



Memorama  
didáctico

# Fraccionando la memoria

Autora: Fabiola Aguilar Martínez

2008

# Presentación

La forma de educar actualmente demanda un sin fin de nuevas estrategias que ayuden al docente a despertar el interés de cada uno de sus alumnos. Para comprender esto, debemos tomar en cuenta que el alumno debe desarrollar su educación en un lugar activo donde la curiosidad le permita explorar, discutir, debatir y relacionarse.

Educación y juego son 2 aspectos que al conjugarse de manera adecuada pueden dar grandes resultados en la adquisición de conocimientos significativos y de calidad, que le proporcionen al alumno una formación integral en su desarrollo psicosocial, afectivo y psicomotor.

El presente trabajo tiene la firme intención de que el lector conozca las bondades de utilizar un **Memorama didáctico**, que no es más que una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de mejorar resultados y absorber mejor algunos conocimientos.

Se trata de exponer la base teórico-práctica en un juego donde los alumnos hagan uso de su memoria y pongan en práctica los conocimientos adquiridos en clasificación e identificación de fracciones, lo que facilita el proceso de enseñanza – aprendizaje y puede ser de gran utilidad para otros docentes.

# EL JUEGO COMO UNA MANERA DE APRENDER MATEMÁTICAS



# Justificación

En el aula nunca antes había existido una crisis de compromiso y de atención como la que estamos viviendo en la actualidad.

La importancia de este trabajo es dar a conocer las bondades que tienen los juegos lúdicos como técnica de aprendizaje en las matemáticas básicas, pues considero que los juegos son ideales para la educación principalmente por dos motivos:

El primer motivo, los **juegos son una fuente de realimentación que nos guía y nos motiva**. Porque no solo sirve para recompensarnos cuando algo lo hemos hecho bien, sino también para indicarnos que algo lo hemos hecho mal y tenemos que corregirlo.

El Segundo motivo, es porque **jugar es lo mismo que aprender** Un juego es divertido mientras tenga algo que enseñarnos.

# Justificación

**Así mismo fortalecer en los alumnos:** El desarrollo en formas de pensar que les permitan formular conjeturas y procedimientos para resolver problemas, así como elaborar explicaciones para ciertos hechos numéricos o geométricos.

En otras palabras se busca que los alumnos construyan conocimientos y habilidades con sentido y significado, resolver problemas que impliquen leer, escribir y comparar números fraccionarios; asimismo, un ambiente de trabajo que brinda a los alumnos, por ejemplo, la oportunidad de aprender a enfrentar diferentes tipos de problemas, y emplear distintas técnicas en función del problema que se trata de resolver, y a usar el lenguaje matemático para comunicar o interpretar ideas.

# Ubicación curricular

**Asignatura:** Matemáticas

**Tema:** Números y sistemas de numeración

## **Bloque III**

- Comparación de fracciones con distinto denominador mediante diversos recursos.

Grado: Quinto

## **Intención didáctica**

Que el alumno:

Comunique e interprete cantidades con números fraccionarios, mediante la identificación y clasificación de fracciones.



## **Objetivo general:**

Rescatar los aspectos básicos de fracciones propias, impropias, mixtas y equivalentes mediante un juego de memorama para que el alumno aplique su conocimiento de manera divertida.





## **Objetivo particular:**

Fortalecer en los alumnos su habilidad para identificar las diversas clasificaciones de fracciones armando parejas de conceptos con imágenes o preguntas con respuestas a través del juego.



## Materiales

1.- Cuarenta rectángulos de madera o papel cascarón con las siguientes medidas 16 de largo por 12 de ancho.

2.- Veinte preguntas o imágenes con sus respectivas respuestas.

Ejemplo: Es la representación de una fracción propia

Respuesta  $6/8$

3.- Alumnos de quinto año para jugar de manera individual o en pareja

4.- Una superficie plana grande donde se coloquen las fichas revueltas

Sugerencia: se puede enmarcar para utilizarlo en otras ocasiones.

# Reglas del juego



- El juego comienza revolviendo las cartas y repartiéndolas con la pregunta o imagen hacia abajo al azar de tal modo que no sea posible ver lo que se encuentra en ellas.
- Un jugador escoge dos cartas, si las dos que escogió son la pregunta y respuesta correcta, se las queda consigo y tiene derecho a escoger otras dos; si las dos cartas que escogió son diferentes las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar y procura recordar cuales cartas eran, cediendo el turno a otro jugador.
- El siguiente jugador selecciona otra dos cartas, con la ventaja de que si puso atención a las dos figuras anteriores que le salieron a su compañero, selecciona primero una carta al azar y si se da cuenta que la carta que seleccionó es la pareja (respuesta), de la misma carta que su compañero había puesto anteriormente hacia abajo la escoge de tal modo que ya tiene un par, en caso contrario vuelve a dejar las cartas hacia abajo.
- Gana el jugador que consiga más pares de cartas.
- Este juego se puede jugar con dos o más participantes.

## Experiencia al aplicarlo

La aplicación de esta técnica es divertida e interactiva, lo cual incita a cada uno de los participantes al desarrollo de sus habilidades y destrezas conforme la estimulación de su aprendizaje sin llegar a ser tediosos u aburridos.

Para los estudiantes, disfrutar y pasarlo bien, les facilita la comprensión de ciertos contenidos que podríamos considerar complicados como lo son el uso y manejo de fracciones.

Por último y lo más importante es que los alumnos ponen en práctica sus competencias como el saber (conocimiento de fracciones), el ser (respetar las reglas del juego), el saber hacer (lograr formar parejas correctas), el saber estar (el trabajar de manera colaborativa con sus compañeros y convivir de manera saludable).

Este material didáctico impacto de manera muy positiva a los alumnos, por lo cual considero que puede apoyar a otros docentes en el fortalecimiento de este tema.



## Bibliografía

Programas de estudio 2011. Guía para el maestro educación básica quinto año, SEP 2011

Salazar, C.G. Teorías del Juego. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica. 1995. (Folleto mimeografiado)

Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México. Editorial Pax. 1990.