

SUBDIRECCION REGIONAL ATLACOMULCO

JARDÍN DE NIÑOS
“FERNANDO MONTES DE OCA”

C.C.T. 15EJN0844X

BOVINI, ACAMBAY, MEXICO.

EXPERIENCIA EXITOSA: EL JUEGO DE LAS CANICAS

AUTOR
PROFRA. YEIMI TORRES GOMEZ

16 de Marzo del 2021

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA
SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA ATLACOMULCO
ZONA ESCOLAR J004
J.N. FERNANDO MONTES DE OCA

RESUMEN

La presente situación de aprendizaje surge a partir del interés de los niños por los juegos de la feria, sin embargo, en el caso de las canicas no podían explicar cómo es que ganaron juguetes. De tal manera que se modificó el tablero y se complejizó en el afán de lograr que los niños no solo entendieran el juego, sino que además resolvieran problemas de agregar, quitar e igualar y reforzar su conocimiento del número y su representación.

El tablero consta de 25 orificios numerados del 1 al 5 el cual tenía una banda numérica del 2 al 10 con consignas como las de la pirinola, de acuerdo al resultado se les otorgan monedas las cuales al final podían utilizar para decidir qué golosina querían ganar como ganan en la feria.

Esta situación con carácter lúdico permite reforzar varios aspectos, pero lo más importante es que no requiere de un proceso estricto para ganar sino solo de atención, pareciera ser sencillos por trabajar con números menores de 10 pero solo resolviendo este tipo de problemas se lograra la resolución de problemas números mayores.

La aplicación de esta situación y la adaptación de los materiales durante diferentes ciclos escolares ha permitido motivar el aprendizaje de los niños, pero más aún, permite reflexionar sobre la importancia de motivar el aprendizaje a partir de situaciones reales.

EXPERIENCIA EXITOSA: EL JUEGO DE LAS CANICAS

Las bases para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños se establecen en los primeros años; el aprendizaje de las matemáticas se construye sobre la curiosidad y el entusiasmo de los niños y crece naturalmente con sus experiencias.

La presente propuesta de situación didáctica surgió en ciclos escolares anteriores, después de la feria de una comunidad vecina a la que la mayoría de mis alumnos habían asistido, comentaron en el salón de clases que habían ganado juguetes lanzando canicas. Al cuestionarlos sobre por qué o cómo habían ganado no pudieron responder y sólo algunos dijeron que porque les habían salido unos números.

Las matemáticas se conectan adecuadamente a su mundo, pero es responsabilidad de los docentes ayudarlos a comprender dicho mundo y hacerlos capaces de entender y explicar lo que sucede en él.

De tal manera que decidí retomar el juego de las canicas dentro de una situación de aprendizaje en la cual me planteé en sus inicios al campo de Pensamiento Matemático, las competencias y aprendizajes esperados del PEP 2011:

Competencia que se favorece

Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

Aprendizajes esperados

- Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.

- Identifica el orden de los números en forma escrita, en situaciones escolares y familiares.

Competencia que se favorece

Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos

Aprendizajes esperados

- Usa procedimientos propios para resolver problemas.
- Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números.

Actualmente considero para su puesta en práctica los Aprendizajes Claves del programa 2017:

Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación

Organizador curricular 2: Número **Aprendizaje**

esperado:

- Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones
- Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.
- Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

La primera vez que presente esta situación fue en un grupo donde había niños de tres a cinco años, es decir, en un grupo multigrado que presentaba diferentes características en cuanto a sus competencias matemáticas. Para los niños de tercer grado vi en este juego la posibilidad de reforzar los principios del conteo, el razonamiento para resolver problemas y el reconocimiento de la escritura de los números pues como Irma Fuenlabrada afirma es necesario que los niños

reconozcan su representación para hacer uso de ellos, pero no mediante la mecanización sino mediante la repetición en actividades interesantes.

Con los niños de segundo grado mi interés era que se apropiaran de los principios del conteo sobre todo la correspondencia uno a uno y con el orden estable, que de alguna manera los niños de tercero ya estaban en proceso.

APLICACIÓN Y MATERIALES



Para desarrollar esta situación de aprendizaje se modificó el tablero del juego de las canicas, es decir, el tablero consta de una tabla de 30 x 30 con 25 orificios, cerrada con una banda numérica del 2 al 10 de papel cascarrón en la que cada número tenía una consigna como las de la perinola (toma 1, toma 4, quita 2, pierde todo), fichas y el uso de dos canicas.

La intención era que los niños lanzaran las canicas, naturalmente saldrían dos números los cuales estaban previstos que no sumaran más de 10, de acuerdo al resultado buscarían el numeral y de acuerdo a la consigna se le otorgarían fichas como una especie de monedas o se les quitarían según el caso.

Al final los niños contarían las monedas y de acuerdo con una tabla de equivalencia los niños determinarían que premio podían llevarse al igual que en la feria a la que habían asistido

En el caso de segundo grado, realizaron el mismo ejercicio solo que se les apoyo de forma más directa para que fueran logrando la correspondencia uno a uno según el número en el que caían las canicas.

Cuando los pequeños están aprendiendo a contar o cuentan, no sólo deben de realizar una práctica memorística sino desarrollar en forma gradual el concepto numérico y poner en juego los principios de conteo.

RESULTADOS

Para los niños resulto muy llamativo el material, más aún la manera en se les planteo la consigna, primero se les mostró la tabla de equivalencias de monedas y dulces, al explicarles como ganarían se mostraron atentos y durante el juego entre ellos se iban ayudando, fue interesante como ellos mismos buscaron la alternativa a contar, pero sobre todo a no perder de vista las monedas que ganaban en cada lanzamiento.

El reconocimiento de los numerales fue más sencillo e incluso sirvió de reforzamiento pues los niños ya tenían conocimiento de ellos, el razonamiento fue en agregar, quitar e igualar para atender la consigna y posteriormente elegir los premios, hubo quienes escogieron los más grandes, pero hubo quienes después de pensar eligieron varios pequeños y por lo tanto tuvieron más.

En el caso de los niños de segundo grado fue notorio quienes ya habían logrado la correspondencia uno a uno, quienes buscan solucionar los problemas y quienes requerían aún de apoyo, sin embargo, el uso de los materiales fue llamativo y resultó interesante pues igual que los niños mayores ganaron monedas y por lo tanto obtuvieron sus premios e incluso en dos casos comentaron que debíamos haber jugado más veces para tener más monedas.

Situaciones muy similares han surgido en la puesta en práctica de esta estrategia con grupos de diferentes ciclos escolares, sin embargo, pese al tiempo y las adecuaciones correspondientes a los grupos no se pierde la intención pedagógica con la que fue diseñada.

EVALUACIÓN Y CONCLUSION

En un primer momento para evaluar se retomó una lista de cotejo con base a los aprendizajes esperados y posteriormente se hacían las anotaciones generales sobre lo que cada niño fue manifestando. También se ha hecho participes a los padres de familia para que apoyen en el desarrollo de la actividad y la evaluación.

Al contrastar el nivel de alcance según los parámetros de evaluación permiten retomar y reforzar los aprendizajes y naturalmente motivar a los alumnos que personalmente es un interés primordial, que los niños aprendan y se diviertan a partir de situaciones reales y modificar o crear materiales que nos sean útiles.

Sin duda los docentes debemos proponer a los niños, situaciones de carácter lúdico que generen conflictos cognitivos superables, que garanticen la motivación del niño y la construcción de saberes. Esto implica que cada situación debe introducir retos, que estimulen a los niños y niñas a realizar desplazamientos complejos y creativos y que mejor que sea a partir de los interés de los niños, como el juego de las canicas que los hagan ir más allá de ganar solo porque sí y aunque parezca muy sencillo el trabajar solo con números menores de 10 no quiere decir que sea fácil ciertamente cuando el niño domine este tipo de problemas lograra resolver problemas con números mayores (Irma Fuenlabrada).

BIBLIOGRAFIA

- Fuenlabrada, Irma. (2009). *¿Hasta el 100?... ¡no! ¿Y las cuentas?... ¡tampoco! Entonces... ¿qué?*, México, Ed. Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos.
- Secretaría de Educación Pública, (2011) *Plan de estudios 2011*. Ciudad de México, Ed. Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos.
- Secretaría de Educación Pública, 2017. *Aprendizajes clave. Educación preescolar Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas*. Ciudad de México, Ed. Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos.