



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Estrategia de Aprendizaje para el Desarrollo de Habilidades Matemáticas

Autor(a): Vanessa García González
Escuela Primaria “Francisco I. Madero” 15EPR1210J
Nezahualcóyotl, México
17 de febrero de 2023



ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MATEMÁTICAS

Introducción

El proceso enseñanza-aprendizaje debe estar en constante renovación en vías de adecuarse a las necesidades de las generaciones actuales. De los grandes retos de las instituciones educativas es lograr que los estudiantes alcancen aprendizajes significativos. La continua renovación de estrategias de enseñanza y actividades de aprendizaje es clave para que se logren los objetivos que se persiguen en los programas de asignatura y el mismo plan educativo de la Institución. Las estrategias donde el estudiante pone en práctica los conocimientos adquiridos tienen grandes ventajas, pues es cuando se pone de manifiesto su conocimiento en relación con el contexto.

La importancia de la creatividad influye en la capacidad de desarrollar las habilidades dentro de una formación integral de los alumnos de educación básica, es decir, el despertar la curiosidad en nuestros alumnos para optimizar el aprendizaje, es una manera de optimizar los conocimientos y volverlos significativos. Como lo menciona (Bruner, 1963): “La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”.

Hablar de creatividad implica introducirnos a una serie de procedimientos en los que el cerebro se ve obligado a trabajar de manera conjunta, es decir, busca la manera de intervenir desde distintas áreas de pensamiento para enfocarlas hacia un mismo sentido. El desarrollo de las habilidades creativas dentro del aula se ha vuelto parte fundamental para favorecer el aprendizaje autónomo y colaborativo además de ser una gran oportunidad de desarrollar un pensamiento creativo y crítico en los estudiantes.

Comúnmente vemos dentro de las aulas que a los alumnos se les dificulta comprender situaciones diversas y buscan la manera de hacerlo a través de sus

alcances y de los que se le permitan. A su vez, en algunas asignaturas como lo son las matemáticas, en educación primaria, se centran en la resolución de “*Desafíos Matemáticos*” los cuales, los llevan a buscar de manera creativa, las posibles soluciones tanto de manera grupal, en equipos, como individualmente.

Sin embargo, a pesar de que en cualquier área es posible ejercer la creatividad, al introducir actividades llamativas con materiales tangibles, interviene como una gran oportunidad para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas con las que se pueda salir de la rutina y a su vez, se pueda llevar al alumno a tener aprendizajes significativos. Aprender a sumar y restar empieza con aprender a contar. Algunos niños aprenden a contar en la guardería o en el preescolar, pero no significa que sepan sumar o restar. Durante mucho tiempo el trabajo en el aula ha quedado definido por lo que cada profesor realiza de acuerdo a su formación y el tipo de a la asignatura que imparte, sin embargo, el proceso enseñanza-aprendizaje debe estar fundamentado en la generación de aprendizajes significativos y no solamente la transmisión de información. No debe confundirse la libertad de cátedra con la elección adecuada de estrategias de enseñanza aprendizaje (Duart, 2005).

Desarrollo de la estrategia

La siguiente estrategia de aprendizaje, se realizó teniendo claro el objetivo que se persigue que es *utilizar el conteo para contar y construir colecciones, identifique una cantidad a partir de imágenes y realice sumas y restas de números menores a 100, utilizando el caminito*, para así darlo a conocer al estudiante, durante el proceso se efectuó por parte del docente como guía para dirigir la actividad. Se tomó en cuenta los aprendizajes previos y se evaluó finalmente para conocer el grado de avance según los objetivos planteados. Fue importante retroalimentar las acciones del estudiante de manera continua; antes, durante y después de la actividad.

El siguiente recurso es útil para lograr que el alumno o alumna domine y reconozca los números del 1 al 100 a través del juego, identifique los números sucesores y antecesores y realice adiciones y sustracciones. Además, es un material que es útil para trabajarlo de manera transversal con otras asignaturas ya que cuenta con imágenes en cada uno de los números. Es una actividad que se presta para los alumnos que continúan en el proceso del reconocimiento de números, del conteo y que requieren de recursos visuales para mayor concentración.

La estrategia presentada, fue aplicada en la escuela primaria “Francisco I. Madero”, en el turno vespertino. Dicha institución se ubica en el municipio de Nezahualcóyotl, Estado de México en la colonia Vicente Villada. Dichas actividades se llevaron a cabo en el grupo de 2ºA el cual está conformado por 21 alumnos de los cuales 5 son niñas y 16 son niños.

A continuación, se presentan una serie de actividades como estrategias para que el alumno (a) ponga en marcha el desarrollo de habilidades matemáticas dirigidas a impulsar la comprensión y la asociación simultánea del juego con los números, buscando como resultado, leer, ordenar y representar números del 1 al 100 de manera creativa.

participante y el equipo que logre sumar o llegar más lejos, será el ganador. Cada equipo anotará en cada ronda, la suma realizada en su cuaderno.

- Ahora, dividir cada equipo en dos para trabajar por parejas. Jugarán el juego llamado “¿Quién llega primero al 100?”. Por turnos, cada alumno tirará el dado y avanzará el número de casillas de acuerdo al número que le salga, realizando conteo en voz alta. Si la ficha cae en una decena, podrá tirar dos veces, pero si cae en un objeto que tenga patas, deberá regresar el número de casillas que le salgan en el dado. El primero que logre llegar al 100, será el ganador.

-
- Cierre:**
- Finalmente, cada alumno tirará por turnos su dado y pasará a escribir al pizarrón el número que le tocó (avanzando desde el número donde quedó el alumno anterior).
 - Se realizará la suma de todas las cantidades.
 - De acuerdo con el número obtenido, se realizará un dibujo y se escribirá el nombre del objeto seleccionado.

-
- Evaluación:**
- Por medio de una rúbrica en donde se muestren los puntos desglosados de los aprendizajes que se debían alcanzar así como de los aspectos de las diferentes áreas a desarrollar.
-

✚ Evidencias



Ilustración 1. ¿Quién llega al 100?
Autoría propia



Ilustración 2. Trabajo individual con libros de texto.
Autoría propia



Ilustración 3. Trabajo por equipos.
Autoría propia



Ilustración 4. Apoyo visual.
Autoría propia

Conclusión

En conclusión, la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas es un proceso importante para el crecimiento y desarrollo del área lógico-matemática y por lo tanto el aprendizaje de los procesos de conteo, adición y sustracción, suelen tener cierta complejidad al momento de aprender, debido a las estrategias utilizadas por parte del educador.

Algunos desafíos son evidentes, como tener dificultad para sumar, restar, multiplicar y dividir, y otros son menos notorios como el hecho de realizar conteo ascendente y descendente, sin embargo, puede ser que desde ahí no se tengan fortalecidas ciertas habilidades que permitan a los educandos, continuar con los aprendizajes esperados. Por ejemplo, algunos niños tienen dificultad para decir la hora o para distinguir entre la izquierda y la derecha, seguir una línea o marchar y eso afecta directamente a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Cuando los niños tienen dificultades con las matemáticas, esto no significa que no sean inteligentes o que no se estén esforzando lo suficiente. De hecho, a menudo están dando lo mejor de sí.

Algunos niños tan solo necesitan más tiempo y práctica para aprender las habilidades matemáticas, o una mejor instrucción. Otros necesitan ayuda adicional para lograrlo. El tipo de apoyo que necesita un niño suele depender de qué está causando el desafío. Por consiguiente, las estrategias antes mencionadas, son algunos ejemplos de cómo se pueden fortalecer las habilidades numéricas y por lo tanto establecer métodos que permitan llegar a nuevos procesos complejos.

<i>APRENDIZAJE ESPERDO</i>	<i>Lee, escribe y ordena números naturales del 1 al 100</i>			
<i>INDICADOR DE LOGO</i>	<i>NIVEL DE LOGRO</i>			
Cuenta todos los números, de cada colección, estableciendo correspondencia en la secuencia numérica	SOBRESALIENTE	SATISFACTORIO	BASICO	INSUFICIENTE
Resuelve problemas a través del conteo y con apoyo de las colecciones visuales.				
Utiliza el material didáctico de manera adecuada y se integra a la actividad sin ninguna dificultad				

Autoría propia

Referencias

Bruner, J. S. (1963). *El proceso de la educación*. México: UTEHA.

Cristino, J. R. (2017). Imaginación, creatividad y aprendizaje por descubrimiento a través del arte en educación infantil. . *Revista de Estudios en Sociedad, Artes y Gestión Cultural*.

Gardner, H. (1995). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de Sigmund Freud, Albert Einstein, Pablo Picasso, Igor Stravinsky, T.S. Eliot, Marta Graham y Mahatma Gandhi* . Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Tesouro de la UNESCO, tomado de:

<https://vocabularies.unesco.org/browser/thesaurus/es/search?clang=es&q=ense%C3%B1anza+aprendizaje+&vocabs=>