

**INSTANCIA PROVINCIAL 2021**

**TÍTULO DEL TRABAJO: “MATEJUEGOS”**

**NIVEL: PRIMARIO**

**CAMPO DEL CONOCIMIENTO/ESPACIO CURRICULAR/UNIDAD: MATEMÁTICA**

**MODALIDAD: COMÚN**

**SALA/GRADO/AÑO/CICLO/SECCIÓN: TERCERO CANTIDAD DE ALUMNOS/AS PARTICIPANTES: 19**

**EJE TEMÁTICO: NÚMERO Y OPERACIONES**

**SABERES:** **EL RECONOCIMIENTO DE LA ORGANIZACIÓN DEL SISTEMA DECIMAL DE NUMERACIÓN EN DIVERSAS SITUACIONES**

* **DATOS DE LA INSTITUCIÓN**

**NOMBRE: ESCUELA N°15 JOSÉ HERNANDEZ**

**LOCALIDAD: BERNASCONI TELÉFONO:02925 499283**

**CORREO ELECTRÓNICO:** [**escuela15@lapampa.edu.ar**](mailto:escuela15@lapampa.edu.ar)

**DOCENTES:**

**CINTIA MILLACURA**

**MARÍA INÉS GUSOL**

**REGISTRO NARRATIVO MATEJUEGOS**

Esta propuesta surge de la necesidad de reforzar los saberes en relación al reconocimiento de la organización del sistema decimal de numeración en diversas situaciones[[1]](#footnote-0).

Los alcances seleccionados para desarrollar las actividades fueron los siguientes:

* utilizar (leer y escribir) números naturales de 1, 2, 3, 4 o más cifras, en contextos significativos al comparar cantidades, números y posiciones
* Explorar regularidades de la serie numérica que aporten al conocimiento de la serie oral y escrita.
* Determinación y uso de relaciones entre números. Ejemplo: mil más que, cien más que, entre, antes de, después de, entre otros.
* Usar la adición y la sustracción en distintos contextos, formatos y significados. Ejemplo: agregar, reunir, avanzar, ganar, quitar, separar, perder, retroceder.[[2]](#footnote-1)

Teniendo en cuenta estos saberes prioritarios, el objetivo principal de esta propuesta es promover el uso del juego mediante actividades y materiales lúdicos en el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas. Es por ello que nos enfocamos en:

-Emplear juegos para introducir, practicar o afianzar conceptos.

-Diseñar, manipular y elaborar materiales lúdicos que ayuden a la comprensión de determinados contenidos.

- Reforzar o profundizar los contenidos del área de matemáticas de forma diferente.

- Desarrollar el razonamiento matemático.

- Potenciar la imaginación y la creatividad.

- Valorar la importancia del proceso y no sólo de los resultados.

- Desarrollar actitudes de compañerismo, trabajo en equipo, responsabilidad…

- Respetar otras formas de solucionar los problemas y las actividades planteadas.

El contexto que hoy nos atraviesa, ha cambiado las formas de acceso al aprendizaje, pero ese cambio no fue aprehendido por todos de la misma manera. Es por ello, que teniendo en cuenta que los saberes construidos en el año 2020 actuarían como cimiento para la construcción de los nuevos saberes, nos concentramos en repasar y marcar un punto de partida, teniendo en cuenta todas las realidades que atraviesan nuestra aula. Y es de pensar en el **cómo surge** esta propuesta. Qué mejor forma de abordar las matemáticas que a través del juego, actividad que posee la ventaja de interesar a los alumnos, permitiéndoles, al momento de jugar, independizarse relativamente de la intencionalidad del docente y desarrollar la actividad, cada uno a partir de sus conocimientos, mientras lo comparten con sus pares, lo que resulta más enriquecedor aún.

Durante el primer periodo del año, en nuestra institución, trabajamos en burbujas, una de nueve alumnos y la otra de diez, alternando su presencialidad: lunes y miércoles BURBUJA A; martes y jueves BURBUJA B y los viernes se alternan ambas burbujas trabajando de forma bimodal. Para llevar a cabo esta propuesta se aprovecharon, especialmente, las clases presenciales, tanto áulicas como del área especial de Educación Física. En el caso de la bimodalidad, se envía la propuesta a las familias por medio del grupo WhatsApp del que todos participan, donde se adjuntan, si así lo requiriera la actividad, videos, imágenes, links, etc. También se reparte material impreso o concreto a cada uno si fuera necesario, para garantizar que la propuesta sea accesible y viable para todos. Actualmente, retomamos la presencialidad diaria con el grupo completo.

Este trabajo se basa en intentar introducir en el aula actividades lúdicas, para facilitar la comprensión de los conceptos que se pretende que los niños y niñas adquieran, invitándolos a participar activamente en el proceso y brindándoles la oportunidad de desarrollar herramientas y estrategias que le serán útiles para fijar y desarrollar ciertos contenidos.

Con el juego de cartas los objetivos principales son practicar la orden de los números naturales, reconocer su valor posicional y establecer dentro de la serie numérica cuál es el de mayor valor. La manipulación de cartas[[3]](#footnote-2) y el trabajo en equipos permite una construcción del conocimiento de forma colaborativa. La actividad consiste en asignar equipos (se utiliza la posición de cada uno dentro del aula) se le entrega a cada alumno diez cartas numeradas del 0 al 9, deben colocarlas boca abajo, mezclarlas y sacar 4 cartas. Con ellas deben formar el número más grande que se pueda, registrarlo en cuaderno y debatir con su compañero sobre cuál es el mayor y una vez que queda determinado, colorearlo. Es interesante el debate que surge entre los jugadores cuando los números por ejemplo comienzan igual, incluso muchas veces requiere que la docente actúe como mediador, haciendo notar algunas regularidades, como por ejemplo: si los miles son igual, paso al siguiente número de menor valor, los cienes y así sucesivamente hasta encontrar la diferencia.

Al trabajar con dado los alumnos presentan gran entusiasmo, esta estrategia fue pensada con el objetivo de mejorar, por un lado, el cálculo mental de los alumnos/as, la memoria visual y practicar el algoritmo de la suma con y sin dificultad. La actividad consistía en que cada alumno recibiera un dado y con él formará números de 4 cifras. Al anotar los números en el cuaderno, debían hacerlo con el valor que su posición le asignaba, por ejemplo: el 1 en los miles vale 1.000; el 2 en los cienes vale 200; el 3 en los dieces vale 30 y el 4 en los unos vale 4. Quedando registrado de esta manera: **1.000 + 200 + 30 + 4 = 1.234.** Se trabajó en equipos, cada alumno formaba su número y lo compartía con su par, para luego sumarlos. En total, resolvieron cuatro sumas cada grupo.

En el caso del circuito con elementos, se trabaja de forma conjunta con el área de Educación Física. Se pensó en un recorrido donde el objetivo es que los chicos puedan poner en práctica las habilidades motrices básicas a través del juego cooperativo, así como reconocer y comprender reglas básicas de participación. También se trabaja de forma paralela formando números y el reconocimiento del valor posicional. Como se plantea con anterioridad, la propuesta consiste en presentar un circuito con diferentes obstáculos que requieren poner en práctica diversas habilidades psicomotrices para sortearlos y así lograr el propósito final, que es la formación de un número de cuatro cifras con la colaboración de todos los jugadores, ya que cada uno tiene asignada la tarea de buscar un número con un valor posicional diferente. De ésta manera ejercitan la memoria, mientras realizan otra actividad. Un error implicaría la imposibilidad de formar el número o la necesidad de implementar nuevas estrategias para lograr el resultado, por ejemplo si toman dos tarjetas de la misma caja de números (dieces) deberán sumarlos. Esta actividad potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos.

El juego estimula las capacidades del pensamiento y desarrolla la creatividad. Cuando un niño juega obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de aplicar aquello que ha ido aprendiendo. Es por ello que el juego es considerado una de las actividades más importante para los niños, porque no sólo se divierten y se distraen sino que es su principal instrumento natural de aprendizaje y desarrollo, además de que favorece la comunicación y la socialización.

Considerando que el procedimiento de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas resultará mucho más placentero si se hace a través del juego es que se pensaron innumerables alternativas en la cotidianeidad áulica para implementarlo además de las propuestas planteadas, como rompecabezas, bingos, juegos de memoria, de emboque, de manipulación de objetos. Algunos para trabajar de forma individual y otros para hacerlo de forma grupal; siempre estimulando el pensamiento creativo y crítico de los alumnos y alumnas para la elaboración propia de estrategias de aprendizaje.

Este trabajo busca promover la idea de implementar nuevas formas de enseñanza, romper con la rutina y presentar nuevas estrategias. Los juegos son mucho más que una simple actividad, son una herramienta, un recurso didáctico que será muy provechoso para los alumnos porque les permitirá no sólo desarrollar interés por las diferentes propuestas, sino que también incrementará la atención, fomentará la participación y enriquecerá las relaciones sociales, permitiendo desarrollar un clima de enseñanza-aprendizaje más atractivo y disfrutable.

1. Aportes para la reorganización y priorización de saberes en la enseñanza. Educación primaria. Primer ciclo, [↑](#footnote-ref-0)
2. Ídem [↑](#footnote-ref-1)
3. Se preparó material para cada uno de los alumnos. [↑](#footnote-ref-2)