

Escuela: José Ma. Morelos y Pavón  
Localidad: Ranchería de Lomas

C.C.T.: 15EPR1418Z  
Municipio: Temoaya

Turno: Tiempo completo  
Grado: Primero Grupo: "A"

ACTIVIDAD EDUCATIVA:

# ME DIVIERTO Y APRENDO (adición y sustracción)

Elaboro:

*Isela Quirino Iturbide*

## ACTIVIDAD EDUCATIVA

### ME DIVIERTO Y APRENDO (adición y sustracción)

<b>MATEMATICAS:</b> Primer Grado de 5 a 7 años		<b>CAMPO:</b> PENSAMIENTO MATEMÁTICO	<b>EJE:</b> Número, algebra y variación.
<b>TEMAS:</b> Número, adición y sustracción.		<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b> Resuelve problemas de suma y resta con números naturales menores que 100.	
Trayecto	Sesión 1	Sesión 2	
1	Lección 8 La máquina de juntar y separar	Lección 8 La máquina de juntar y separar	
<b>ORIENTACIONES DIDÁCTICAS</b>	<p>Presentar a los alumnos una caja misteriosa cubierta con una tela.                  Cuestionar ¿Qué creen que se trate?                  Destapar la caja.                  Mover la caja de un lugar a otro.                  Cuestionar ¿Qué hay dentro de la caja?                  Abrir la caja e identificar que material hay dentro de la caja.                  Mostrar la serie de números que hay dentro (0-100)                  Pronunciar en voz alta los nombres de los números del 0 al 100.                  Mostrar las tarjetas de los signos de +, -, e =                  Entregar los signos de +, -, e = en una hoja impresa.                  Colorear los signos de diferentes colores.                  Pegar los signos en su cuaderno e escribir para que se utilizen.</p>	<p>Observar los objetos o fichas que tiene para poder jugar con su máquina de juntar y separar.                  Sacar de una caja de tarjetas uno de los signos de + ó -.                  Pegar la tarjeta en la caja donde se indica.                  Sacar una primera tarjeta y pegarla en el primer espacio y decir el número en voz alta y el signo.                  Colocar dentro de la caja en su abertura el número de fichas según indica la tarjeta.                  Sacar una segunda tarjeta y pegarla después del signo pegado.                  Colocar ó sacar en la segunda abertura las fichas que se indican en la tarjeta.                  Leer la operación de suma o resta como se indica: ejemplo, <math>8+5=</math> (ocho más cinco es igual a) o <math>9-2=</math> (nueve menos 2 es igual a)                  Contar el número de fichas que hay al final dentro de la caja.                  Colocar la tarjeta con el número correspondiente en el último espacio que se indica.                  Repetir la actividad las veces que sean necesarias.                  Realizar un ejercicio impreso de sumas y restas (pueden contestar con ayuda de su máquina de juntar y separar.</p>	
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Tela</li> <li>❖ Caja que tenga dos aberturas, las aberturas debe ser grandes donde quepan las manos. (máquina de juntar y separar)</li> <li>❖ Tarjetas de los números del 0 al 100 y de los signos de +, -, e = con velcro.</li> <li>❖ 100 fichas pequeñas de diferente material.</li> </ul>	<p>Máquina de juntar y separar.                  Tarjetas de los números del 0 al 100 y de los signos de +, -, e = con velcro.                  100 fichas pequeñas de diferente material.</p>	
<b>RESULTADO</b>	<p>Conoce los números del 1 al 100.                  Identifica los signos de +, -, e =</p>	<p>Participación en el juego de la máquina de juntar y separar.                  Solución a sumas y restar de objetos y números.</p>	



## Argumentación:

La máquina mágica, es una caja de juntar y separar objetos, es una manera divertida, tangible y lúdica que permite a los pequeños hacer sumas y restas, convirtiéndola en una herramienta de adición y sustracción que requiere de la manipulación directa de materiales. Por lo tanto, esta estrategia neurodidáctica primeramente sorprende a los alumnos; pues estimula su imaginación al tratar de descubrir cuál es la función de la caja y de todos los materiales que se presentan. Asimismo el cerebro se activa al llamar la atención creando motivación entre ellos para poder crear y utilizar la caja mágica.

Tomando en cuenta que los alumnos ya cuentan con conocimientos previos de numeración y seriación, esta actividad propiciara a la activación de la amígdala, al presentarles una actividad novedosa y atractiva ante sus ojos con la cual no solo podrán jugar sino que también aprenderán a sumar y restar números enteros con material lúdico y didáctico. Con ello se pretende comenzar a motivarlos en su proceso de aprendizaje en la sustracción y adición, los cuales más adelante les ayudara a encontrar posibles soluciones de la vida cotidianas donde se vean involucrados estos dos procesos matemáticos.

Con la motivación por aprender, en esta actividad, los discentes llegaran a un aprendizaje significativo, con la puesta en práctica de problemas que involucren a la suma y resta de números enteros. Las cuales podríamos definir en estas tres acciones:

- Deseo:** ya que se estimula la dopamina al momento de presentar los materiales y de esta manera la curiosidad se acelera en conjunto con el interés por aprender o jugar con los materiales.
- Acción:** comienza cuando se activa la adrenalina en el momento de la realización de la actividad de sumas y restas con ayuda de las tarjetas y descubren el resultado de dicha operación que se está realizando.
- Satisfacción:** activa el cerebro prefrontal (serotonina) cuando ellos se van percatando que en ocasiones ya no necesitan la máquina de juntar y separar para resolver alguna operación de suma y resta.