

# “JUGANDO 27 SEGUNDOS VS IGNORANCIA”

- Profesor ¿Cómo me fue en el parcial?
- Te lo explicaré con regla de tres.

Quien estudia → Pasa  
Quien no estudia → X

$$X = \frac{\text{Quien no estudia} \cdot \text{Pasa}}{\text{Quien estudia}}$$

$$X = \text{No pasa.}$$

Autora:

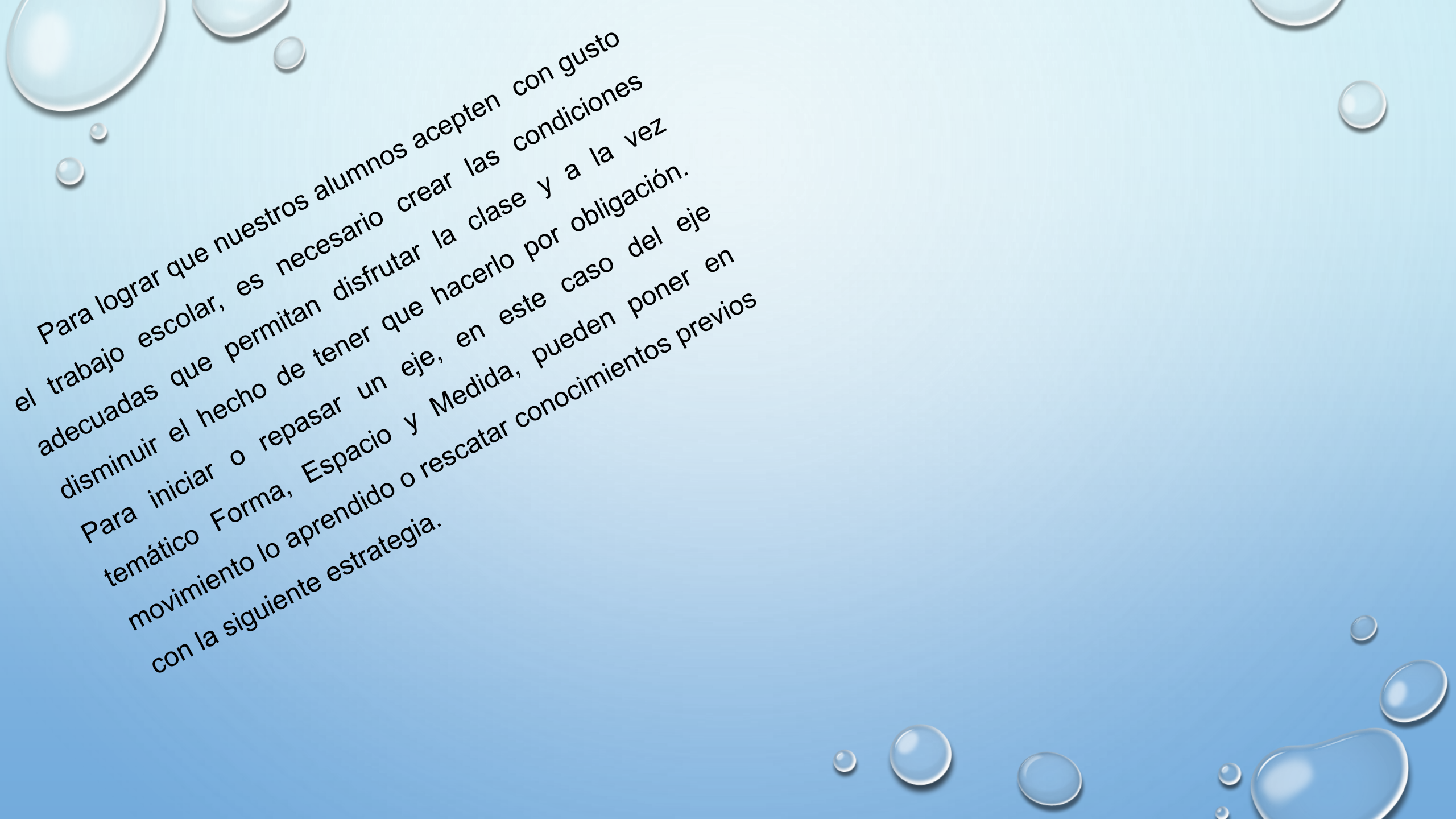
Érica

Dávila

Vázquez.

Agosto de 2020.

Es conocido que todo docente puede ejercer su profesión de enseñar de distintas maneras. Algunos estructuran sus clases siempre del mismo modo, otros más, seleccionan y utilizan diferentes estrategias de enseñanza, considerando las características de su grupo, los contenidos a enseñar, sus objetivos, etc. Si bien es cierto, para un aprendizaje significativo se deben crear las condiciones idóneas que así lo permitan; por ello, un elemento fundamental es la motivación del alumno, que de alguna manera se sienta interesado por lo que va a aprender, de lo contrario, lo único que conseguiremos será su aburrimiento. No olvidemos que las cosas se realizan mejor cuando estamos motivados que por mero compromiso.



Para lograr que nuestros alumnos acepten con gusto el trabajo escolar, es necesario crear las condiciones adecuadas que permitan disfrutar la clase y a la vez disminuir el hecho de tener que hacerlo por obligación.

Para iniciar o repasar un eje, en este caso del eje temático Forma, Espacio y Medida, pueden poner en movimiento lo aprendido o rescatar conocimientos previos con la siguiente estrategia.



## “JUGANDO 27 SEGUNDOS VS LA IGNORANCIA”

Estrategia para reafirmar algunas secuencias tales como “Conversión de medidas”; “Construcción de polígonos 1,2 y 3”. Con la finalidad de retomar los temas vistos en las secuencias que corresponden al eje temático “Forma, espacio y medida” se implementó la estrategia “JUGANDO 27 SEGUNDOS CONTRA LA IGNORANCIA”,

Aprendizaje esperado: “Resuelve problemas que implican conversiones de múltiplos y submúltiplos “. “Calcula el perímetro y el área de polígonos regulares y del círculo a partir de diferentes datos”.

Ésta estrategia lleva por nombre “Jugando 27 segundos vs la ignorancia”, la cual consiste en lo siguiente: Previo a la estrategia: se elaboran 3 registros de avance (uno por equipo y una para la ignorancia), como el mostrado en la última diapositiva. Se divide al grupo en dos equipos bajo la técnica favorita del docente.

Se les mencionan cuales son las reglas del juego:

- 1.- Cada alumno cuenta únicamente con 27 segundos para contestar la pregunta que le hagan.
- 2.- Las preguntas están enumeradas del 1 al 48, por lo que cada jugador dirá un número al azar entre ese intervalo y elegirá al participante del equipo contrario para darle respuesta. Alternando a los equipos para preguntar y contestar.
- 3.- No puede contestar dos veces la misma persona, primero tendrán que pasar todos los integrantes y repetir nuevamente el orden en el que contestaron.

- 4.- Variante: Pueden consensar la respuesta para dársela al jugador que le toque contestar, de acuerdo al criterio del docente.
- 5.- Algunas preguntas traen posible respuestas, lo que hace más fácil hallarlas.
- 6.-Cada pregunta tiene un valor diferente para avanzar, ya sea una, dos o tres casillas.
- 7.- Si algún equipo cae en casilla roja, al momento de avanzar, tendrá que sacar una tarjeta del mismo color y todo el equipo realizará la actividad que marque dicha tarjeta.(Tarjetas de castigo)
- 8.- Cada que un jugador se equivoque en la respuesta o no realice la actividad marcada en las cartas rojas, la ignorancia avanzará una casilla.
- 9.- Ganará el equipo que llegue a la meta antes que la ignorancia.

1.-POLÍGONO DE CUATRO LADOS, CON SUS ÁNGULOS RECTOS Y LADOS PERPENDICULARES ENTRE SÍ.

- A) ROMBOIDE.
- B) CUADRADO.
- C) TRAPECIO.

VALOR 2 PUNTOS.

2.- RECTAS QUE ESTANDO EN UN MISMO PLANO NUNCA SE INTERSECAN.

- A) LÍNEAS PERPENDICULARES.
- B) LÍNEAS OBLICUAS.
- C) LÍNEAS PARALELAS.

VALOR 1 PUNTO.

3.- RECTAS QUE SE INTERSECAN EN UN PUNTO FORMANDO CUATRO ÁNGULOS DE  $90^\circ$ .

- A) LÍNEAS PERPENDICULARES.
- B) LÍNEAS PARALELAS.
- C) LÍNEAS OBLICUAS.

VALOR 1 PUNTO.

4.- FIGURA PLANA FORMADA POR TRES ÁNGULOS Y TRES LADOS.

VALOR 2 PUNTOS.

5.-TRIÁNGULOS CUYOS LADOS MIDEN LO MISMO.

- A) ISÓSCELES.
- B) ESCALENO.
- C) EQUILÁTERO.

VALOR 2 PUNTOS.

6.- TRIÁNGULO EN EL QUE DOS DE SUS LADOS MIDEN LO MISMO.

- A) ESCALENO.
- B) ISÓSCELES.
- C) EQUILÁTERO.

VALOR 2 PUNTOS.

7.- CUADRILÁTERO QUE TIENE DOS PARES DE LADOS OPUESTOS PARALELOS.

- A) TRAPECIO.
- B) PARALELOGRAMO.
- C) PARALELEPÍPEDO.

VALOR 2 PUNTOS.

8.- ÁNGULO CÓNCAVO QUE MIDE MENOS DE  $90^\circ$ .

- A) RECTO.
- B) OBTUSO.
- C) AGUDO.

VALOR 2 PUNTOS.

9.- ÁNGULO CÓNCAVO QUE MIDE  $90^\circ$ .

- A) AGUDO.
- B) OBTUSO.
- C) RECTO.

VALOR 1 PUNTO.

10.- ES EL ARCO COMPLETO DE UNA CIRCUNFERENCIA QUE MIDE  $360^\circ$ .

- A) AGUDO.
- B) PERIGONAL.
- C) COLINEAL.

VALOR 1 PUNTO.

11.- FIGURA QUE TIENE TODOS SUS LADOS Y ÁNGULOS IGUALES.

- A) PARALELOGRAMO.
- B) POLÍGONO REGULAR.
- C) PRISMA.

VALOR 2 PUNTOS.

12.- POLÍGONO REGULAR QUE TIENE CINCO LADOS.

VALOR 2 PUNTOS.

13.- POLÍGONO REGULAR QUE TIENE 20 LADOS IGUALES.

VALOR 2 PUNTOS

14.- ¿CUÁNTOS EJES DE SIMETRÍA TIENE UN TRIÁNGULO EQUILÁTERO?

VALOR 1 PUNTO

15.- ¿CUÁNTOS EJES DE SIMETRÍA TIENE EL CÍRCULO?

VALOR 1 PUNTO

16.- LÍNEA PERPENDICULAR QUE PASA POR EL PUNTO MEDIO DE UN SEGMENTO.

- A) VECTOR
- B) BISECTRIZ
- C) MEDIATRIZ

VALOR 2 PUNTOS

TARJETAS DEL JUEGO

17.- LÍNEA QUE PASA POR EL VÉRTICE Y DIVIDE AL ÁNGULO EN DOS PARTES IGUALES.

- A) VECTOR.
- B) BISECTRIZ.
- C) MEDIATRIZ.

VALOR 2 PUNTOS.

18.- ES EL RESULTADO DE LA MEDIDA DE UNA SUPERFICIE.

- A) ÁREA.
- B) PERÍMETRO.
- C) VOLUMEN.

VALOR 2 PUNTO.

19.- ES LA MEDIDA DEL CONTORNO DE UNA FIGURA GEOMÉTRICA.

- A) ÁREA.
- B) PERÍMETRO.
- C) VOLUMEN.

VALOR 2 PUNTOS.

20.- ES EL ESPACIO QUE OCUPA UN CUERPO.

- A) ÁREA.
- B) PERÍMETRO.
- C) VOLUMEN.

VALOR 2 PUNTOS.

21.-UNIDAD BÁSICA PARA LONGITUDES.

- A) SEGUNDO.
- B) KILOGRAMO.
- C) METRO.

VALOR 1 PUNTO.

22.-SON SUBMÚLTIPLOS DEL METRO,

- A) km, hm, dam.
- B) l, ml, cl.
- C) dm, cm, mm.

VALOR 1 PUNTO.

23.- ¿A CUÁNTOS CENTÍMETROS EQUIVALE UN METRO?

VALOR 3 PUNTOS

24.- ¿CUÁNTOS METROS TIENE UN KILÓMETRO?

VALOR 3 PUNTOS.

25.- ¿CUÁNTOS MILÍMETROS TIENE UN CENTÍMETRO?

- A) 0.1
- B) 1
- C) 10

VALOR 2 PUNTOS.

26.- ¿CUÁL ES EL ÁREA DE UN TRIÁNGULO QUE MIDE DE BASE 2.5 cm, ALTURA 8 cm?

VALOR 3 PUNTOS.

27.- ¿CUÁL ES EL ÁREA DE UN HEXÁGONO QUE MIDE 3 cm DE LADO Y DE APOTEMA 1.5 cm?

VALOR 3 PUNTOS.

28.- ¿CUÁL ES EL ÁREA DE UN CÍRCULO QUE MIDE DE DIAMÉTRO 3cm?

VALOR 3 PUNTOS.

29.- CUERPOS LIMITADOS POR CARAS PLANAS.

- A) REDONDOS.
- B) PARALELOGRAMOS.
- C) POLIEDROS.

VALOR 2 PUNTOS.

30.- CUERPOS LIMITADOS POR CARAS CURVAS.

- A) POLÍGONO.
- B) REDONDO.
- C) POLIEDRO.

VALOR 2 PUNTOS.

31.- ES CADA UNA DE LAS SUPERFICIES QUE LIMITAN A UN POLIEDRO O CUERPO REDONDO.

- A) ARISTA.
- B) CARA.
- C) VÉRTICE.

VALOR 1 PUNTO

32.- ES EL LADO DONDE CONCURREN O SE UNEN DOS CARAS DE UN SÓLIDO.

- A) ARISTA.
- B) CARA.
- C) VÉRTICE.

VALOR 1 PUNTO.

33.- PUNTO DONDE CONCURREN TRES O MÁS ARISTAS.

- A) ARISTA.
- B) CARA.
- C) VÉRTICE.

VALOR 1 PUNTO.

34.- ¿CÓMO SE LLAMA EL VÉRTICE DONDE SE UNEN TODAS LAS CARAS LATERALES DE UNA PIRÁMIDE?

VALOR 2 PUNTOS.

35.- POLIEDRO QUE TIENE DOS BASES DE LA MISMA FORMA Y SUS CARAS LATERALES SON RECTANGULARES.

- A) PIRÁMIDE.
- B) PRISMA.
- C) TETRAEDRO.

VALOR 1 PUNTO.

36.- POLIEDRO QUE TIENE UNA BASE Y SUS CARAS LATERALES SON TRIÁNGULOS.

- A) PIRÁMIDE.
- B) PRISMA.
- C) CUBO.

VALOR 1 PUNTO

37.-SON GENERADOS POR LA ROTACIÓN DE UNA FIGURA PLANA ALREDEDOR DE UN EJE.

- A) POLIEDROS.
- B) POLÍGONOS.
- C) CUERPOS DE REVOLUCIÓN.

VALOR 2 PUNTOS.



38.- ES UN CUERPO GENERADO POR UN RECTÁNGULO.

- A) ESFERA.
- B) CONO.
- C) CILINDRO.

VALOR 1 PUNTO.

39.- ES UN CUERPO GENERADO POR UN TRIÁNGULO RECTÁNGULO.

- A) ESFERA.
- B) CONO.
- C) CILINDRO.

VALOR 1 PUNTO.

40.- ES UN CUERPO GENERADO POR LA ROTACIÓN COMPLETA DE UN CÍRCULO.

- A) ESFERA.
- B) CONO.
- C) CILINDRO.

VALOR 1 PUNTO.

41.- MENCIONA LAS DIMENSIONES DE UN CUERPO TRIDIMENSIONAL.

VALOR 2 PUNTOS.

42.- ES EL ESPACIO O HUECO QUE TIENE UN CUERPO.

- A) AREA.
- B) VOLUMEN.
- C) CAPACIDAD.

VALOR 1 PUNTO.

43.- ES LA UNIDAD FUNDAMENTAL DE CAPACIDAD.

VALOR 2 PUNTOS

44.- ES LA UNIDAD FUNDAMENTAL DEL VOLUMEN.

VALOR 2 PUNTO.

45.- ¿A CUÁNTOS DECÍMETROS CÚBICOS EQUIVALE UN METRO CÚBICO?

VALOR 2 PUNTOS.

46.- ¿CUÁNTOS CENTILITROS TIENE UN LITRO?

VALOR 2 PUNTOS.

47.- ¿CUÁNTOS LITROS TIENE UN METRO CÚBICO?

VALOR 2 PUNTOS.

48.- ¿CUÁNTOS LITROS TIENE UN DECÍMETRO CÚBICO?

VALOR 2 PUNTOS.



## TARJETAS DE CASTIGO

<b>TODOS EL EQUIPO CANTARÁ Y BAILARÁ LA PELUSA.</b>	<b>CUENTA UN CHISTE</b>	<b>VÉ A DARLE UNA VUELTA CORRIENDO A LA CANCHA DE BASQUETBOL SIN UN ZAPATO</b>	<b>IMITA A TU ARTISTA FAVORITO</b>
<b>CANTA UNA ESTROFA DE UNA CANCIÓN</b>	<b>NI MODO HAZ PERDIDO UN TURNO</b>	<b>RETROCEDE 2 CASILLAS</b>	<b>CONTESTA LO SIGUIENTE: MENCIONA CUANTAS ARISTAS, CARAS Y VÉRTICES TIENE EL CUBO.</b>

<b>Inicio</b>					