pelotas, identificando qué equipo depositó más pelotas, cuantas depositaron, qué equipo terminó primero y quién en segundo lugar.
- ❖ Para que vuelva a empezar la actividad se indica la posición que tomará cada uno en la fila; por ejemplo, todos pasan al frente y tocando su cabeza se les dice, eres el primero, tú el segundo, siguiente el tercero y así sucesivamente.

# FERIA DE LAS MATEMÁTICAS

- ❖ Se invita a los padres de familia a participar en una feria matemática donde en parejas atenderán los juegos y darán las consignas a los niños para realizarlos.
- ❖ Los padres de familia deben de entender bien la dinámica del juego y los parámetros que tendrán que valorar en la intervención de los alumnos
- ❖ Mantener diálogo con los padres de familia para que comuniquen el desempeño de los alumnos y sus posibles dificultades.



# ESCALERA NUMÉRICA



- ❖ Es esta actividad los alumnos correlacionan aspectos cualitativos y cuantitativos, hacen comparaciones sobre que números tienen más y cuáles menos fichas.

- ❖ Cada alumno cuenta con una recta numérica y una charola con fichas suficientes.
- ❖ La consigna es que deberán de acomodar en la parte de arriba de cada número tantas fichas como el número indique.
- ❖ Al finalizar cada uno mencionará los números que a su consideración piensa que tienen más o menos fichas.



# CONTEO PEGAJOSO

- ❖ Se le coloca alrededor su mano cinta adhesiva quedando el pegol por fuera.
- ❖ Colocar pequeños rectángulos de tela fieltro sobre la mesa y a una señal con uno o dos o tres manotazos sobre los rectángulos los alumnos deberán pegarlos en su cinta sin ayudarse de la otra mano.
- ❖ Posteriormente cada uno contará los rectángulos que logró pegar en su cinta y entre los integrantes de cada equipo identificarán quién tuvo más rectángulos y 'quién menos explicando el por qué lo piensan así. Jugar tantas veces que se desee especificando cuántos manotazos de beben de dar





# LAS GALLINAS PONE HUEVOS

- ❖ Pegar en el pizarrón dos imágenes de gallinas, debajo de estas nidos y colocar huevos de papel enmicados sobre una mesa.
- ❖ Los alumnos pasarán por turnos y pegarán tantos huevos como indique el número que se les pegará debajo del nido
- ❖ Al terminar de pegar los huevos cada niño invitará a otro para que le indique si es correcta la cantidad que colocó o no y por qué lo menciona.



# SERIE NUMÉRICA

- ❖ En equipo acomodarán los cubos con la serie numérica de manera ascendente.
- ❖ Cuestionarlos sobre qué hicieron para acomodar los cubos. Enfatizar que todo el equipo debe de intervenir en la actividad. Escuchar y realizar anotaciones que sirvan para el seguimiento de sus aprendizajes.



# ¿CUÁNTAS PALETAS TIENES?



- ❖ Repartir palitos de madera por equipo, primero jugarán libremente con ellos durante cinco minutos.
- ❖ Posteriormente pedir que hagan grupos de 10 palitos. Luego indicarán cuántos grupos logró formar cada uno e indicarán quién formó más.
- ❖ Pedir que se queden con un conjunto de diez palitos y los demás los guarden.
- ❖ Plantearles problemas, por ejemplo, que imaginen que su mamá les compró en la mañana dos paletas y en la salida les trajo tres paletas más, ¿cuántas paletas van a tener en total?. Evitar darles posibles soluciones.
- ❖ Se observa qué actitud toman ante el planteamiento, si logran buscar estrategias para solucionarlo, si dan una respuesta cuestionarlos sobre lo que hicieron o cómo lo saben.

# LA SERIE NUMÉRICA "LOS VECINOS"

- ❖ Pegar en el piso tarjetas con números con la intención de formar una recta numérica.
- ❖ Preguntar sobre si saben qué es un vecino, si ellos tienen vecinos y dónde viven.
- ❖ Por turnos animarlos a pasar hacia donde está la recta y pedir que se paren enfrente de un número, después pedir que diga el nombre los números que se imaginan son los vecinos del número donde están parados.
- ❖ Realizar la dinámica con el resto del grupo

