



EDOMÉX
ESTADO DE MÉXICO



Acervo
Digital
Educativo

Título

“Crujilos de Feria”

Acervo Digital Educativo

Autor(a): Karina González Peñaloza
C.E.P.J.A. Arcadio Pagaza 15EBA1240A
Valle de Bravo, Edo. De México.
17 de febrero de 2023.



El presente material didáctico tiene como finalidad hacer frente a las tendencias actuales en la educación para jóvenes y adultos ya que la práctica docente actual exige el uso de técnicas de enseñanza que partan de los conocimientos previos del alumno hacia un aprendizaje experimental donde una experiencia práctica y participativa los lleve al aprendizaje real.

En palabras de muchos autores se retoma la idea de la necesidad de usar materiales didácticos concretos en nuestra práctica docente, como cubos, juguetes, utensilios, instrumentos, etc. que nos permitan coadyuvar en la comprensión de las distintas temáticas curriculares mediante el juego ya que en palabras de María Montessori el juego es una forma natural de aprender. (Britton, 2000)

Por lo que este trabajo representa una adaptación del tradicional juego de canicas mexicano, enfocado al desarrollo de las siguientes competencias:

- Lograr que el alumno comunique, lea, escriba y ordene números naturales hasta 1000. (SEP. 2017)
- Construir números utilizando correctamente los conceptos de unidad, decena, centena y unidad de millar. (Programa Escolar Semiescolarizado 2021)

El nombre del presente material es el resultado de un acrónimo que resulta de las habilidades que el alumno desarrollara al experimentar esta propuesta didáctica.

Clasifica: separa colores.

Resta: realiza sustracciones en números mayores a 1000.



Ubica: conoce la posición numérica del sistema decimal.

Juega: experimenta el juego de canicas tradicional mexicano.

Identifica: el valor posicional de cada número.

Lanza: desarrollo psicomotor.

Ordena: ordena números.

Suma: realiza adiciones en números mayores de 1000.

Por lo que pongo en sus manos esta propuesta didáctica que a continuación se describe:



La Didáctica en el valor posicional de los — números —

LIC. KARINA
GONZÁLEZ
PEÑALOZA

Matemáticas

2022-2023

La tendencia en la didáctica

“La tendencia en la didácticas pueden concebirse como modelo, enfoque, perspectiva del pensamiento, el que tiende a un determinado estilo de práctica docente que puede ser considerado como la habilidad para compartir conocimiento, atendiendo el tiempo y el contexto real”. Pando, Victor. F. (2018)

CRUJILOS DE FERIA

Clasifica

Clasifica colores.



Resta

Realiza sustracciones en números mayores a 1000.

Ubicación

Conoce la posición numérica.

Juego

Realiza el juego de canicas tradicional de México.

Identifica

Identifica el valor posicional de cada número.



Lanza

Desarrollo psicomotor.

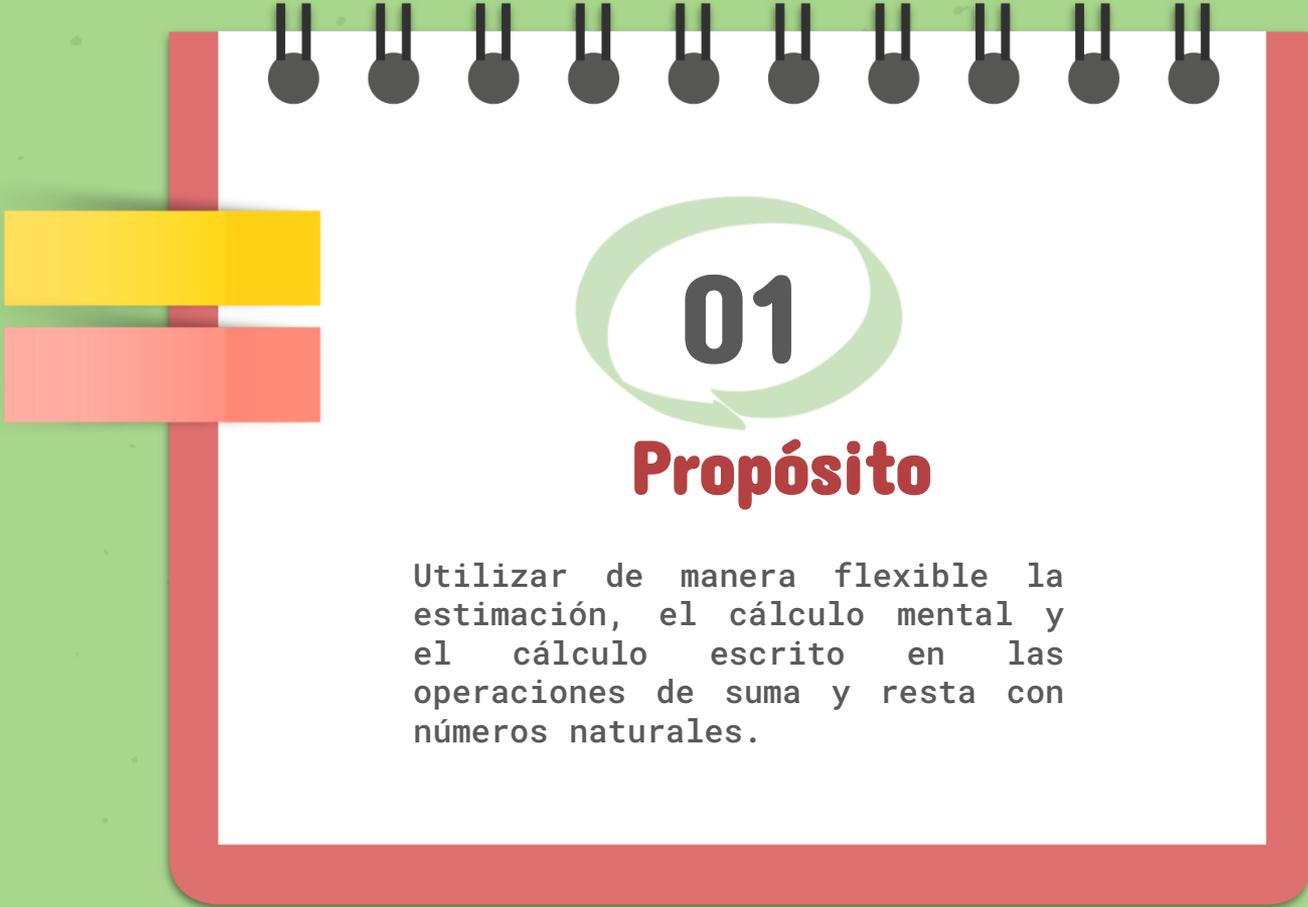
Ordena

Ordena los números en las sumas y restas.

Suma

Realiza adiciones en números mayores de 1000.

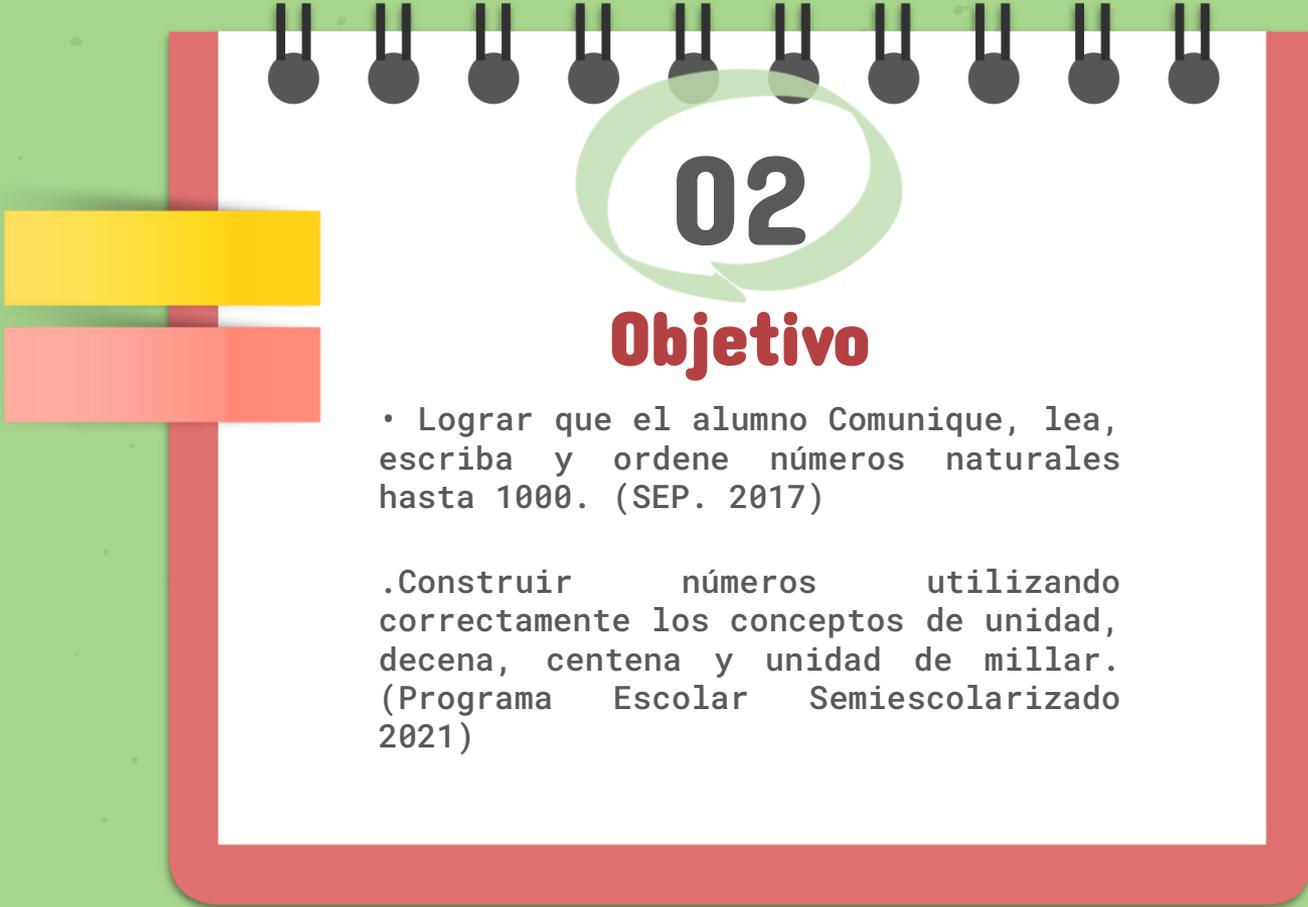




01

Propósito

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones de suma y resta con números naturales.



02

Objetivo

- Lograr que el alumno Comunique, lea, escriba y ordene números naturales hasta 1000. (SEP. 2017)

.Construir números utilizando correctamente los conceptos de unidad, decena, centena y unidad de millar. (Programa Escolar Semiescolarizado 2021)

Grupo al que se dirige

- Niños de 1° y 2° grado de educación regular.
- Primera Etapa semiescolarizado.
- 10-14 INEA.



Imagen 1. Fuente: Autoría propia, González-Peñaloza,k.(2023)



Imagen 2. Fuente: Autoría propia , González-Peñaloza,k.(2023)

Se partira de los conocimientos cognositivos que poseen los estudiantes y su entorno social (La feria y el juego de las canicas.)



Imagen 3. Fuente amethyststudio. s.f. Icono de gradiente de diversión [imagen] Consultado: 15 de enero de 2023. Recuperado de: <https://www.canva.com/icons/MAEqsjpaOJs-amusement-gradient-icon/>

Instructivo:

-  Unidades
-  Decenas
-  Centenas
-  Unidad de millar

Las canicas representan el valor posicional que se indica.

Inicio:

*El jugador tendrá 8 canicas(2 de cada color.)

*El jugador tendrá una pizarra y un marcador.

*El jugador jugará dos rondas por juego.

Desarrollo:

*El jugador lanzara las canicas por el tablero hasta lograr que se atoren en los hoyos enumerados, para conformar su primera y segunda cantidad.

*El jugador colocará en la pizarra el número que indique la canica de acuerdo al valor posicional que represente el color de cada canica en cada ronda.

*El alumno asignará un signo + o - a las cifras conformadas en la pizarra, para resolver las adiciones o sustracciones que conforme.

Recomendaciones para su aplicación

Estimado docente estas son las recomendaciones previas a la aplicación de esta estrategia didáctica:

- Trabajar con el alumno previamente la lectura, escritura y comparación de números naturales hasta el 1000.
- Dar al alumno una clase magistral explicando el valor posicional de los números en el sistema numérico decimal en unidades, decenas, centenas y unidades de millar.

Anexos

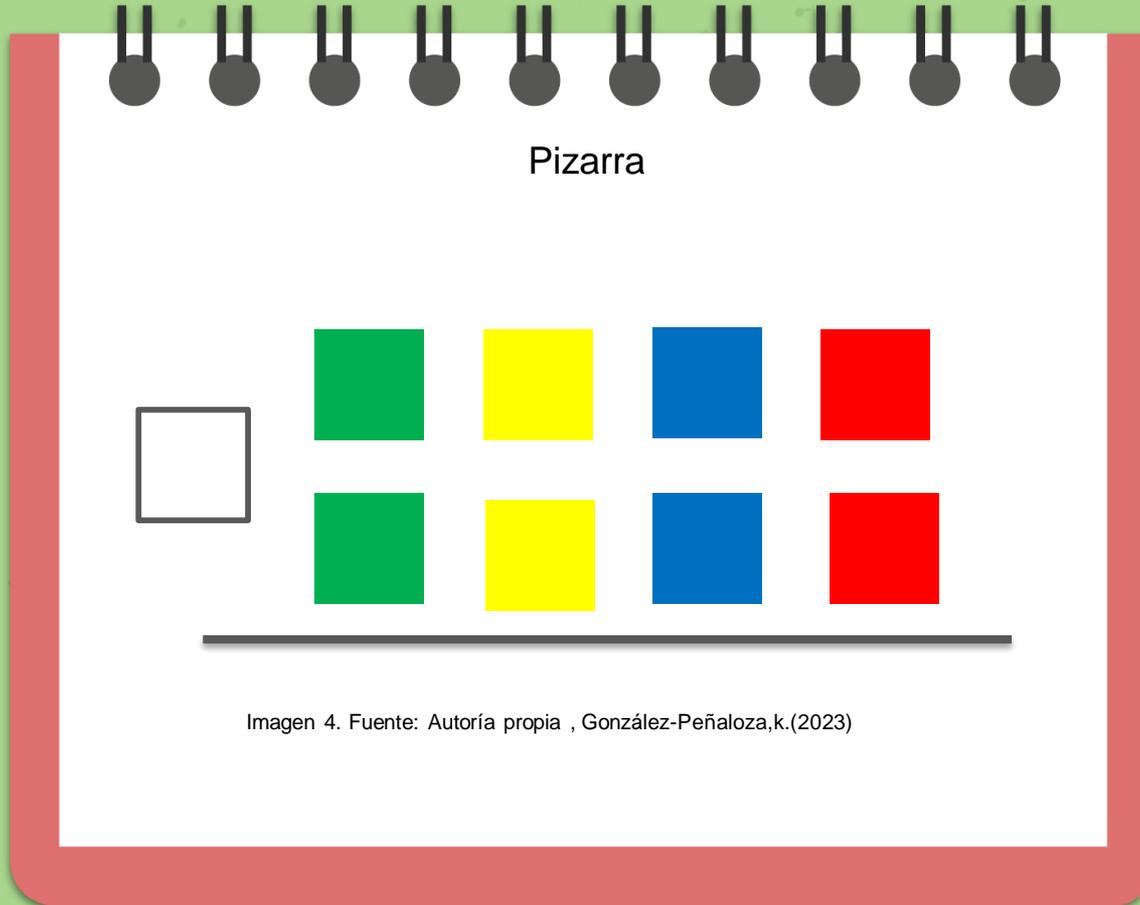


Imagen 4. Fuente: Autoría propia , González-Peñaloza,k.(2023)

1. Se propone imprimir y emicar esta pizarra para que el alumno pueda escribir con un marcador para pizarra los números y signo que resulten de cada ronda del juego de canicas..

2. El alumno podrá borrar cantidades, signos y resultados las veces que juegue.

Las habilidades que desarrolla el alumno al utilizar esta pizarra son:

- Clasifica colores en sus ocho canicas.
- Conoce, identifica y aplica la posición numérica.
- Realiza adiciones en números mayores de 1000
- Realiza sustracciones en números mayores a 1000

Propuesta de evaluación

Primera etapa

Propósito general: Comprende los conceptos fundamentales de las matemáticas, consolidando sus habilidades para resolver problemas de su entorno, utilizando números, operaciones básicas y elementos geométricos para formalizar los conocimientos adquiridos en su experiencia cotidiana.

Aprendizaje esperado: resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta 1000.

		Habilidades			
N.P.	Nombre del alumno	Clasifica colores en sus ocho canicas.	Conoce, identifica y aplica la posición numérica	Realiza adiciones en números mayores de 1000.	Realiza sustracciones en números mayores a 1000.
1.-					

Insuficiente	Básico	Satisfactorio	Sobresaliente
5	6-7	8-9	10

Tablero de juego de canicas

- El diseño y materiales del tablero de juego puede variar.
- Los colores de las canicas debe ser de acuerdo a los asignados en la pizarra o a los establecidos comúnmente en los libros de texto.



Imagen 5. Fuente: Autoría propia , González-Peñaloza, K. (2023)

Las habilidades que desarrolla el alumno al jugar “Crujilos de feria” con un tablero real de juego:

- Desarrollo psicomotriz controlando sus movimientos de lanzamientos y motricidad fina al tomar las canicas.
- Desarrolla la creatividad, implicando solución de problemas, aprendizaje de nuevas habilidades sociales, nuevo lenguaje y nuevas habilidades físicas.
- El juego es muy importante para el alumno, puesto que le ayuda a genera nuevas ideas y a ponerlas en práctica.
- El educando aprende a adaptarse socialmente.

Propuesta de evaluación

Primera etapa

Propósito general: Comprende los conceptos fundamentales de las matemáticas, consolidando sus habilidades para resolver problemas de su entorno, utilizando números, operaciones básicas y elementos geométricos para formalizar los conocimientos adquiridos en su experiencia cotidiana.

Aprendizaje esperado: Comunica, lee, escribe e identifica el valor posicional de números naturales hasta 1000.

Habilidades

N.P.	Nombre del alumno	controla sus movimientos de lanzamientos y motricidad fina al tomar las canicas	Es creativo (a), implicando solución de problemas	Se adapta socialment e con los demás.	Genera nuevas ideas y a ponerlas en práctica.
1.-					

Insuficiente

Básico

Satisfactorio

Sobresaliente

5

6-7

8-9

10

En conclusión, puedo argumentar que los recursos didácticos son indispensables en nuestra secuencia metodológica de enseñar ya que permiten una mejor comunicación de la información mejorando la intervención docente en las aulas o espacios de trabajo ya que son propuestas de actividades que permiten la experimentación, construcción del conocimiento o la ejercitación y aplicación de este en una zona de juego cotidiana para ellos. (Vidiella, 2000)

El material didáctico "Crujidos de Feria" que se propone en el presente trabajo es una alternativa para lograr llegar al cumplimiento del aprendizaje esperado que marca el programa de estudio de la primera etapa de primaria semiescolarizada correspondiente a 1° y 2° de primaria regular; además de lograr alcanzar el aprendizaje esperado en los alumnos inscritos en esta modalidad de una forma atractiva que les permita relacionar su vida cotidiana y el aprendizaje profundo que se pretende lograr.

Por último, espero que el presente trabajo sea de gran utilidad en su práctica docente como facilitador de la información en el aula.



Bibliografía

Britton, L. (2000). *Jugar y aprender con el método Montessori*. Barcelona, España: PAIDÓS Educación.

EDUCATIVO, D. G. (AGOSTO de 2021). PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN PRIMARIA. TOLUCA, MEXICO, MEXICO .

Pública, S. d. (2017). APRENDIZAJES CLAVES PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL . MEXICO , DF, MEXICO. Obtenido de https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/10933/1/images/Aprendizajes_clave_para_la_educacion_integral.pdf

Vidiella, A. Z. (2000). La práctica educativa. Cómo enseñar. En A. Z. Vidiella, *La práctica educativa. Cómo enseñar* (págs. 50-55). Barcelona: Graó.

