

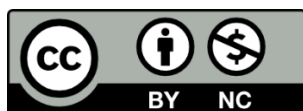


EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES



El juego: Una estrategia de aprendizaje en la educación básica

Autor(a): Luz María Alcántara Noguez
Escuela Primaria Reforma Agraria 15EPR2568N
Chapa de Mota, México
15 de diciembre de 2022



PRESENTACIÓN

“Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando”
(Francesco Tonucci)

El juego en especial en los primeros años de vida y escolares forma parte de una actividad fundamental para los niños, pues es a través de este dónde exploran y se relacionan con el entorno en el que se desarrollan, es una parte importante en la vida de los niños.

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a decir la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego que a su vez es generador de cultura “. (Moreno, 2002).

Es importante reconocer que el juego desde años más atrás empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute.

Para muchas personas el juego lo han considerado o consideran intrascendente, como una actividad que se realiza como pérdida de tiempo en la educación, teniendo el falso concepto de que no aprenden nada, o es para distraerlos, sin embargo, investigaciones han contribuido a destacar la importancia del juego y a señalar cómo esta actividad contribuye tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz) como desarrollo mental.

Tal como lo menciona la UNESCO (1980) que los “juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas del juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales”

“El juego le brinda al infante el placer de ser él mismo y sentir todo aquello que le rodea, así como experimentar su propio cuerpo la libertad. Esto le permite desarrollar un sin fin de habilidades y destrezas cognitivas, afectivas y demás, que le ayudaran a su desarrollo ya que están en constante contacto con sus compañeros creando juntos un aprendizaje significativo”. (Parrilla y Rodríguez, 2002).

Es por ello que durante mis años de labor docente y al trabajar con niños de 1° y 2° de educación primaria he puesto en práctica diversas estrategias al trabajar en las diferentes asignaturas, éstas con el fin de motivar al alumno y hacerlo participe de las actividades, que sean llamativas, motivadoras y no tediosas, una de esas estrategias puestas en práctica con mi grupo multigrado de 1°-2° en las escuela primaria Reforma Agraria, con C.C.T 15EPR2568N, ZONA P007, ubicada en la comunidad de la Concepción, municipio de Chapa de Mota, México, ha sido “EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA ESCENCIAL EN LA EDUCACIÓN BÁSICA ”, es por ello que el juego como una actividad lúdica y divertida la he llevado a la práctica con mis alumnos, quienes se muestran felices, con agrado al jugar diferentes tipos de juegos didácticos tanto juegos de mesa, juegos de memoria, rompecabezas, adivinanzas, juegos con bloques, loterías, serpientes y escaleras, juegos de sumas, juegos al aire libre, juegos de abecedario, de silabas etc. Todo ello utilizados como técnicas de enseñanza para fomentar o estimular su aprendizaje, teniendo como objetivo que los niños aprendan a través del juego conocimientos, habilidades y capacidades, físicas, afectivas, creatividad e imaginación, formar hábitos de cooperación, sensorial y mental, motrices, sociales, de manera simple y lúdica.

El juego promueve el crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en la vida de los niños, les da la libertad de imaginar, explorar y crear. Les permite imitar a los adultos, permitiendo crear y representar roles, expresar sus necesidades inmediatas, a expresar y resolver problemas. Les ayuda a desarrollar su independencia, logrando dominio y control sobre su ambiente.

Los niños desde pequeños comienzan a jugar, explorar, inventar, imitar, bien practican rutinas del diario, aprenden a interactuar con otras personas, a seguir instrucciones y esperar turnos de participación, el desarrollo emocional (alegría, coraje, enojo, miedo, etc) al igual que controlar y expresar sus sentimientos.

Es por ello por lo que en el presente trabajo mencionare algunos de los juegos que he puesto en práctica con mis alumnos **de primer ciclo, pero en especial el juego en las matemáticas**, ya que ha sido favorable en su aprendizaje, contribuye a la construcción de sus conocimientos y su desarrollo lógico-matemático.

Las matemáticas han sido presentadas y vistas como un área de aprendizaje poco atractiva para los alumnos de educación básica, esto debido a que el docente en sus enseñanzas da un cúmulo de procedimientos y conceptos formales que el párvulo no sabe cómo relacionarlo en su vida diaria, y que mejor que el trabajar esta asignatura con actividades llamativas para ellos, actividades y estrategias que los motiven a trabajar aquellos proyectos matemáticos a través del **juego**.

El juego no necesariamente tiene que ser competitivo, puede involucrar la creación de escenarios en donde se simulan situaciones, en donde se plantean determinados problemas por resolver utilizando situaciones de la vida cotidiana, de la imaginación. Como

lo menciona Vygotsky: “la imaginación contribuye a un nuevo proceso psicológico en el niño, el cual ayuda a liberar al pequeño de las coacciones a las que se ve sometido”.

El juego contribuye a que nuestros alumnos disfruten lo que hacen, disfruten de las matemáticas, creando contextos y ambientes agradables, en los que se diviertan y al mismo tiempo aprendan junto con sus compañeros y docente.

Según palabras de Vygotsky: “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”. Con el juego, de manera consiente y divertida, el niño puede centrar su atención, concentrarse y expresarse, regular sus emociones, memorizar, etc. Sin dificultad.

Decimos que la teoría de Vygotsky es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo”.

El papel como docente consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse. El nivel primario es la continuidad de la formación cognoscitiva de los niños y en donde tienen la edad suficiente para establecer en ellos los conocimientos necesarios para su desarrollo educativo.

El maestro hoy en día cuenta con un sin fin de juegos a los que se puede recurrir para desarrollar nuestra labor docente de una manera significativa y agradable para los alumnos. Hacer uso del juego nos permitirá que nuestros alumnos desarrollen la habilidad de compartir experiencias y necesidades. Les permitirá estimular sus sentidos, enriquecerá su creatividad e imaginación, les permitirá tiempo de diversión, socialización, pero también de aprendizaje.

ACTIVIDADES

“APRENDIENDO LOS NUMEROS DEL 1 AL 10, TABLERITO DE NUMEROS”

(PRIMER CICLO)

Aprender los números hasta el 10 es más que contarlos, implica una variedad de experiencias concretas que le permiten a los niños manipular, agrupar, contar, moverlos, entre otros.

Este juego permite que el niño trabaje reconocimiento de número, la asociación con su cantidad y a la vez suma.

APRENDIZAJE ESPERADO: Lee, escribe y ordena números naturales hasta 100

EJE TEMATICO: Número, algebra y variación

TEMA: Número

PROPÓSITO: Que los alumnos diversifiquen sus procedimientos de conteo y amplíen el rango de la sucesión numérica oral y escrita.

MATERIAL: Un tablero de cartón de aproximadamente 30cm de largo por 15 de ancho, dos dados, tapitas o fichas rojas enumeradas del 1 al 10, tapitas o fichas verdes enumeradas del 1 al 10, dos vasitos o contenedores donde se irán depositando las fichas.

DESARROLLO DEL JUEGO

- *Se necesitan dos jugadores, jugador verde y rojo.
- *Se acomodan las tapitas en cada extremo del tablero de manera horizontal y en orden del 1 al 10.
- *El primer jugador lanza los dos dados, la cantidad que saque al sumar los puntos será la tapita que tomara de su contrincante y así alternadamente irán jugando.
- *Gana el jugador que deje sin tapitas al oponente.
- *Si llegase a lanzar los dados y saca un número que ya no tiene tapita, lanza el competidor y así hasta que exista un ganador.
- *Se puede lanzar con un solo dado solo si queda una sola tapita.

Figura 1. Tablero con fichas y dados.



Nota: El gráfico representa “el juego del tablerito de números” tomado de <https://www.facebook.com/AprendeConNanix>

“MEMORAMA DE NÚMEROS”

(PRIMER CICLO)

APRENDIZAJE ESPERADO: Lee, escribe y ordena números hasta el 100.

EJE TEMÁTICO: Número, algebra y variación.

TEMA: Número, adición y sustracción.

PROPÓSITO: Motivar a los niños al descubrimiento, observación, identificación y asociación de los números del 1 al 100 con su cantidad, mediante el juego que impulsa el razonamiento lógico matemático y el ejercicio de la memoria.

MATERIAL:

*Tarjetas-cartas del memorama de números (pueden ser del 1 al 10, 1 al 50, 1 al 100) según el grado y desarrollo del alumnado.

DESARROLLO DEL JUEGO

*El juego comienza revolviendo las cartas y acomodándolas con la figura hacia abajo al azar, de tal modo que la imagen no se vea.

*Por turnos, un jugador escoge dos cartas que volteara, si las dos cartas son iguales se queda con el par de cartas y tiene derecho a escoger otras dos cartas, si estas son diferentes las colocara otra vez boca abajo en el mismo lugar, procurando recordar tanto el cómo los demás jugadores cuales cartas eran.

*Se da el turno a otro participante el cual realizará la misma dinámica.

*Gana el jugador que consiga más pares de cartas.

NOTA: Este juego se puede jugar con 2 o más participantes.

Figura 2. Tarjetas de memorama.



Nota: El gráfico representan el material para el juego del memorama. Tomado de <https://www.pinterest.com.mx/pin/312085449175249330/>

LOTERÍA DE NÚMEROS (PRIMER CICLO)

APRENDIZAJE ESPERADO: Lee, escribe y ordena números naturales hasta el 100.

EJE TEMÁTICO: Número, algebra y variación.

TEMA: Número, adición y sustracción.

PROPÓSITO: Relacionen colecciones dibujadas con el numeral correspondiente cuando los numerales están en desorden.

MATERIAL:

*Lotería de números

*Dados

*Piedras, fichas o semillas.

DESARROLLO DEL JUEGO

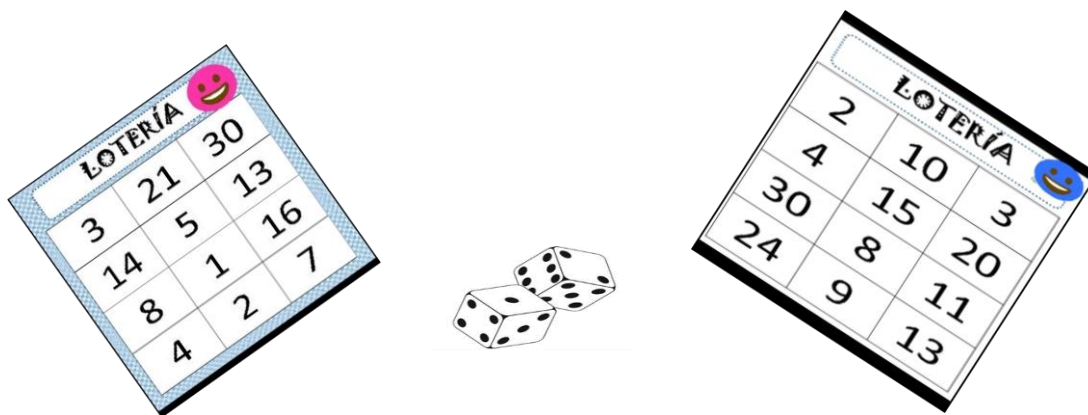
*Se reparte a cada alumno su tarjeta de números.

*Antes de empezar, ejemplificar la actividad jugando.

*Mostrar el conteo de putos en los dados, promoviendo el conteo oral, ya que al lanzar ambos dados se tendrá que realizar la suma total de puntos para colocar una ficha en el número que corresponda, si es que está en su tarjeta.

*Gana quien logre llenar su tarjeta con las fichas, piedritas o semillas.

Figura 3. Tarjetas de loteria de números.



Nota: La imagen representa las tarjetas del juego de la lotería, tomado de

<https://ar.pinterest.com/pin/674695587916233791/>

LA MAQUINA DE SUMAR (JUNTAR)
(PRIMER CICLO)

APRENDIZAJE ESPERADO: Lee, escribe y ordena números naturales hasta el 100.

EJE TEMÁTICO: Número, algebra y variación

TEMA: Número, adición y sustracción.

PROPÓSITO: Que el alumno junte colecciones concretas para encontrar el total realizando la suma de los objetos en la máquina.

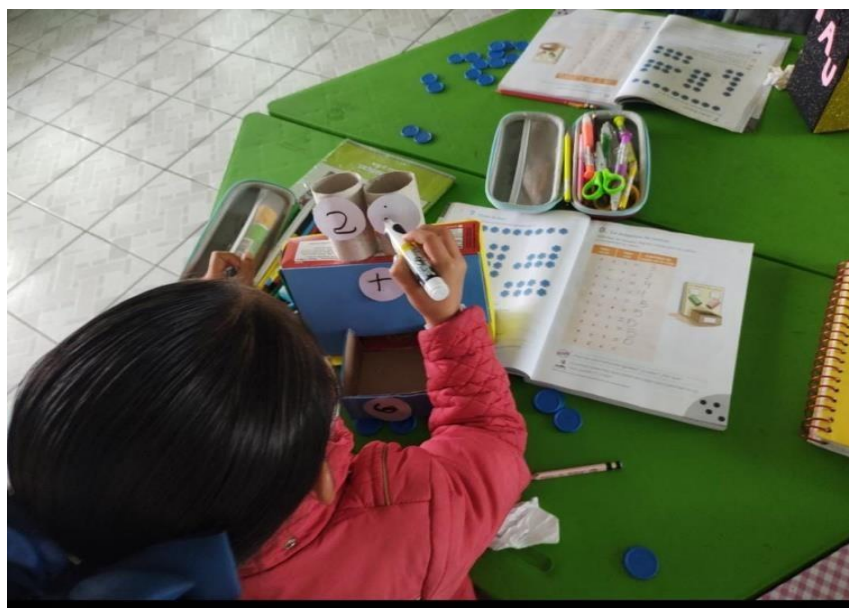
MATERIAL:

- *Máquina de sumar (juntar)
- * Para elaborarla se requiere de: Dos tubos de cartón de rollo de papel de baño.
- *Una caja mediana (puede ser de zapatos)
- *Objetos pequeños que puedan introducirse y deslizar por los tubos.
- *Cajita pequeña o recipiente donde caerán los objetos introducidos en los tubos.
- *Tres pequeños cuadros recortados de una mica.

DESARROLLO DEL JUEGO

- *Cada alumno tendrá su máquina, o de igual manera se puede realizar la actividad por parejas.
- *Cada tubo de la maquina representara la cantidad- número a sumar.
- *En primera instancia se le indica al niño dos cantidades a sumar de forma oral y posteriormente de manera escrita.
- *Dichas cantidades las escribirán en el recuadro de mica que se encuentra en cada tubo, escribirán la primer cantidad o número que se le indique para introducir el número de objetos más la otra cantidad o número escrito en el otro tubo introduciendo los objetos que correspondan.
- *Al final se realiza la suma total de los objetos.

Figura 3. La máquina para sumar.





Nota. La imagen representa el mecanismo para emplear la máquina de sumar tomado de <https://www.pinterest.com.mx/alecoghlan/maquina-de-sumar/>

EL COCODRILLO COMELÓN
(PRIMER CICLO)

APRENDIZAJE ESPERADO: Resolver problemas de suma y resta con números naturales menores que 100.

*Calcula mentalmente sumas y restas de números de una cifra y múltiplos de 10.

EJE TEMÁTICO: Número, álgebra y variación.

TEMA: Adición y sustracción.

PROPÓSITO: Iniciar a los niños y las niñas en el proceso de la operación matemática de la suma.

*Introducir la resta siempre y cuando los niños ya han aprendido la dinámica de la suma.

MATERIALES:

*Caja de cartón grande con tapa.

*Otra caja de cartón pequeña para la boca.

*Caja de cartón más pequeña para las tarjetas

*Cartulina rosa para la boca y cartulina naranja para las fichas con los sumandos y el signo de la suma.

*Bolas de unicel

*Tijeras

*Pintura verde

*Cocodrilo comelón previamente elaborado con los materiales mencionados.

DESARROLLO DEL JUEGO

*Para el inicio de esta actividad se comenzará con el video de un breve cuento “El cocodrilo coco”

*Se presenta el material (cocodrilo coco, bolas de unicel)

*Ejemplificamos algunas sumas usando el material (las tarjetas)

*Indicamos una operación con las tarjetas de números.

*Se introducen las bolas de unicel por los orificios superiores y comprobamos el resultado contando las bolas de unicel que se han ido para la boca del cocodrilo.

VARIANTE: Para utilizar el cocodrilo con la resta se introduce las bolas de unicel que indique el minuendo, se saca las piezas que indica el sustraendo y compruebas las piezas que han quedado.

Figura 4. Cocodrilo comelón.



Nota. La imagen representa el un cocodrilo elaborado de cartón para hacer el juego el juego del “cocodrilo comelón”. Tomado de <https://aprendiendomatemáticas.com/el-cocodrilo-de-la-suma/cocodrilo-suma-6/>

LA JUGUETERÍA

(PRIMER CICLO)

APRENDIZAJE ESPERADO: Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta 100. (2°- Hasta el 1000)

EJE TEMÁTICO: Sentido numérico y pensamiento algebraico.

TEMA: Significado y uso de los números.

PROPÓSITO: Resolver sumas con estrategias propias en diferentes situaciones.

*Trabajar con el sistema monetario vigente. (billetes, monedas y cambio)

*Resolver problemas que impliquen calcular el resultado de reunir dos cantidades.

MATERIALES: Juguetes, productos a vender.

*Etiquetas de precios

*Billetes y monedas didácticas.

DESARROLLO DEL JUEGO

*Trabajo en equipo o de manera grupal.

*Se asigna un lugar para colocar la juguetería- tiendita.

*Se colocarán los productos a vender asignándoles una etiqueta de precio a cada uno.

*Se elige un vendedor y los demás integrantes serán los compradores.

*Se les otorga a los compradores como el vendedor una cierta cantidad de billetes y monedas con las cuales ellos podrán comprar, calcular cuánto pagarán y cuánto cambio les darán.

*Al igual el que vende tendrá que calcular lo que cobrará y lo que dará de cambio.

NOTA: Esta actividad puede variar en el nombre, destinando tal vez la tiendita, la papelería, el supermercado, etc., todo ello encaminado a que los alumnos realicen compra y venta de productos calculando el total a pagar y cambio a recibir.

Figura 5. La tiendita.



Nota. La imagen representa el juego de la tiendita. Tomado de <https://www.pinterest.es/notacruz/la-tiendita/>

RECTA NUMÉRICA **(PRIMER CICLO)**

APRENDIZAJE ESPERADO: (1°) Resolver problemas de suma y resta con números menores que 100.

(2°) Calcular mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.

EJE TEMÁTICO: Número, álgebra y variación.

TEMA: Adición y sustracción.

PROPÓSITO: 1° Resuelvan problemas que implican sumar usando la recta numérica.

*Resuelvan problemas que implican restar con apoyo de la recta numérica.

2° Conozca y pongan en práctica la estrategia de utilizar la recta numérica para sumar números de dos dígitos.

*Trabajen con la serie oral y escrita hasta 1000 utilizando la recta numérica como representación.

MATERIAL: Recta numérica elaborada previamente (con cartón, mica, un pedazo de alambre y una bolita de unicel o una cuenta para introducir en el alambre de tal forma que esta se deslice sobre él).

*Tarjetas con sumas o problemas matemáticos.

DESARROLLO DEL JUEGO

*Obtenga por parejas su tablero de la recta numérica.

*Realice las sumas que se les da en cada tarjeta calculando el total utilizando la recta como herramienta de conteo.

*Por ejemplo si en su tarjeta tiene la suma $5 + 3 =$, el alumno deslizará su cuenta al número 5 y de ahí deslizará su cuenta nueva mente avanzando otros tres números más para llegar al resultado.

*Si su problema matemático trata de que: ¿Luis tiene 24 canicas y le regalan otras 6, cuántas tendrá en total?, el alumno tendrá que colocar en su recta la numeración del 24 en adelante tal vez llegando al 35, teniendo su recta marcada el alumno partirá de la cantidad de canicas que tiene 24 para de ahí deslizar su cuenta 6 números más y llegar al total de lo que tiene ahora.

NOTA: La actividad se puede realizar con la sustracción.

“COCO” EL COCODRILLO COME CANTIDADES

(PRIMER CICLO)

APRENDIZAJE ESPERADO: Compara y ordena números naturales de dos o tres cifras a partir de su nombre o escritura con cifras.

EJE TEMÁTICO: Número, álgebra y variación

TEMA: Número

PROPÓSITO: Aprender a utilizar apropiadamente los términos y signos “mayor que >”, “menor que <” e “igual =”, para expresar el resultado de la comparación de números o colecciones hasta el 100 (1000), con material concreto.

MATERIAL: Objetos para agrupar en colecciones.

*Hojas fotocopiadas con pares de diferentes colecciones o cantidades escritas.

*Boca de “Coco” el cocodrilo, representando a los signos. (>,<=)

*Imágenes de “Coco” el cocodrilo para contar la leyenda.

*Leyenda de “Coco” el cocodrilo.

DESARROLLO DEL JUEGO

*Se dará inicio con una breve leyenda de “Coco” el cocodrilo, como introducción al tema, de la misma manera se estará trabajando el gusto por la lectura y comprensión de ésta.

***LEYENDA:** Cuenta la leyenda que a “Coco” el cocodrilo le llevaban de comer todos los días a su lago donde vivía, le llevaban diferentes tipos de comida para que el escogiera.

A “Coco”, le gustaba escoger siempre el alimento que traía más, o mayor cantidad, ya que era muy comelón, así que abría su boca grande, grande, para devorar su alimento.

*De ahí se ejemplifica a los alumnos la actividad colocando en el pizarrón dos colecciones de objetos, o alimentos en su caso para “Coco” el cocodrilo.

*Se anima a los niños a participar en el conteo del contenido de cada colección.

*Se pregunta a los niños ¿Dónde hay más?, ¿Dónde hay menos?

*Así, que “Coco el cocodrilo abre su boca y se comerá donde haya más- mayor cantidad, explicando a los niños que esa cantidad es mayor que la otra, y la otra es menor que... (mostrando los signos >, <)

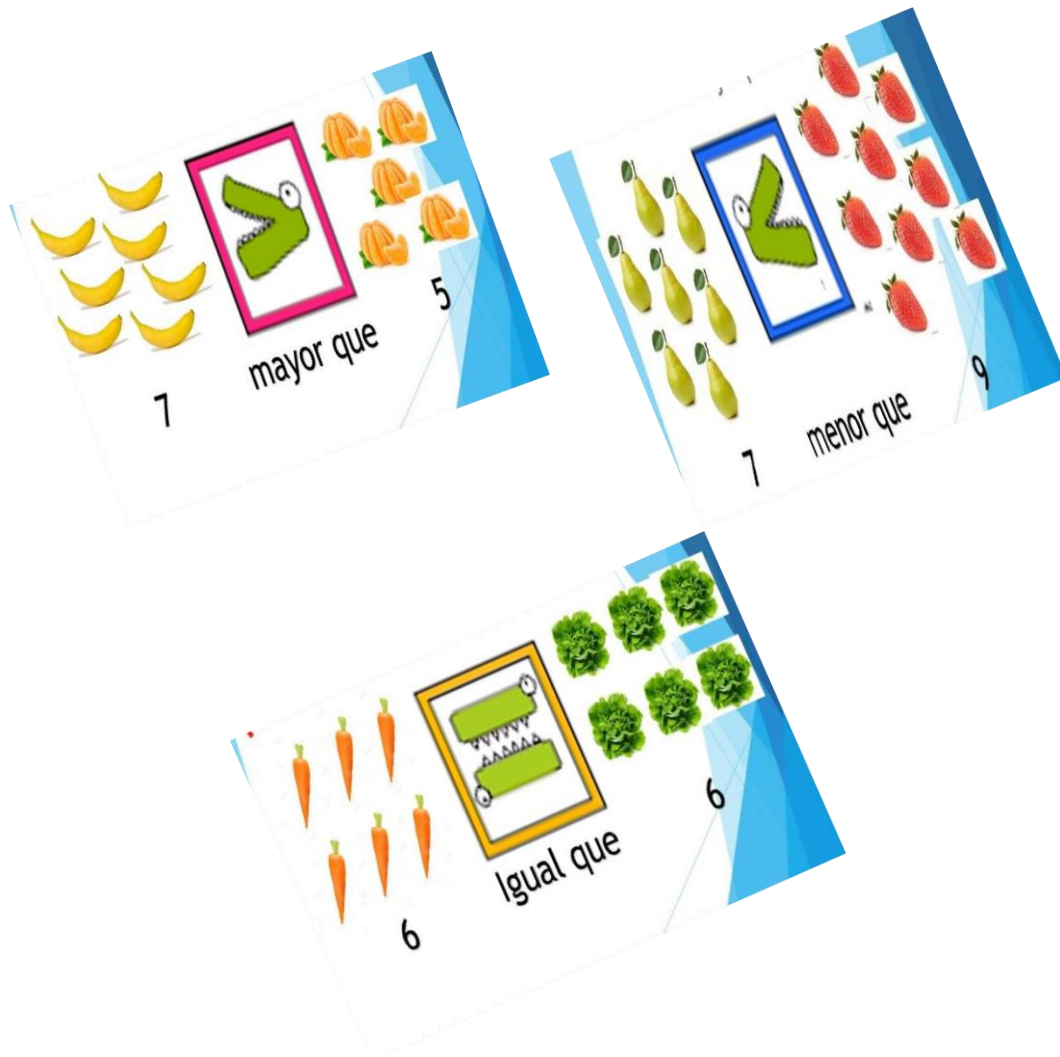
*Cuando las colecciones tienen la misma cantidad de objetos, se explica a los niños que “Coco” el cocodrilo ¡no! Se come ninguna, colocando aquí el signo de igual =.

*El cocodrilo siempre va a tener la boca abierta hacia el número o la cantidad mayor.

*Cuando hay la misma cantidad “Coco” no escoge ninguno, porque son igual.

*La punta del signo siempre tiene que mira al número menor y la abertura mira al número mayor.

Figura 5. Tarjetas “mayor o menor que”.



Nota. La imagen representa tarjetas para comparar cantidades mayor o menor que. Tomado de <https://www.pinterest.com.mx/pin/610730399443993176/>

“PONIENDO Y QUITANDO LAS PULGAS AL GATO”

(PRIMER CICLO)

APRENDIZAJE ESPERADO: 1°-Resuelve problemas de suma y resta con números naturales menores que 100.

2°-Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta 1000.

EJE TEMATICO: Número, algebra y variación.

TEMA: Número, adición y sustracción

PROPOSITO: Que los alumnos utilicen diferentes estrategias para contar y registrar colecciones con más de 30 elementos.

*Formar colecciones, dado el número de elementos que las componen.

*Asociar los símbolos de + y – para comunicar situaciones de cambio.

*Que los alumnos reflexionen sobre la idea de quitar o agregar elementos a una colección.

MATERIAL: *Dados

*Tarjetas con signos de +,-

*Gatos de foami

*Frijoles o semillas.

DESARROLLO DEL JUEGO

*Se le proporciona un gato de foami de manera individual a cada alumno y frijoles o semillas.

*Se les enseña las tarjetas de (+) que indicaran el agregar, o (-) quitar.

*Al lanzar el dado o dados indicaran la cantidad de frijoles o semillas que cada alumno agregara o quitara a su gato, según sea la indicación del docente al sacar la tarjeta.

*Cuando el gato se utiliza para quitar, con anticipación o anterioridad se le colocara una cierta cantidad de frijoles encima del gato para de ahí poder quitarle lo indicado por el puntaje del dado, poniendo en práctica el conteo oral y verificar cuantas pulgas tiene su gato.

Figura 6. Tarjetas de poner o quitar pulgas al gato.



Nota: La imagen muestra las tarjetas de cómo se realiza el juego de poner o quitar pulgas al gato. Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=cmDwk2JP4-8>

LOTERIA DE FIGURAS GEOMETRICAS.

(PRIMER CICLO)

APRENDIZAJE ESPERADO: Construye configuraciones utilizando figuras geométricas.

EJE TEMÁTICO: Forma espacio y medida.

TEMA: Figuras y cuerpos geométricos

PROPÓSITO:

*Que los alumnos reconozcan la forma y posición de las figuras geométricas en una configuración y la reproduzcan.

*Que usen las características geométricas de las figuras para identificarlas.

MATERIAL: Ruleta de figuras geométricas previamente elaborada.

*Tarjetitas con las figuras geométricas, estas pueden repetirse en la tarjeta o tablero que se le proporcionara a cada alumno, pero cada figura variara en color, por ejemplo, puede haber 2 círculos en su tablero, pero estos serán de diferente color.

DESARROLLO DEL JUEGO

*Se presenta la ruleta a los alumnos identificando cada una de las figuras geométricas y sus características.

*Se entrega a cada alumno un tablero que tiene impresas diferentes figuras geométricas.

*Se les entregara frijoles que les servirá para colocar encima de cada figura según corresponda al caer en la ruleta.

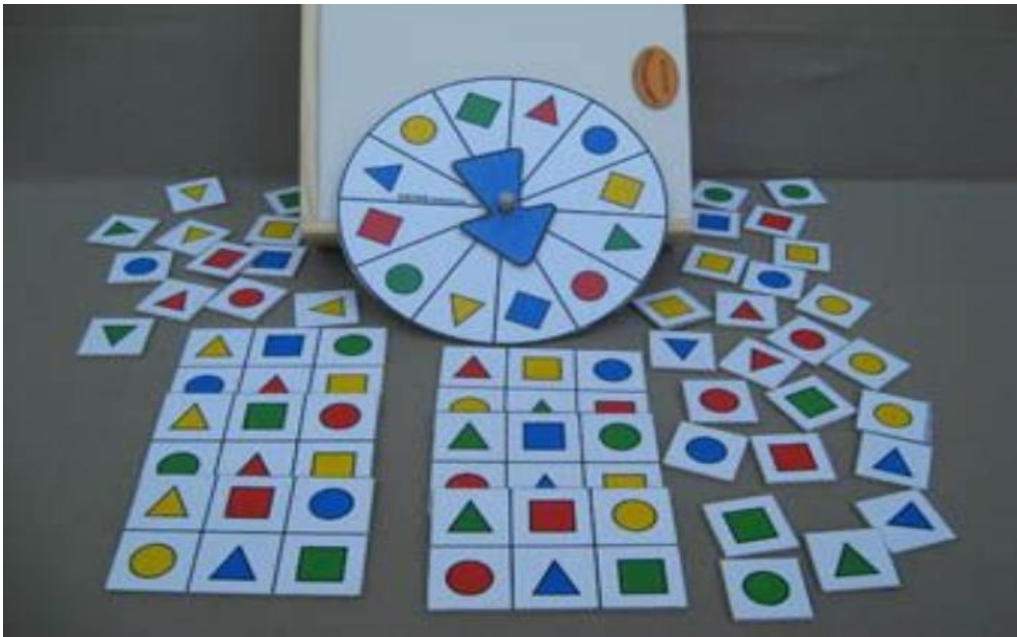
*Se gira la ruleta, donde apunte la flecha será la figura geométrica que cada alumno buscara en su tablero para ver si la tiene y colocar un frijol sobre ella.

*Gana el alumno que logre llenar su tablero con los frijoles.

*Al final el alumno ganador pasará al frente, mencionará cada figura geométrica diciendo sus características, los demás alumnos apoyarán en buscar de manera visual algo dentro del salón que tenga esa forma de esa figura que su compañero mencionó.

NOTA: El juego puede variar y ser aplicado de diferente manera, utilizando la ruleta se gira y en la figura que caiga los alumnos tendrán que escribir, dibujar o pegar objetos que tengan esa forma, puede ser una variante para trabajarlo con los grupos.

Figura 7. Ruleta de figuras geométricas.



Nota. La imagen representa una ruleta para identificar figuras geométricas. Tomado de <https://www.pinterest.com.mx/pin/545005992405248213/>

UN DÍA DE PESCA “PESCANDO FICHAS DE CENTENAS, DECENAS Y UNIDADES”

APRENDIZAJE ESPERADO: 1°-Formar cantidades que incluyen decenas y unidades con objetos concretos.

*2°-Comparar números de tres cifras formados con tarjetas de centenas, decenas y unidades.

EJE TEMÁTICO: Número, álgebra y variación.

TEMA: Número, adición y sustracción.

PROPÓSITO: (1°) Que los alumnos utilicen objetos que representen decenas y unidades para formar cantidades y compararlas.

(2°) Que comparen números de tres cifras formados a partir de objetos que representen centenas, decenas y unidades.

MATERIAL: Peces de diferentes colores y tamaños que representan a las centenas (amarillo), decenas (rojo) y unidades (azules), elaborados puede ser con foami u hojas de color enmicadas (pueden ser fichas de color amarillo,rojo,azul), con un clip pegado en la parte de atrás, una caña de pescar elaborada con un palito, estambre y en la punta del estambre un imán para que al pescar el imán atraiga al pez con el imán.

*La actividad se puede realizar dentro o fuera del aula, los peces se colocan en una superficie plana o bien dentro de una tina, decorando o ambientándola con pedacitos de papel crepe, o foami azul simbolizando el agua.

*E igual se puede trabajar con fichas de los colores correspondientes a las centenas decenas y unidades.

DESARROLLO DEL JUEGO

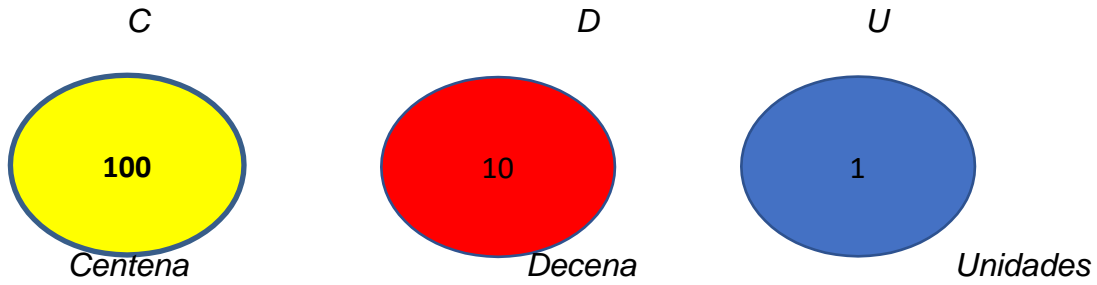
*Se organiza el grupo en equipos mediante la técnica de “el viento sopla, sopla y forma nubes de...# de integrantes” se realiza por varias veces hasta formar los equipos con el número de integrantes que se indique. (Esta actividad se realiza en el patio para tener más espacio para desplazarse)

*Una vez formados los equipos se les entregara su material para ir de pesca, se les mencionaran las reglas del juego y el propósito de esta actividad.

*Se les dará un tiempo determinado para realizar la pesca, mientras de fondo se les pondrá la canción de “marinero que se fue a la mar y mar y mar”, “ hoy vamos a pescar”, cuando la música pare, cada equipo realizará el conteo de peces que tiene acomodándolos según su

valor y posición numérica (verdes=100 representa las centenas, rojos=10 representa las decenas, azules=1 representa las unidades) , al final escribirán en una tarjeta el número-cantidad que se formó.

*Gana el equipo que logre reunir la cantidad mayor.



LISTA DE COTEJO					
Escuela:		CCT:		Grupo:	
Docente:				Trimestre	
Ciclo escolar:		Municipio, Estado			

Matemáticas		Realiza conteo de manera oral y escrita de números menores a 100.		Resuelve problemas a través del conteo		Utiliza estrategias de conteo para cuantificar los elementos de una colección.		Resuelve problemas que implican el uso de la recta numérica.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	no
#	Nombre del alumno								
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

Tabla 1. Autoría propia.

LISTA DE COTEJO					
Escuela:		CCT:		Grupo:	
Docente:				Trimestre	
Ciclo escolar:		Municipio, Estado			

Matemáticas		Utiliza apropiadamente los signos de mayor que >, menor que < o igual =, para comparar cantidades.		Reconoce figuras geométricas		Asocia los símbolos + y – para comunicar situaciones de cambio.		Completa la decena como estrategia para sumar dos números, cuyo resultado es mayor que 10.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	no
#	Nombre del alumno								
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

Tabla 2. Autoría propia.

REFERENCIAS

<http://www.materialeszany.com/2018/06/loteria-de-numeros-del-1-al-30.html?m=1>
<https://ar.pinterest.com/pin/586734657701291276/>

<https://www.facebook.com/AprendeConNanix>

<https://www.orientacionandujar.es>

<https://www.pinterest.com.mx>

<https://www.pinterest.com.mx/brendatorrecill/la-tiendita/>

<https://www.pinterest.com.mx/pin/312085449175249330/>

<https://www.pinterest.com/pin/515873332321042642/>

<https://www.pinterest.es/MartaInfantil/>

<https://www.youtube.com/watch?v=cmDwk2JP4-8>

Moreno J. (2002) *Aproximación teórica a la realidad del juego, Aprendizaje a través del juego*. P.11

Parrilla y Rodríguez (2002) P.41

UNESCO (1980) *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación*. P. 34,5,