

Jardín de Niños “MANUEL JOSE OTHÓN”
C.C.T. 15EJN4274Y
ZONA ESCOLAR: J162

“MARATÓN MATEMÁTICO”

Profra. Sonia Zamarripa Torres

2021

Turno: VESPERTINO

INTRODUCCION

El presente proyecto, contiene una propuesta de aprendizaje en la modalidad “material didáctico”, mismo que facilitara como auxiliar didáctico la enseñanza del profesor-alumno en un área específica, en este caso pensamiento matemático en nivel preescolar, que se llevará a cabo en el jardín de niños “Manuel José Othón” turno vespertino.

De acuerdo con el programa “Aprendizaje clave, para la Educación Integral”, de Educación preescolar. En donde se cuestiona y surge la pregunta ¿para qué se aprende? Y con base en las necesidades sociales, sabemos que la educación no debe ser estática.

El logro de aprendizajes clave posibilita que la persona desarrolle un proyecto de vida y disminuye el riesgo de que sea excluida socialmente, misma propuesta se aprenderá el número, razonamiento, acuerdos, resolución de problemas a través del juego en equipo llamado “maratón matemático”.

"El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (Piaget, 1973, pág. 222)

En el campo formativo de pensamiento matemático, se pretende desarrollar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.

En la sociedad actual, en constante cambio, se requiere que las personas sean capaces de pensar lógicamente, pero también de tener un pensamiento divergente para encontrar soluciones novedosas a problemas hasta ahora desconocidos

En la **educación básica**, este campo formativo abarca la resolución de problemas que requieren el uso de conocimientos de aritmética, álgebra, geometría, estadística y probabilidad. Asimismo, mediante el trabajo individual y colaborativo en las actividades en clase se busca que los estudiantes utilicen el pensamiento matemático al formular explicaciones, aplicar métodos, poner en práctica algoritmos, desarrollar estrategias de generalización y particularización; pero sobre todo al afrontar la resolución de un problema hasta entonces desconocido para ellos a través del juego y cooperación.

Según Vigotsky sus propias palabras "*El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño*" (Soviet psychology .3).Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Los estudiantes aprendan a escuchar a los demás, identifiquen el error como fuente de aprendizaje; se interesen, se involucren y persistan en encontrar la resolución a los problemas; ganen confianza en sí mismos y se convenzan de que las matemáticas son útiles e interesantes, no solo como contenido escolar, sino más allá de la escuela.

MARATON MATEMÁTICO

FINALIDAD: La actividad que se propone tiene como finalidad que los niños aprendan a razonar y utilizar el número en situaciones de juego como es el maratón matemático, en donde se involucren a los alumnos para realizar su propio juego con reglas establecidas y aprendan conteo de una manera divertida.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

1. Realizar su tablero de números visible donde ellos puedan pintar las casillas similar al de serpientes y escaleras en pellón de 3 metros aprox.
2. Realizar sus fichas personales por equipo
3. Establecer su cartel de reglas de juego hechas por ellos mismos.
4. Cuando avancen a cada casilla se les realizaran preguntas sobre pensamiento matemático (figuras geométricas, números, conceptos de ubicación, lateralidad, agregar, quitar, etc) las cuales deberá contestar únicamente el equipo que tiro el dado.
5. Elaborar un cofre con un premio que obtendrá el equipo ganador al llegar a la meta y que respete los acuerdos establecidos durante el juego.

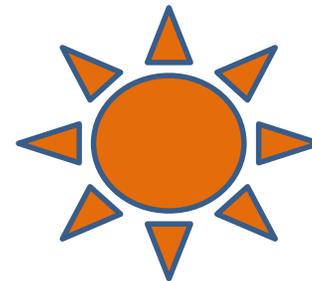
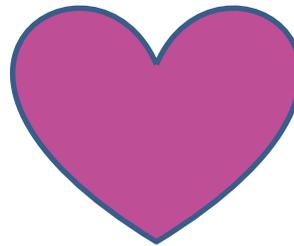
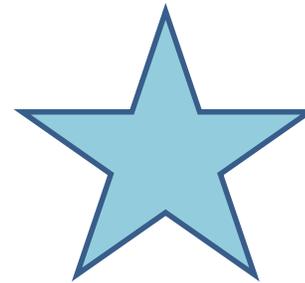
1. Realizar su tablero de números visible donde ellos puedan pintar las casillas similar al de serpientes y escaleras en pellón de 3 metros aprox.

1. En el j.n. “Manuel José Othón” turno vespertino. En pellón de 3 metros aprox. La maestra dibujara las casillas del 0 hasta el numero que deseen que aprendan o identifiquen sus alumnos colocando en la ultima casilla la palabra **META** y en la cual se colocará el cofre con el premio o sorpresa que ella desee colocar para el equipo ganador sin mencionar que es, para propiciar la curiosidad y motivándolos a querer ganar el juego, respetando acuerdos.
2. En ciertas casillas del juego se pintaran algunas de amarillo (avanza 2 casillas) y otras de azul (regresa 2 casillas) elegir a los niños que pintaran las casillas.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
									10	
				20	21	META				11
				19					12	
		18	17	16	15	14			13	

2. Realizar sus fichas personales por equipo

1. Elegir cuatro imágenes para identificar las fichas de cada equipo, dependiendo del número de alumnos
2. Cada niño del equipo también deberá realizar su gafete con la imagen de su equipo y la tendrá colgada durante todo el juego para identificarse entre ellos.



3. Establecer su cartel de reglas de juego hechas por ellos mismos.

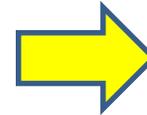
1. Entre todo el grupo en papel bond redactaran, las reglas del juego.

1 habrá un jefe de equipo

2 Tirar el dado y con mayor cantidad empieza



casilla amarillo avanza 2 casillas



casilla azul regreso 2 casillas



Meta gana el cofre que será el premio

4. Elaborar un cofre con un premio que obtendrá el equipo ganador al llegar a la meta y que respete los acuerdos establecidos durante el juego.

1. En la meta se pondrá el cofre con el premio o sorpresa que la docente desee colocar para el equipo ganador, sin mencionar que es (puede ser dulces o pequeños juguetes, libros, etc.), propiciando la curiosidad y motivándolos a querer ganar el juego, respetando las reglas y llegando a la meta.

CONCLUSIONES

1. La dinámica permite, practicar habilidades sobre diversos temas matemáticos como: figuras geométricas como el reconocerlas e identificarlas en objetos de su entorno, realizar conteo al tirar el dado estableciendo relación cantidad con numero, poner atención si cayó en alguna casilla de color y que deberá hacer en caso que así sea.
2. Practica valores de respeto, cooperación, participación y esfuerzo.
3. Usa su razonamiento constantemente al pensar las respuestas de las preguntas que se les harán durante todo el juego.
4. Trabajar en conjunto para obtener algún beneficio en común en este caso el premio para todo el equipo.
5. Para **Jean Piaget** (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.
6. Según **Vigotsky**, el **juego** no es la actividad predominante **de** la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zona **de** desarrollo próximo.
7. Para **Montessori**, el **juego** es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. ... A través del **juego** se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El **juego** es divertido y se puede jugar solo o en grupo.

Bibliografía

1. SANCHEZ, RAUL . EL MODELO EDUCATIVO Y SUS APRENDIZAJES CLAVE PARA UNA EDUCACION INTEGRAL. TRILLAS. 1° edición. México. 2018
- 2.
3. Somosdeinicial. (junio de 2016) La teoría del juego en el nivel inicial. Consultado en <https://somosdeinicial.blogspot.com/2016/06/el-juego-segun-montessori.html>
4. *Andrés Tripero, Tomás de Vigotsky y su teoría constructivista del juego* L. S. Vigotsky (1896 - 1934) E-Innova BUCM 2011 ENE; (5)
5. *Andrés Tripero, Tomás de. Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista.* E-Innova BUCM. 2011 FEB; (6)
6. Etiquetas Escolares Para Niño. (enero 2021). Consultado en <https://www.pinterest.com.mx/pin/744219907165089618/>
7. Kids Background Design Printable. (febrero 2020). Consultado en <https://www.pinterest.com.mx/pin/728316570976729759/?d=t&mt=signupOrPersonalizedLogin>