

## “SI JUGAMOS EN FAMILIA...LAS MATEMÁTICAS SON MÁS DIVERTIDAS”

Eje: Números y Operaciones

Área del conocimiento: Matemática

Localidad: Santa Rosa

Institución educativa: Escuela N° 218 “República del Ecuador”

Docente: Fernández Natalia Vanesa

El siguiente trabajo se desarrolló de manera conjunta entre los dos grupos de alumnos de 1º grado del turno tarde. Son dos grupos heterogéneos en lo que respecta a los tiempos de aprendizajes, en general en esta etapa requieren de un adulto monitor y en la mayoría de las familias uno de los dos tutores está presente para ejecutar las diversas actividades. Para lograr establecer el vínculo familia- escuela se creó un grupo de difusión a través de la aplicación de WhatsApp y por medio de estos se envía de manera diaria las actividades de todas las áreas pedagógicas.

El presente trabajo se titula *“Si jugamos en familia...las matemáticas son más divertidas”* porque a través de múltiples juegos se logró vincular a la familia con la enseñanza de los diferentes saberes que corresponden al eje “Números y Operaciones”.

Los juegos fueron la herramienta didáctica que motivó a los alumnos y sus familias a adentrarse en el aprendizaje matemático. Este aprendizaje se logró porque los estudiantes se involucraron en los diferentes momentos del proceso enseñanza y aprendizaje, es decir, fueron partícipes en la construcción del juego, su posterior ejecución y por último su vinculación con las diversas actividades propuestas por el docente.

Los diferentes juegos matemáticos fueron la apertura para iniciar las actividades de Matemática. Incluyeron múltiples saberes desde el sistema de numeración hasta las principales nociones de las operaciones de adición y sustracción y el manejo del dinero.

La construcción del juego, reglas de juego e indicaciones adicionales al mismo se enviaron al grupo de difusión de los dos grados a través de videos que la docente realizó utilizando

materiales caseros (maples de huevos, tapitas, latas, cartulinas, rollos de cocina, etc.) Además se utilizaron materiales que se habían solicitado al comienzo del año en la lista de materiales: cartas españolas, dados, cuadernillo de fotocopias y libro de áreas integradas Abrojito 1 de editorial Estación Mandioca.

Otro recurso que se utilizó fue la implementación de juegos y fichas interactivas como actividades de refuerzo para los diferentes saberes que se fueron trabajando a lo largo del año lectivo. Los juegos educativos que se utilizaron son de la página Árbol ABC y Wordwall. En el caso de esta última página la docente puede crear sus propios recursos de enseñanza con plantillas, las cuales permite puntualizar y ejercitar contenidos específicos como: sumas de números iguales y sumas que dan 10. <https://wordwall.net/play/3986/277/780>  
<https://wordwall.net/play/3984/830/967>

Estos tipos de recursos fueron los que más gustaron a los alumnos, pero siempre se tuvo en cuenta aquellas familias que no tenían acceso a internet y se ofreció como alternativa volver a jugar los juegos previamente construido por ellos o realizar las actividades de las fichas interactivas a través de la copia o impresión de la misma, la cual se compartía en el grupo a través de imágenes o formato PDF.

A continuación paso a nombrar los diversos juegos que se propusieron para que jugaran en familia:

- Juegos de emboque simple con maples de huevo y tapitas
- Juego de emboque de latas dobles con valores de 10 puntos y 1 punto
- Juego con dados (Mini generala doble, ¿Quién saca más puntos? y Bingo de números hasta el 6 y Bingo de números hasta el 12)
- Juego con la banda numérica (tapar los números y bingo)
- Juego recorrido de mesa hasta el 30 “Carrera patriota”
- Juego con cartas españolas ( La escoba del 10, Guerra del Mayor o Menor, Formar el número Mayor o Menor)
- Juego de bingo de sumas y restas

Juego con la grilla numérica ¿Dónde están las monedas?

- Juego “La juguetería” (representar precios con billetes y monedas)

- Juego del libro Abrojito (Ruleta de números, Juntar arañas y Recorrido de cálculos)

En el desarrollo de cada juego no solo se pretendió enseñar contenidos puramente matemáticos sino que se propuso en primer lugar que los niños aprendieran a jugar, es decir, respetar las reglas del juego, los turnos, aprender a registrar los puntajes, aceptar perder y ganar; pero sobre todo, compartir un momento familiar.

En segundo lugar se plasmó en el cuaderno de cada estudiante el ganador de la partida, de esta manera quedaba registrado en la devolución que se realizaba al docente el momento compartido en familia.

Por último cabe aclarar que los diferentes juegos no se juegan solo una única vez, por el contrario se proponía volver a jugar una nueva partida antes de continuar con otras actividades de refuerzo o ampliación de los contenidos. Además a través del grupo de difusión o en las video llamadas a los alumnos, la docente les recordaba a las familias jugar con sus niños a los juegos Matemáticos todas las veces que les fuera posible, porque jugar de forma reiterada no solo es un momento de disfrute familiar sino que es un momento de aprendizaje para el niño, en el cual memoriza cálculos matemáticos sencillos, identifica el anterior o posterior a un número, reconoce los números, registra y obtiene el resultado de su puntaje y puede verificar el puntaje de otros jugadores, entre otros.

En otras palabras jugar es aprender Matemática y si se juega en familia ese juego se transforma en un aprendizaje significativo para cada uno de los estudiantes de primer grado.