



“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

**ESCUELA PRIMARIA “MIGUEL HIDALGO” TURNO VESPERTINO.  
MALINALCO, EDO. MÉXICO**

**C.C.T. 15EPR2370D**

**ZONA ESCOLAR: P227**

# EL MATÉPOLIO COMO ESTRATEGIA LÚDICA

**MATÉPOLIO**

**Arca comunal**

**Suerte**

Coloca las fichas en la casilla de salida y escribe los nombres de los participantes en la hoja de puntuación.

En tu turno, lanza los dados y mueve tu ficha alrededor del tablero en el sentido de las agujas del reloj.

Si caes en una casilla de color, responde correctamente la pregunta para marcar los puntos.

Si caes en una casilla de Suerte, toma una tarjeta y responde el problema correctamente para ganar puntos.

Si caes en una casilla de Arca comunal, toma una tarjeta y diviértete siguiendo las instrucciones.

El primer jugador en llegar a 100 puntos gana.

**Toma una tarjeta de Suerte ¡Buena suerte!**

**Lanza el dado**

**Salida** Suma 5 puntos cada vez que ganes por esta casilla.

+6 puntos		+6 puntos		+6 puntos		+6 puntos		+6 puntos		+6 puntos		+6 puntos		+6 puntos	
+5 puntos		+5 puntos		+5 puntos		+5 puntos		+5 puntos		+5 puntos		+5 puntos		+5 puntos	
+4 puntos		+4 puntos		+4 puntos		+4 puntos		+4 puntos		+4 puntos		+4 puntos		+4 puntos	
+3 puntos		+3 puntos		+3 puntos		+3 puntos		+3 puntos		+3 puntos		+3 puntos		+3 puntos	
+2 puntos		+2 puntos		+2 puntos		+2 puntos		+2 puntos		+2 puntos		+2 puntos		+2 puntos	
+1 punto		+1 punto		+1 punto		+1 punto		+1 punto		+1 punto		+1 punto		+1 punto	

**PROFA. SONIA ROXANA RIVERA BARRETO**

LUNES, 22 DE MARZO DE 2021



“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

### **PROBLEMA O NECESIDAD EDUCATIVA:**

A través de la vivencia en las actividades de matemáticas y los resultados obtenidos de la evaluación SISAT en el grupo de segundo grado grupo “A” de la escuela primaria “Miguel Hidalgo” Turno Vespertino de la comunidad de Malinalco, Edo. De México, se notó que los alumnos presentaban dificultad en realizar cálculo mental y razonamiento lógico matemático al utilizar operaciones básicas. Teniendo como referencia las siguientes dificultades: dificultad al dar solución a problemas, falta de análisis, y no cuentan con la facilidad de ser autónomo al responder problemas.

Por ello se considera pertinente, actuar ante esta problemática para encontrar la forma de apoyar a los alumnos en la resolución de problemas matemáticos a través de estrategias lúdicas que permitan la integración del aprendizaje a través del juego. Con el fin de mejorar el rendimiento académico y obtener mejores resultados.

### **JUSTIFICACIÓN:**

Es importante dar solución a dicha problemática generando las condiciones para llevar la corrección de la dificultad que tienen los alumnos de segundo grado de primaria, para enfrentar los problemas matemáticos (suma, resta y multiplicación), propiciando en ellos el interés y que vean esta actividad como algo fundamental en su vida diaria y futura.

Debido a que la resolución de problemas constituye como una fuente importante en el desarrollo de aprendizaje y al resolverlos los alumnos construyen sus conocimientos matemáticos, logrando así la capacidad de utilizar las matemáticas como instrumento para reconocer, plantear y resolver problemas, empleando distintas estrategias, es importante propiciar un aprendizaje a través de lo que a los alumnos les llama la atención el juego.

Se busca entonces utilizar el ambiente físico creando un espacio cognitivo en el proceso de la matemática a partir del juego. Este tipo de aprendizaje



“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

asociado a la estrategia “matépolio” apoya a los alumnos a comprender de mejor manera y con una amplia gama de expresiones y pensamientos.

Considerando que los niños son más curiosos en situaciones de su interés y retadoras el uso de este tipo de material contribuye a que en cada infante tenga una manipulación de material, prestando mayor atención y concentración. Esta manipulación permite al alumno comprender de mejor manera lo que se le está enseñando.

De esta manera la utilización de estrategias lúdicas facilita la adquisición de aprendizajes significativos y el desarrollo de la capacidad en los estudiantes. Además, que el juego activa en el niño una energía que le permite la comprensión mejorada, relacionando el trabajo – juego.

### **DESCRIPCION DE LA ESTRATEGIA:**

La estrategia se desarrolló por medio del juego matépolio, del cual no tengo autoría.

ASIGNATURA: Matemáticas

PROPOSITO: Desarrollar el pensamiento matemático, mediante actividades que fortalezcan la comprensión y razonamiento matemático

APRENDIZAJE CLAVE: Resuelve problemas de multiplicación con números naturales menores que 10.

EJE: Número, álgebra y variación

TEMA: Multiplicación y división

MATERIAL:

- Tablero de matépolio
- Fichas de colores
- Tarjetas de arca comunal
- Tarjetas de suerte
- Dados
- Cuadro de anotación de puntaje
- Lápiz
- Goma
- Sacapuntas

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

**ACTIVIDADES:**

1. Se organiza a los niños en equipos de cuatro.
2. Se entrega un tablero por equipo, como el que se muestra;

Figura 1: MATÉPOLIO SACADA DE (CONOCER)

**Arca**  
**comunal**

**Suerte**

**Salida**

Coloca las fichas en la casilla de salida y escribe los nombres de los participantes en la hoja de puntuación.

En tu turno, lanza los dados y mueve tu ficha alrededor del tablero en el sentido de las agujas del reloj.

Si caes en una casilla de color, responde correctamente la pregunta para marcar los puntos.

Si caes en una casilla de Suerte, toma una tarjeta y responde el problema correctamente para ganar puntos.

Si caes en una casilla de Arca comunal, toma una tarjeta y diviértete siguiendo las instrucciones.

El primer jugador en llegar a 100 puntos gana.

¡Buena suerte!

Suma 5 puntos cada vez que pases por esta casilla.

Lanza el dado y toma una tarjeta de Arca comunal. Si es un número impar, suma un número de puntos.

Toma una tarjeta de Suerte. ¡Buena suerte!

+ 6 puntos $6 \times 9$	+ 6 puntos $9 \times 2$	+ 6 puntos Arca comunal	+ 7 puntos $8 \times 3$	+ 7 puntos $\square \times 7 = 49$	+ 7 puntos $8 \times 35$	+ 7 puntos $8 \times 6$	+ 8 puntos $\square \times 3 = 36$	+ 8 puntos Lanza el dado y toma una tarjeta de Arca comunal. Si es un número impar, suma un número de puntos.	
+ 5 puntos $7 \times 10$	+ 5 puntos $9 \times 6$	+ 5 puntos $2 \times 3$	+ 5 puntos Arca comunal	+ 8 puntos $8 \times 5$	+ 8 puntos $8 \times 5$	+ 8 puntos $7 \times 6$	+ 8 puntos $\square - 0 = 20$	+ 8 puntos Arca Comunal	
+ 4 puntos Suerte	+ 4 puntos $6 \times 6$	+ 4 puntos $9 \times 7$	+ 4 puntos Suerte	+ 9 puntos Arca Comunal	+ 9 puntos $\square + 6 = 58$	+ 9 puntos $5 \times 9$	+ 9 puntos Arca Comunal	+ 9 puntos Arca Comunal	
+ 4 puntos Arca comunal ¡Buena suerte!	+ 3 puntos $4 \times 5$	+ 3 puntos $8 \times 3$	+ 3 puntos $7 \times 2$	+ 3 puntos $8 \times 8$	+ 2 puntos $\square \times 7 = 49$	+ 2 puntos Suerte	+ 2 puntos $3 \times 4$	+ 2 puntos $6 \times 7$	+ 10 puntos Salida Suma 5 puntos cada vez que pases por esta casilla.

3. Se explica a los niños que el juego tendrá dos tipos de cartas; las de tipo “COMUNAL” en las cuales tiene que responder el problema correctamente para poder ganar los puntos a través de la suma repetitiva o multiplicación, por ejemplo, “Juan tiene 1 caja de peras, cada caja tiene 4 peras, ¿Cuántas peras necesita para llenar 3 cajas?”. Y las cartas de tipo “SUERTE”, que tienen una serie de



“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

instrucciones para realizar alguna actividad, por ejemplo, “dibuja lo que más te gusta en 10 segundos”.

Carta tipo “arca comunal”:

Figura 2: MATÉPOLIO SACADA DE (CONOCER)

<p><b>Arca Comunal</b></p> <p>Una torre tiene 8 legos. ¿Cuántos legos se necesitarán para construir 7 torres?</p>	<p><b>Arca Comunal</b></p> <p>María nada 12 metros todos los días por 7 días, ¿cuánto ha nadado en total?</p>
<p><b>Arca Comunal</b></p> <p>Hay 24 personas en una fila para tomar un taxi. Cada vez que llega un taxi se suben 3 personas. ¿Cuántos taxis se necesitarán para llevarlos a todos?</p>	<p><b>Arca Comunal</b></p> <p>Luisa está haciendo un dulce de durazno con 6 duraznos. ¿Cuántos duraznos necesitará para hacer 6 dulces?</p>
<p><b>Arca Comunal</b></p> <p>Una caja contiene 6 huevos. ¿Cuántos huevos habrá en 12 cajas?</p>	<p><b>Arca Comunal</b></p> <p>Marcos está ahorrando \$4 por semana. ¿Cuánto dinero habrá ahorrado en 8 semanas?</p>
<p><b>Arca Comunal</b></p> <p>Un galleta contiene 12 g de chispas de chocolate. ¿Cuántos gramos de chispas de chocolate se necesitarán para hacer 8 galletas?</p>	<p><b>Arca Comunal</b></p> <p>Patricia hace lazos. Cada lazo necesita 12 cm de cinta. ¿Cuánta cinta necesitará para hacer 4 lazos?</p>

Carta tipo “suerte”:

Figura 3: MATÉPOLIO SACADA DE (CONOCER)

<p><b>Suerte</b></p> <p>Dibuja un rectángulo que represente <math>7 \times 8</math>.</p>	<p><b>Suerte</b></p> <p>Salta 10 veces mientras dices la tabla de 9.</p>
<p><b>Suerte</b></p> <p>Di la tabla de multiplicar del 5.</p>	<p><b>Suerte</b></p> <p>Dibuja una rectángulo que represente <math>6 \times 3</math>.</p>
<p><b>Suerte</b></p> <p>Di la tabla de 7 tan rápido como puedas.</p>	<p><b>Suerte</b></p> <p>Frota tu cabeza y date palmaditas en la barriga al mismo tiempo.</p>
<p><b>Suerte</b></p> <p>Salta 10 veces mientras dices la tabla del 3.</p>	<p><b>Suerte</b></p> <p>Escribe con el dedo en el aire cualquier multiplicación que tenga como resultado 12.</p>



“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

4. Se entrega las cartas a los niños, indicándoles que en el tablero existe un espacio destinado para cada tipo de carta:

Figura 5: MATÉPOLIO SACADA DE (CONOCER)



5. El docente reparte las fichas de colores a los distintos grupos, al mismo tiempo que describe que el color de la ficha que les toca a cada uno de ellos, es la que los representa en el juego. Así mismo, que deben de coloca las fichas en la casilla de salida.

Figura 6: MATÉPOLIO SACADA DE (CONOCER)











“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

- d. Si el alumno cae en una casilla de “suerte”, toma una tarjeta debe de seguir las instrucciones y gana 5 puntos.
- e. Cuando el alumno cae en una casilla de “arca comunal” y responde el problema correctamente gana 10 puntos.
- f. El primer jugador en llegar a 100 puntos gana.

### **EVALUACIÓN:**

La evaluación se realizará mediante la observación y la participación por parte del alumno, así como, la habilidad para resolver los problemas matemáticos ya que se tomará en cuenta la evaluación cualitativa de cada uno de ellos.

Y el desarrollo de una bitácora de seguimiento donde se registrarán los avances y retrocesos de los estudiantes.

### **CONCLUSIONES:**

Después de haber analizado la estrategia y la forma de implementación en la cual se pretende que a través del juego “matépolio” los niños se motiven a mejorar su aprendizaje entorno a las matemáticas y se pueda obtener un 80% de su interés en este tema, al mismo tiempo que desarrollan un razonamiento adecuado lógico-matemático, se llegó a las siguientes conclusiones:

- En cálculo mental, es un conjunto de habilidades que los niños desarrollan en determinada edad.
- La enseñanza de las matemáticas puede ser divertida y relajante.
- Si los niños aprenden a razonar los problemas podrán ser capaces de resolver problemas de una manera eficaz en su vida cotidiana.



“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

### **PÁGINAS WEB CONSULTADAS:**

El juego de mesa “MATÉPOLIO”, no cuenta con un autor registrado, y solo se encuentra como realizado por docentes, se puede encontrar la siguiente página:

<https://www.twinkl.es/resource/es-t2-m-41489-juego-de-mesa-matepolio>

### **Referencias**

Conocer, S. (s.f.). TWINKL. Recuperado el 19 de MARZO de 2021, de TWINKL:  
<https://www.twinkl.es/resource/es-t2-m-41489-juego-de-mesa-matepolio>.

Esteban, N. S. (2013). *EL JUEGO Y LA MATEMÁTICA. JUEGOS DE MATEMÁTICAS PARA EL ALUMNADO DEL PRIMER CICLO DE E. PRIMARIA*. Valladolid: Universidad de Valladolid, E. U. Educación. Palencia.

Evelina Brinnitzer, G. F. (2015). *El juego en la enseñanza de la matemática*. Argentina: Fundación el Libro.

Disponible en: <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2018/05/DOC1-juego-y-matematica.pdf>

SALVADOR. A. Recuperado el 19 de MARZO de 2021, El juego como recurso didáctico en el aula de matemáticas. Disponible en: <http://www2.camino.upm.es/Departamentos/matematicas/grupomaic/conferencias/12. Juego.pdf>