

**Nombre de alumno:** Alondra Monserrat Aguilar

Domínguez

**Nombre del profesor:** María Verónica Román

Campos

**Nombre del trabajo:** Actividad 1

**Materia:** Estrategias de enseñanza y aprendizaje

**Grado:** 5° Cuatrimestre

**Grupo:** LPS19EMC0123-A

## COGNITIVISMO

El cognitivismo es una teoría que enfatiza los procesos internos del pensamiento, como la percepción, la memoria y el razonamiento, es por ello que considero que es la adecuada para que un estudiante aprenda a multiplicar, ya que su estructura permitirá que su aprendizaje por observación y su comprensión hacia los nuevos conceptos que se le proporcionarán sea más clara para el estudiante, además de que también podrá identificar y relacionar conceptos que anteriormente ha aprendido, como por ejemplo, sumar o restar.

## DISEÑO DE LA ESTRATEGIA

**Objetivo:** Hacer una estrategia basado en el cognitivismo para enseñarle a un estudiante a multiplicar.

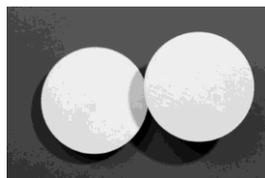
**Estrategia:** “Círculos mágicos de multiplicación”

La estrategia que se presentará tomaría en cuenta la participación del docente y el estudiante en un juego didáctico.

Para su realización se necesitará material, como: un dado, una pizarra, 6 círculos de papel y 36 piedritas

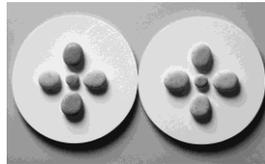
Para comenzar con el juego, el docente comenzará a escribir en la pizarra el siguiente enunciado:  $\_ \times \_ = \_$

Seguido de eso, se le pedirá al estudiante que tire un dado. El número que salga debe escribirlo en el primer espacio en blanco, por ejemplo, si sale dos, escribirá:  $2 \times \_ = \_$



(El número que anotó representará el número de círculos de papel y los colocará a la vista)

Luego de eso, el estudiante tirará nuevamente el dado y el número que salga se anotará en el siguiente espacio en blanco, por ejemplo, si sale 5, escribirá:  $2 \times 5 = \underline{\quad}$



(Este número representa el número de piedritas que tendrá que poner dentro de los círculos de papel)

Luego de ello, el estudiante tendrá que resolver la operación que está en el pizarrón. La manera en la que lo resolverá será muy clara, solo tendría que contar el total de piedritas en los círculos de papel, y luego anotar el resultado en la pizarra, por ejemplo:  $2 \times 5 = 10$ .

El estudiante ganará 1 punto cada vez que complete la multiplicación. Si hay más estudiantes en el juego, el punto lo gana el primero ofrezca la respuesta correcta. El docente indicara las veces que jugarán.

## DESARROLLO DEL CASO PRÁCTICO

1. Ximena, de 8 años, es una niña que no sabe que es una multiplicación.
  - 1.1. **Paso 1:** Dentro de un salón de clases, el docente a cargo al iniciar una clase pondrá una imagen donde se pueda observar una multiplicación y le preguntará a los alumnos si la conocen.
  - 1.2. **Paso 2:** Luego de la pregunta, el docente comenzará a explicar qué es una multiplicación, su objetivo, sus elementos y su estructura.
  - 1.3. **Paso 3:** Al terminar la explicación, el docente anotará en el pizarrón un ejemplo sin resolver y les pedirá a los estudiantes que intenten resolverlo.
  
2. El docente observa que algunos estudiantes tienen problemas para resolverlo, en especial Ximena, así que propone un juego para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo. El juego que propone es “Círculos mágicos de multiplicación”, comienza a dar un ejemplo y les pregunta si alguien quiere ayudar a

resolver otro ejemplo, a lo cual Ximena alza la mano y pasa al frente, luego comienza a escuchar y seguir instrucciones.

3. El primer resultado de Ximena al tirar el primer dado, su resultado fue 4, así que puso sobre la mesa 4 círculos. Al tirar el segundo dado, su resultado fue 6, por lo tanto, dentro de cada círculo introdujo 6 piedritas y al anotar su resultado fue 20.

El docente se percató de que hay un error, así que le señala que los círculos y las piedritas que puso sobre la mesa eran los correctos, sin embargo, el error que cometió fue que no contó bien, Ximena luego de ver su error comienza a contar y ahora el resultado que tiene es 24 así que corrige su error en el pizarrón y regresa a su lugar. Acto seguido, el docente les recomienda que cuenten sin prisa para obtener el resultado correcto y propone seguir jugando a lo que todos aceptan.

## CONCLUSIONES

A modo de cierre, es evidente que mediante las características del cognitivismo se promueve la observación y la resolución de problemas, además de ello mediante el juego “círculos mágicos de multiplicación” se aborda una representación clara de conceptos que el estudiante ya ha comprendido, y en conjunto con su participación activa se crea un aprendizaje significativo dentro de la clase de matemáticas. Es importante reconocer que todos los estudiantes tienen diversas maneras de aprendizaje y es por ello que es necesario que los propios estudiantes sean los protagonistas de su aprendizaje y por ende la creación de estrategias que fomenten sus habilidades cognitivas, su interés y motivación son necesarias, además de que contribuyen a su desarrollo integral.