



“2018. Año del Bicentenario del Natalicio de Ignacio Ramírez Calzada, El Nigromante”.



## CLUB DE MATEMATICAS

Escuela Primaria “Juan Escutia”

C.C.T. 15EPR1999W

Zona Escolar P256

Docente: Juan Gabriel Avilés Barrios

El Naranjito, Tlatlaya, Méx. Septiembre de 2018.

## **OBJETIVO GENERAL**

Favorecer en los alumnos el logro de aprendizajes esperados en la asignatura de Matemáticas a través de la aplicación de diversas estrategias y actividades que respondan a las necesidades, intereses, contexto y nivel académico de estos.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Hacer uso del cálculo mental para desarrollar en el alumno habilidades del pensamiento matemático.
- Mejorar en el alumno la lectura y escritura de números naturales a partir de cantidades de dos a cuatro cifras mediante estrategias novedosas para él.
- Proporcionar al alumno los elementos necesarios para la resolución correcta de planteamientos matemáticos.

## **Ejes Temáticos**

- Número, algebra y variación.
- Forma, espacio y medida.

## **Temas**

- Número.
- Adición y sustracción.
- Figuras y cuerpos geométricos.

## **Aprendizajes esperados**

- Comunica, lee, escribe y ordena números naturales hasta 1000.
- Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta 1000.
- Construye y describe figuras y cuerpos geométricos.

## **Aspectos Metodológicos**

Esto se da a partir de lo siguiente:

- Diseñar situaciones de aprendizaje desafiantes para los alumnos.
- Proponer nuevas formas de resolver un planteamiento.
- Dar la oportunidad a todos los alumnos de socializar sus procedimientos matemáticos.
- Plantear actividades basadas en el interés y nivel académico de los alumnos.
- Utilizar el error como fuente de aprendizaje de los alumnos.

## Recursos

- Plan y Programas de Estudio para la Educación Básica 2017.
- Libro del Alumno, Matemáticas 1º 2º 3º
- Biblioteca de Aula
- Computadora
- Impresora
- Hojas blancas
- Internet

## Presentación

El pensamiento matemático es la forma de razonamiento que le permite al ser humano resolver problemas o situaciones provenientes de diversos contextos o ámbitos, es decir, se le pueden presentar no solo en la escuela, también en su casa o incluso en la calle.

Uno de los objetivos principales de la asignatura de Matemáticas es que los alumnos comprendan que es importante encontrar la solución correcta a un planteamiento, de igual forma deben saber argumentar el procedimiento, estrategia o método que utilizaron para encontrar la solución a este, pero toda esta cuestión no puede darse dentro del aula si primero no hemos logrado que los alumnos se interesen y se involucren en la clase de matemáticas; para ello necesitamos de un gran compromiso, el cual se vea reflejado en la búsqueda de diferentes materiales de apoyo, en la implementación de nuevas estrategias, en aplicación de metodologías apropiadas al contexto en el que nos desempeñamos, y sobre todo que usemos el error como punto de partida para nuevos y significativos aprendizajes.

El presente club nos brinda una serie de actividades para aplicarlas en aula, mismas que nos servirán de apoyo para abordar esos contenidos matemáticas en los que los alumnos presentan poco interés.

## LISTA DE ALUMNOS

<b>NP</b>	<b>NOMBRE DEL ALUMNO</b>	<b>GRADO</b>
1	AVILES PALACIOS JUAN LUIS	1º
2	NUÑEZ ZAMORA ROSA LINDA	1º
3	PIEDRA NAVARRO HEMIDER	1º
4	ROMERO VARGAS DAVID	1º
5	ROMERO JAIMES WILLIAM ALEXANDER	2º
6	DE LA SANCHA ZAMORA IVAN	3º
7	ENCISO GOMEZ MAGALI	3º
8	NUÑEZ ZAMORA ANA PAOLA	3º

# Actividades

## Carrera de operaciones

### Material:

- Cuatro banderas (roja, naranja, amarilla y verde)
- Planteamientos matemáticos.

### Desarrollo de la actividad:

- La actividad se puede realizar fuera del salón.
- Se colocan las banderas en el siguiente orden: roja, naranja, amarilla y verde. Por la orilla de la cancha.
- Pueden participar cuatro alumnos.
- Los alumnos se colocan en el área de salida cada uno en un carril antes de la primera bandera (la roja).
- El docente les dirá el primer planteamiento y pasara a sus lugares para que cada uno le dé su respuesta.
- El alumno que conteste correctamente avanzara a la siguiente bandera, el que conteste mal se quedara en su lugar.
- Gana el alumno que llegue a la bandera verde.



## Jugando con dados

### Material:

- Dos dados.
- Un tablero con números del 1 al 100.

### Desarrollo de la actividad:

- Puede participar todo el grupo.
- Se coloca el tablero en el pizarrón.
- Se le pide a un alumno que lance los dados.
- Con los números que salgan el alumno tiene que realizar una operación mentalmente que le dé como resultado cualquier número que se localice en el tablero, si lo logra el alumno deberá marcar o tachar este.
- Se debe brindar participación a todos los alumnos.
- El juego termina cuando ya no quedan números en el tablero.

## Atínale al número

### Material:

- Un cronometro.

### Desarrollo de la actividad:

- Pueden participar dos alumnos.
- El alumno que va adivinar el número y el que va a guiar a este para que lo adivine.
- Se da el tiempo de un minuto para el alumno adivine el número.
- El alumno comienza diciendo un número y el compañero le dice mayor o menor según el caso hasta que logre adivinarlo.
- En caso de que el alumno no adivine el número, puede participar otro compañero.
- Puede cambiarse de roles en la actividad, que en cada juego sea diferente el niño que tome el tiempo.

## Memorama de sumas y restas

### Material:

- Fichas de sumas y restas con números de dos o tres cifras.
- Fichas con los resultados de las sumas y restas.
- Mesa

### Desarrollo de la actividad:

- Pueden jugar de dos a cuatro niños.
- Dejar en claro las reglas antes de iniciar la actividad.
- Se trata de que cada participante encuentre los pares de tarjetas (la operación y el resultado)
- Gana el alumno que encuentre más pares.
- La complejidad de las sumas y restas depende del grado de los alumnos.

# Tangram

## Material:

- Tangram.
- Hojas blancas
- Colores

## Desarrollo de la actividad:

- Reconocer las figuras del tangram.
- Realizar comentarios en cuanto a la forma de estas.
- Formar una figura y comentar que representa.
- Pedir a los alumnos que la reproduzcan.
- Hacer otras figuras y dibujarlas en hojas blancas.

## El Matamoscas

### Material:

- Pizarrón
- Dos matamoscas
- Tarjetas con números de la tabla o tablas de multiplicar que se vaya a jugar.

### Desarrollo de la actividad:

- Se colocan las tarjetas de números en el pizarrón.
- Se eligen a dos alumnos para participar; cada uno con un matamoscas.
- Los alumnos se colocan frente al pizarrón.
- El docente menciona una tabla (2x2) y los alumnos buscan el resultado en las tarjetas para tocarlo con el matamoscas.
- Gana el alumno que tenga más aciertos.
- Después pueden participar otras parejas de alumnos.

## El Banco

### Material:

- Billetes didácticos
- Tarjetas de crédito didácticas

### Desarrollo de la actividad:

- Un alumno es el banquero y se le proporcionan los billetes didácticos y se le ubica en un espacio que simule el banco.
- A los demás alumnos se les da su tarjeta de crédito.
- La idea consiste en que cada alumno tiene que retirar una cantidad de dinero del banco.
- Primero que nada los alumnos se forman para pasar al banco.
- A cada alumno se le designa una cantidad oralmente, la cual tiene que solicitar al banquero, este le dará a cada niño la cantidad que le solicite pero erróneamente para los alumnos detecten el error, si un alumno acierta y dice porque se equivocó el banquero al entregarle el dinero, podrá seguir sacando, si falla pierde y ya no puede sacar más dinero.

## La tiendita

### Material:

- Envases de productos (cajas, latas, sobres)
- Etiquetas o cinta adhesiva
- Marcador
- Dinero didáctico.

### Desarrollo de la actividad:

- Se dispone de un espacio dentro de salón de clases para ubicar la tiendita.
- A los envases se les coloca un precio tomando en cuenta el dominio de los números y operaciones de los alumnos.
- Se elige a un alumno como vendedor.
- Los demás alumnos son los compradores.
- Antes de iniciar se le plantea una situación a cada alumno para que la resuelva jugando a la tiendita.
- Al finalizar la participación de todos los alumnos, el docente verifica y expone si las situaciones se resolvieron correctamente.

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	SEP			OCT			NOV			DIC			ENE			FEB			MAR			ABR			MAY			JUN		
Lectura y escritura de números	■	■	■																											
Sucesor y antecesor				■	■	■	■	■	■																					
Operaciones básicas							■	■	■	■	■	■																		
Cálculo mental										■	■	■	■	■	■															
Figuras geométricas													■	■	■	■	■													
Tablas de multiplicar																■	■	■	■	■	■									
Mayor y menor que																			■	■	■	■	■	■						
Representación de fracciones																						■	■	■	■	■	■			
Planteamientos matemáticos																									■	■	■			
Evaluación																												■	■	■





HOJA DE FIRMAS

DOCENTE DE GRUPO

PROFR. JUAN GABRIEL AVILES BARRIOS

Vo. Bo.

DIRECTOR ESCOLAR

PROFR. JUAN GABRIEL AVILES BARRIOS