

EL JUEGO CON LOS DADOS

TEMA: SUMA, RESTA Y
MULTIPLICACIÓN CON LOS DADOS.

ELABORÓ: SERGIO HERNÁNDEZ ROMERO



FECHA DE ELABORACION: ENERO DE 2019

RESUMEN

La problemática surge en el salón de clases al percatarme de que los alumnos tenían muchos problemas con la multiplicación (tablas de multiplicar), fue entonces cuando considere buscar y aplicar alguna solución que les facilitara y les interesara a los alumnos y que además tuviera impacto en cada uno de ellos.

Esto se da en el momento que se planteo a los alumnos un juego en el que practicarían la multiplicación, suma y resta al mismo tiempo, cada alumno hizo un tablero con ciertas cantidades, tres dados y coleccionaron fichas de colores y diferentes semillas. En equipos cada jugador lanzaba los dados y trataba de obtener algún resultado de su tablero, multiplicando, sumando o restando según los puntos que había obtenido en la tirada y los iba marcando con fichas o semillas, hasta agotar la mayor cantidad de números de su tablero, ganaba quien tuviera mas fichas o semillas en su tablero. Para ver si se obtenían resultados se plantearon algunos problemas que resolvieron individualmente o en equipos, utilizando las operaciones antes mencionadas, dando como resultado el dominio de las tablas de multiplicar y la resolución positiva de problemas de multiplicación adición y sustracción.

INTRODUCCION

Los planes y programas 2011, hablan y manejan mucho el desarrollo de competencias y aprendizaje para toda la vida, con el propósito de que cada uno de los alumnos puedan resolver cualquier problemática que se les presente en su vida cotidiana, es decir, que sean críticos, reflexivos y propositivos, es por eso que debemos, guiarlos u orientarlos para que se apropien de esas herramientas y conocimientos para que puedan lograrlo.

Ante esto la preocupación de cada docente es que todos sus alumnos aprendan, ya sea de una u otra forma, es por eso que siempre se ha buscado la mejor forma o estrategia para poder lograrlo y combatir el bajo rendimiento escolar.

Considero que una de las principales formas de lograrlo es mediante el juego, pues este los mantiene interesados y les facilita apropiarse del conocimiento de una manera divertida y en armonía con cada uno de sus compañeros, observando, expresando y compartiendo ideas y características de cada uno de ellos.

Lo importante de todo esto es no darnos por vencidos, sino al contrario buscar nuevas estrategias o formas de enseñanza, pues recordemos que tenemos alumnos con características y capacidades diferentes y no todos aprenden al mismo tiempo o de la misma forma.

El presente documento muestra una propuesta de trabajo para mejorar el razonamiento de las tablas de multiplicar y al mismo tiempo la práctica del cálculo mental de la adición y la sustracción, así, como el mejoramiento en la resolución de problemas con ambas operaciones, se puede implementar desde 1° hasta 6° grado con mayor o menor grado de dificultad.

PROPÓSITOS

- ❖ Provocar curiosidad en el alumno para mantener su interés en la actividad.
- ❖ Facilitar el razonamiento de las tablas de multiplicar.
- ❖ Ejercitar el cálculo mental en las operaciones básicas.
- ❖ Mejorar la resolución de problemas de suma, resta y multiplicación.

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Realiza cálculos que impliquen suma, resta y multiplicación.
- Resuelve problemas que implican el uso de múltiplos de números naturales.
- Sabe cuando utilizar alguna de las operaciones básicas.

EJE

- Sentido numérico y pensamiento algebraico.

TEMAS

- Estimación y cálculo mental
- Significado y uso de los números.
- Significado y uso de las operaciones

COMPETENCIAS

- Resolver problemas de manera autónoma.
- Validar procedimientos y resultados.
- Comunicar información matemática.

DESARROLLO

En un primer momento se elaboran o consiguen tres dados para cada equipo, fichas de colores o distintas semillas y se elabora un tablero con ciertas cantidades o números.

Ejemplo del tablero.

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
55	60	64	66	72	75	80	90
100	108	120	125	144	150	180	216

En seguida se dan a conocer las reglas del juego.

Las reglas son las siguientes:

1. Se juega con dos o más jugadores.
2. Cada jugador tirará un dado para saber quien empieza. Empezará el que obtenga el número más alto, y el siguiente será el que esté a la derecha del ganador.
3. Cada jugador tira en su turno los tres dados al mismo tiempo.
4. Cada jugador marca sus casillas con fichas del mismo color o con semillas del mismo tipo.
5. Con los tres números que salieron en los dados y haciendo **sumas, restas y multiplicaciones**, se intenta conseguir uno de los números que están en el

tablero. Si se logra, el número se marca con la ficha del jugador.

6. Cuando un número ya fue marcado por un jugador, ya NO puede volver a marcarse.

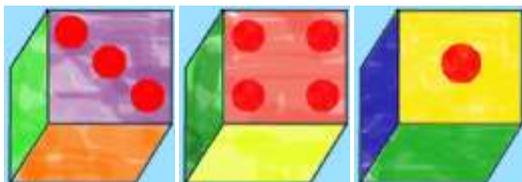
7. En caso de que con los tres números que salieron en los dados no se pueda conseguir ningún número vacío del tablero, se deberá pasar el turno al siguiente jugador.

8. Gana el jugador que tenga más fichas de su color en el tablero.

Después se forman equipos con los alumnos, se verifica que cada uno cuente con los materiales y se comienza el juego

El juego se trata de ir haciendo operaciones con los números de los dados para obtener los números del tablero. Cada jugador lanzará los dados y después de hacer operaciones con los números que le hayan salido, marcará la casilla en su tablero.

Por ejemplo si al lanzar los dados se obtiene lo siguiente:



Podemos obtener los siguientes números

11 multiplicando 3 y 4 y después restando 1 ó

13 multiplicando 3 y 4 y después sumando 1 ó

12 multiplicando 3 y 4 y después multiplicarlo por 1 ó

7 sumando 3 más 4 y después multiplicarlo por 1 ó

2 restando 4 menos 3 y después sumar 1, etc,

Cada que se realiza el juego se van cambiando los tableros e implementando cantidades mas grandes para no caer en lo rutinario o la misma complejidad.

Posteriormente se plantean algunos problemas que impliquen 2 o las 3 operaciones juntas, lo cual nos servirá como evaluación para detectar si se cumplieron o no los propósitos planteados.

Juan vendió 20 borregos a \$100 cada uno, después de venderlos se gastó \$150, llegando a su casa contó el dinero que le había sobrado y lo juntó con otros \$350 que tenía ahorrados. ¿Cuánto dinero tiene ahora en total? R. \$1200

De acuerdo al nivel de comprensión que vayan adquiriendo se va trabajando con números más grandes y problemas de mayor complejidad. Además también se puede implementar la división que forma parte de las operaciones básicas, estas actividades se pueden realizar con alumnos de primero a sexto grado pero con adecuaciones y con menor o mayor grado de dificultad dependiendo el grado.

RESULTADOS ALCANZADOS

El simple hecho de mencionar a los alumnos que íbamos a desarrollar un tema mediante el juego motivó mucho a los alumnos y se esmeraron en hacer o preparar los materiales que iban a utilizar. Durante la actividad se mostraron muy interesados y motivados, además hubo mucha participación por parte de cada uno de ellos y todos se involucraron en la actividad.

Realizando esta actividad 2 o 3 veces por semana he notado que van mejorando en cuanto al dominio de las tablas y han mejorado su comprensión al resolver problemas matemáticos. También se vio más el trabajo en equipo y el apoyo entre los alumnos para obtener sus resultados.

Las ventajas que nos proporciona el implementar el juego en las actividades que realizamos consisten en: confianza, más participación, apoyo, desarrollo de habilidades, y termina con lo rutinario y la memorización. Por otro lado se logró trabajar un poco con los valores como el respeto, la tolerancia, la equidad entre otros, al estar trabajando o desarrollando el juego.

CONCLUSIONES

Los problemas de suma, resta y multiplicación incluso de división, cada vez son mas complejos de acuerdo al grado que cursa el alumno, mas aun cuando no se razón al 100 por ciento las tablas de multiplicar, que son un dolor de cabeza para cada uno de los alumnos, lo ven como algo muy complejo y aburrido, es por eso que se implemento esta sencilla pero significativa estrategia, la cual fue aplicada con alumnos de 4°, 5° Y 6° grado de la escuela Sor Juana Inés de la Cruz, de la comunidad Cerro de Guadalupe, Municipio de Villa de Allende. Con un total de 17 alumnos de los cuales la mayoría mejoro en cuanto al razonamiento de las tablas de multiplicar y al calculo mental.

Los alumnos más atrasados fue más notorio el avance y para los más aplicados les sirvió como un reforzamiento a lo que ya dominaban, otro logro importante fue la integración de algunos alumnos que en ocasiones se mostraban apáticos al trabajo en equipo y que era muy escasa su participación.

En cuanto a mi labor como docente me permitió observar algunos comportamientos o características de alumnos que no conocía a fondo para poder seguirlos apoyando o guiando en su proceso de aprendizaje. También pude valorar todo lo que podemos realizar o lograr con un simple juego y que no debemos de conformarnos con lo que nos proporcionan nuestras autoridades, sino hay que buscar mas y nuevas formas de transmitir ese conocimiento a los alumnos y sobre todo no rendirse y enfrentar cualquier problema que se nos presente por difícil que parezca, todo tiene una solución solo hay que buscarla aquí y allá hasta encontrarla.

BIBLIOGRAFIA

Plan de estudios 2011 Educación Primaria

Programa de estudios 2011 5° y 6° grado.

Wallon Henri “El juego” en La Evolución Psicológica del Niño