



Ojo de agua a 27 de junio de 2020.

CENTRO EDUCATIVO RUDYARD KIPLING

CCT 15PPR3355Y

Propuesta de Material didáctico

Lotería de conceptos matemáticos

PROFA. Julieta Paloma Sánchez Contreras

## INTRODUCCIÓN

La transformación de la pedagogía como medio para alcanzar los fines educativos coloca al docente en el centro de la creatividad para crear materiales didácticos que ayuden a lograr aprendices activos, creativos, interesados por aprender y por lograr los aprendizajes de calidad.

Tomando como premisa el mantener interesados a los alumnos es que se involucra el juego como una herramienta más para la adquisición del conocimiento.

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Es importante tener en cuenta que el material didáctico debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico. De aquí surge la idea de la lotería de conceptos matemáticos dirigido a alumnos de quinto y sexto año.



## OBJETIVOS

**OBJETIVO GENERAL:** El alumno comprende y adquiere conceptos fundamentales para resolver problemas matemáticos diversos.

### OBJETIVO PARTICULAR:

- ) Adquirir una actitud positiva hacia las matemáticas, desarrollando confianza en sus propias capacidades.
- ) Adquisición de conceptos matemáticos a través del juego.
- ) Uso del lenguaje matemático en el día a día y en la resolución de problemas.
- ) Desarrollo del pensamiento lógico matemático.

## FUNDAMENTOS TEÓRICOS.

### MATERIAL DIDÁCTICO

#### DEFINICIÓN

Si queremos comprender qué es un material didáctico, debemos comenzar por entender el significado de la palabra "didáctica". Según Gutiérrez Saenz la "Didáctica es la ciencia que trata del fenómeno enseñanza-aprendizaje en su aspecto prescriptivo de métodos eficaces" (Gutiérrez, 1980, p. 15). Se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, permitiendo abordar, analizar y diseñar los esquemas pedagógicos.

Una vez establecido el uso que le daremos a la palabra didáctica, proseguiremos con la definición de material didáctico. En 2012, surge la definición elaborada por Pablo Alberto Morales en su obra *Elaboración de material didáctico* en la cual plantea lo siguiente: Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido (Morales, 2012, p. 10). Esto nos permiten entender, en un inicio, la importancia que tiene el material didáctico en la educación.

## ELEMENTOS Y CARACTERÍSTICAS DE UN MATERIAL DIDÁCTICO

Al momento de incursionar en la búsqueda o elaboración de un material didáctico, debemos tomar en cuenta ciertas características fundamentales que no podemos dejar pasar, Fernández, Alburquerque y Paredes explican que estas características son:

) Que sean aprovechados los recursos que ofrecen los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del país, para la realización de actividades, así como para la confección de diversos recursos.

) Que el material elaborado con recursos del medio posibilite que el niño o la niña realice una serie de combinaciones, que le divierta y favorezca su desarrollo físico, cognoscitivo y afectivo.

) Que responda a las tareas concretas del proceso educativo.

) Que corresponda con la edad del niño (a) ajustándose a su nivel de desarrollo evolutivo.

) Que reflejen claramente sus propiedades y cualidades, por ejemplo: colores vivos, formas agradables. ) Que sea resistente, para garantizar su durabilidad.

) Que sea cómodo de transportar y guardar.

) Que no ofrezca peligro.

) Contar con un repertorio variado y selecto de juegos, juguetes y materiales.

) Que se posibilite su uso, tanto en actividades individuales como grupales (2009, pp.14, 15).

## PROPUESTA.

MATERIA: MATEMÁTICAS

GRADO AL QUE VA DIRIGIDO: ALUMNOS DE QUINTO Y SEXTO DE PRIMARIA

PROBLEMÁTICA QUE MOTIVO A DESARROLLAR EL MATERIAL: Se observaba que los alumnos al realizar un problema no contaban con los conceptos básicos para su resolución, lo que se mostraba en sus nervios, desarrollo del problema y resultado del mismo.

CARACTERÍSTICAS:

LOTERÍA.

Descripción general.

Consta de 26 cartones, cada uno con 8 ejemplos y nombre del concepto, y sus respectivas tarjetas para dar lectura a los conceptos.

Ambos elementos se encuentran en formato digital, con la finalidad de ampliar la cantidad de conceptos por cartón.

Pueden ser enviado por correo a los alumnos el documento de Word con la finalidad de un estudio previo en casa.

DINÁMICA Y REGLAS.

- 1.- Se le entrega a cada jugador un cartón y las fichas necesarias para cada casilla.
- 2.- El docente da lectura a las cartas con las definiciones de los conceptos, al inicio para que se familiaricen con los conceptos se puede leer todo ejemplo: Ángulo entrante, es el ángulo cuya medida es mayor a  $180^\circ$  y menor a  $360^\circ$ , posteriormente se elimina el concepto y solo se leerá la definición.
- 3.-Gana la persona que logra llenar su carón.

## POSIBLE MODIFICACIONES.

### PROYECTADO:

- 1.-Se seleccionan algunos catones de la lotería, y se proyectan.
- 2.-Se seleccionan a dos o tres personas y se les entrega un dardo o un matamoscas.
- 3.- El docente da lectura a la definición.
- 4.- El alumno desde la distancia que indique el docente el alumno lanza el dardo al concepto correcto o bien lo golpea con el matamoscas.

### EN EQUIPO

- 1.-Se necesitará la impresión en una hoja carta u oficio.
- 2.- Se juega en parejas, donde cada pareja tiene "n" cantidad de fichas de un color (el numero de fichas es de acuerdo a las casillas del tablero)
- 3.- El docente lee el conceto.
- 4.- El primero que coloque la ficha en el conceto correcto se lleva el punto.

### BENEFICIOS DEL JUEGO.

De manera general se cumple con uno de los propósitos de transformar la pedagogía, además de cumplir con los rasgos de egreso de educación primaria, además de dar continuidad con el siguiente nivel. De manera particular el alumno comprende mejor los conceptos, ya que se esta trabajando los diferentes canales el auditivo al escuchar el concepto, el visual en el cartón, y el kinestésico en el movimiento (juego).

Los alumnos se ven motivados, mas contentos al estar jugando, se desarrolla el sentido de competencia además del trabajo en equipo, pueden desarrollar estrategias durante el trabajo en equipo.

Incluso la familia puede involucrarse en el juego ya que los cartones originales tienen una medida de 16X11 cm, lo cual lo convierte en un material de fácil movilidad

## ANEXOS

### CONCEPTOS A TRABAJAR

Ángulo Agudo: ángulo que es mayor de  $0^\circ$  y menor de  $90^\circ$ .

Ángulo Recto: ángulo cuya medida es de  $90^\circ$ .

Ángulo Obtuso: ángulo que es mayor de  $90^\circ$  y menor de  $180^\circ$ .

Ángulo Colineal o Llano: ángulo cuya medida es  $180^\circ$ .

Ángulo Entrante: ángulo cuya medida es mayor a  $180^\circ$  y menor de  $360^\circ$ .

Ángulo Perigonal: ángulo cuya medida es igual a  $360^\circ$

Ángulo: está determinado por dos semirectas que constituyen los lados, con un origen común llamado vértice.

Ángulo Complementario: ángulos que al sumar las medidas angulares es igual a  $90^\circ$ .

Ángulo Suplementario: ángulos que al sumar las medidas angulares es igual a  $180^\circ$ .

Apotema: Distancia entre el centro de un polígono regular y cualquiera de sus lados.

Área: es la cantidad numérica que resulta de medir una superficie, expresada por medio del metro cuadrado con sus múltiplos y submúltiplos.

Perímetro: es la longitud del contorno de una figura plana.

Volumen: es la porción del espacio que ocupa un cuerpo geométrico tridimensional (largo ancho y profundidad).

Círculo: nombre que se da a la superficie plana interior de una circunferencia.

Circunferencia: es una línea curva cerrada que delimita al círculo.

Diámetro: es el segmento de recta que une dos puntos del circunferencia pasando siempre por el centro.

Radio: es el segmento de recta que une el centro del círculo con cualquier punto de ella.

Cociente: Resultado que se obtiene al dividir una cantidad por otra, y que expresa cuántas veces está contenido el divisor en el dividendo.

Divisor: Cantidad por la cual ha de dividirse otra.

Dividendo: Cantidad que ha de dividirse por otra.

Numerador: indica las partes que se tomaron de la unidad.

Denominador: indica las partes en las que se dividió o fraccionó la unidad.

Fracción: es la división de un todo o una unidad en partes iguales.

Cuadrilátero: son los polígonos formados por cuatro segmentos de recta.

Cubo: cuerpo geométrico con seis caras iguales, cada una de ellas es un cuadrado.

Pirámide: cuerpo geométrico o poliedro, cuya base es un polígono, y está limitado por tres o más caras laterales triangulares.

Prisma: Cuerpo limitado por dos polígonos planos, paralelos e iguales que se llaman bases, y por tantos paralelogramos cuantos lados tenga cada base.

Milenio: 1000 años.

Siglo: 100 años.

Década: 10 años.

Lustro: 5 años.

Fracción Propia: es aquella en la que el numerador es menor que el denominador.

Fracción Impropia: es aquella en que el numerador es mayor que el denominador.

Fracción Mixta: Fracción compuesta por un entero y una fracción propia

Coordenada: Se dice de las líneas que sirven para determinar la posición de un punto, trazadas dentro de un plano.

Diagonal: Línea recta que va de un vértice a otro de forma inclinada.

Paralela: dos o más líneas que por más que se prolonguen no pueden encontrarse.

Perpendicular: línea que forma un ángulo recto con otra línea.

Secante: una línea que corta a otra línea.

Diagrama de árbol

Eje de simetría: Recta que, al ser tomada como eje de una figura la divide en partes iguales.

**Escala:** porción entre las dimensiones de un dibujo, mapa, plano, etc., y las del objeto que representa.

**Arista:** línea que resulta de la intersección o unión de dos caras o planos de un cuerpo geométrico.

**Vértice:** Punto en que concurren los dos lados de un ángulo.

**Decimal:** Se dice de cada uno de los dígitos que aparecen a la derecha del punto.

**Frecuencia:** Repetición mayor o menor de un acto o de un suceso.

**Mediana:** dato que queda exactamente a la mitad de una serie de datos ordenados.

**Media:** resultado de la suma de una serie de datos dividida entre la cantidad de datos.

**Moda:** dato que tiene mayor frecuencia dentro de un registro.

**Sistema Inglés:** sistema de unidad de longitud, superficie y peso originario de Inglaterra.

**Sistema Métrico decimal:** sistema de unidad de longitud, superficie y peso cuya base es el 10.

**Pictograma:** forma de representar resultados a través de signos, símbolos o figuras.

**Polígono:** porción de plano limitada por líneas rectas.

**Porcentaje:** cantidad que se debe separar por cada 100 unidades.

**Producto:** resultado de la multiplicación.

**Sucesor y Antecesor:** números que sigue a una cifra y que la precede.

**Cuadrado:** Polígono regular de cuatro lados iguales

**Triángulo:** Polígono regular de tres lados.

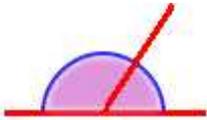
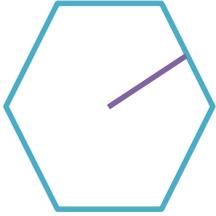
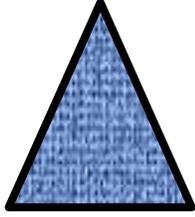
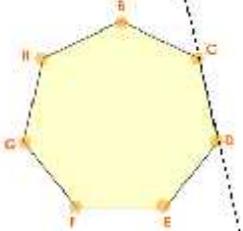
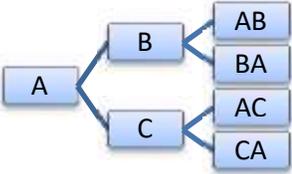
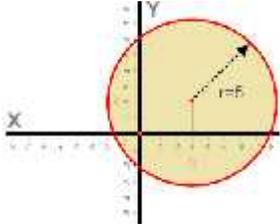
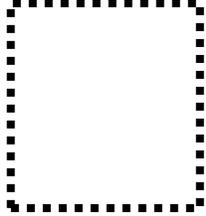
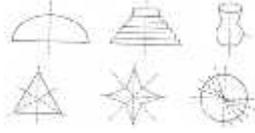
**Hexágono:** Polígono regular de seis lados iguales

**Pi:** letra del alfabeto griego que se utiliza para designar la relación que existe entre la circunferencia y el diámetro equivalente a 3.1416.

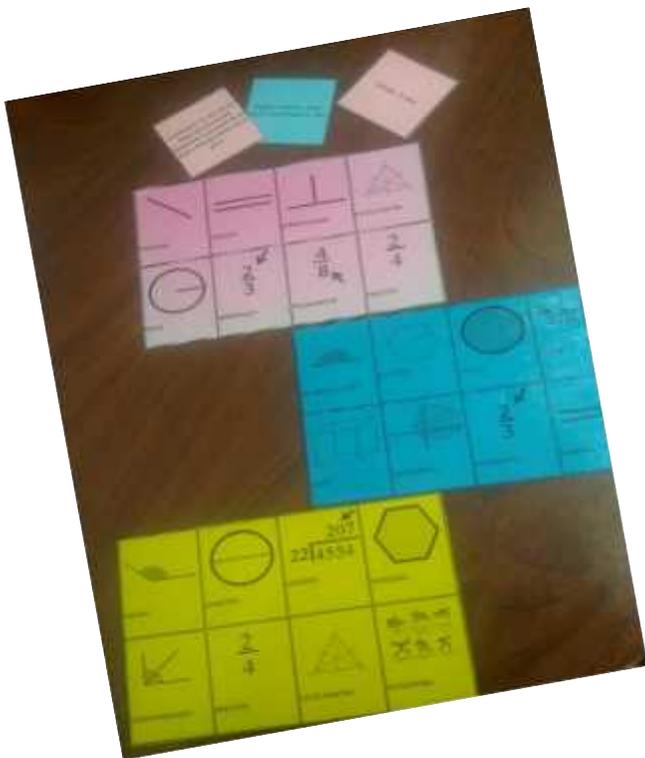
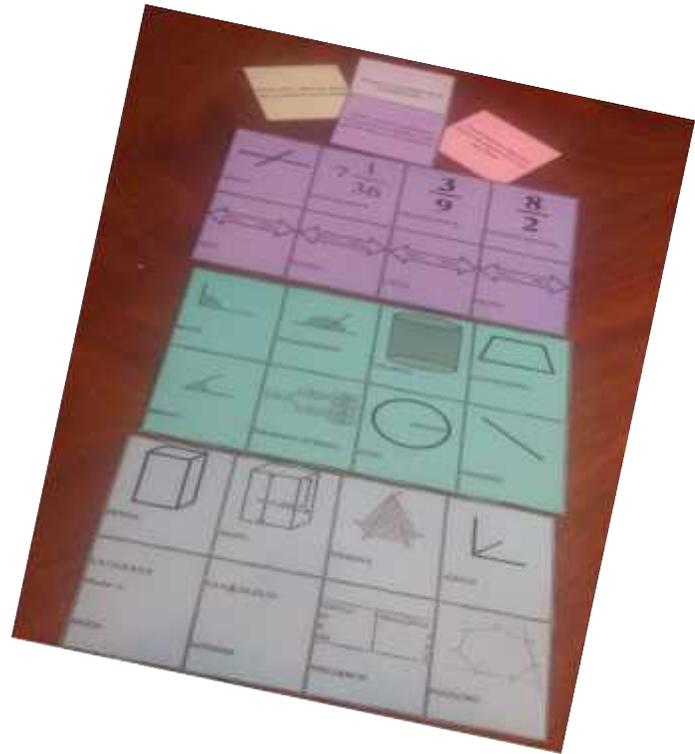
**Punto:** huella que deja el lápiz.

**Geometría:** rama de las matemáticas que se encarga del estudio del espacio, de las propiedades u formas que en él se encuentran.

## EJEMPLO DE LOTERÍA ARCHIVO ELECTRÓNICO.

 <p>SUPLEMENTARIO</p>	 <p>APOTEMA</p>	 <p>ÁREA</p>	 <p>POLÍGONO</p>
 <p>DIAGRAMA DE ÁRBOL</p>	 <p>COORDENADA</p>	 <p>PERÍMETRO</p>	 <p>GEOMETRÍA</p>

Materiales impresos.



## LOTERIA

Ángulo Agudo: ángulo que es mayor de  $0^\circ$  y menor de  $90^\circ$ .

Ángulo Recto: ángulo cuya medida es de  $90^\circ$ .

Ángulo Obtuso: ángulo que es mayor de  $90^\circ$  y menor de  $180^\circ$ .

Ángulo Colineal o Llano: ángulo cuya medida es  $180^\circ$ .

Ángulo Entrante: ángulo cuya medida es mayor a  $180^\circ$  y menor de  $360^\circ$ .

Ángulo Perigonal: ángulo cuya medida es igual a  $360^\circ$

Ángulo: está determinado por dos semirectas que constituyen los lados, con un origen común llamado vértice.

Ángulo Complementario: ángulos que al sumar las medidas angulares es igual a  $90^\circ$ .

Ángulo Suplementario: ángulos que al sumar las medidas angulares es igual a  $180^\circ$ .

Apotema: Distancia entre el centro de un polígono regular y cualquiera de sus lados.

Área: es la cantidad numérica que resulta de medir una superficie, expresada por medio del metro cuadrado con sus múltiplos y submúltiplos.

Perímetro: es la longitud del contorno de una figura plana.

Volumen: es la porción del espacio que ocupa un cuerpo geométrico tridimensional (largo ancho y profundidad).

Círculo: nombre que se da a la superficie plana interior de una circunferencia.

Circunferencia: es una línea curva cerrada que delimita al círculo.

Diámetro: es el segmento de recta que une dos puntos del circunferencia pasando siempre por el centro .

Radio: es el segmento de recta que une el centro del círculo con cualquier punto de ella.

Cociente: Resultado que se obtiene al dividir una cantidad por otra, y que expresa cuántas veces está contenido el divisor en el dividendo.

Divisor: Cantidad por la cual ha de dividirse otra.

Dividendo: Cantidad que ha de dividirse por otra.

Numerador: indica las partes que se tomaron de la unidad.

Denominador: indica las partes en las que se dividió o fraccionó la unidad.

Fracción: es la división de un todo o una unidad en partes iguales.

Cuadrilátero: son los polígonos formados por cuatro segmentos de recta.

Cubo: cuerpo geométrico con seis caras iguales, cada una de ellas es un cuadrado.

Pirámide: cuerpo geométrico o poliedro, cuya base es un polígono, y está limitado por tres o más caras laterales triangulares.

Prisma: Cuerpo limitado por dos polígonos planos, paralelos e iguales que se llaman bases, y por tantos paralelogramos cuantos lados tenga cada base.

Milenio: 1000 años.

Siglo: 100 años.

Década: 10 años.

Lustro: 5 años.

Fracción Propia: es aquella en la que el numerador es menor que el denominador.

Fracción Impropia: es aquella en que el numerador es mayor que el denominador.

Fracción Mixta: Fracción compuesta por un entero y una fracción propia

Coordenada: Se dice de las líneas que sirven para determinar la posición de un punto, trazadas dentro de un plano.

Diagonal: Línea recta que va de un vértice a otro de forma inclinada.

Paralela: dos o más líneas que por más que se prolonguen no pueden encontrarse.

Perpendicular: línea que forma un ángulo recto con otra línea.

Secante: una línea que corta a otra línea.

## Diagrama de árbol

Eje de simetría: Recta que, al ser tomada como eje de una figura la divide en partes iguales.

Escala: porción entre las dimensiones de un dibujo, mapa, plano, etc., y las del objeto que representa.

Arista: línea que resulta de la intersección o unión de dos caras o planos de un cuerpo geométrico.

Vértice: Punto en que concurren los dos lados de un ángulo.

Decimal: Se dice de cada uno de los dígitos que aparecen a la derecha del punto.

Frecuencia: Repetición mayor o menor de un acto o de un suceso.

Mediana: dato que queda exactamente a la mitad de una serie de datos ordenados.

Media: resultado de la suma de una serie de datos dividida entre la cantidad de datos.

Moda: dato que tiene mayor frecuencia dentro de un registro.

Sistema Inglés: sistema de unidad de longitud, superficie y peso originario de Inglaterra.

Sistema Métrico decimal: sistema de unidad de longitud, superficie y peso cuya base es el 10.

Pictograma: forma de representar resultados a través de signos, símbolos o figuras.

Polígono: porción de plano limitada por líneas rectas.

Porcentaje: cantidad que se debe separar por cada 100 unidades.

Producto: resultado de la multiplicación.

Sucesor y Antecesor: números que sigue a una cifra y que la precede.

Cuadrado: Polígono regular de cuatro lados iguales

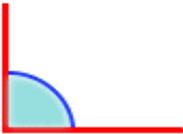
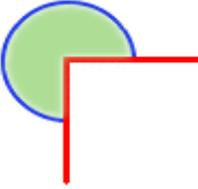
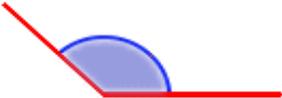
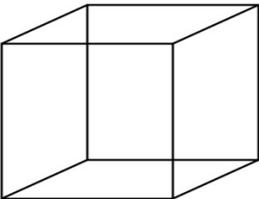
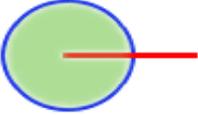
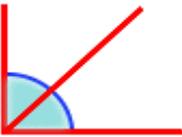
Triángulo: Polígono regular de tres lados.

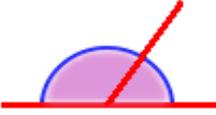
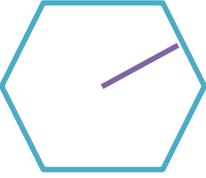
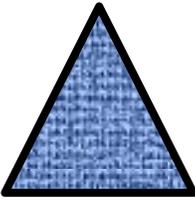
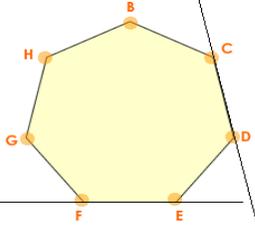
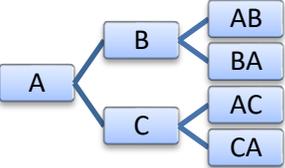
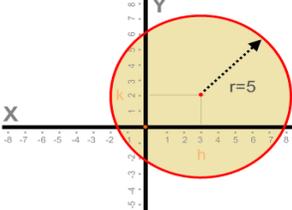
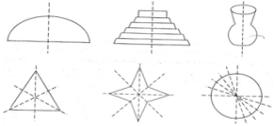
Hexágono: Polígono regular de seis lados iguales

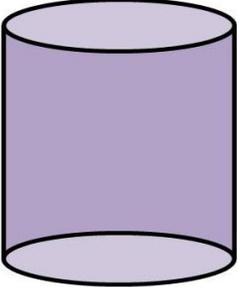
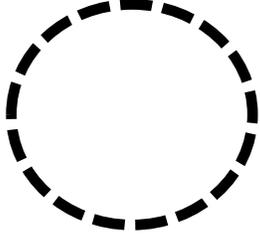
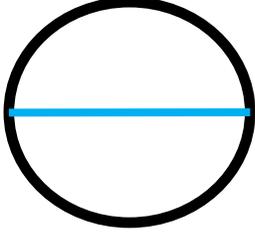
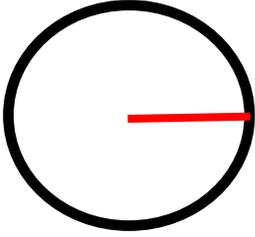
Pi: letra del alfabeto griego que se utiliza para designar la relación que existe entre la circunferencia y el diámetro equivalente a 3.1416.

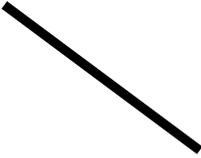
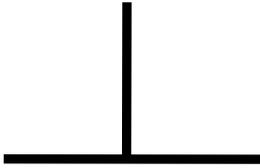
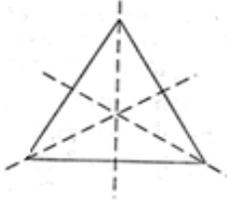
Punto: huella que deja el lápiz.

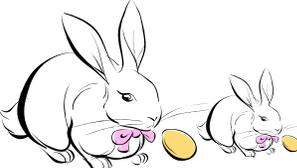
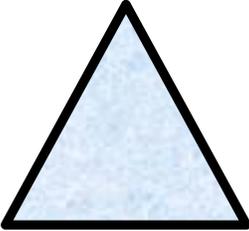
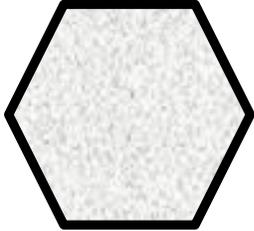
Geometría: rama de las matemáticas que se encarga del estudio del espacio, de las propiedades u formas que en él se encuentran.

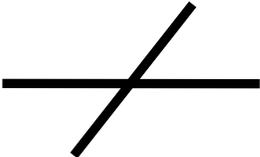
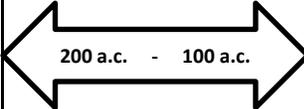
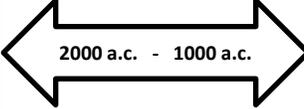
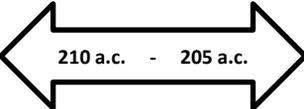
 <p>RECTO</p>	 <p>COLINEAL O LLANO</p>	 <p>ENTRANTE</p>	 <p>OBTUSO</p>
 <p>AGUDO</p>	 <p>CUBO</p>	 <p>PERIGONAL</p>	 <p>COMPLEMENTARIO</p>

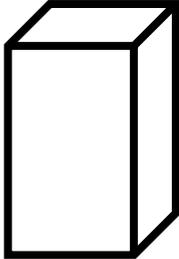
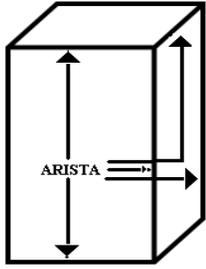
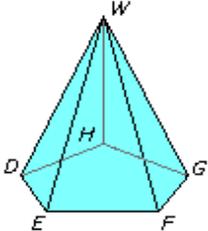
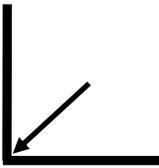
 <p>SUPLEMENTARIO</p>	 <p>APOTEMA</p>	 <p>ÁREA</p>	 <p>POLÍGONO</p>
 <p>DIAGRAMA DE ÁRBOL</p>	 <p>COORDENADA</p>	 <p>PERÍMETRO</p>	 <p>GEOMETRÍA</p>

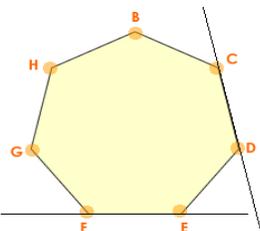
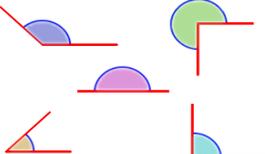
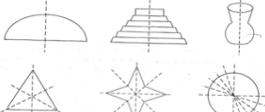
 <p>VOLUMEN</p>	 <p>CÍRCULO</p>	 <p>CIRCUNFERENCIA</p>	 <p>DIÁMETRO</p>
 <p>RADIO</p>	$\frac{2}{3}$ <p>NUMERADOR</p>	$\frac{4}{8}$ <p>DENOMINADOR</p>	$\frac{2}{4}$ <p>FRACCIÓN</p>

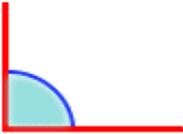
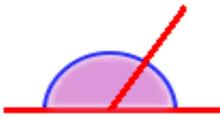
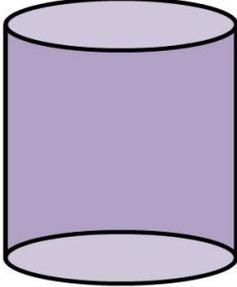
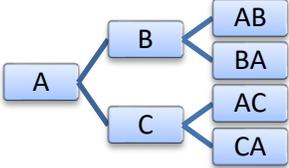
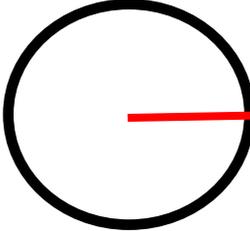
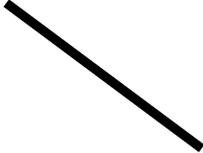
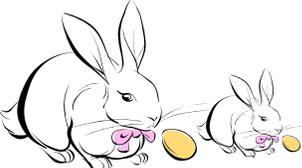
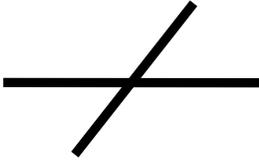
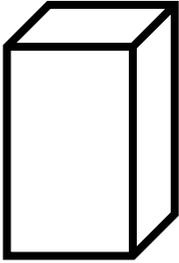
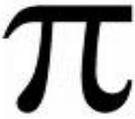
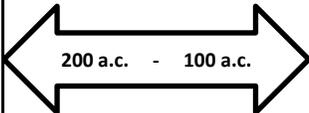
 <p>CUADRILATERO</p>	$22 \overline{)4554}$ <p>DIVISOR</p>	$207 \overline{)4554}$ <p>DIVIDENDO</p>	$207 \overline{)4554}$ <p>COCIENTE</p>
 <p>DIAGONAL</p>	 <p>PARALELA</p>	 <p>PERPENDICULAR</p>	 <p>EJE DE SIMETRÍA</p>

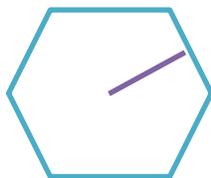
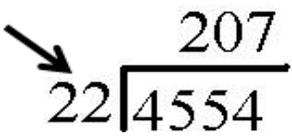
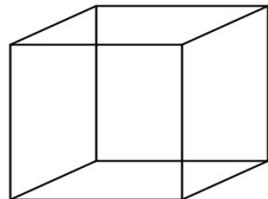
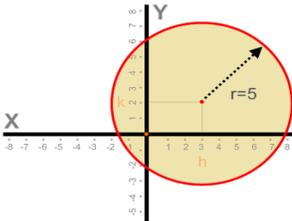
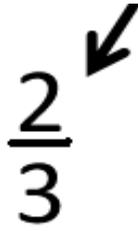
 <p>ESCALA</p>	 <p>CUADRADO</p>	 <p>TRIÁNGULO</p>	 <p>HEXÁGONO</p>
<p><math>\pi</math></p> <p>3.1416</p> <p>PI</p>	<p>•</p> <p>PUNTO</p>	<p>%</p> <p>PORCENTAJE</p>	 <p>PICTOGRAMA</p>

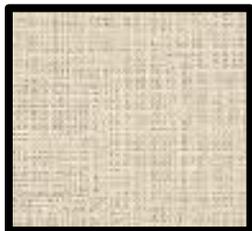
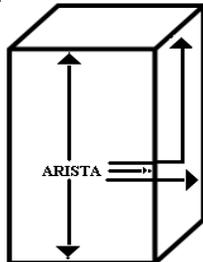
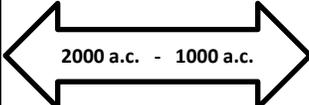
 <p>SECANTE</p>	<p><math>7\frac{1}{36}</math></p> <p>FRACCIÓN MIXTA</p>	<p><math>\frac{3}{9}</math></p> <p>FRACCIÓN PROPIA</p>	<p><math>\frac{8}{2}</math></p> <p>FRACCIÓN IMPROPIA</p>
 <p>SIGLO</p>	 <p>MILENIO</p>	 <p>LUSTRO</p>	 <p>DÉCADA</p>

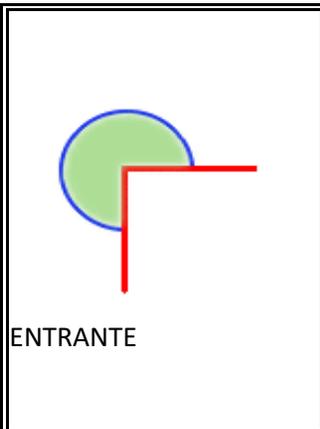
			
PRISMA	ARISTA	PIRÁMIDE	VERTICE
<p>in            25,4 mm</p> <p>Pie           0,3048 m</p> <p>Yarda       0,9144 m</p> <p>Milla        1.609,344 m</p>	<p>100 metros = 1 Hm</p> <p>10 hectómetros = 1 km</p>	0.658	<p><math>5+6+10+9=30/4</math></p> <p><math>R=7.5</math></p>
SISTEMA INGLÉS	SISTEMA MÉTRICO	DECIMAL	MEDIA

<p>5,8,7,6,8,8,5,8</p> <p>Moda= 8</p>	5,6,6, <u>8</u> ,10,10,10	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="862 1129 1008 1283"> <p>CONTEO</p> <p>III</p> <p>II</p> <p>IIII</p> </td> <td data-bbox="1013 1129 1170 1283"> <p>FRECUENCIA</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>5</p> </td> </tr> </table>	<p>CONTEO</p> <p>III</p> <p>II</p> <p>IIII</p>	<p>FRECUENCIA</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>5</p>	
<p>CONTEO</p> <p>III</p> <p>II</p> <p>IIII</p>	<p>FRECUENCIA</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>5</p>				
MODA	MEDIANA	FRECUENCIA	POLÍGONO		
<p>552</p> <p>X    98</p> <hr/> <p>54096</p> <p>↑</p>	<p><u>100-101-102</u></p>				
PRODUCTO	SUCESOR Y ANTECESOR	ÁNGULO	GEOMETRÍA		

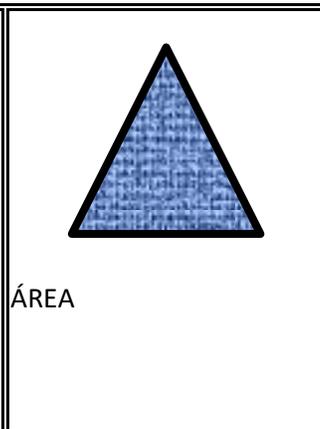
 <p>RECTO</p>	 <p>SUPLEMENTARIO</p>	 <p>VOLUMEN</p>	 <p>CUADRILATERO</p>
 <p>AGUDO</p>	 <p>DIAGRAMA DE ÁRBOL</p>	 <p>RADIO</p>	 <p>DIAGONAL</p>
 <p>ESCALA</p>	 <p>SECANTE</p>	 <p>PRISMA</p>	<p>5,8,7,6,8,8,5,8</p> <p>Moda= 8</p> <p>MODA</p>
 <p>3.1416</p> <p>PI</p>	 <p>SIGLO</p>	<p>in 25,4 mm</p> <p>Pie 0,3048 m</p> <p>Yarda 0,9144 m</p> <p>Milla 1.609,344 m</p> <p>SISTEMA INGLÉS</p>	$\begin{array}{r} 552 \\ \times 98 \\ \hline 54096 \end{array}$ <p>PRODUCTO</p>

 <p>COLINEAL O LLANO</p>	 <p>APOTEMA</p>	 <p>CÍRCULO</p>	 <p>DIVISOR</p>
 <p>CUBO</p>	 <p>COORDENADA</p>	 <p>NUMERADOR</p>	 <p>PARALELA</p>

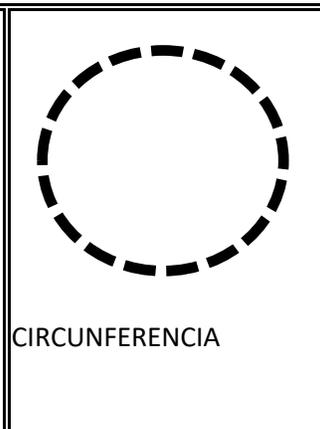
 <p>CUADRADO</p>	$7 \frac{1}{36}$ <p>FRACCIÓN MIXTA</p>	 <p>ARISTA</p>	<p>5,6,6,<u>8</u>,10,10,10</p> <p>MEDIANA</p>
 <p>PUNTO</p>	 <p>MILENIO</p>	<p>100 metros = 1 Hm 10 hectómetros = 1 km</p> <p>SISTEMA MÉTRICO</p>	<p><u>100</u>-101-<u>102</u></p> <p>SUCESOR Y ANTECESOR</p>



ENTRANTE



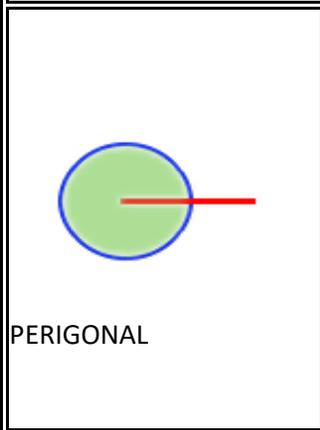
ÁREA



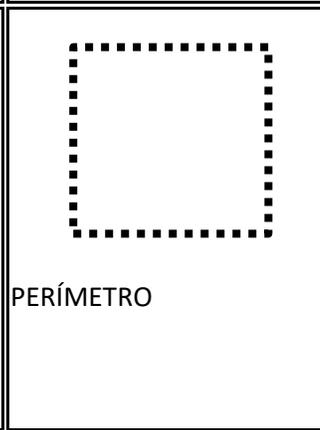
CIRCUNFERENCIA



DIVIDENDO



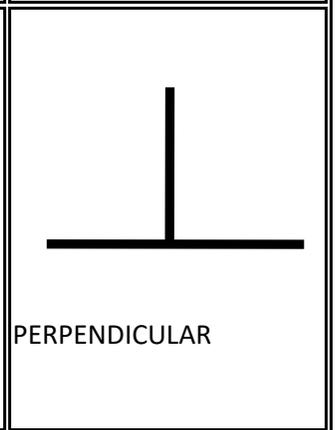
PERIGONAL



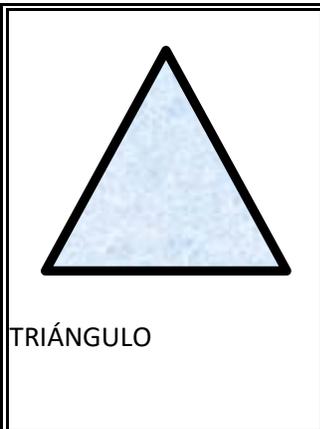
PERÍMETRO



DENOMINADOR



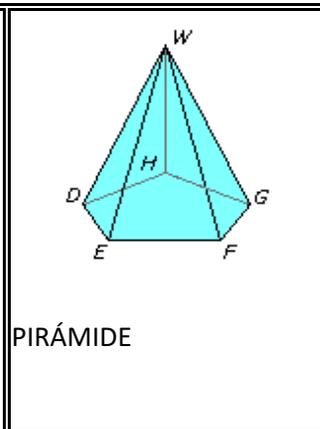
PERPENDICULAR



TRIÁNGULO



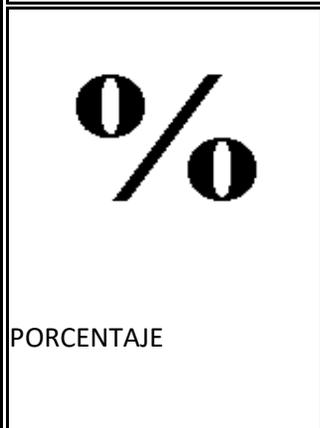
FRACCIÓN PROPIA



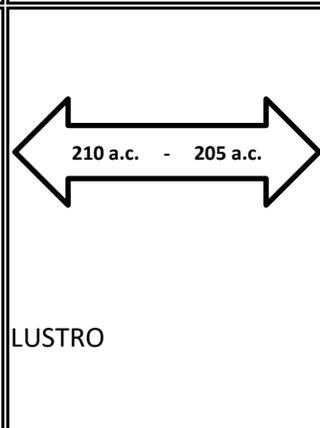
PIRÁMIDE

CONTEO	FRECUENCIA
III	3
II	2
IIIII	5

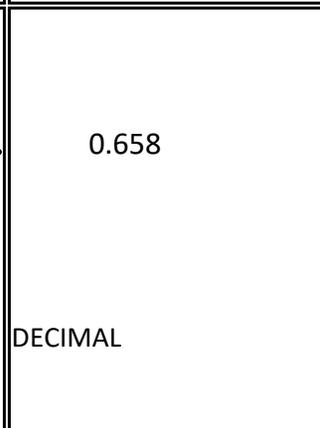
FRECUENCIA



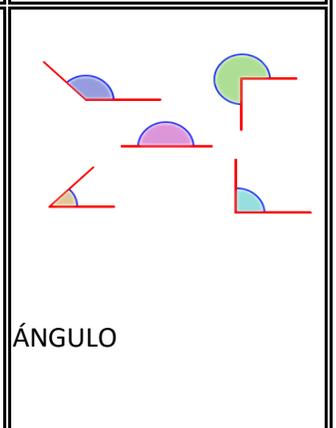
PORCENTAJE



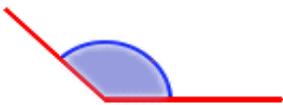
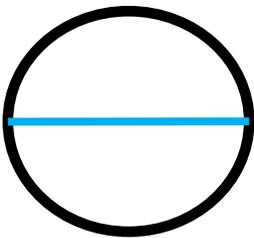
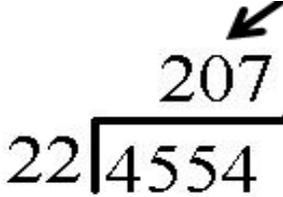
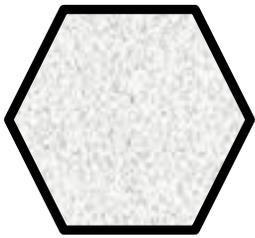
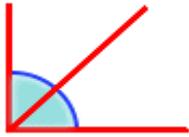
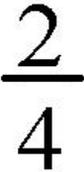
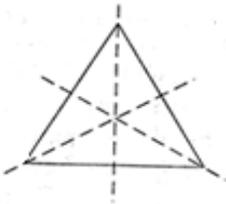
LUSTRO

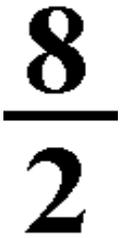
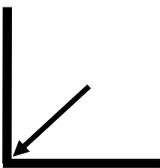
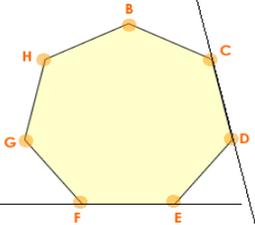
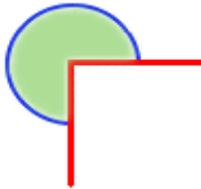
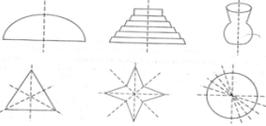


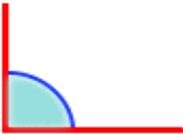
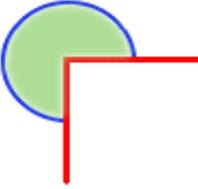
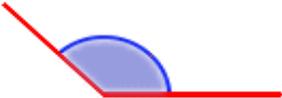
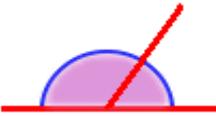
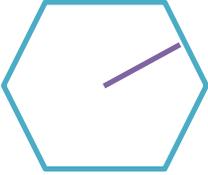
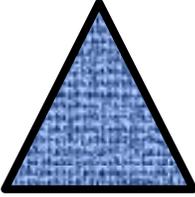
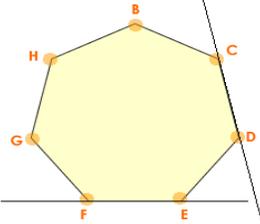
DECIMAL

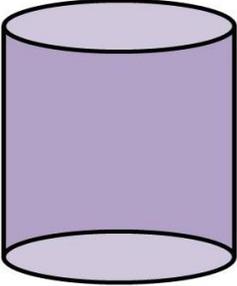
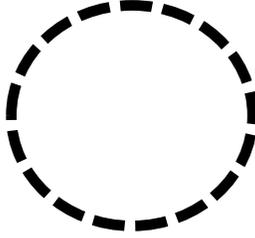
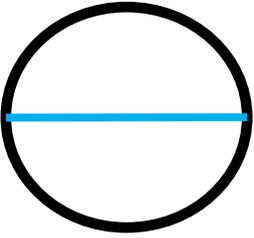
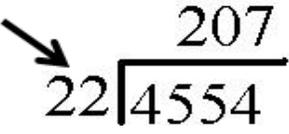
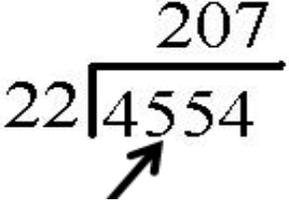
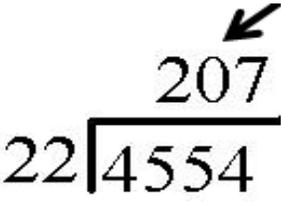


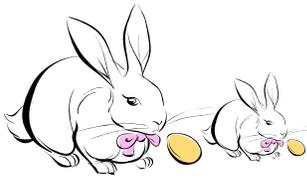
ÁNGULO

 <p>OBTUSO</p>	 <p>DIÁMETRO</p>	 <p>COCIENTE</p>	 <p>HEXÁGONO</p>
 <p>COMPLEMENTARIO</p>	 <p>FRACCIÓN</p>	 <p>EJE DE SIMETRÍA</p>	 <p>PICTOGRAMA</p>

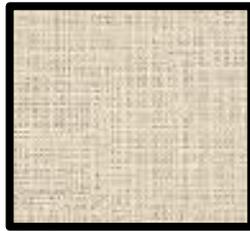
 <p>FRACCIÓN IMPROPIA</p>	 <p>VERTICE</p>	 <p>POLÍGONO</p>	 <p>ENTRANTE</p>
 <p>DÉCADA</p>	<p><math>5+6+10+9=30/4</math> R=7.5</p> <p>MEDIA</p>	 <p>GEOMETRÍA</p>	 <p>PERIGONAL</p>

 <p>RECTO</p>	 <p>COLINEAL O LLANO</p>	 <p>ENTRANTE</p>	 <p>OBTUSO</p>
 <p>SUPLEMENTARIO</p>	 <p>APOTEMA</p>	 <p>ÁREA</p>	 <p>POLÍGONO</p>

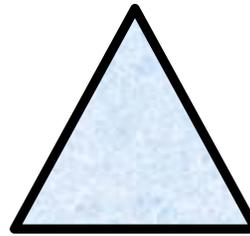
 <p>VOLUMEN</p>	 <p>CÍRCULO</p>	 <p>CIRCUNFERENCIA</p>	 <p>DIÁMETRO</p>
 <p>CUADRILATERO</p>	 <p>DIVISOR</p>	 <p>DIVIDENDO</p>	 <p>COCIENTE</p>



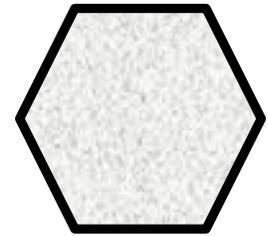
ESCALA



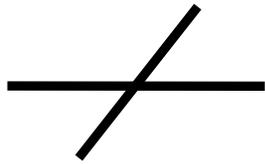
CUADRADO



TRIÁNGULO



HEXÁGONO



SECANTE

$$7 \frac{1}{36}$$

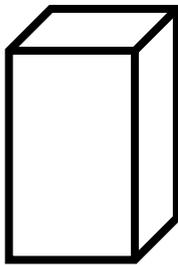
FRACCIÓN MIXTA

$$\frac{3}{9}$$

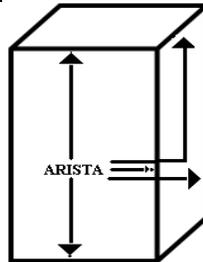
FRACCIÓN PROPIA

$$\frac{8}{2}$$

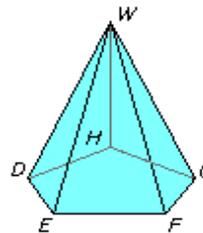
FRACCIÓN IMPROPIA



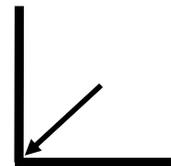
PRISMA



ARISTA



PIRÁMIDE



VERTICE

5,8,7,6,8,8,5,8

Moda= 8

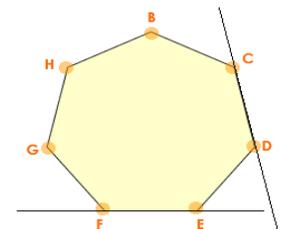
MODA

5,6,6,**8**,10,10,10

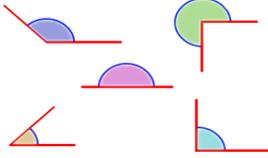
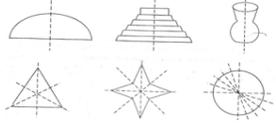
MEDIANA

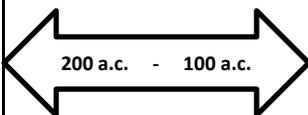
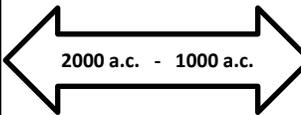
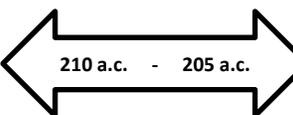
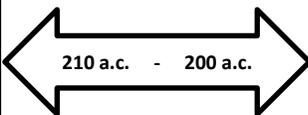
CONTEO	FRECUENCIA
III	3
II	2
IIIII	5

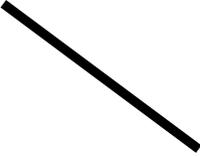
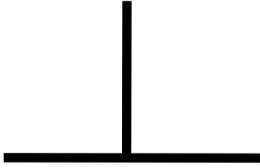
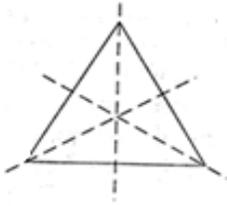
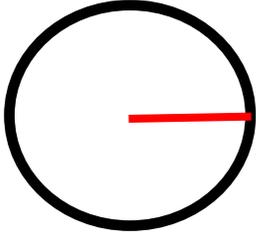
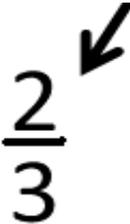
FRECUENCIA

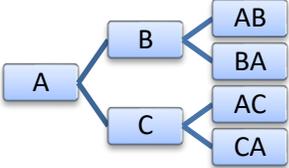
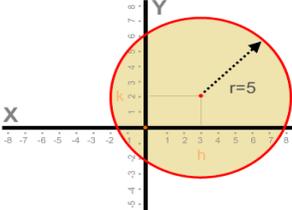
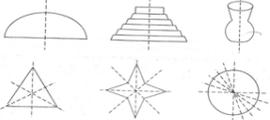
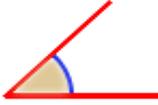
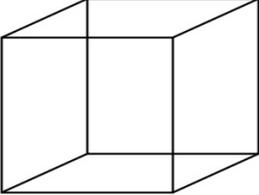
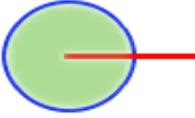
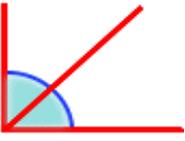


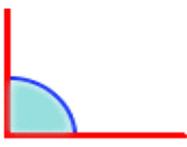
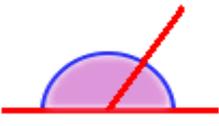
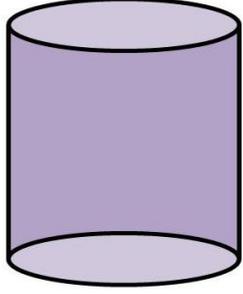
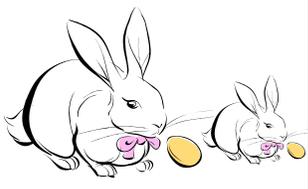
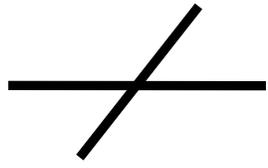
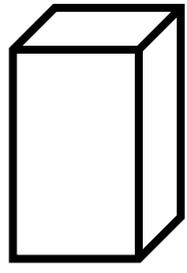
POLÍGONO

$\begin{array}{r} 52 \\ X \quad 98 \\ \hline 54096 \end{array}$ <p style="text-align: center;">↑</p> <p>PRODUCTO</p>	<p>100-101-102</p> <p>SUCESOR Y ANTECESOR</p>	 <p>ÁNGULO</p>	 <p>GEOMETRÍA</p>
<p>in 25,4 mm Pie 0,3048 m Yarda 0,9144 m Milla 1.609,344 m</p> <p>SISTEMA INGLÉS</p>	<p>100 metros = 1 Hm 10 hectómetros = 1 km</p> <p>SISTEMA MÉTRICO</p>	<p>0.658</p> <p>DECIMAL</p>	<p><math>5+6+10+9=30/4</math> <math>R=7.5</math></p> <p>MEDIA</p>

 <p>SIGLO</p>	 <p>MILENIO</p>	 <p>LUSTRO</p>	 <p>DÉCADA</p>
<p><math>\pi</math></p> <p>3.1416</p> <p>PI</p>	<p>•</p> <p>PUNTO</p>	<p>%</p> <p>PORCENTAJE</p>	 <p>PICTOGRAMA</p>

 <p>DIAGONAL</p>	 <p>PARALELA</p>	 <p>PERPENDICULAR</p>	 <p>EJE DE SIMETRIA</p>
 <p>RADIO</p>	 <p>NUMERADOR</p>	 <p>DENOMINADOR</p>	 <p>FRACCIÓN</p>

 <p>DIAGRAMA DE ÁRBOL</p>	 <p>COORDENADA</p>	 <p>PERIMETRO</p>	 <p>GEOMETRÍA</p>
 <p>AGUDO</p>	 <p>CUBO</p>	 <p>PERIGONAL</p>	 <p>COMPLEMENTARIO</p>

 <p>RECTO</p>	 <p>SUPLEMENTARIO</p>	 <p>VOLUMEN</p>	 <p>CUADRILATERO</p>
 <p>ESCALA</p>	 <p>SECANTE</p>	 <p>PRISMA</p>	<p>5,8,7,6,8,8,5,8</p> <p>Moda= 8</p> <p>MODA</p>

<p>Ángulo Agudo: ángulo que es mayor de <math>0^\circ</math> y menor de <math>90^\circ</math>.</p>	<p>Geometría: rama de las matemáticas que se encarga del estudio del espacio, de las propiedades u formas que en él se encuentran.</p>	<p>Punto: huella que deja el lápiz.</p>
<p>Ángulo Recto: ángulo cuya medida es de <math>90^\circ</math>.</p>	<p>Pi: letra del alfabeto griego que se utiliza para designar la relación que existe entre la circunferencia y el diámetro equivalente a 3.1416.</p>	<p>Hexágono: Polígono regular de seis lados iguales</p>
<p>Ángulo Obtuso: ángulo que es mayor de <math>90^\circ</math> y menor de <math>180^\circ</math>.</p>	<p>Triángulo: Polígono regular de tres lados.</p>	<p>Fracción: es la división de un todo o una unidad en partes iguales.</p>
<p>Ángulo Colineal o Llano: ángulo cuya medida es <math>180^\circ</math>.</p>	<p>Numerador: indica las partes que se tomaron de la unidad.</p>	<p>Cuadrilátero: son los polígonos formados por cuatro segmentos de recta.</p>
<p>Ángulo Entrante: ángulo cuya medida es mayor a <math>180^\circ</math> y menor de <math>360^\circ</math>.</p>	<p>Denominador: indica las partes en las que se dividió o fraccionó la unidad.</p>	<p>Cubo: cuerpo geométrico con seis caras iguales, cada una de ellas es un cuadrado.</p>
<p>Ángulo Perigonal: ángulo cuya medida es igual a <math>360^\circ</math></p>	<p>Pirámide: cuerpo geométrico o poliedro, cuya base es un polígono, y está limitado por tres o más caras laterales triangulares.</p>	<p>Fracción Propia: es aquella en la que el numerador es menor que el denominador.</p>
<p>Ángulo: está determinado por dos semirectas que constituyen los lados, con un origen común llamado vértice.</p>	<p>Prisma: Cuerpo limitado por dos polígonos planos, paralelos e iguales que se llaman bases, y por tantos paralelogramos cuantos lados tenga cada base.</p>	<p>Fracción Impropia: es aquella en que el numerador es mayor que el denominador.</p>

<p>Ángulo Complementario: ángulos que al sumar las medidas angulares es igual a <math>90^\circ</math>.</p>	<p>Milenio: 1000 años.</p>	<p>Fracción Mixta: Fracción compuesta por un entero y una fracción propia</p>
<p>Ángulo Suplementario: ángulos que al sumar las medidas angulares es igual a <math>180^\circ</math>.</p>	<p>Siglo: 100 años.</p>	<p>Coordenada: Se dice de las líneas que sirven para determinar la posición de un punto, trazadas dentro de un plano.</p>
<p>Apotema: Distancia entre el centro de un polígono regular y cualquiera de sus lados.</p>	<p>Década: 10 años.</p>	<p>Diagonal: Línea recta que va de un vértice a otro de forma inclinada.</p>
<p>Área: es la cantidad numérica que resulta de medir una superficie, expresada por medio del metro cuadrado con sus múltiplos y submúltiplos.</p>	<p>Lustro: 5 años.</p>	<p>Paralela: dos o más líneas que por más que se prolonguen no pueden encontrarse.</p>
<p>Perímetro: es la longitud del contorno de una figura plana.</p>	<p>Perpendicular: línea que forma un ángulo recto con otra línea.</p>	<p>Mediana: dato que queda exactamente a la mitad de una serie de datos ordenados.</p>
<p>Volumen: es la porción del espacio que ocupa un cuerpo geométrico tridimensional (largo ancho y profundidad).</p>	<p>Secante: una línea que corta a otra línea.</p>	<p>Media: resultado de la suma de una serie de datos dividida entre la cantidad de datos.</p>
<p>Círculo: nombre que se da a la superficie plana interior de una circunferencia.</p>	<p>Diagrama de árbol</p>	<p>Moda: dato que tiene mayor frecuencia dentro de un registro.</p>

<p>Circunferencia: es una línea curva cerrada que delimita al círculo.</p>	<p>Eje de simetría: Recta que, al ser tomada como eje de una figura la divide en partes iguales.</p>	<p>Sistema Inglés: sistema de unidad de longitud, superficie y peso originario de Inglaterra.</p>
<p>Diámetro: es el segmento de recta que une dos puntos del circunferencia pasando siempre por el centro .</p>	<p>Escala: porción entre las dimensiones de un dibujo, mapa, plano, etc., y las del objeto que representa.</p>	<p>Sistema Métrico decimal: sistema de unidad de longitud, superficie y peso cuya base es el 10.</p>
<p>Radio: es el segmento de recta que une el centro del círculo con cualquier punto de ella.</p>	<p>Arista: línea que resulta de la intersección o unión de dos caras o planos de un cuerpo geométrico.</p>	<p>Pictograma: forma de representar resultados a través de signos, símbolos o figuras.</p>
<p>Cociente: Resultado que se obtiene al dividir una cantidad por otra, y que expresa cuántas veces está contenido el divisor en el dividendo.</p>	<p>Vértice: Punto en que concurren los dos lados de un ángulo.</p>	<p>Polígono: porción de plano limitada por líneas rectas.</p>
<p>Divisor: Cantidad por la cual ha de dividirse otra.</p>	<p>Decimal: Se dice de cada uno de los dígitos que aparecen a la derecha del punto.</p>	<p>Porcentaje: cantidad que se debe separar por cada 100 unidades.</p>
<p>Dividendo: Cantidad que ha de dividirse por otra.</p>	<p>Frecuencia: Repetición mayor o menor de un acto o de un suceso.</p>	<p>Producto: resultado de la multiplicación.</p>
<p>Sucesor y Antecesor: números que sigue a una cifra y que la precede.</p>	<p>Cuadrado: Polígono regular de cuatro lados iguales</p>	