



# El Yax

**Participantes:** de 3 a 5 integrantes

## MATERIALES

Pelota pequeña de hule y 10 yaxes

## INSTRUCCIONES

Cada jugador debe esperar su turno.

Los jugadores deben tener un orden de participación.

## REGLAS DEL JUEGO

- Antes de iniciar el juego, los participantes deciden en forma democrática, el orden de participación.
- El juego consiste en tirar los yaxes e irlos recogiendo mientras está rebotando la pelota dependiendo de la variante del juego.
- Si uno de los jugadores, en su turno, tira pelota y si al recoger uno o varios yaxes pasa moviendo los demás, pierde el turno y le toca al siguiente participante.
- Si un yax se queda sobre otro se llama "yompi". El que está jugando debe exclamar primero "yompi" y si los demás lo dicen primero, el que está jugando pierde su turno.
- El primero que finalice las variantes que se hayan acordado en el juego, es el que gana.



# APUNTES METODOLÓGICOS

La acción, la experimentación, la exploración y el juego son considerados fuentes inagotables en la construcción de los aprendizajes de niños y niñas. Se persigue un acercamiento a los conceptos, procedimientos, las normas y los valores en forma eminentemente

## COMPETENCIA

1. Clasifica diferentes estímulos visuales, auditivos (fonemas y grafemas) y hápticos, según sus rasgos distintivos.
3. Infiere juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con el todo.

## INDICADOR DE LOGRO

- 1.4 Identifica la posición de dos o más objetos con relación a sí mismo o así misma así como con relación a los mismos objetos.
- 3.5. Clasifica objetos o imágenes sobre la base de dos o más propiedades estableciendo la relación entre el todo y sus partes.

## CONTENIDO

- 1.4.3 Identificación del color de un objeto sin importar el fondo o la luz que lo rodea.
- 3.5.1. Clasificación de objetos o figuras teniendo en cuenta una propiedad: clase o cualidades

Una adecuada organización del ambiente, incluyendo espacios, recursos materiales y distribución del tiempo, es fundamental para la consecución de las intenciones educativas. El o la docente debe ofrecer una gama variada y estimulante de materiales que proporcionen múltiples oportunidades de manipulación de acuerdo con los esquemas culturales del Pueblo al cual pertenece el niño y la niña.

## ACTIVIDADES

- Promover la identificación de colores por medio de los yax.
- Indague, observe y escuche atentamente, el bagaje de saberes que traen los alumnos para ir un poco más allá de las respuestas reales que dan.

Los criterios de evaluación son enunciados que tienen como función principal orientar a los y las docentes hacia los aspectos que se deben tener en cuenta al determinar el tipo y nivel de aprendizaje alcanzado por los y las estudiantes en cada uno de los momentos del proceso educativo según las competencias establecidas en el currículum.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Expresa, en forma correcta, la localización de objetos en el espacio

- indicando su posición con relación a sí mismo (a)
- indicando su posición con respecto a otros y otras
- asociando objetos por su uso y pertenencia

- ordenando objetos o figuras según la secuencia en que ocurren
- estableciendo secuencias según el tamaño de los objetos



# El Yax

**Participantes:** de 3 a 5 integrantes

## MATERIALES

Pelota pequeña de hule y 10 yaxes

## INSTRUCCIONES

Cada jugador debe esperar su turno.

Los jugadores deben tener un orden de participación.

## REGLAS DEL JUEGO

- Antes de iniciar el juego, los participantes deciden en forma democrática, el orden de participación.
- El juego consiste en tirar los yaxes e irlos recogiendo mientras está rebotando la pelota dependiendo de la variante del juego.
- Si uno de los jugadores, en su turno, tira pelota y si al recoger uno o varios yaxes pasa moviendo los demás, pierde el turno y le toca al siguiente participante.
- Si un yax se queda sobre otro se llama "yompi". El que está jugando debe exclamar primero "yompi" y si los demás lo dicen primero, el que está jugando pierde su turno.
- El primero que finalice las variantes que se hayan acordado en el juego, es el que gana.

1º  
Primaria

# APUNTES METODOLÓGICOS

Lo fundamental en el nivel primario es que el aprendizaje de la matemática se oriente de manera que los conceptos y las operaciones matemáticas, se relacionen con las situaciones de la vida real de los niños y niñas. De la misma manera, se espera que los contenidos, los conceptos y los procedimientos estén estrechamente relacionados con la realidad. En otras palabras, el sentido e importancia de las matemáticas radica, fundamentalmente, en los aportes que brinda a los y las estudiantes y la sociedad misma.

COMPETENCIA	INDICADOR DE LOGRO	CONTENIDO
4. Utiliza conocimientos y experiencias de aritmética básica en la interacción con su entorno familiar	4.1 Cuenta objetos de su entorno y expresa las cantidades con un número en sistema decimal.	4.1.1 Conteo del número de elementos de un conjunto (ámbito 1 a 9).
5. Expresa opiniones sobre hechos y eventos de la vida cotidiana, relacionados con la solución de problemas.	5.1. Sigue reglas e instrucciones en juegos que realiza	5.1.1. Seguimiento de reglas e instrucciones.

Una adecuada organización del ambiente, incluyendo espacios, recursos materiales y distribución del tiempo, es fundamental para la consecución de las intenciones educativas. El o la docente debe ofrecer una gama variada y estimulante de materiales que proporcionen múltiples oportunidades de manipulación de acuerdo con los esquemas culturales del Pueblo al cual pertenece el niño o niña.

## ACTIVIDADES

- Promover el conteo en cada vez que se lanzan los yax a la hora del juego colectivo.
- Cambiar las reglas en el momento de superar cada reto, por ejemplo: recoger los yax por color.

Los criterios de evaluación son enunciados que tienen como función principal orientar a los y las docentes hacia los aspectos que se deben tener en cuenta al determinar el tipo y nivel de aprendizaje alcanzado por los y las estudiantes en cada uno de los momentos del proceso educativo según las competencias establecidas en el currículum.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Calcula el resultado de sumas y restas

- aplicando la estimación lógica relacionándolos con ejercicios de unión, incremento, separación y disminución
- apoyándose en el cálculo mental

# El Yax

**Participantes:** de 3 a 5 integrantes

## MATERIALES

Pelota pequeña de hule y 10 yaxes

## INSTRUCCIONES

Cada jugador debe esperar su turno.

Los jugadores deben tener un orden de participación.

## REGLAS DEL JUEGO

- Antes de iniciar el juego, los participantes deciden en forma democrática, el orden de participación.
- El juego consiste en tirar los yaxes e irlos recogiendo mientras está rebotando la pelota dependiendo de la variante del juego.
- Si uno de los jugadores, en su turno, tira pelota y si al recoger uno o varios yaxes pasa moviendo los demás, pierde el turno y le toca al siguiente participante.
- Si un yax se queda sobre otro se llama "yompi". El que está jugando debe exclamar primero "yompi" y si los demás lo dicen primero, el que está jugando pierde su turno.
- El primero que finalice las variantes que se hayan acordado en el juego, es el que gana.

# APUNTES METODOLÓGICOS

Lo fundamental en el nivel primario es que el aprendizaje de la matemática se oriente de manera que los conceptos y las operaciones matemáticas, se relacionen con las situaciones de la vida real de los niños y niñas. De la misma manera, se espera que los contenidos, los conceptos y los procedimientos estén estrechamente relacionados con la realidad. En otras palabras, el sentido e importancia de las matemáticas radica, fundamentalmente, en los aportes que brinda a los y las estudiantes y la sociedad misma.

## COMPETENCIA

- Utiliza conocimientos y experiencias de aritmética básica en la interacción con su entorno familiar
- Emite juicios identificando causas y efecto para la solución de problemas en la vida cotidiana.

## INDICADOR DE LOGRO

- Completa y crea series numéricas de 2 en 2, de 3 en 3, de 4 en 4, de 5 en 5 y de 10 en 10, y de 100 en 100.
- Aplica el razonamiento lógico en la realización de juegos.

## CONTENIDO

- 4.5.1 Completación y creación de diferentes series numéricas
- 5.3.1 Seguimiento de instrucciones en la realización de juegos.
- 5.3.2 Realización de juegos que requieren el uso de procesos de pensamiento lógico.

El aprendizaje de las matemáticas incide en el desarrollo de capacidades y habilidades de niños y niñas. Se puede lograr por medio de ejercicios prácticos y dinámicos, productivos y operativos. Especialmente se recomienda que diariamente se realicen ejercicios de cálculo en la clase.

## ACTIVIDADES

- Utilizar el juego como medio de aprendizaje, practicar juegos tradicionales como el avión, los cincos, la cuerda, el trompo, y otros.
- Promover juegos grupales para introducir reglas, formas de alinearse, curvas, figuras geométricas y otras.

Los criterios de evaluación son enunciados que tienen como función principal orientar a los y las docentes hacia los aspectos que se deben tener en cuenta al determinar el tipo y nivel de aprendizaje alcanzado por los y las estudiantes en cada uno de los momentos del proceso educativo según las competencias establecidas en el currículum.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Demuestra el valor de la matemática como herramienta que facilita la comunicación con los demás y como fuente de autonomía personal
- Ejecuta acciones de compra, venta, cambio, comparación, conteo, ordenación, medición, representación e interpretación



# El Yax

**Participantes:** de 3 a 5 integrantes

## MATERIALES

Pelota  
pequeña de  
hule y  
10 yaxes

## INSTRUCCIONES

Cada jugador debe  
esperar su turno.

Los jugadores deben tener un  
orden de participación.

## REGLAS DEL JUEGO

- Antes de iniciar el juego, los participantes deciden en forma democrática, el orden de participación.
- El juego consiste en tirar los yaxes e irlos recogiendo mientras está rebotando la pelota dependiendo de la variante del juego.
- Si uno de los jugadores, en su turno, tira pelota y si al recoger uno o varios yaxes pasa moviendo los demás, pierde el turno y le toca al siguiente participante.
- Si un yax se queda sobre otro se llama "yompi". El que está jugando debe exclamar primero "yompi" y si los demás lo dicen primero, el que está jugando pierde su turno.
- El primero que finalice las variantes que se hayan acordado en el juego, es el que gana.

3º  
Primaria



Gobierno de Guatemala

Ministerio de Educación



PROGRAMA NACIONAL DE MATEMÁTICA  
"CONTEMOS JUNTOS"  
"Con amigos se aprende mejor"



Ministerio de Educación

... "Con amigos se aprende mejor" ...  
Lev Vigotsky

# APUNTES METODOLÓGICOS

Lo fundamental en el nivel primario es que el aprendizaje de la matemática se oriente de manera que los conceptos y las operaciones matemáticas, se relacionen con las situaciones de la vida real de los niños y niñas. De la misma manera, se espera que los contenidos, los conceptos y los procedimientos estén estrechamente relacionados con la realidad. En otras palabras, el sentido e importancia de las matemáticas radica, fundamentalmente, en los aportes que brinda a los y las estudiantes y la sociedad misma.

## COMPETENCIA

1. Construye patrones y establece relaciones que le facilitan la interpretación de signos y señales utilizados para el desplazamiento en su comunidad y otros contextos

## INDICADOR DE LOGRO

- 1.1 Elabora instrucciones para orientar a compañeros y compañeras en la realización de juegos que impliquen seguimiento de patrones o desplazamiento.

## CONTENIDO

- 1.1.1 Seguimiento de instrucciones para la realización de juegos que impliquen seguimiento de patrones o desplazamiento.

Se recomienda el uso de materiales propios de la comunidad o aquellos elaborados conjuntamente por docentes y estudiantes. Lo importante es que se debe recordar que los materiales requieren de acciones prácticas lo cual permite que se descubran nuevas posibilidades y se adquieran nuevos conocimientos.

## ACTIVIDADES

- Plantear y defender sus razonamientos por medio del diálogo respetando las diferentes opiniones
- Proponer cambios en las reglas del juego con reglamentos
- Organizar concursos entre diferentes grados.

Los criterios de evaluación son enunciados que tienen como función principal orientar a los y las docentes hacia los aspectos que se deben tener en cuenta al determinar el tipo y nivel de aprendizaje alcanzado por los y las estudiantes en cada uno de los momentos del proceso educativo según las competencias establecidas en el currículum.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Utiliza números naturales

- En forma espontánea
- Refiriéndolos a sus propias experiencias
- Dándoles el sentido y significado correcto