



EDOMÉX
SECRETARÍA GENERAL DE EDUCACIÓN



Tablero de operaciones para la resolución de problemas

Autor(a): Norma Monroy Escamilla
Escuela Primaria “Fernando Aguilar Vilchis” 15EPR4680V
Atlacomulco, México
03 de febrero de 2023



INTRODUCCIÓN

“En matemáticas, el arte de proponer una pregunta debe tener mayor valor que resolverla.”

Georg Cantor

De acuerdo al Plan y Programas, “Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Primaria 3°, SEP. (2017. p. 212), “El Pensamiento matemático es la forma de razonar para resolver problemas”

Es importante reconocer que las estrategias lúdicas permiten reforzar y afianzar lo aprendido por los estudiantes, aumentan el proceso de socialización al compartir y cooperar en el trabajo en equipo y fortalecen el aprendizaje significativo; además favorecen la motivación y propician un cambio de actitud hacia las matemáticas.

En este sentido autores como Jiménez (2002, p. 42), respecto a la importancia de las actividades lúdicas y su importancia dentro del aula, considera que: es una condición, para hacer frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Núñez (2002, p. 8) considera que: La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los estudiantes.

DESARROLLO

Con la implementación de la estrategia:



Imagen 1 Autoría propia.

Los alumnos, mediante la actividad lúdica, interactúan y llegan a acuerdos para poder determinar la operación a realizar y resolver el problema planteado.

Imagen 2 Autoría propia.

Realizan en parejas, la resolución del problema matemático, compartiendo ideas y poniendo en práctica el procedimiento acordado.





Imagen 3 Autoría propia.

El niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje mediante las actividades lúdicas.

Imagen 4 Autoría propia.

Tomando en consideración lo anterior, además de diversas actividades, se pone en práctica la estrategia “Tablero de operaciones básicas para la resolución de problemas matemáticos”, con la finalidad de desarrollar el pensamiento matemático en los alumnos, ya que, con el análisis de problemas matemáticos y el uso de operaciones básicas para su resolución, fortalecerá el pensamiento lógico-matemático.



TABLERO DE OPERACIONES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS.

MATERIALES

La mayor parte del material que se utiliza, es reciclable.

- Cartón
- Taparrosclas de refresco o de garrafones de agua.
- Partes de hojas de colores o papel para forrar.
- Silicón
- Material impreso
- Semillas
- Tarjetas adheribles o mica.
- Huevitos de plástico



Imagen 5 Autoría propia.

Recurso Cuna de huevitos utilizado en el momento inicial de la estrategia.



Imagen 6 Autoría propia.

Imagen del Tablero de operaciones.

APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

Imagen 7 Autoría propia.

Se inicia con el juego ¡Basta alfabético! Haciendo uso de un contenedor de huevitos llamado “Cuna de huevitos”, cada uno identificado con una letra del abecedario, dentro de cada huevito hay un problema escrito.

Un alumno (a) menciona la primera letra del abecedario y en silencio las que siguen hasta que se le dice ¡Basta!



Imagen 8 Autoría propia.

El alumno (a) menciona la letra en la que se quedó, en la cuna de huevitos se identifica la letra y se extrae el huevito señalado con la letra indicada.



Imagen 9 Autoría propia.

Se abre el huevito y se lee el problema que se resolverá.



Imagen 10 Autoría propia.

Después de leer el problema, en consenso con los alumnos, de manera individual, por parejas o equipo se identifica la operación que se tendrá que realizar para llegar a la resolución del mismo teniendo el cuidado de colocar el signo matemático a un lado.



Diálogos

MAESTRA: “Su compañero leerá el problema, pongamos atención por favor”

ALUMNO: “En la tienda de la escuela hay 26 juegos que se tendrán que acomodar en 5 estantes, ¿Cuántos juegos habrá que colocar en cada uno?”

MAESTRA: “Al leer el problema ¿Alguien identificó la operación que se puede realizar para la resolución del problema?”

ALUMNO: ¡Un reparto! ¡Una división!

MAESTRA: “En su tablero realicen el procedimiento para la resolución del problema.



Imagen 11 Autoría propia.

Haciendo uso de sus casilleros, comienzan a colocar las semillas de acuerdo a la operación que se esté realizando.

EJEMPLO

“En el salón de tercer grado hay 34 alumnos, se formarán 5 equipos, ¿Cuántos alumnos se integrarán en cada uno?”

- Con la participación de los alumnos se analiza y consensa la operación necesaria para la resolución del problema.
- Se escribe la operación en el post-it o mica.
- Se colocan las 34 semillas en el recuadro, representando a los alumnos.
- Utilizarán 5 casilleros para ir realizando el reparto.
- Realizan el reparto y al finalizar se comparten los procedimientos y el resultado.



Imagen 12 Autoría propia.

Alumnos realizando los ejercicios con el tablero.

CONCLUSIONES

Los alumnos:

- Tiene el interés del trabajo con las matemáticas.
- Aprenden de manera lúdica, colaborativa, participativa y amena.
- Desarrollan la expresión oral más fluida.
- Analizan cada uno de los procedimientos que utilizan para la resolución de un problema matemático.
- Practican operaciones básicas.
- Se analizan y resuelven problemas matemáticos situados en su realidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SEP. (2017) Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación primaria. 3° Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos.

Núñez, P. (2002). Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos. Bogotá D.C: Editorial Loyola.

Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.