

# INTERVENCIÓN EDUCATIVA MEDIANTE EL JUEGO

(Esquema extraído de la Asociación Nacional de Investigación Educativa)

## OBJETIVO

CONOCER Y UTILIZAR ESTRATEGIAS BÁSICAS DE CÁLCULO MENTAL Y REALIZAR CÁLCULOS SENCILLOS DE SUMAS Y RESTAS

## PLANIFICACIÓN

### RETO

Una vez lanzados los cinco dados, se trata de conseguir el mayor número posible de operaciones (sumas y restas) para llegar al número objetivo.

### ESTÁNDARES

Utilizar estrategias de cálculo mental para sumar y restar números del 1 al 10.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

### FUNCIONES EJECUTIVAS

- Organizar los grupos.
- Turnos de juego.
- Diferentes formas de alcanzar el objetivo.

## ORGANIZACIÓN

### TEMPORALIZACIÓN

Una sesión de 30 minutos

### PARTICIPANTES / AGRUPAMIENTOS / CURSO

11 alumnos / 4-4-3 / 1º-2º PRIMARIA

### MATERIALES / RECURSOS

Juego "ThinkFun"

## ADAPTACIONES

Se empieza el juego con solo dos dados y el dado objetivo; luego se añade uno más; luego otro más...

## DESARROLLO

### FASE INICIAL. ACTIVACIÓN

- Explicación del juego.
- Los jugadores sentados en círculo
- Colocación del marcador de puntos y las fichas

### FASE DE DESARROLLO

- Cómo jugar
- Los jugadores lanzan el dado
- Los jugadores piensan las posibles combinaciones de números y operaciones.
- Se lleva un registro de las tiradas.

### FASE FINAL

- Todos participan y el juego se adapta a la diversidad del aula.

## EVALUACIÓN

### AUTOEVALUACIÓN

- Escalera de metacognición.
- ¿Qué he aprendido?

### RÚBRICA

- ¿Entiendo el juego?
- Juego
- Explico el juego

### EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

- Agilidad mental
- Mejor ejecución de operaciones
- Motiva a los jugadores a agudizar su pensamiento.

### DIFICULTADES. (FEEDBACK)

Sobre todo de organización y respeto a los compañeros.

## REFLEXIÓN FINAL

El juego elegido es un ejemplo muy claro de la relación de los números con las matemáticas. Por tanto, es evidente que está relacionado con los estándares de aprendizaje de esta área y, por supuesto, con las competencias citadas.

El carácter lúdico del juego hace que los contenidos matemáticos sean más atractivos e interesantes para los niños. Eso sí, los contenidos deben presentarse en distintos contextos y adaptarse a las diferentes situaciones reales. Además, los niños colaboran con los compañeros para realizar la tarea en equipo. Ayuda también a mejorar las aptitudes de cálculo mental y a usar procedimientos de cálculo más divertidos.

Los niños necesitan jugar pero, debido al cambio de la sociedad actual, juegan poco en casa y comparten poco tiempo con los padres. Por eso tenemos que aprovechar el tiempo que están en el colegio y utilizar una herramienta más, el **juego**, para mejorar su aprendizaje.



