

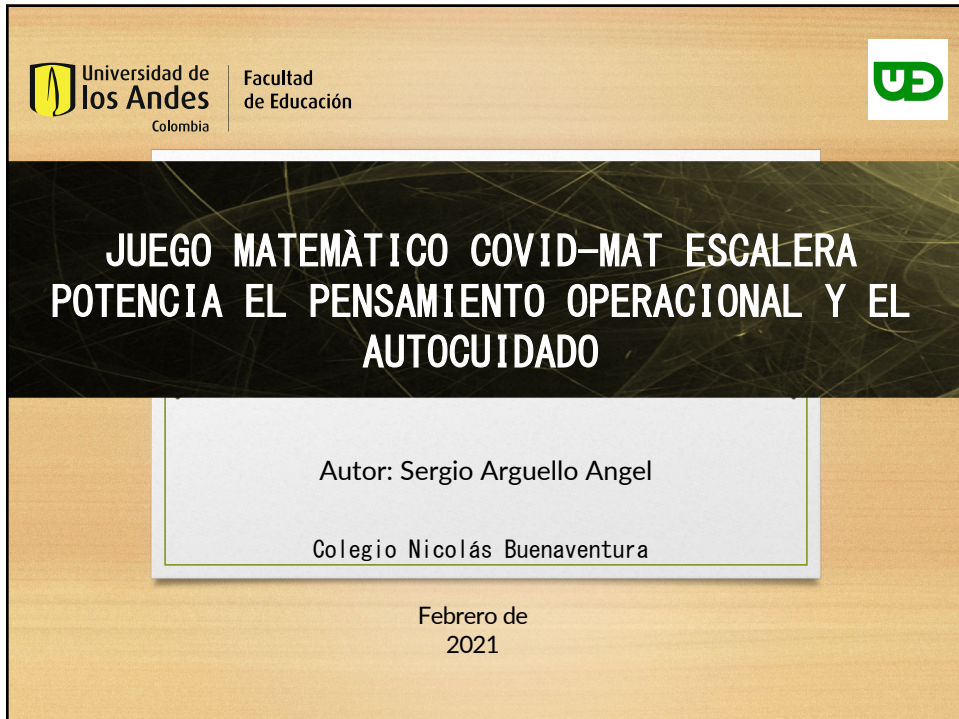


Universidad de los Andes Colombia Facultad de Educación UD

Comunicaciones de innovación curricular en Educación Matemática

<http://ued.uniandes.edu.co>
@uedUniandes

1



Universidad de los Andes Colombia Facultad de Educación UD

**JUEGO MATEMÁTICO COVID-MAT ESCALERA
POTENCIA EL PENSAMIENTO OPERACIONAL Y EL
AUTOCUIDADO**

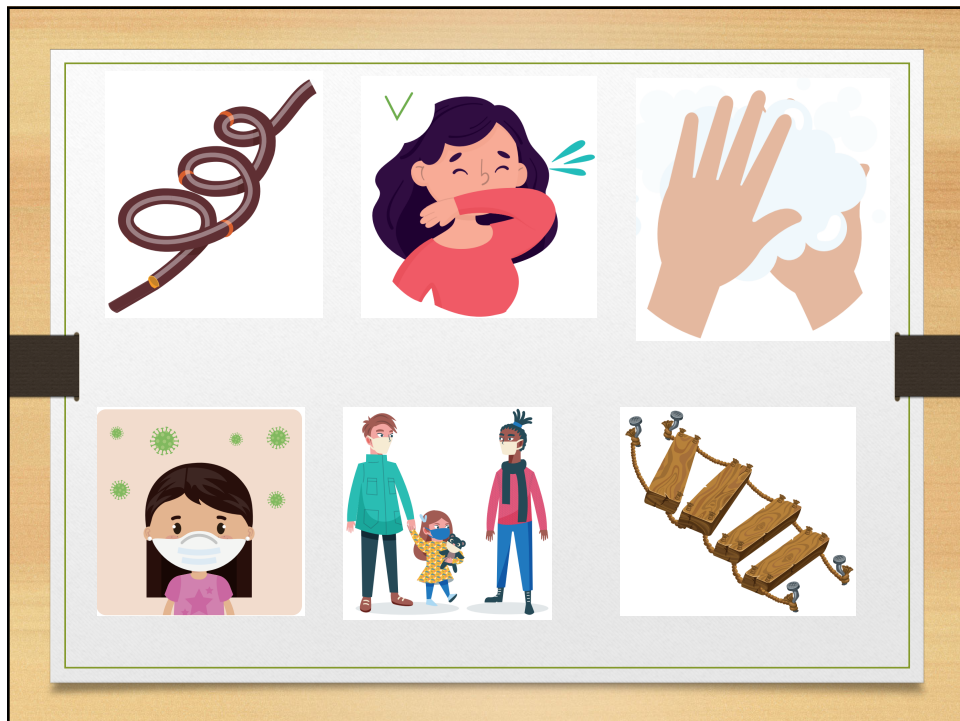
Autor: Sergio Arguello Angel
Colegio Nicolás Buenaventura

Febrero de 2021

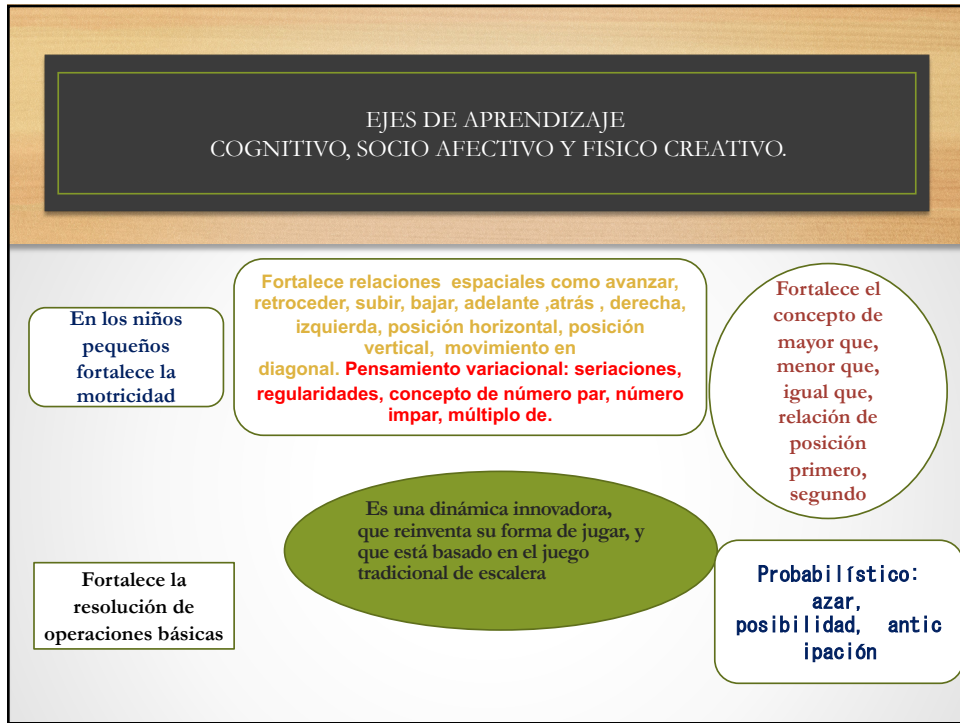
2



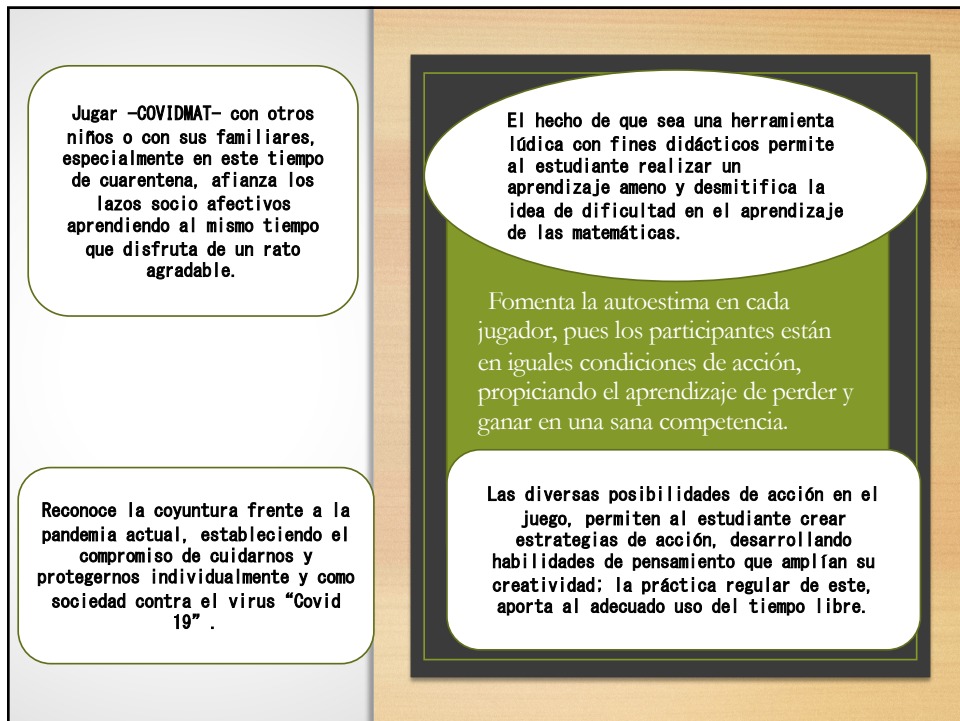
3



4




5



6




7



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

COLEGIO NICOLAS BIENVENTURA ED.
NIT. 830.084.259-8 DANE 2178900352
Resolución de Reestructuración Oficial No. 10248 de Julio 31 de 2015
Hacia una comunidad que aprende y actúa en equipo.



COVIDMAT

COVIDMAT es un juego innovador que a pesar de basarse en el juego tradicional la escalera tiene unos grandes componentes modernos que desarrollan el pensamiento numérico, el pensamiento espacial, la resolución de operaciones básicas, la motricidad fina, activa la capacidad de anticipación, y algo no menos importante en esta época de pandemia el compromiso de cuidados y protecciones contra el COVID 19.

La manipulación de fichas pequeñas y el avanzar en casillas pequeñas permiten que los niños de edades tempranas desarrollen la motricidad fina y el pensamiento espacial indispensables para el proceso de la lectura y escritura.

El lanzar los dados además de afianzar el conteo, asimila el concepto de mayor y menor cantidad, el concepto de suma y resta, también desarrolla poco a poco el concepto de número cuando transforma unos puntos en un número específico y avanza o retrocede en una secuencia lógica, el juego permite hacer operaciones mentales anticipándose en cuánto debe sacar en los dados para llegar a la casilla que desea o para evitar caer en una casilla que no desea.

Jugar COVIDMAT con otros niños o con sus familiares más aun en este tiempo de cuarentena, afianza los lazos sociales y familiares aprendiendo y pasando un rato agradable. Desarrolla la autoestima, pues todos los jugadores están en iguales condiciones enseñando a saber perder y ganar en una competencia sana.

Los niños jugando COVIDMAT fortalecen diferentes habilidades comunicativas ya que suelen comentar y argumentar las diferentes jugadas cuando se enfrentan con un obstáculo o un beneficio. Además, el juego fortalece el cuidado en casa y afianza los protocolos de seguridad, que se deben tener en estos momentos de pandemia.

ELEMENTOS DEL JUEGO:
Cortón de COVIDMAT, fichas de diferentes colores y dados.

REGLAS DEL JUEGO:

1. Pueden jugar hasta cuatro personas, cada uno debe tener una ficha de diferente color.
2. Para iniciar, cada jugador lanza un dado y empieza el que haya sacado el mayor número, si hay empate se vuelven a lanzar los dados entre los que empataron.
3. Inicia el primer jugador lanzando el par de dados, suma el número de puntos de los dados y avanza las casillas correspondientes.
4. Permitir que el jugador que lance los dados, sea quien de la respuesta o realice la jugada que debe hacer.
5. Durante el juego encontrarás casillas con sumas o restas, el jugador debe dar las respuestas de las operaciones, si la respuesta es correcta podrá volver a lanzar los dados y avanzar, si el resultado no es correcto permanecerá en esa casilla hasta su siguiente turno.
6. Durante el recorrido del juego también se encontrarán escaleras o rodaderos. Las escaleras son para subir varias casillas y los rodaderos son para bajar varias casillas. En la casilla donde inician los escaleras habrá una imagen del buen ciudadano en esta época de pandemia, por ejemplo una persona con tapabocas, por tal razón avanzarás porque te estás cuidando. En las casillas de los rodaderos habrá una imagen que muestra el no cuidado en esta época de pandemia y por ello, deberás bajar.

Todos los jugadores deben llegar al número 100. No solo el primero que llegue a la casilla número 100 será el ganador, si no todos los jugadores serán ganadores pues han disfrutado y aprendido durante el juego.

Autoría: Sergio Arriuello Angel

8



9

IMPLEMENTACION

A collage of five photographs showing children playing the board game. To the right is a horizontal bar chart with the following data:


Categoría	Valor
DIVERTIDOS	18
ABURRIDOS	0
APRENDO JUGANDO	12
NO ME GUSTARON	0

10

HABILIDADES QUE FORTALECE

<p>ANALIZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Completar, identificar, diferenciar, estimar, comparar, clasificar, explicar, resolver. 	<p>EVALÚA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificar, estimar, valorar, "criticar", ensayar, escoger, justificar.
<p>COMPRENDE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir, generalizar, contrastar, asociar, determinar, predecir. 	<p>CREA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invertir, imaginar, proponer, reorganizar, pronosticar, idear, producir

11



Universidad de
los Andes
Colombia

Facultad
de Educación

Comunicaciones de innovación curricular en Educación Matemática

<http://ued.uniandes.edu.co>
@uedUniandes

12