

# “MATEMÁTICAS DIVERTIDAS”

el pensamiento matemático”

**Elaborado por:  
Profra. Erika Yazmín Alejo Arreola**

*Agosto 2020*

# INTRODUCCIÓN

La dinámica escolar de hoy en día, nos obliga a replantearnos la forma en la que estamos haciendo que los alumnos de preescolar, desarrollen las habilidades del Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático, en comprender que ya no podemos seguir con las mismas prácticas y modelos clásicos de enseñanza; en donde el docente, introduce las nociones y presenta los ejercicios; mientras que el alumno escucha, imita y se ejercita, para posteriormente aplicar los conocimientos adquiridos en ejercicios similares, que no lo llevan a un verdadero razonamiento.

La nueva escuela nos invita a centrar nuestra enseñanza en la actividad del alumno, en donde podemos hacer que a través de actividades lúdicas, él desarrolle habilidades de razonamiento Lógico-Matemático, para así, lograr fortalecer sus aprendizajes; esto solo se logra involucrándolo en situaciones problemáticas (retos) que le sean motivantes, interesantes o que le ayuden a resolver sus necesidades.

El presente trabajo propone una Estrategia Lúdica para hacer de éste aprendizaje una diversión, además de ser una herramienta más de apoyo por las compañeras docentes que buscan diversificar su enseñanza.

# **“MATEMÁTICAS DIVERTIDAS”**

# ESTRATEGIA

La estrategia consiste en colocar stands en el patio de la escuela y/o en el salón de clases, simulando la visita a 3 lugares distintos en donde se involucrarán en situaciones de aprendizaje cotidianas y familiares, que los alumnos tendrán que resolver, estas situaciones de aprendizaje están consideradas para una mañana de trabajo, y el horario dependerá de la cantidad de alumnos participantes.

Se pretende fortalecer los siguiente Aprendizajes Esperados con relación al organizador curricular de Número:

- Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.
- Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.
- Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.
- Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.
- Relaciona el número de elementos de cada colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.
- Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.
- Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.

# SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

## Inicio:

- Se da la bienvenida a los alumnos y padres de familia, solicitándoles que pasen a cada uno de los stands a participar en las actividades.
- Los niños se agruparan en equipos de 3 a 5 integrantes, según la cantidad de alumnos participantes que con ayuda de algunos padres de familia pasaran a participar y así llevar un orden y control de la actividad.

## Desarrollo:

- Los stands los maneja algún docente, el cual menciona las indicaciones y consignas para llevar a cabo el reto.
- Se inicia la participación de los equipos en los stands, cada integrante tendrá un tiempo limite de 3 a 5 minutos para contestar el reto, en caso de lograrlo se hará acreedor a un premio, en caso de que **NO** al final podrá pasar al stand a intentarlo de nuevo.
- Los padres de familia solo estarán de apoyo y como espectadores de las actividades, dejando que los niños contesten las retos.

## Cierre:

- Incentivar a los ganadores de cada juego (Premiación).
- Compartir su experiencia en base a los siguiente cuestionamientos como sugerencia:
  - 1.-¿Qué fue lo que más te gustó?
  - 2.-¿Consideras que con estas actividades aprendiste algo?
  - 3.-¿Qué?
- Dar las gracias y despedir a los participantes

## Recursos:

- Letreros de bienvenida y del nombre de cada juego
- Bocinas para ambientar el lugar
- Mesas para los stands
- Frascos o botes de plástico transparente
- Dulces de diferentes tipos
- Diversos juguetes pequeños como: carritos, canicas, muñecas de colección pequeñas, etc.
- Charolas
- Hojas con Números
- Peluches en forma de animales (varios)
- Hojas blancas, Lápices, plumones etc.
- Monedas de papel con diferentes denominaciones

Evaluación:

Será a través de:

- Pizarras de cada juego.
- Registro de Observaciones centradas en el desarrollo de cada juego destacando alguna situación sobresaliente.
- Diario de la educadora podrá servir para autoevaluación y rescatar alguna postura importante acerca del desarrollo de la actividad, considerando las aportaciones que los participantes dieron en el cierre.

# STAND 1      TIENDITA

## ¡Calcula y Gana!

Consigna: Descubre ¡Cuántos (Dulces) tiene el frasco?

Descripción de la actividad:

Coloca varios frascos o recipientes de plástico transparentes, cada frasco con diversas cantidades de dulces, es importante que cada frasco tenga cantidades menores a 20 elementos y el tipo de dulce sea el mismo.

El participante debe elegir el frasco con el que quiera jugar y debe decir y anotar el número de dulces que cree hay en el frasco, una vez que dijo el número, debe vaciar el contenido y contarlos para saber si logró llegar a la respuesta correcta. Si lo logró, ¡Será un ganador!

El organizador del juego deberá llevar una pizarra con los nombres de los jugadores y colocar ahí el número que el niño escribió, para poder llevar un control del juego y así le servirá también como elemento de evaluación.

El organizador podrá observar: cuál fue la estrategia del alumno para llegar a la respuesta correcta y si hace uso de los algunos aprendizajes previos para llegar al resultado, y si no logro el resultado correcto, se podrá observar cuales son las habilidades que hace falta fortalecer para poder descifrar el reto.

## STAND 2 TIENDA DE MASCOTAS

### ¡De compras!

Consigna: Con el dinero que tienes ¿Qué animales comprarías?

Descripción de la actividad:

En la tienda de animales de juguete a cada animal se le coloca un precio no mayor a \$20.

A los alumnos se les da diversas monedas de juguete de diferentes denominaciones \$1, \$2, \$5, y \$10

(dos de cada una) y se les pide que compren un juguete con el dinero que tienen; diciéndoles la consigna. Una vez que muestran las monedas que eligieron para comprar el juguete, se indica que peguen las monedas en una hoja para saber si esas monedas son las correctas. Si lo logró, ¡Será un ganador!

El organizador debe tener una pizarra para el control de los participantes y colocar la hoja de la elección de monedas para llevar el registro de los resultados.

Se observa el procedimiento para determinar que monedas utilizó al hacer su compra, así como la estrategia utilizada para esto, algunos aprendizajes esperados y si **NO** logra el reto, observar que habilidades que le están haciendo falta desarrollar para lograrlo.

## STAND 3

# JUGUETERÍA

## ¡Lo encontré!

Consigna: ¿Cuántos juguetes faltan o sobran para que las charolas tengan la misma cantidad?

Descripción de la actividad:

Coloca dos charolas juntas la primera tendrá cierta cantidad de algún juguete en específico y la segunda charola tendrá el mismo tipo de juguete pero otra cantidad distinta, así se colocaran otras charolas con diversos juguetes seleccionados como: canicas, carritos etc., es importante colocar cantidades menores a 10 en las charolas, buscando siempre igualar a números pares.

El alumno deberá igualar las cantidades en cada charola. Una vez que él determine que su resultado está bien, se deben vaciar las charolas y contar los juguetes, para que corrobore que sus resultados son iguales, el niño escribirá cual fue el número que faltó o sobró para igualar las cantidades en las charolas. Si el número que descubrió corresponde al resultado. ¡Será un ganador!

El encargado del juego debe colocar en una pizarra el número que el jugador escribió para llevar el registro de los resultados.

Se observa el procedimiento que el participante utilizó para llegar a su resultado y la aplicación de aprendizajes para lograrlo, y en caso de **NO** lograrlo, se observa que habilidades hace falta fortalecer para lograr el reto.

# CONCLUSIÓN

Debemos tener presente que el enseñar Matemáticas en preescolar va relacionado con la resolución de problemas y así poder transformar verdaderamente la práctica educativa contribuyendo al logro de los propósitos para la Educación Preescolar.

El presente trabajo fue hecho pensando en apoyar a alumnos en el Campo de Formación Académica: Pensamiento Matemático, fortaleciendo algunos aprendizajes esperados en cuanto al organizador curricular de Número y como estrategia de trabajo para las maestras y los maestros de preescolar,

# REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- SEP ,(2017), APRENDIZAJES CLAVE, Educación Preescolar, México
- González, Adriana y Weinstein Edith, (2006), ¿COMÓ ENSEÑAR MATEMÁTICAS EN EL JARDÍN?: Número – Medida – Espacio, 1ra edición, Buenos Aires – Argentina, editorial Colihue
- SEP, (2004), CURSO DE FORMACIÓN Y ACTUALIZACIÓN PROFESIONAL PARA EL PERSONAL DOCENTE DE EDUCACIÓN PREESCOLAR: Volumen I, México
- Fuenlabrada, Irma (2009), ¿Hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas?... ¡Tampoco! Entonces..... ¿Qué?, 1ra edición, México