

Abril 2009: Estrategia I. La alcancía Mágica (Educación Primaria)

Escrito por Faviola Lorena Morales Morales (Durango, Dgo. México)
Viernes 24 de Abril de 2009 13:42

Estrategia I: La alcancía Mágica

Sesión I

Propósito:

Que los niños resuelvan problemas que impliquen descomponer una cantidad en dos sumandos, a través de un juego.

Descripción:

- El grupo se organiza en equipos. A cada equipo se le otorgan monedas de peso y dos pesos, las cuales se guardan en una alcancía.
- En seguida los equipos resuelven el siguiente problema:
Descubre cuántas monedas de peso y de dos pesos tengo en esta alcancía, si en total guardé 16 pesos.
- Después los niños juegan dentro de sus equipos con un tablero grande, el cual consta de 30 casillas.
- Por último grupalmente se discute qué estrategias utilizaron para tratar de ganar el juego.

Contenido: Expresión de cantidades utilizando los símbolos numéricos convencionales.

Actividades	Recursos	Evaluación
-------------	----------	------------

- Los niños se reúnen por equipos de cinco integrantes, se asignan un nombre que los distinga. A cada equipo se le otorgan 16 pesos.

- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Materiales:** Monedas de papel de peso y de dos pesos.

- **Instrumentos:** Guión de observación
- **Registro de evaluación:**

- **Conceptos** Expresión de cantidades de manera convencional.
- **Procedimientos** Utilización del conteo como estrategia para adquirir los números.
- **Actitudes** Trabajo en equipo.

Contenido: Comparación de cantidades.

Actividades	Recursos	Evaluación
-------------	----------	------------

Abril 2009: Estrategia I. La alcancía Mágica (Educación Primaria)

Escrito por Faviola Lorena Morales Morales (Durango, Dgo. México)

Viernes 24 de Abril de 2009 13:42

- Los niños responden si el dinero que poseen es más, o menos de 70, de 83, de 60 y ellos mencionan
- Por equipo escriben en su cuaderno números mayores y menores que la cifra que poseen y los comparan

- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Materiales:**
Monedas de papel de peso y de dos pesos, cuadernos.

- **Instrumentos:**
Guión de observación
- **Registro de evaluación:**

- **Conceptos**
Identificar números mayores y menores que una cantidad establecida.
- **Procedimientos**
 - Utilización de estrategias para identificar números mayores y menores que cierta cantidad.
 - Comparación de las magnitudes de los números.
- **Actitudes**
Trabajo en equipo.

- **Evidencias:** Cuaderno de los niños.

Estrategia I: La alcancía Mágica

Sesión II

Contenido: Resolución de problemas que implican averiguar el valor de un sumando o descomponer un número

Actividades	Recursos	Evaluación
-------------	----------	------------

- Se muestra una alcancía al grupo y se propone a los niños que descubran cuantas monedas de peso y de dos pesos tiene.
 - Los niños agrupan las monedas de ambas denominaciones y en una hoja de máquina anotan las cantidades.
 - Después cada equipo expone ante sus compañeros la posible solución al problema planteado. Cuanto más se acerque a la cantidad real, más puntos gana.
 - Se premia al equipo que logró adivinar la cantidad.
 - Se plantea la siguiente pregunta al grupo: ¿De qué otras maneras se puede representar la moneda de peso y de dos pesos?
- En seguida se pide que se repartan el dinero de manera que cada integrante tenga \$8. Por equipo se reparte un tablero grande a cada equipo con la serie numérica hasta el 30, y tarjetas con los números del 1 al 30.
- 1.- Se reparte un tablero grande a cada equipo con la serie numérica hasta el 30, y tarjetas con los números del 1 al 30.
 - 2.- Antes de iniciar el juego, los niños revuelven las tarjetas y el niño que sea elegido como el iniciador del juego toma un peso de su dinero.
 - 3.- El iniciador del juego toma un peso de su dinero.
 - 4.- El mismo niño levanta una tarjeta y al ver el número rápidamente dice cuántos sumar o restar al dinero que le queda.
- Sí dice más se mueve a la derecha tantos lugares como el número que dijo. Sí dice menos, se mueve a la izquierda tantos lugares como el número que dijo.

Abril 2009: Estrategia I. La alcancía Mágica (Educación Primaria)

Escrito por Faviola Lorena Morales Morales (Durango, Dgo. México)

Viernes 24 de Abril de 2009 13:42

- 5.- Sí el niño logra caer en el número que le salió en la tarjeta se queda con su peso si no lo poner
- 6.- Para continuar el juego otro niño lanza el dado, avanza las casillas que indique y levanta otra tarjeta
- 7.- El tablero contiene algunos desafíos en algunas de las casillas si los niños logran resolver gana
- 8.- El juego se repite hasta completar tres rondas, después se agrega un dado y tarjetas.
- 9.- Gana el niño que logre quedarse con más monedas después de tres rondas.
- Finalmente los niños pasan al salón y comentan que estrategias les sirvieron para poder atinar con

- **Tiempo:** 2 horas.

- **Materiales:**

- Alcantía con 16 pesos.
- 6 tableros de 30 casillas.
- 6 juegos de 30 tarjetas.
- 12 dados y monedas de papel de \$1 y \$2.

- **Instrumentos:**

Guión de observación

- **Registro de evaluación:**

- **Conceptos**

Problemas de descomposición de un número en dos sumandos.

- **Procedimientos**

Utilización de estrategias para resolver problemas de descomposición de números.

- **Actitudes**

- Trabajo en equipo.
- Confrontación de resultados.

- **Evidencias:** Hojas de máquina con las respuestas de cada equipo.