

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: JUEGOS

NOMBRE Y CARGO DE QUIEN LO PROMUEVE (DOCENTE): ERICK QUIROZ MATA

NIVEL EDUCATIVO: 30EPR1037K VERACRUZ

OBJETIVO DE ESTE MATERIAL: MEJORAR LA HABILIDAD DE CÁLCULO MENTAL EN LOS NIÑOS CONSTRUYENDO UN REPERTORIO DE RESULTADOS DE SUMAS Y RESTAS REALIZANDO DESCOMPOSICIONES ADITIVAS A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS, PARA MEJORAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS.

DESCRIPCIÓN: A TRAVÉS DE JUEGOS DE MESA DONDE SE PRESENTAN DOS TABLEROS, EL PRIMERO DONDE ESTÁN IMPRESOS HASTA 40 NÚMEROS DE DOS CIFRAS CON TERMINACIÓN EN 5, Y EN EL OTRO TABLERO HAY 40 NÚMEROS DE UNA CIFRA QUE SE PUEDEN REPETIR, EL JUEGO CONSISTE EN TIRAR POR TURNOS DOS FICHAS, UNA AL PRIMER TABLERO Y OTRA AL SEGUNDO, SE SUMAS LOS DOS NÚMEROS Y GANA LA PARTIDA EL NIÑO QUE LOGRE OBTENER MÁS PUNTOS. SE PUEDEN HACER VARIACIONES REALIZANDO RESTAS O CAMBIANDO LOS NÚMEROS DE LOS TABLEROS.

ACCIONES REALIZADAS PARA PROMOVER: EL JUEGO SE HA IMPLEMENTADO CON NIÑOS DE SEGUNDO Y TERCER GRADO EN LAS PRIMERAS HORAS DE LA MAÑANA, SE REÚNEN EN EQUIPO PARA JUGAR CON LOS TABLEROS Y REGISTRANDO EN SU LIBRETA LOS PUNTOS OBTENIDOS. ELLOS AL CALCULAR EL RESULTADO DE LA SUMA DE UN NUMERO DE UNA CIFRA CON OTRO DE DOS CIFRAS REALIZAN DESCOMPOSICIONES ADITIVAS DE NÚMEROS COMPLEMENTOS A 10, QUE AYUDAN A CREAR AL NIÑO UN REPERTORIO DE RESULTADOS DE ESAS ADICIONES QUE AYUDA EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS.

IMPACTO ALCANZADO: LAS PRÁCTICA CONSTANTE DE ACTIVIDADES LÚDICAS DISEÑADAS PARA CÁLCULO MENTAL SON ESTRATEGIAS QUE HAN FAVORECIDO EL DESARROLLO DE ESTA HABILIDAD PARA RESOLVER PROBLEMAS DE ADICIÓN QUE SE LE PRESENTAN EN LA ESCUELA Y EN OTROS CONTEXTOS DE LA VIDA DIARIA. ADEMÁS DE FAVORECER LA LECTURA, ESCRITURA Y COMPARACIÓN DE NÚMEROS DE DOS CIFRAS, LA PRÁCTICA DEL TRABAJO EN EQUIPO Y EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

EVIDENCIA: (IMÁGENES)



