

JARDIN DE NIÑOS “ANGEL DE CAMPO”

C.C.T. 15EJN01260

TURNO MATUTINO      ZONA ESCOLAR J076

***LAS MATEMÁTICAS EN PREESCOLAR:  
UNA FORMA LÚDICA Y SIGNIFICATIVA***

PROFRA. AIDEE MENDOZA HERNANDEZ

**MATERIAL DIDÁCTICO**  
ESTRATEGIA DE TRABAJO

JULIO DE 2020

## ***Las matemáticas en preescolar: Una forma lúdica y significativa***

En el nivel preescolar se busca que los alumnos adquieran aprendizajes clave a partir de juegos o actividades que sean interesantes para los niños. Por mucho tiempo hablar de matemáticas significó algo tedioso o difícil. Esta es una propuesta basada en el programa de Educación Preescolar 2017, que ha sido trabajada en el Jardín de Niños “Ángel de Campo”, C.C.T. 15EJN0126O, ubicado en la localidad de Rancho Alegre, Jiquipilco, Méx., en los grupos de segundo y tercer grado; de manera grupal o institucional. Los juegos de mesa se vuelven una propuesta interesante, además de que promueven la socialización de estrategias, procesos, conocimientos y resultados entre los alumnos. Lo cual enriquece y fortalece los aprendizajes esperados en cada niño, pues perciben que hay otros métodos para encontrar la solución. Trabajar por parejas, equipos o grupal puede ayudar a los alumnos que presentan mayores necesidades de aprendizaje o una atención personalizada por parte de los docentes. Los niños se vuelven tutores de sus propios compañeros.

Los alumnos han demostrado interés real por estos materiales y hemos sido participes de sus aprendizajes; aprenden a contar considerando la cardinalidad, correspondencia uno a uno, orden estable; al resolver problemas establecen relación entre las cantidades, buscan estrategias de solución, usan dibujos, números y objetos.

Cabe mencionar que en ocasiones las escuelas carecemos de material didáctico o recursos para adquirir elementos que nos apoyen en el aprendizaje significativo de las matemáticas. Por lo que esta propuesta involucra a los padres de familia en la elaboración de los juegos.

Adquirir conocimientos de conteo requiere de tiempo y trabajo constante, sería aburrido para los niños estar repitiendo la serie numérica sin sentido. En una época donde competimos con celulares, televisión e internet, utilizar material de reúso como piedras se hace menos impactante para los alumnos.

Los juegos que se han trabajado repasar o desarrollar el conteo son:

### ***Ruleta de Números***

Elaborada con madera, pintura y papeles de diversas texturas y colores. Para los grupos de primero y segundo es necesario anexar imágenes. El trabajo puede ser individual en equipos o grupal. Los niños giran la Ruleta y en la casilla que se detiene, el alumno debe mencionar el nombre del número y/o contar los objetos que aparecen en la imagen.

Segunda variante: Dar previamente al alumno una caja. Girar la ruleta y el alumno deberá depositar en su caja materiales como botones, pompones o material didáctico de acuerdo al número que este visualizando.

Tercer variante: Girar la ruleta y el alumno ejecutara determinado movimiento o sonido (saltar, aplaudir, silbar...) el número de veces que marque la Ruleta.

Cuarta variante: Un alumno(a) es "El rey pide o la Reina pide", se le colocará la corona girara la ruleta y escogerá a algún alumno para que diga y/o cuente el número y la cantidad que cayó al girar la ruleta, el niño o niña tomará del salón la cantidad de materiales que marco la ruleta. Si los materiales traídos son correctos tomara el lugar del Rey.

### ***Memorama de Números***

Elaborado con papel cascara, pintura y papeles de colores. Colocar el número un una tarjeta y en la otra la cantidad de objetos. Voltar todas las tarjetas y hacer pares. Esta actividad se puede trabajar por parejas y fortalece la representación escrita del número.

Segunda variante: Para tercero puede utilizarse solo números.

### ***El Dado Numérico***

Se requiere de un dado gigante que puede ser elaborado con papel cascara y forrado con plástico para mayor durabilidad. En cada lado se colocara un numero de 1 al 6, para el caso de primero o segundo se pueden colocar puntos.

Se formaran equipos y cada uno tendrá una caja. En el centro del salón o patio se colocara un contenedor con varias pelotas de plástico o esponja (material didáctico). Se lanzará el dado y cada equipo mandara a un integrante para que lleve el número de pelotas en un solo viaje, no podrá regresar. Se realizará el conteo de manera grupal.

Segunda variante: se podrán cambiar los números del dado de acuerdo a las necesidades de los alumnos, o bien, implementarse más dados.

Los juegos que se han trabajado para repasar o desarrollar la Resolución de Problemas son:

### ***Tablero Interactivo Las tripas de Gato***

Tablero elaborado con madera o cartón, pintado y decorado con papeles de diferentes texturas y colores. Colocar 30 casillas con papeles de colores. Cada casilla deberá numerarse de 1 al 30. En algunas se colocaran líneas con papel de color rojo y otras de color verde simulando las tripas del gato y conectando dos casillas. Cuando el alumno tire los dados y caiga en una casilla de color verde sube, cuando cae en una casilla donde esta una tripa roja baja. Elaborar tarjetas con problemas para que los alumnos puedan resolver lo problemas utilizando la estrategia que ellos elijan. Este juego puede trabajarse por equipos o de manera grupal. Para los alumnos con mayores necesidades de aprendizaje se pueden auxiliar de los padres de familia.

### ***El Dado de los Problemas***

Se requiere de un dado gigante que puede ser elaborado con papel cascarrón y forrado con plástico para mayor durabilidad. En cada lado del dado se colocará un color diferente. Se formarán equipos de 6 integrantes y cada alumno elegirá una tarjeta para saber cuál es el color que lo representa. Se lanzará el dado y de acuerdo al color que caiga, será el alumno que participará. El niño deberá inventar un problema para que sus compañeros lo resuelvan.

### ***Lotería numérica***

Con ayuda de los padres de familia se elaboran 10 tarjetas del tamaño de media hoja tamaño oficio se divide en 9 casilleros y en cada una se colocan los números del 1 al 10, estos casilleros tendrán el número y la cantidad de objetos que la casilla marca. Se elaborarán las fichas del 1 al 10 con número y cantidad; para hacer las fichas se utilizarán hojas tamaño oficio y de ahí sacarán 9 fichas las cuales recortarán así utilizarán las hojas necesarias. Para alumnos de primer y segundo grado.

Primera variante: Se elaboran 10 tarjetas del tamaño de media hoja tamaño oficio se divide en 9 casilleros y en cada una se colocan los números del 1 al 20. Se elaborarán las fichas del 1 al 20 con número; para hacer las fichas se utilizarán hojas tamaño oficio y de ahí sacarán 9 fichas las cuales recortarán así utilizarán las hojas necesarias. Para alumnos de tercer grado.

(Las tarjetas y fichas se enmascararán para mayor durabilidad)

### ***Serpientes y escalera***

Los padres o tutores elaborarán en medio de cascarrón un tablero donde haya serpientes que indiquen bajar y escaleras que signifiquen subir; el tablero se dividirá en 15. En cada casillero se irá colocando una imagen bonita y las 3 serpientes se colocarán en diferentes casilleros indicando bajar con la cabeza hacia abajo. Se colocarán 3 escaleras en tres casilleros diferentes para subir. Habrá un casillero de salida y al final el casillero de la meta. Se ocupará un dado de plástico y taparoscas según el número de niños que participen.

Tirarán el dado por turnos e irán avanzando según los puntos que caigan el dado, ganará el que llegue primero a la meta.

### ***La pizarra mágica:***

Enmascara una cartulina fluorescente de color amarillo, verde o naranja estos colores son más claros y permiten ver mejor el marcador, usa un borrador, marcadores para pintarrón de diversos colores. Pondrás la pizarra en una pared y colocarás en tres mesas marcadores,

giraras la ruleta y pedirás a los tres primeros niños que sepan qué número marco la ruleta pasen tomen un marcador lo digan en voz alta y anoten su nombre y el número que adivino, así sucesivamente por 10 tiradas gana el niño que más veces haya anotado su nombre.

Al trabajarlo en el grupo se considera dentro de la Situación Didáctica y las actividades se repiten en base a las necesidades de los alumnos. Cuando se ha trabajado de manera institucional, se hace a través de una feria matemática donde se arman puestos coloridos y se utilizan los tickets de participación para llevar un control sobre la participación de los alumnos.