

2023. “Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México”.

La carrera matemática



Autor (a): Sotelo Morales Evangelina María

Supervisión Escolar de Educación Preescolar J132

CCT: 15FZP2131L

Ixtapan de la Sal, México

31 de enero de 2023



La carrera matemática

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

ORGANIZADOR CURRICULAR 1: Número, Álgebra y Variación

ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Número.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

- Ⓢ Cuenta colecciones no mayorea a 20 elementos
- Ⓢ Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita. Del 1 al 30

ENFOQUE PEDAGÓGICO:

El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para su desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que presenten un problema o un reto. En la búsqueda de solución se adquiere el conocimiento matemático implicado en dichas situaciones. En este proceso se posibilita también que los niños desarrollen formas de pensar para formular conjeturas y procedimientos. Esta perspectiva se basa en el planteamiento y la resolución de problemas también conocido como aprende resolviendo. (SEP, 2017, p.219)

Es por ello por lo que las matemáticas se deben implementar a modo de juego en los pequeños, pues de esta manera van adquiriendo conocimientos de manera divertida y sin que sean tan perceptibles por parte de ellos.

Presento un material didáctico muy sencillo que diseñé como apoyo para reforzar el conocimiento de los números y el conteo de colecciones, dicho material

lo puse en práctica con grupos de 3º del Jardín de Niños “Manuel Acuña” del Municipio de Tonatico, Estado de México.

Comparto el material esperando que le pueda servir de apoyo a las maestras y maestros de preescolar.

INICIO:

- Ⓢ La docente Indicará a los niños que se saldrá al patio a jugar con los números, de modo que se delimitará el área específica en donde se llevará a cabo dicho juego.
- Ⓢ Para ello se mencionará que habrá tres estaciones y que cada uno de ellos tendrá retos al pasar a cada una de ellas hasta llegar a la meta.
- Ⓢ Se formarán tres equipos de estudiantes o los que sea necesarios dependiendo la cantidad de alumnos.



Fotografía 1. Materiales. Se observan los materiales que se necesitan para la actividad.

Fuente: Autoría propia. Evangelina María Sotelo Morales

DESARROLLO:

- Ⓢ La docente mencionará a los niños que deberán ubicarse por equipos formados en fila detrás de la línea de salida, deberán organizarse para decidir quién será el primero en participar y cómo quedará integrada toda la fila, el primer integrante

de cada fila tendrá que pasar a la primera estación y al cumplir con el reto podrá pasar a la segunda, enseguida a la tercera, al término de su travesía por las 3 estaciones podrán regresar con sus compañeros de equipo y darles la mano para que salga el segundo integrante y así sucesivamente hasta que hayan participado todos los niños.



Fotografía 2. Salida. Los niños listos para iniciar el juego.

Fuente: Autoría propia. Evangelina María Sotelo Morales

📍 Se recomienda hacerlo en el patio de la escuela y ubicar las 3 estaciones en cada esquina del patio y una esquina más para la salida.



Fotografías 3 y 4. Las estaciones. Se observan las estaciones en el patio.

Fuente: Autoría propia. Evangelina María Sotelo Morales

- Ⓢ En las dos primeras estaciones habrá una mesa o silla por cada equipo con el material correspondiente, se indicará y mostrará cuál mesa y cuáles materiales son para cada equipo (se pueden nombrar a los equipos por color y colocar en las mesas algún objeto o un trozo de cartulina de ese color para distinguir a qué mesa deben ir los integrantes de cada equipo)
- Ⓢ Posteriormente se les explicará en qué consisten cada una de las estaciones.
- Ⓢ **Estación 1:** Habrá una caja con tarjetas con números del 1 al 10 (si son más de 10 niños en cada equipo, se colocarán más números a modo de que éstos alcancen para todos los integrantes), de los cuales al pasar a esta estación deberá tomar uno de acuerdo con su preferencia, una vez que el participante tomó su número, tendrá que correr en dirección a la estación 2.



Fotografía 5. Estación 1. Lista la estación con los números.

Fuente: Autoría propia. Evangelina María Sotelo Morales

- Ⓢ **Estación 2:** Aquí habrá diversas fichas, de las cuales deberá tomar la cantidad que corresponde con el número que tomó, es decir, si tomó el número 7 entonces deberá tomar 7 fichas, posteriormente deberá correr para dirigirse a la estación 3.



Fotografía 6. Estación 2. Cada equipo con sus fichas.

Fuente: Autoría propia. Evangelina María Sotelo Morales

- 📍 **Estación 3:** En este espacio habrá una mesa para cada equipo, la cual tendrá una tira de cartón con 10 recuadros, aquí deberá ubicar su número en el recuadro correspondiente, siguiendo el orden de la serie numérica, es decir, si tomó el número 7, deberá contar 7 espacios y en el espacio 7 deberá colocar su número, enseguida tendrá que ordenar sus 7 fichas hacia debajo de donde colocó su número, deberán pasar todos los integrantes del equipo.



Fotografía 7. Estación 3. Se observa que los equipos son nombrados por color: verde, amarillo, rojo.

Fuente: Autoría propia. Evangelina María Sotelo Morales

- 🕒 Gana el equipo que complete primero la serie numérica tanto con los números como con las fichas y además lo haya realizado correctamente.



Figuras 8 y 9. Finalizando. Se muestra cómo está reñida la competencia, pero hace falta rectificar quién lo realizó correctamente.

Fuente: Autoría propia. Evangelina María Sotelo Morales

- 🕒 Si en el transcurso del recorrido algún integrante del equipo detecta que sus antecesores colocaron su número en el recuadro equivocado o el número de fichas es incorrecto, éste podrá corregir el error.

CIERRE:

- 🕒 Analizar con los niños mediante preguntas que los lleven a la reflexión y comparación, si el número corresponde con la cantidad de fichas que se han colocado, comentar sobre cómo podemos saberlo y cómo lo haremos.

TIEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: Números del 1 al 10 para cada equipo, tiras con recuadros, fichas.

EVALUACIÓN: Durante el juego puede darme cuenta de cuáles fueron las estrategias que utilizaron los niños para realizar el conteo, asimismo, en el cierre de la actividad, escuché las estrategias que proponían los niños para saber si realizaron correctamente la actividad.

CONCLUSIONES: El material que presento lo trabajé precisamente a través del juego, con el cual pude observar que a los niños les emocionan los retos y muestran mucha disposición para jugarlo, de igual manera se observa el trabajo en equipo, desde cómo se organizaron para formar las filas hasta los ánimos que se daban entre ellos para lograr terminar antes que el equipo contrario, y en el momento en que detectaban un error lo corregía y comentaban al equipo: *estaba mal uno y lo compuse*, de esta manera me di cuenta que los estudiantes se van apropiando del conocimiento de los números de manera natural y divertida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones y sugerencias de evaluación*. Ciudad de México. Ultra.
2. De Puig, I. y Sático, A. (2011). *Jugar a pensar. Con niños y niñas de 4 a 5 años*. 5ª. Edición. Barcelona. Octaedro.
3. Rodríguez, L. y Moreno E. (2010). *El placer de aprender la alegría de enseñar*. Educación Preescolar. 1ª. Edición. México, DF.