
**“TIENDA RECREATIVA COMO UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE ÁULICO
PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE LA DIVISIÓN”**

Autores:

Glenda Alicia Guamán Álvarez¹,

Mirian Johana Morocho Inga².

Institución:

Universidad Nacional de Educación

Correos Electrónicos:

glendaalice95@gmail.com

mirian98morocho@gmail.com

RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito dar a conocer los resultados obtenidos en la investigación realizada sobre la implementación de un ambiente de aprendizaje áulico para mejorar la enseñanza de las Matemáticas, con relación al tema de la división. El objetivo principal de la investigación es crear un ambiente de aprendizaje áulico para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la división por medio de una tienda recreativa. En tal sentido, se ha realizado una búsqueda de información que respalde nuestro trabajo en donde intervienen varios factores como: el rol del docente y del estudiante, el clima del aula, las estrategias metodológicas, los materiales a utilizar y todas las herramientas que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La metodología empleada es en base a un enfoque mixto donde se presenta una combinación entre el enfoque cuantitativo y cualitativo. Por consiguiente, se empleó algunas técnicas e instrumentos como la observación participante, los diarios de campo, el diagnóstico y la encuesta. Posteriormente, se realizó la tabulación y graficación de los datos obtenidos en el programa Microsoft Excel, en donde se da a conocer el impacto generado con el uso de la Tienda recreativa. Finalmente, se puede decir que la implementación de la propuesta, a través de una tienda recreativa con diversos materiales, ha generado en los niños reforzar los conocimientos matemáticos. Debido a que se trabajó con varias actividades lúdica por medio del juego, lo que permite la interacción entre estudiantes y la manipulación de los materiales.

INTRODUCCIÓN

El ambiente de aprendizaje es importante a la hora de desarrollar un tema debido a que favorece a la construcción de conocimientos y permite fomentar el trabajo colaborativo. Dentro de los tipos de ambiente de aprendizaje está el ambiente áulico, considerado fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ayuda a mejorar la interacción entre docente-estudiante y el clima del aula. Siguiendo los aportes de Llinares, Valls y Roig (2008), se ha venido implementando los entornos de aprendizajes para mejorar y contribuir el aprendizaje tanto de los docentes como de los estudiantes, esto ha generado desarrollar en los estudiantes ciertos conocimientos o destrezas matemáticas.

El rol que cumple el docente es ser un facilitador dentro del proceso educativo, impulsa un aprendizaje autodirigido y colaborativo, dependiendo el entorno que rodea a los estudiantes. Por otro lado, el rol que cumple el estudiante es ser responsable de su propio aprendizaje mediante la ayuda del docente y la aplicación de un aprendizaje significativo, donde relaciona la nueva materia con los conocimientos que ya posee. (Goñi, 2011)

Los conocimientos matemáticos son importantes dentro de la sociedad debido a que están presentes en la vida cotidiana. Constantemente, realizamos operaciones simples o complejas para expresar las medidas o cantidades grandes. Por ende, los niños necesitan aprender sobre las operaciones básicas como suma, resta, multiplicación y división, que permiten entender el entorno que los rodea.

Además, los materiales o recursos didácticos son los instrumentos que posibilitan al docente relacionar las experiencias educativas con la realidad que rodea a los escolares. Esto, con el fin de capacitar y asesorar a los alumnos durante la adquisición de conocimientos. Por tanto, los materiales convencionales y no convencionales favorecen la adquisición de conocimientos de una forma práctica y dinámica.

DESARROLLO

Ambiente de aprendizaje

El ambiente de aprendizaje es el espacio donde los estudiantes interactúan entre sí, bajo condiciones físicas, sociales, culturales y humanas para que se produzca un aprendizaje significativo. Estos ambientes, son un conjunto de factores que favorecen o dificultan la interacción social en un espacio físico o virtual. También, el diseño de los ambientes de aprendizaje consiste en que se fomente el trabajo colaborativo, donde los escolares puedan compartir experiencias y conocimientos para construir un aprendizaje individualizado (Arancibia, Herrera, & Strasser, 2005).

Siguiendo los aportes de Rodríguez (2014), para que se dé un buen ambiente de aprendizaje debe haber relación entre la Institución Educativa, los docentes, el contenido y los estudiantes; independientemente de la modalidad de estudio que se desarrolle en la Institución (Presencial o Semipresencial). De la misma manera, para fomentar un buen ambiente de aprendizaje se toma en consideración los recursos digitales, el análisis, evaluación, diseño, desarrollo e implementación de la clase, donde también influye el rol del docente y el clima del aula.

Ambiente de aprendizaje áulico

Además Castro y Morales (2015) mencionan que, el ambiente de aprendizaje áulico se refiere a las actividades que se desarrollan dentro del aula de clases, con la finalidad de que los escolares relacionen sus conocimientos con la información que ya poseen de su entorno. También, este espacio es en donde se generan cambios a nivel metodológico y personal, tanto de los docentes como de los estudiantes. También, según Naranjo (2011) este tipo de ambiente es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que ayuda a mejorar el clima del aula y hacer que las clases ya no sean monótonas.

En tal sentido, el ambiente de aprendizaje áulico se refiere a la adecuación correcta del aula para que se genere un aprendizaje significativo mediante la interacción entre los actores del

proceso educativo, docente y estudiantes. Además, el aula se puede convertir en un lugar propicio para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que, se exige un compromiso educativo, debido a que los docentes siempre deben estar en contacto con los escolares mediante la interacción y diálogo, con la finalidad de crear conocimientos integrales que se pueda implementar en la vida cotidiana.

Siguiendo los aportes de Rodríguez (2014), un ambiente de aprendizaje debe cumplir con cuatro momentos que permiten crear un óptimo desarrollo en los estudiantes: Momento de información, interacción, producción y exhibición o socialización.

Primero, el momento de información se refiere al tiempo en que se facilita a los estudiantes la información necesaria para que construyan su conocimiento; esto puede ser, a través de fuentes e información y que se relacionen con el objeto de estudio. Segundo, el momento de interacción representa al tiempo en que se genera una armonía entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje, estudiantes y docente. Tercero, el de producción que se refiere al momento en que los estudiantes, a través de un producto, ponen en práctica los conocimientos adquiridos. Por último, el momento de exhibición o socialización es cuando el alumno mediante evidencias, argumentos, difusión impresa o electrónica, demuestra lo aprendido al docente, compañeros o a la comunidad escolar.

Proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas

Por otra parte, según el Ministerio de Educación (2016), la enseñanza de las matemáticas en las Instituciones Educativas ayuda a que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento lógico y creativo. Todo este proceso, es de vital importancia en la sociedad debido a que las matemáticas están presentes en la vida cotidiana, como por ejemplo al realizar inversiones, un proyecto o en una compra. Así pues, la enseñanza de las matemáticas es un proceso problemático, debido a que los docentes deben identificar cómo y en qué momento educar; en otras palabras, se enseña para desarrollar los procesos mentales según la edad y los conocimientos previos de los escolares.

Según Godino, Batanero y Font (2003), el proceso de enseñanza-aprendizaje debe estar relacionado con los objetivos, el contenido, los recursos y la motivación permanente hacia los escolares. El proceso de enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas, en Educación Básica depende de la forma en la que el docente imparte la clase. Por tanto, el profesor debe tener una formación constante, durante toda su vida profesional. De esta manera, el profesor necesita relacionar los objetivos de la clase con las actividades a desarrollar para lograr un pensamiento reflexivo en los escolares.

Rol del docente

El rol que cumple el docente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es ser un guía y mediador entre los estudiantes; impulsa un aprendizaje autodirigido, colaborativo y situado,

dependiendo el entorno que rodea a los escolares. Además, fomenta valores, promueve la participación activa con la finalidad de facilitar a los estudiantes la oportunidad de que construyan su aprendizaje y desarrollen sus habilidades. Por otro lado, según Goñi, Font, Godino y Planas (2011), los docentes deberían asistir a reuniones o congresos donde puedan intercambiar experiencias para ampliar su conocimiento y aprender estrategias metodológicas, que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas.

Rol del estudiante

El estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, relaciona los conocimientos adquiridos anteriormente con los nuevos, mediante experiencias vividas en el entorno que lo rodea. Rugeles, Mora y Metaute (2015) mencionan que, los escolares analizan de forma crítica y reflexiva los contenidos educativos; lo que produce, el desarrollo de competencias y capacidades que les permite desenvolverse y convivir en una sociedad democrática.

El clima del aula

El clima afectivo dentro del aula de clases se relaciona con el vínculo emocional entre docente y estudiantes. Lo que da lugar a un clima de seguridad, confianza, bondad, afecto, motivación y comprensión donde los escolares pueden desenvolverse en torno a su forma de aprender. Por el contrario, también se puede evidenciar un clima donde los estudiantes o el docente se muestren distraídos, frustrados, con miedo e inseguros. (Sierra y Moya, 2012)

Recursos didácticos

Bautista, Martínez e Hiracheta (2014), se refieren a que los recursos didácticos o materiales didácticos son un conjunto de aparatos que contribuyen a la construcción de los conocimientos estudiantiles. Tales recursos son implementados por el docente en sus clases, ya sea de forma virtual o física; con la finalidad de presentar los contenidos de una forma diferente, mediante la motivación e interacción constante. Por lo que, es de gran importancia que el docente implemente los recursos didácticos como herramientas de apoyo. Debido a que facilitan las condiciones necesarias para que la clase sea receptada por los escolares de una forma fácil, práctica y activa, al momento de realizar los ejercicios.

Metodología

En la siguiente investigación se utilizó un enfoque mixto, el mismo consiste en una investigación cuantitativa y cualitativa. La investigación cuantitativa hace referencia a un estudio centrado en un registro, cálculos (Plata, 2007). Esta investigación enfocada en los aspectos estadísticos que son de vital importancia si se trabaja dentro de una localidad, acompañada de algunos instrumentos como son las pruebas de diagnóstico y una encuesta. De la misma manera, se utilizó el programa Excel para realizar la tabulación y graficación de los resultados obtenidos. Asimismo, la investigación cualitativa según Plata (2007) menciona que su objeto de estudio es la descripción de los aspectos simbólicos, de

las experiencias vividas en base a la observación; siendo este un método de gran ayuda para dar a conocer aspectos generales y puntuales. Es decir, explicar hechos, sucesos y analizar el contexto de estudio, en donde el investigador debe fundamentar las ideas principales que respaldan la investigación. También, “ha de resaltarse que las propias prácticas, observación o entrevista, anteceden a la investigación cualitativa y la desbordan” (Gallego, 2002, p.3).

Resultados

Mediante los instrumentos mencionados anteriormente, la observación participante, los diarios de campo, el diagnóstico, la encuesta y los gráficos realizados, se ha obtenido la siguiente información.

Con respecto al primer diagnóstico realizado sobre la importancia de la división en la vida estudiantil y cotidiana, se demuestra que el 97,06% de los estudiantes consideran de gran importancia esta operación básica en sus vidas y el 2,94% de los estudiantes no lo consideran importante. En tal sentido, la enseñanza de las Matemáticas es fundamental en la vida escolar desde los primeros años, así pues, hemos visto necesario realizar esta pregunta como primer punto de nuestra encuesta. En la segunda pregunta, sobre el uso de las operaciones matemáticas relacionadas con la división en los grados superiores, nos indica que el 88,24% de los estudiantes lo consideran de gran contribución en los niveles superiores pero el 11,76% no lo consideran importante. Aunque en la realidad educativa, las operaciones básicas son de vital importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sobre la encuesta realizada acerca de la importancia de la implementación de la tienda recreativa en el aula de clases, el 88,24% de los estudiantes lo consideran relevante para su proceso de formación y el 11,76% de los estudiantes no lo consideran importante dentro del aula. Así también, la utilización de los productos en las diferentes actividades trabajadas dentro del aula de clases con respecto al tema de la división, el 85,29% de los estudiantes consideran que el uso de la tienda recreativa ha contribuido en su aprendizaje y el 14,71% de los estudiantes no consideran que la utilización de estos productos y de las mismas actividades les ha contribuido del todo, con respecto al tema de división.

Con respecto a la utilización del material concreto en el área de Matemáticas, el 85,29% de los estudiantes consideran que es de gran contribución para la construcción de conocimientos durante las clases de Matemáticas, pero un 14,71% de los estudiantes no lo consideran importante para la enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas. Además, en la pregunta sobre si consideran que la docente emplee con más frecuencia la tienda recreativa en el área de Matemáticas el 85,29% de los estudiantes les gustaría que la docente la implemente en las siguientes clases, pero al 14,71% de los estudiantes no les gustaría que la docente las utilice.

Propuesta

Juega y Aprende con la Tienda Recreativa

8.1 Desarrollo de la Propuesta

La siguiente propuesta forma parte de un ambiente de aprendizaje áulico, que mediante la ayuda de una tienda recreativa permite fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la división. Por consiguiente, se presenta la propuesta diseñada a través de dos estantes que representan a la caja registradora y la vitrina que contiene los implementos para simular la compra y venta de productos. Además, el estante tiene la tabla informativa y los materiales respectivos como: las cubetas con huevos, frutas (peras-manzanas verdes y rojas), árboles, muñecos que representan a la región Oriente, canicas, números, billetes didácticos, pilas recicladas y granos (maíz, lenteja y poroto). Por tanto, entre las actividades creadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la división se encuentran: deliciosas frutas, habitantes de la región oriente, mi tío, granos y canicas (ver anexos).

Para poder implementar la propuesta se ha realizado planificaciones de clase en relación a los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de Quinto año de Educación General Básica. En la primera clase se aborda el tema de los términos de la división y cómo resolver operaciones con un divisor, mediante la ayuda de las operaciones básicas ya aprendidas. Finalmente, en la consolidación mediante la participación activa de los escolares se genera pasos para poder resolver los ejercicios.

Para la implementación de la propuesta se organiza a los niños en un círculo alrededor de la tienda recreativa, se les explica los materiales a utilizar y cómo se deben desarrollar las actividades. Se pasa a los estudiantes las tablas informativas sobre los productos disponibles, para que elijan de acuerdo a su preferencia. Posterior, según los materiales elegidos, se organiza en grupos y se solicita que elijan un representante. Además, se eligen dos vendedores, con lo que, el representante de cada grupo pasa a realizar la compra de los productos. Los estudiantes que simulan ser vendedores, entregan un marcador, el producto con una cartilla que contiene las normas del juego y su respectiva tarea.

Cada grupo trabaja colaborativamente y si se presentan dudas e inquietudes alzan la mano para que nos acerquemos a aclararlas. Además, dentro de los grupos, los estudiantes cumple un rol fundamental y todos participan activamente para la construcción de sus conocimientos sobre el proceso de la división. Las divisiones las pueden realizar en sus respectivos cuadernos y escribir el resultado con marcador en la cartilla. Se les explica que si terminan pronto la actividad pueden acercarse a la tienda con los resultados para intercambiar con otro juego. Finalmente, se intercambia las cartillas con otros grupos para que comprueben las respuestas, se verifica con toda la clase, se resuelve dudas y se realiza las conclusiones del tema. (Ver anexos)

CONCLUSIONES

El ambiente de aprendizaje áulico es un espacio que permite generar la interacción entre estudiantes, tomando en consideración las condiciones y materiales que permiten adquiridos los conocimientos necesarios. Además, los estudiantes desarrollan sus habilidades de pensamiento lógico y creativo, a través de las experiencias y los acontecimientos que se le presenta, se fomenta los valores y se genera un clima de aula positivo.

Por tanto, la implementación de un ambiente de aprendizaje áulico a través de una tienda recreativa, proporciona los instrumentos necesarios para que se produzca un mejor aprendizaje. Con la finalidad de que los niños puedan reforzar sus conocimientos en relación a la división e implementarla en la vida cotidiana y estudiantil. En tal sentido, la tienda recreativa permite el trabajo cooperativo y constante entre estudiantes, con el fin de que adquieran con mayor facilidad los conocimientos matemáticos. De igual manera, los recursos didácticos favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los niños mediante la manipulación de objetos desarrollan las actividades que permite generar un aprendizaje significativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Arancibia, C., Herrera, P., y Strasser, K. (2005). *Manual de Psicología Educativa*. Santiago de Chile, Chile: Universidad Católica de Chile.
- Bautista, M., Martínez, A., e Hiracheta. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC`s) para mejorar el alcance académico. *Ciencia y Tecnología*, 14, 183-194. Disponible en: http://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT_14_11.pdf
- Castro, M., y Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueve el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19(3), 1-32. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194140994008>
- Gallego, J. (2002). OBSERVACIÓN, ENTREVISTA Y GRUPO DE DISCUSIÓN: EL SILENCIO DE TRES PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN. *Revista Española de Salud Pública*, 76(5). Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/170/17076504.pdf>
- Godino, J., Batanero, C., y Font, V. (2003). *Fundamentos De La Enseñanza Y El Aprendizaje De Las Matemáticas Para Maestros*. Disponible en: https://www.ugr.es/~jgodino/edumat-maestros/manual/1_Fundamentos.pdf
- Goñi, J. (coord.). (2011). *Matemáticas: Investigación, Innovación y Buenas Prácticas*. Barcelona, España: GRAÓ.
- Llinares, S., Valls, J., y Roig, A. (2008). Aprendizaje y diseño de entornos de aprendizaje basado en videos en los programas de formación de profesores de matemáticas.

Educación Matemática, 20(3), 59-82. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/pdf/405/40512064004.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Quito, Ecuador: Medios Públicos EP.

Naranjo, G. (2011). La construcción social y local del espacio áulico en un grupo de escuela primaria CPU-e, *Revista de Investigación Educativa*, (12), 1-27. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/pdf/2831/283121721002.pdf>

Plata, J. (2007). Investigación cualitativa y cuantitativa: una revisión del qué y el cómo para acumular conocimiento sobre lo social. *Universitas Humanística*, (64), 215-226. Disponible en: <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=79106410>

Rodríguez, H. (2014). Ambientes de Aprendizaje. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 2(4). Recuperado de:
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/huejutla/article/view/1069>

Rugeles, P., Mora, B. y Metaute, P. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 132-138. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/695/69542291025.pdf>

Sierra, G., y Moya, A. (2012). El apego en la Escuela Infantil: Algunas Claves de Detección. *Psicología evolutiva*, 18(2), 181-191.

ANEXOS

Anexo 1: Actividades desarrolladas en el aula de clases.

MARIA Y LAS PERAS

Número de estudiantes: 3-6 estudiantes por grupo.

Tiempo: 20-30 minutos.

INSTRUCCIONES:

Hola amigos, para realizar este juego necesitamos lo siguiente:

1º Elijan entre ustedes a un compañero que anote en el cuaderno, el procedimiento que se realiza para encontrar el resultado de las divisiones planteadas.

¿LISTOS?

2º Entre los 3 estudiantes se reparten las peras para representar las divisiones que ayuden a sacar el resultado de lo que necesita saber María.

¡Empecemos!

EJERCICIO

Hola niñas, soy María. Hoy les voy a contar algo que me pasó cuando mi mamá me mandó a comprar en el mercado. Pero antes, necesito que elijan entre ustedes un estudiante que anote los resultados de las operaciones que se presenten a continuación. Mientras los demás, se encargan de representar con las peras las divisiones planteadas para sacar el resultado.

Hoy solé que mis compañeros y yo, éramos estudiantes en forma de peras e íbamos a la escuela. 10 min. antes de la hora de salida, la profesora nos informó, que en la siguiente clase trabajaremos en grupos; por lo que nos pidió que traigamos diferentes frutas, una por cada estudiante que asistiera a clase, a mí me tocó comprar los kiwis. Al llegar a casa, yo lo olvidé por completo, pero al ver a mi mamá regresar del mercado, recordé las frutas. Salí corriendo al mercado...

¡Me parece asombroso mi sueño! Una pera comprando kiwis. Continuemos...

Ahora tengo un problema, quiero completar mi sueño, para lo que necesito saber ¿Cuántos estudiantes asistimos a clases? Si la profesora menciona que algunos compañeros van a natación y con los que quedamos se forman divisiones exactas. Me pueden ayudar a resolver mi sueño para saber ¿cuántos grupos con divisiones exactas se forman? (Trabajen con las peras, como si fueran los estudiantes en la escuela).

Vamos a la siguiente página niños...

GRANOS

Tiempo: 20-30 minutos

Se les entregará a los niños ejercicios para que los representen con ayuda de los granos secos. Tienen que formar dos grupos uno simulando el dividendo, luego deben formar el número de grupos dependiendo el divisor. Posterior, los estudiantes tienen que ir colocando un granito del dividendo a todos los conjuntos correspondientes del divisor, entonces irán resolviendo la división. Finalmente obtendrán el cociente y el residuo.

Entonces, se les plantea los siguientes ejercicios:

Un grupo de 6 niños tienen 42 maíces pero necesitan repartirse de manera equitativa ¿Cuántos maíces le corresponde a cada niño?

Se forman 5 grupos dentro del aula, pero existen 120 granos de maíz en una mesa ¿Cuál es el número de granos que corresponde a cada grupo?

Existe un grupo de 7 estudiantes que necesitan dividir de forma correcta y equitativa 69 granos de poroto. ¿Cuántos granos de poroto equivalen a cada estudiante?

Un niño tiene \$ 57 y se compra 9 pares de zapatos. Pero quiere saber ¿Cuál es el valor correspondiente de cada zapato?

La señora Mercedes quiere comprar 23 granos de poroto pero el dueño de los granos le dice que le debe pagar un valor de 89 dólares. ¿Cuál es el valor de cada grano de poroto?

CUBETA DE HUEVOS DIDACTICOS

Número de integrantes: 6 estudiantes en cada grupo.

Tiempo: 20-30 minutos

INSTRUCCIONES:

Hola amigos, para realizar este juego necesitamos lo siguiente:

1º Elijan entre ustedes a un compañero que anote en el cuaderno el procedimiento que se realiza para encontrar el resultado de las divisiones planteadas.

¿LISTOS? 1, 2 y 3.

2º Lee 5 compañeros restantes, tienen que repartirse los papeles: un estudiante representa al **dividendo**, cumple la función de repartir los huevos a los demás estudiantes que son los **divisores**. Iniciemos.

PROCEDIMIENTO:

El dividendo, reparte un huevo a cada estudiante hasta terminar con el número total. Entre todos, contamos cuánto tiene cada uno equitativamente; se escribe el resultado en la hoja y si sobra, se anota en el residuo. Para comprobar la división, multiplican el resultado (cociente) por el divisor, lo que nos debe dar el número del dividendo más el residuo.

$\begin{array}{r} 30 \\ \hline 4 \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \\ \hline 2 \end{array}$
$\begin{array}{r} 28 \\ \hline 3 \end{array}$	$\begin{array}{r} 6 \\ \hline 6 \end{array}$
$\begin{array}{r} 29 \\ \hline 1 \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \\ \hline 5 \end{array}$

Buen trabajo. Ahora, únete con otro grupo y realiza las siguientes operaciones matemáticas.

Si ya se unieron con otro grupo, continuemos...

MI TIO (Billetes Didácticos)

Tiempo: 20-30 minutos.

INSTRUCCIONES:

Hola amigos, para realizar este juego necesitamos lo siguiente:

1º Elegir, un compañero que anote en el cuaderno el procedimiento que se realiza para encontrar el resultado de las divisiones planteadas; otro estudiante para que reparta los muñecos entre todos.

¿LISTOS? Iniciemos.

Mi tío Luis, viene de EEUU, decide que va a repartir \$100; por lo que se queda pensando y dice:

Si doy \$5 a cada miembro de mi familia para ¿Cuántos me alcanzará?

Si mejor les doy \$21 a 7 sobrinos ¿Cuánto le toca a cada uno?

Pero si no vienen 4 ¿cuánto le doy a cada uno?

Si solo doy \$80 ¿Cuánto tengo que darle a cada sobrino?

Pero si solo vienen 6 ¿cuánto le doy a cada uno si saco el billete de \$100 uno de \$20 y otro de \$50? si vienen todos ¿Cuánto doy a cada uno?

HABITANTES DE LA REGION ORIENTE

Tiempo: 20-30 minutos.

INSTRUCCIONES:

Hola amigos, para realizar este juego necesitamos lo siguiente:

1º Elegir, un compañero que anote en el cuaderno el procedimiento que se realiza para encontrar el resultado de las divisiones planteadas; otro estudiante para que reparta los muñecos entre todos.

¿LISTOS?

La docente prepara a los estudiantes para una danza que se organizará en la Institución Educativa por "El Día de la Familia". Por esta razón, la profesora necesita saber ¿Cuántos estudiantes participarán?; cada día realiza cuentas porque los niños cambian de opinión y hay que realizar nuevos grupos.

Con los muñequitos que representan a las personas de la región Oriente, ayúdala a la Profesora a saber ¿Cuántos estudiantes se necesitan para formar los grupos? o ¿Cuántos grupos se forman con cierta cantidad de estudiantes?

- El lunes, quieren salir bailando 36 estudiantes por lo que se quiere realizar 4 grupos, pero no se sabe ¿cuántos estudiantes se necesitan en cada grupo?
- El martes, han cambiado de opinión y quieren salir solo 30 estudiantes, por lo que ya no se sabe ¿entre cuántos estudiantes forman 5 grupos?
- El miércoles, a la escuela asisten 18 escolares ¿Cuántos grupos de 3 estudiantes se puede formar?

El mismo día, durante el receso, 12 estudiantes deciden unirse a los repases y la docente nuevamente tienen que formar grupos ¿cuántos se forman, si cada grupo se conforma de 6 estudiantes?

- El miércoles, se presentan 35 estudiantes pero la docente desea formar 5 grupos ¿de cuántos estudiantes estará conformado cada grupo?
- El jueves es el día definitivo donde los estudiantes repasan por última vez y los niños que si van a participar son 12 pero la docente quiere formar solo dos grupos ¿Cuántos estudiantes están en cada grupo?

Gracias por ayudar a la Profesora con el baile.

¡Lo has hecho muy bien!

CANICAS

Tiempo: 20-30 minutos

Los estudiantes con ayuda de la tienda recreativa van a comprar canicas y luego dependiendo el número comprado van a tener que plantearse una serie de ejercicios. Por favor, ayúdame a resolver los siguientes ejercicios:

Se les entrega a 3 estudiantes 24 canicas ¿Cuánto le corresponde a cada uno?

Se les entrega a 7 estudiantes, 39 canicas pero los niños quieren saber ¿Cuántas canicas le corresponde a cada uno?

Se les entrega a 9 estudiantes 62 canicas, los pero los niños quieren saber ¿Cuántas canicas le corresponde a cada uno?

Se les entrega a 11 estudiantes 244 canicas, los pero los niños quieren saber ¿Cuántas canicas le corresponde a cada uno?

Se les entrega a 43 estudiantes 563 canicas, los pero los niños quieren saber ¿Cuántas canicas le corresponde a cada uno?

Anexo 2: Implementación de la propuesta

