



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

“2018. Año del bicentenario del natalicio de Ignacio Ramírez calzada, El nigromante”



DOCUMENTO BASE

AUTONOMIA CURRICULAR

Educación Básica

telesecundaria

CLUB

“JUGANDO Y APRENDIENDO”

NOMBRE DEL CLUB:

**JUGANDO Y
APRENDIENDO.**

PRESENTACIÓN

EL CLUB “JUGANDO Y APRENDIENDO CON LAS MATEMÁTICAS”

Con base a los resultados de las herramientas del sisat se detectó que la mayoría de los alumnos de la escuela oft. N0 0322 Joaquín Velázquez de León han presentado bajo nivel de resultados en la asignatura de matemáticas. Es por ello que surge la necesidad de ofertar un club denominado jugando y aprendiendo con las matemáticas, con la idea de mejorar los resultados de los alumnos en esta asignatura.

El club jugando y aprendiendo con las matemáticas está especialmente orientado en el ámbito de mejora de los aprendizajes para contribuir al fortalecimiento de pensamiento matemático a través de una propuesta de actividades lúdicas, interactivas y de razonamiento enfocadas al trabajo de las matemáticas para priorizar la colaboración entre pares y el diálogo igualitario ; al mismo tiempo promover el gusto por las mismas entre la comunidad educativa en las actividades en el aula, acelerando así los aprendizajes y la mejora de la convivencia dentro del marco educativo.

JUSTIFICACIÓN

Para el caso del club de “jugando y aprendiendo con las matemáticas” se encuentran dentro del ámbito ampliar la formación académica.

Debido a los resultados obtenidos en los diferentes momentos de aplicación de la evaluación del sistema de alerta temprana (SISAT) se a echo un análisis observando el poco interés que la comunidad educativa muestra en relación a los contenidos relacionados con las matemáticas; además de que las pruebas arrojan dificultades en contenidos que son base para el logro de los aprendizajes.

Por esta razón el club ofrece la revitalización de los procesos matemáticos mediante actividades interesantes innovadores que motiven y reten al alumno. Utilizando su razonamiento como herramienta primordial fortaleciendo su habilidad matemática, así como el trabajo en el aula. y Bajo estas condiciones valore la importancia de las mismas aplicándolas en su vida cotidiana.

El club será impartido por dos docentes y se empleará recursos materiales disponibles en la institución, así como todos aquellos de los que se puedan recurrir.

Dicho club está organizado en tres bloques que contempla varios subtemas y serán desglosados durante los tres trimestres del ciclo escolar.

Este club está pensado para atender alumnos de los diferentes grados de telesecundaria, considerando los que presentan mayor dificultad en matemáticas o en el SISAT pero se ofrece a toda la comunidad estudiantil se busca que los alumnos se diviertan mientras aprenden por tanto el alumno tiene que estar; presto, participativo y con el interés adecuado.

AMBITO

AMPLEAR LA FORMACION ACADEMICA

Este ámbito ofrece a los estudiantes oportunidades para profundizar en los aprendizajes de los campos de formación académica por lo que la escuela podrá ofrecer planteamientos curriculares relacionados con las asignaturas de los campos del lenguaje y comunicación pensamiento matemático y exploración y comprensión del mundo natural y social. También ofrece con base en los resultados del desempeño de los alumnos sus intereses y los recursos de la escuela la posibilidad de integrar a la oferta, planteamientos interdisciplinarios.

Así mismo este ámbito ofrece la oportunidad para apoyar a los estudiantes cuyo desempeño, en alguna de las asignaturas de los campos de formación académica sea deficiente y requiera reforzamiento específico. En este caso las evaluaciones de los docentes del sistema de alerta temprana brindaran la información necesaria al C.T.E para definir que contenidos requiere aprender y para definir la composición de los grupos de estudio

EJE TEMATICO

1.- ARITMÉTICA

2.-GEOMETRÍA

3.- ALGEBRA

TEMAS

EJE TEMATICO	TEMAS	SUBTEMAS
1. ARITMETICA	1. Operaciones con enteros	1.1 operaciones básicas (sencillas) 1.2 jugando con las operaciones
	2.-operaciones con fracciones comunes	2.1. Operaciones con fracciones comunes. 2.2. Jugando con las fracciones comunes.
	3.-operaciones con fracciones decimales	3.1. Operaciones con fracciones decimales. 3.2. Jugando con las fracciones decimales.

2.-GEOMETRIA

1.-figuras geométricas

1.1.Definiendo las figuras geométricas.
1.2Jugando con la geometría

2.-perímetro

2.1. Midiendo contornos
2.2 jugando con el perímetro

3.-áreas

3.1 área chica y área grande
3.2 jugando con el área

3.algebra

1.- Términos

1.1 De termino a termino
1.2 Clasificando los términos

2.- Lenguaje algebraico

2.1 transformando los términos
2.2 jugando con las expresiones algebraicas

3.- Operaciones algebraicas

3.1 grado de las expresiones algebraicas
3.2 practicando operaciones algebraicas.

OBJETIVOS GENERAL

- Lograr que los alumnos mejoren sus conocimientos habilidades y actitudes matemáticas para mejorar su desempeño académico a través de las prácticas lúdicas durante el ciclo escolar 2018-2019.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Utilizar la estimación de resultados o las operaciones escritas con números enteros, fraccionarios y decimales, para resolver problemas.
- Usar las formulas para calcular perímetros y áreas de diferentes figuras y cuerpos geométricos
- Logra transformar del lenguaje común al lenguaje algebraico

APRENDIZAJES CLAVE

EJE 1

- Resuelve problemas de suma y resta con números enteros, fracciones y decimales positivos y negativos
- Resuelve problemas de multiplicación con fracciones y decimales y división con decimales.
- Resuelve problemas de multiplicación y división de fracciones y decimales positivos.

EJE 2

- Calcula el perímetro de polígonos y del círculo, y áreas de triángulos y cuadriláteros desarrollando y aplicando formulas.
- Calcula el perímetro y área de polígonos regulares y del círculo a partir de diferentes datos
- Construye círculos y polígonos regulares que cumplan con ciertas condiciones establecidas.

EJE 3

- Conoce y comprende los elementos de un término para transformar del lenguaje común al lenguaje algebraico.
- Determina y usa la jerarquía para ordenar las expresiones algebraicas.
- Reconoce las reglas para la transformación de expresiones algebraicas.
- Conoce las funciones de los exponentes y la parte literal en una expresión algebraica.
- Resuelve problemas aditivos con monomios y polinomios.
- Resuelve problemas que implican efectuar multiplicaciones con expresiones algebraicas.

METODOLOGIA

La educación como parte esencial de la formación personal del ser humano es entendida como un proceso de enseñanza aprendizaje, que permite al estudiante fomentar la interacción entre compañeros mediante el trabajo colaborativo y la inclusión de la diversidad logrando la solución de problemas cotidianos de su entorno social y escolar.

Es así como se presentan clubs de trabajo cubriendo las necesidades e intereses de contenidos mediante la metodología del aprendizaje basado en problemas por medio de la búsqueda comprensión, asimilación de conocimientos para la resolución de un problema o la respuesta a una interrogante generalmente en pequeños grupos o de forma individual. Las situaciones deben ser potencialmente motivadoras que inciten a plantearse la solución, a la búsqueda de información y recursos que lo ayuden a encontrar la solución.

Los estudiantes son los responsables de su propio aprendizaje e incluye el desarrollo del pensamiento crítico en el mismo proceso no lo incorpora como algo adicional.

METODOLOGIA (APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS)

PROPUESTA DE EVALUACIÓN

La evaluación de los temas del club debe ser congruente con los rasgos del perfil de egreso del estudiante tales como:

- Amplía su conocimiento de técnicas y conceptos matemáticos para plantear y resolver problemas con distinto grado de complejidad, así como para moldear y analizar situaciones.
- Valora las cualidades del pensamiento matemático.

Establecidos en el plan y programas de estudio para la educación básica.

EVALUACIÓN

EJE 1

APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTOS ESPERADOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO	TIEMPOS
<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de suma y resta con números enteros, fracciones y decimales positivos y negativos Resuelve problemas de multiplicación con fracciones y decimales y división con decimales. Resuelve problemas de multiplicación y división de fracciones y decimales positivos. 	<ul style="list-style-type: none"> Juega con memoramos , mientras demuestra los algoritmos de las operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división) Elabora y juega con la lotería de fracciones Juega tripas de gato con decimales. 	<ul style="list-style-type: none"> memorama . 	<ul style="list-style-type: none"> observacion 	S E P T I E M B R E 2 0 1 8 - N O V I E M B R E
		<ul style="list-style-type: none"> Lotería 	<ul style="list-style-type: none"> Bitácora de seguimiento 	
		<ul style="list-style-type: none"> Tripas de gato 	<ul style="list-style-type: none"> Bitácora de seguimiento 	
			<ul style="list-style-type: none"> Bitácora de seguimiento 	

Eje II

APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTOS ESPERADOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO	TIEMPOS	
<ul style="list-style-type: none"> • Calcula el perímetro de polígonos y del círculo, y áreas de triángulos y cuadriláteros desarrollando y aplicando formulas. • Calcula el perímetro y área de polígonos regulares y del círculo a partir de diferentes datos • Construye círculos y polígonos regulares que cumplan con ciertas condiciones establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar figuras geométricas y las clasifica según sus características. • Aplicar retos con perímetro. • Resolver problemas sobre áreas y perímetros de manera practica 	<ul style="list-style-type: none"> • álbum. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo y observación 	D I C I E M B R E 2 0 1 8 M A R Z O 2 0 1 9	
		<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de retos 	<ul style="list-style-type: none"> • LISTA DE COTEJO y observación 		<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo y observacion
		<ul style="list-style-type: none"> • Desafíos matemáticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Rubrica para la resolución de problemas 		<ul style="list-style-type: none"> • Rubrica para la resolución de problemas

EJE 3

APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTOS ESPERADOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO	TIEMPOS
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y comprende los elementos de un término para transformar del lenguaje común al lenguaje algebraico. • Determina y usa el orden de una expresión algebraica. • Reconoce las reglas para la transformación de expresiones algebraicas. • Conoce las funciones de los exponentes y la parte literal en una expresión algebraica. • Resuelve problemas aditivos con monomios y polinomios. • Resuelve problemas que implican efectuar multiplicaciones con expresiones algebraicas. 	<p>Aplicar juegos interactivos para practicar juegos matemáticos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos interactivos 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación y bitácora 	<p>M A R Z O - F I N D E L C I C L O 2 0 1 9</p>
	<p>El rompecabezas de las expresiones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Armar un rompecabezas con ejercicios prácticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación o lista de cotejo. 	
	<p>Elaborar un esquema donde se especifique lo que es una expresión algebraica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • esquema 	<ul style="list-style-type: none"> • lista de cotejo y observación 	
	<p>Ejercicios prácticos sobre operaciones con expresiones algebraicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • hojas de ejercicios cuadernos. 	<ul style="list-style-type: none"> • lista de cotejo y observación 	

EJE 1

ARITMETICA

EJE DE TRABAJO	ARITMETICA	
EJE	▪ NUMERO,ALGEBRA Y VARIACION	
APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS Y SUBTEMAS DE REFLEXIÓN	DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y PROYECTO
<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de suma y resta con números enteros, fracciones y decimales positivos y negativos • Resuelve problemas de multiplicación con fracciones y decimales y división con decimales. • Resuelve problemas de multiplicación y división de fracciones y decimales positivos . 	<p>2. Operaciones con enteros</p> <p>2.-operaciones con fracciones comunes</p> <p>3.-operaciones con fracciones decimales</p>	CUATRO SESIONES POR TEMA

EJE 2

EJES DE TRABAJO	Fuego nuevo: lugar donde se converge la identidad familiar mazahua.	
PRACTICAS SOCIOCULTURALES DEL LENGUAJE	<p>Analizar los rituales entorno al encendido del fuego nuevo y su relación con el fogón en las familias mazahuas.</p> <p>Recopilación de cuentos y leyendas de la comunidad.</p>	
APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	DESARROLLO DE PREOYECTOS
<p>Analiza la importancia y el valor del ritual del encendido del fuego y contesta preguntas.</p> <p>Identifica los elementos más representativos de la ceremonia de encendido de fuego nuevo</p> <p>Analiza, contesta pregunta y elabora exposición respecto a la importancia del ritual de encendido del fuego nuevo.</p>	<p>Tema1 Ceremonia de los pueblos jñatjos y danzas tradicionales entorno al fuego nuevo: pedimentos, ofrendas por el bien de la comunidad.</p> <p>Subtema 1.1. Centro ceremonial jñatjos y otros espacios domestico ceremoniales 1.2. Palabras de agradecimientos y petición del jefe supremo a los cuatro puntos cardinales 1.3. Relación de los jñatjos con la naturaleza y divinidades.</p>	<p>PROYECTO: dramatización del encendido del fuego nuevo.</p> <p>ACTIVIDADES: Recopilación de textos o de la oralidad, en distintas culturas del encendido del fuego nuevo.</p> <p>Lectura y análisis del texto introductorio (importancia del fuego nuevo)</p> <p>Elaborar mapa mental de la importancia del ritual del encendido del fuego nuevo, ubicando los cuatro puntos cardinales.</p> <p>Análisis de video 4 “el encendido del fuego nuevo”,</p>

EJE 3

EJES DE TRABAJO	El árbol genealógico familiar y la formación de una nueva familia	
PRACTICAS SOCIOCULTURALES DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el parentesco genealógico familiar. • Conocer y promover mediante conferencias los momentos de la boda mazahua y sus repercusiones genealógicas. 	
APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMAS DE REFLEXIÓN	ACTIVIDADES
<p>Conocer y reconoce el origen de nuestros primeros pobladores.</p> <p>Conoce el origen cultural</p>	<p>TEMA 1 Las raíces familiares.</p> <p>SUBTEMAS</p> <p>1.3 Origen de nuestros primeros pobladores y abuelos de la comunidad.</p> <p>1.4 Vestimenta originaria</p>	<p>Lectura de texto “fragmentos narrativos sobre el origen” (o Ehmichen, Cristina).</p> <p>Reconocimiento del mito del origen del pueblo mazahua.</p> <p>Video. video 10. Orígenes de los primeros pobladores de San Felipe del Progreso.</p> <p>Análisis del video, para reconocer los orígenes de San Felipe del Progreso-.</p>

ANEXOS

PREGUNTAS	SI	NO	EN OCASIONES
El maestro te dio a conocer los aprendizajes esperados del bloque			
Conoces el nombre completo del bloque			
Identificas los objetivos del bloque			
Te parece suficiente el tiempo que se le da al club			
Los videos analizados cubren en su totalidad las actividades solicitadas.			
En tu clase el maestro innova con estrategias de trabajo			
El maestro utiliza las tecnologías en sus clases			
Te relacionas más cuando utilizas la tecnología, que cuando trabajas de manera colectiva.			
Te gustaría proponer estrategias para que las clases sean más productivas			
Los contenidos que se analizan en clase, se ven reflejados en tu vida cotidiana.			

ANEXO 2

GUIA DE OBSERVACION					
ALUMNO:	CLUB:	FECHA:			
TEMA EXPUESTO:					
<p>INSTRUCCIONES: Se presentan los aspectos que deben considerar en el desempeño del estudiante durante la exposición. Marque con una "X" en la escala atendiendo a los siguientes parámetros: N-IV: indica dominio de los aprendizajes. N-III: indica dominio satisfactorio de los aprendizajes. N-II: indica dominio básico de los aprendizajes. N-I: indica dominio insuficiente de los aprendizajes.</p>					
CRITERIO	RASGOS	N-IV	N-III	N-II	N-I
ASPECTOS GENERALES	Puntualidad				
	Uso del tiempo				
	Originalidad en los trabajos				
	Contacto visual				
	Tono de voz				
CONTENIDO	Vocabulario				
	Dominio del contenido				
	Procura la atención de sus compañeros				
	Ejemplifica				
	Argumenta				
	Secuencialidad				
Materiales	Tamaño de letra				
	Ortografía				
	Dibujo y diseño				
	Presentación del trabajo				

	Calidad del contenido presentado			
	OBSERVACIÓN			
SESION 1	BLOQUE 1	ACTIVIDAD		
TIEMPO 50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	NOS CONOCEMOS		

SESION 1	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
TIEMPO 50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	NOS CONOCEMOS

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LOS OBJETIVOS Y ACTIVIDADES DEL CLUB
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS

DESARROLLO (40 MIN)

EJERCICIO UNO “CONOCIENDONOS Y SUMANDO”

CINCO RONDAS LA UNO EDAD DE LOS ALUMNOS, LA DOS EDAD DE LOS PAPAS LA TRES SUMA DE LA EDAD DE LAS MAMAS LA CUATRO LA RESTA EDAD DE LOS PAPAS MENOS LA EDAD DE LOS ALUMNOS Y LA QUINTA LA EDAD DE LAS MAMAS MENOS LA EDAD DE LOS ALUMNOS.

EJERCICIO DOS “MEMORIZATE “

SE COLCARAN 10 OBJETOS SOBRE LA MESA SE DARAN 30 SEGUNDOS A LOS ALUMNOS PARA QUE LOS OBSERBEN PARA SABER EL ORDEN QUE VAN SALIENDO. CADA ALUMNO ELABORARA UNA LISTA DE LOS OBJETOS Y EL ORDEN QUE RECUERDEN.

CIERRE (5)

LOS ALUMNOS CONTESTARAN LAS PREGUNTAS EN SU CUADERNO

¿QUE HA SIDO LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD?

¿QUE APRENDISTE?

¿QUE NO TE GUSTO O DESEARIAS CAMBIAR?

¿COMO TE SENTISTE TRABAJANDO CON TUS COMPAÑEROS?

INICIO (05 MIN)

SE LES EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE VAN A REALIZAR Y SE ORGANIZARAN EQUIPOS

SESION 1	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
TIEMPO 50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	NOS CONOCEMOS

DESARROLLO (40MIN)

EJERCICIO UNO TOMBOLA DE ADIVINANZAS

SE COLOCA UNA TOMBOLA CON 10 ADIVINANZAS Y UN VOLUNTARIO DE CADA EQUIPO PASA A SACAR UNA Y LA LEERA A SUS COMPAÑEROS. PARA QUE TRATE DE ADIVINAR, EL PRIMER EQUIPO QUE GOLPEE LA MESA TENDRA EL PRIMER TURNO, EN CASO DE QUE SE EQUIVOQUE CUALQUIERA DE OTRO EQUIPO LE ROBARA LA RESPUESTA.

EJERCICIO: DOS. COLOREANDO CON LAS MULTIPLICACIONES

CIERRE: (05MIN.)

SESION 1	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	NOS CONOCEMOS

SEMANA DEL 3 AL 7 DE SEPTIEMBRE

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LOS OBJETIVOS Y ACTIVIDADES DEL CLUB
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS

DESARROLLO (40 MIN)

EJERCICIO UNO “CONOCIENDONOS Y SUMANDO”

CINCO RONDAS LA UNO EDAD DE LOS ALUMNOS, LA DOS EDAD DE LOS PAPAS LA TRES SUMA DE LA EDAD DE LAS MAMAS LA CUATRO LA RESTA EDAD DE LOS PAPAS MENOS LA EDAD DE LOS ALUMNOS Y LA QUINTA LA EDAD DE LAS MAMAS MENOS LA EDAD DE LOS ALUMNOS.

EJERCICIO DOS “MEMORIZATE “

SE COLCARAN 10 OBJETOS SOBRE LA MESA SE DARAN 30 SEGUNDOS A LOS ALUMNOS PARA QUE LOS OBSERBEN PARA SABER EL ORDEN QUE VAN SALIENDO. CADA ALUMNO ELABORARA UNA LISTA DE LOS OBJETOS Y EL ORDEN QUE RECUERDEN.

CIERRE (5)

LOS ALUMNOS CONTESTARAN LAS PREGUNTAS EN SU CUADERNO

¿QUE HA SIDO LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD?

¿QUE APRENDISTE?

¿QUE NO TE GUSTO O DESEARIAS CAMBIAR?

¿COMO TE SENTISTE TRABAJANDO CON TUS COMPAÑEROS?

SESION 2	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	PIENSO Y APRENDO

SEMANA DEL 10 AL 14 DE SEPTIEMBRE

INICIO (05 MIN)

SE LES EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE VAN A REALIZAR Y SE ORGANIZARAN EQUIPOS

DESARROLLO (40MIN)

EJERCICIO UNO TOMBOLA DE ADIVINANZAS

SE COLOCA UNA TOMBOLA CON 10 ADIVINANZAS Y UN VOLUNTARIO DE CADA EQUIPO PASA A SACAR UNA Y LA LEERA A SUS COMPAÑEROS. PARA QUE TRATE DE ADIVINAR, EL PRIMER EQUIPO QUE GOLPEE LA MESA TENDRA EL PRIMER TURNO, EN CASO DE QUE SE EQUIVOQUE CUALQUIERA DE OTRO EQUIPO LE ROBARA LA RESPUESTA.

EJERCICIO: DOS. [COLOREANDO CON LAS MULTIPLICACIONES](#)

INDICACIONES:

RESOLVER CADA UNA DE LAS MLTIPLICACIONES PARA QUE CON EL PRODUCTO UEDAN COLORAR DEACUERDO AL COLOR QUE CORRESPONDE,

CIERRE: (05MIN.)

REVISAR ALGUNAS DE LAS OPERACIONES CON PREGUNTAS ORALES A LOS INTEGRANTES DE LOS DIFERENTES EQUIPOS

SESION 3	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	SUMA Y SUMA

SEMANA DEL 17 AL 21 DE SEPTIEMBRE

INICIO (05 MIN)

SE LES EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE VAN A REALIZAR Y SE ORGANIZARAN EQUIPOS

EJERCICIO 1 CALCULO MENTAL.

- LOS ALUMNOS FORMAN 4 EQUIPOS MEDIANTE UNA TECNICA (OPERACIONES NUMERICAS)
- SE LES INDICA A LOS ALUMNOS QUE CADA ACTIVIDAD VALE UN PUNTO PARA EL EQUIPO QUE LO REALICE EN EL MENOR TIEMPO.
- AL FINAL GANARA EL EQUIPO QUE SUME MAYOR PUNTUACION.

- INSTRUCCIONES: EL MAESTRO LEE UNA DE 15 OPERACIONES EN VOZ ALTA. EL EQUIPO QUE TENGA LA RESPUESTA TOCA LA BANCA Y SERA EL PRIMERO QUE TOQUE QUIEN TENGA LA PRIMERA OPORTUNIDAD DE CONTESTAR EN CASO DE HACERLO DE MANERA INCORRECTA SE LE DA LA OPORTUNIDAD AL EQUIPO QUE TOCO EN SEGUNDO LUGAR.

EJERCICIO 2 SUMA Y SUMA

DESARROLLO. (20 MINUTOS)

- ❖ PROPORCIONAR A LOS ALUMNOS EL MATERIAL (UNA COPIA) PAGINA [27 INTERACTIVO SECUNDARIA](#)
- ❖ EXPLICAR EN QUE CONSISTE EL EJERCICIO
- ❖ RESOLVER EL EJERCICIO TRATANDO DE HACERLO LO MAS RAPIDO POSIBLE SIN EQUIVOCARSE SIGUIENDO LAS REGLAS DE LA SUMA...
- ❖ INTERCAMBIAR EL EJERCICIO ENTRE COMPAÑEROS PARA APLICAR LA COEVALUACION.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD (5 MINUTOS)

EL EQUIPO QUE TERMINO MAS RAPIDO EXPLICA DE MANERA BREVE COMO LE HIZO PARA REALIZARLO.

SESION 4	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	FIGURAS CON VALOR

SEMANA DEL 24 AL 28 DE SEPTIEMBRE

INICIO (05 MIN)

SE LES EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE VAN A REALIZAR Y SE ORGANIZARAN EN QUIPOS

EJERCICIO 1 FIGURAS CON VALOR [PAGINA 34 INTERACTIVO PRIMARIAS](#)

DESARROLLO (15 MINUTOS)

- ❖ SE MUESTRAN LAS FICHAS CON LAS FIGURAS Y EL VALOR DE CADA UNA DE ELLAS.
- ❖ SE LES PROPORCIONA UNA HOJA DE SUMAS DE FIGURAS
- ❖ TENDRAN QUE SUMAR CADA OPERACIÓN DEPENDIENDO DEL VALOR DE LA FIGURA QUE SE MUESTRA EN LA OPERACIÓN Y DEL VALOR DADO CON ANTICIPACION. (TENDRAN QUE MEMORIZAR ATES CADA VALOR PROPORCIONADO)

CIERRE REVISION DE RESULTADOS (5 MINUTOS)

EJERCICIO 2 ENSALADA DE NUMEROS. [PAGINA 33 INTERACTIVO PRIMARIA](#)

DESARROLLO (15 MINUTOS)

- ❖ EL PROFESOR DRA EN VOZ ALTA LA OPERACIÓN A REALIZAR, SI EL RESULTADO ES PAR LOS MIEMBROS DEL GRUPO DEBERAN PONERSE DE PIE Y CAMBIARSE DE LUGAR, SI ES IMPAR PERMANECERAN SENTADOS. DESPUES DE ALGUNAS OPERACIONES SE CAMBIA LA DINAMICA A APLAUDIR, ALZAR LAS MANOS O DAR UN SALTO. (NOTA) LOS ALUMNOS QUE SE EQUIVOQUEN TENDRAN UN CASTIGO. CIERRE VALORAR LA SESION.

SESION 5	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	BASTA NUMERICO

SEMANA DEL 01 AL 05 DE OCTUBRE

INICIO (05 MIN)

SE LES EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE VAN A REALIZAR

EJERCICIO NO. 1 BASTA NUMERICA 30 MINUTOS [PAGINA 37 INTERACTIVO SECUNDARIA](#)

- ❖ SE COLOCA EN EL PIZARRON LA TABLA DE BASTA NUMERICO PARA QUE LOS ALUMNOS LO COPIEN EN SU CUADERNO.

NUERO	POR 11.5	MENOS 4.5	20%	ENTRE 3	TOTAL

CIERRE: REVISAR LOS RESULTADOS. 10 MINUTOS

EJERCICIO NO. 2 LOS SUMANDOS ESCONDIDOS (10 MINUTOS)

ESCRIBE LOS NUMEROS QUE HAEN FALTA EN LA SIGUIENTE SERIE NUMERICA.

-----, -----, 24 -----, -----, -----, -----, -----
 -----, -----, -----, -----, -----, 120

CIERRE: VERIFICAR LOS RESULTADO 5 MINUTOS

SESION 6	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	RAZONO Y APRENDO

SEMANA DEL 8 AL 12 DE OCTUBRE

INICIO (05 MIN)

SE LES EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE VAN A REALIZAR

ACTIVIDAD NO. 1 JUEGO INTERACTIVO

TIEMPO: 30 MINUTOS

DESARROLLO

- SE FORMAN EQUIPOS MEDIANTE UNA TECNICA Y SE LES PROPORCIONA UNA COMPUTADORA OR EQUIPO.
- SE LES EXPLICA QUE RESOLVERAN EJERCICIOS MATEMATICOS DE RAZONAMIENTO EN EL CUAL SE GANAN PUNTOS Y QUE GANARA EL EQUIPO QUE TERMINE PRIMERO Y CON MAYOR PUNTUACION.

CIERRE: 5 MINUTOS

SE REVISAN LOS RESULTADOS DE CADA EQUIPO Y SE CONSENSA QUE TANTO LES GUSTO LA ACTIVIDAD.

OBSERVACIONES EN CASO DE SOBRAR TIEMPO SE REALIZARÁ UN PEQUEÑO EJERCICIO DE CALCULO MENTAL.

TAREA PEDIR MATERIAL PROXIMA SESION: TIJERAS, MARCADORES, REGLA, CARTULINAS

SESION 7 Y 8	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	MEMORAMA MATEMATICO

SEMANA DEL 01 AL 05 DE OCTUBRE

INICIO (05 MIN)

SE LES EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE VAN A REALIZAR

ACTIVIDAD 1 ELABORACION DE UN MEMORAMA NUMERICO

TIEMPO: 50 MINUTOS

DESARROLLO

- SE ORGANIZAN EQUIPOS MEDIANTE UNA DINAMICA
- SE EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA, DANDO LAS CARACTERISTICAS DEL MEMORAMA DONDE DEBERAN INTEGRAR 5 EJERCICIOS PARA CADA OPERACIÓN BASICA (SUMA, RESTA, MULTIPLICACION Y DIVISION) EN UNA FICHA IRA LA OPERACIÓN Y EN LA OTRA EL RESULTADO.
- SE PROPORCIONA EL MATERIAL
- ELABORACION DEL MEMORAMA

CIERRE:

- REVISION Y ENTREGA DE MEMORAMAS.

ACTIVIDAD 2

TIEMPO: 40 MINUTOS

LOS ALUMNOS JUEGAN CON EL MEMORAMA ELABORADO EN LA SESION ANTERIOR PROCURANDO REALIZARLO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE, PUES SE REALIZARÁN TRES RONDAS INTERCAMBIANDO EL MEMORAMA DE CADA EQUIPO PASANDOLO AL EQUIPO SIGUIENTE.
SE PREMIA A LOS INTEGRANTES DE CADA EQUIPO QUE LOGRE MAYOR PUNTAJE.

CADA EQUIPO SE ENCARGA DE LLEVAR EL REGISTRO DEL ALUMNO QUE GANO CADA RONDA.

SESION 9	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	YO TENGO ...¿Quién TIENE?

SEMANA DEL 01 AL 05 DE OCTUBRE

INICIO (05 MIN)

SE LES EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE VAN A REALIZAR

ACTIVIDAD 1. YO TENGO... ¿Quién TIENE?

TIEMPO 15 MINUTOS.

DESARROLLO:

- SE LES PROPORCIONA A CADA ALUMNO UNA FICHA CON UNA FRASE.
- EL QUE TIENE LA FICHA REPITE EN VOZ ALTA LO QUE DICE SU FICHA, QUIEN TENGA LA RESPUESTA CONTESTA Y DICE LA SIGUIENTE FRASE Y ASI SUCESIVAMENTE HASTA LLEVAR AL 100
- SE INTERCAMBIAN LAS FICHAS Y SE HACE UNA SEGUNDA RONDA.
- MATERIAL [PAGINA 51 INTERACTIVO PRIMARIAS.](#)

CIERRE: DE LA ACTIVIDAD COMENTARIO QUE LES PARECIO.

ACTIVIDAD 2 LOGICA NUMERICA.

TIEMPO 45 MINUTOS.

DESARROLLO.

- ✓ FORMAR EQUIPOS POR NUMERACION
- ✓ PROPORCIONAR EL MATERIAL [PAGINA 35 INTERACTIVO SEUNDARIAS](#)
- ✓ EXPLICAR LA ACTIVIDAD
- ✓ DESARROLLAR EL EJERCICIO Y EL EQUIPO QUE TERMINE PRIMERO SE LLEVARA EL PUNTO.

CIERRE.

- ✓ REVISION DE LAS OPERACIONES Y EXPLICAR COMO LLEGARON AL RESULTADO.

SESION 10	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	CORRO PARA FORMAR UN NUMERO

SEMANA DEL 01 AL 05 DE OCTUBRE

INICIO (05 MIN)

SE LES EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE VAN A REALIZAR

ACTIVIDAD 1. CORRO PARA FORMAR NUMEROS

TIEMPO 15 MINUTOS.

DESARROLLO:

SE FORMAN LOS EQUIPOS (4)

- ❖ SE LE PROPORCIONA A CADA EQUIPO UN JUEGO DE FICHAS CON LOS RESULTADOS DE OPERACIONES
- ❖ SE LES INDICA CUAL ES EL PROCEDIMIENTO A SEGUIR. (SE ENFRENARAN DE DOS EN DOS LOS EQUIPOS HASTA LLEGAR A UN GANADOR)
- ❖ EL COORDINADOR DICE UNA OPERACIÓN Y LOS EQUIPOS CORREN HASTA EL PUNDO INDICADO CON LA FICHA QUE CONTENGA LA RESPUESTA CORRECTA, GANA EL PRIMERO QUE LLEGUE A LA ZONA INDCADA.

MATERIAL

FICHAS

ACTIVIDAD 2: REPASO DE TABLAS DE MULTIPLICAR

- SE DIVIDE AL GRUPO EN DOS EQUIPOS.
- SE LES PROPORCIONA A LOS ALUMNOS UNA FICHA CON UN NUMERO QUE SERAN DEL CERO AL NUEVE
- EL COORDINADOR VA DICIENDO UNA OPERACIÓN Y LOS ALUMNOS CORREN A FORMAR EL NUMERO QUE INDIQUE EL RESULTADO CORRECTO.

MATERIAL

PARA FINALIZAR SE EVALUA LA ACTIVIDAD CON LOS COMENTARIOS DE LOS PARTICIPANTES.

SESION 11	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	EL INTERACTIVO DE LAS MULTIPLICACIONES

SEMANA DEL 12 AL 16 DE NOVIEMBRE

INICIO (05 MIN)

SE LES EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE VAN A REALIZAR

SE LES EXPLICA EN QUE CONSISTE LA ACTIVIDAD. Y ES RESOLVER OPERACIONES EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.

TIEMPO 15 MINUTOS.

DESARROLLO:

SE FORMAN LOS EQUIPOS (4)

- DESIGNAR UNA COMPUTADORA POR EQUIPO.
- SE LES DAN INDICACIONES GENERALES
- RE REGISTRAN LOS RESULTADOS DE CADA RONDA
- SE APLICARÁN 5 RONDAS DE MULTIPLICACION DE DOS MINUTOS CADA UNA.
- 5RONDAS DE DIVISIONES TAMBIEN DE DOS MINUTOS CADA UNA
- DAR A CONOCER RESULTADOS.

ACTIVIDAD 2

- RESUELVE UN DIAGRAMA
- ESCRIBE EN LOS CIRCULOS VACIOS LOS NUMEROS QUE APARECEN EN LA LISTA DE TAL MANERA QUE AL MULTIPLICAR LOS TRES DE LA MISMA LINEA SU PRODUCTO SEA IGUAL A 48.
- [SE PROPORCIONA UNA COPIA DEL EJERCICIO.](#)

REVISION DEL EJERCICIO Y COMENTARIOS DEL MISMO

SESION 12	BLOQUE 1	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	LAS MATEMATICAS SON MEJOR CON AMIGOS	MARATON MATEMATICO

SEMANA DEL 12 AL 16 DE NOVIEMBRE

INICIO (05 MIN)

SE LES EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE VAN A REALIZAR

SE LES EXPLICA QUE JUGARAN AL MARATON MATEMATICO Y QUE EN CADA ESTACION ENCONTRARAN ACTIVIDADES A RESOLVER Y QUE EL EQUIPO QUE LO HAGA EN EL MENOR TIEMPO SERA EL EQUIPO GANADOR.

ACTIVIDAD 1. FORMAR EQUIPOS

TIEMPO 15 MINUTOS.

DESARROLLO:

SE FORMAN LOS EQUIPOS (4)

- PASARA EL PRIMER EQUIPO A RESOLVER LAS CUATRO ACTIVIDADES QUE TENDRA EL MARATON.
- PRIMERA ESTACION: SOLUCION DE TRES PROBLEMAS MATEMATICOS.
- SEGUNDA ESTACION: ARMAR UN RMPECABEZAS APARTIR DE UNA SERIE DE MULTIPLICACIONES.
- TERCERA ESTACION: SUMAS ENCADENADAS.
- CUARTA ESTACION: OERACIONES CON FRACCIONES.

SEGUNDO TRIMESTRE

SESION 1	BLOQUE 2	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	JUGANDO CON LA GEOMETRIA	CONOCIENDO LAS FIGURAS

SEMANA DEL 3 AL 7 DE DICIEMBRE DE 2018

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA EL CONTEIDO DEL BLOQUE Y CUAL ES EL OBJETIVO DEL MISMO.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 “[CONOCIENDO LAS FIGURAS.](#)”

- ❖ SE LE PROPORCIONA A CADA EQUIPO EL MATERIAL, EL CUAL CONSISTE EN FIGURAS Y NOMBRES DE LAS MISMAS.
- ❖ EL ALUMNO MEDIANTE PREGUNTAS QUE LE HARA EL MAESTRO RELACIONARA LA FIGURA Y EL NOMBRE DE LA MISMA EL EQUIPO QUE PASE A PEGAR PRIMERO LA FIGURA CON SU RESPECTIVO NOMBRE GANA EL PUNTO.
- ❖ SE PROSIGUE A LLEVAR ACABO EL JUEGO HASTA TERMINAR CON LA FIGURA.
- ❖ [PREGUNTAS](#)

CIERRE (5)

ACTIVIDAD 2

DEFINAN EL CONCEPTO DE PERIMETRO Y CALCULEN EL AREA DE LAS FIGURAS QUE SE LE PROPORCIONARON, DETERMINANDO CUAL ES LA FORMULA PARA CADA UNA DE ELLAS.

REVISION DEL TRABAJO EN FORMA GRUPAL

SESION 2	BLOQUE 2	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	JUGANDO CON LA GEOMETRIA	ROMPE CABEZAS EGIPCIO Y TANGRAM

SEMANA DEL 10 AL 14 DE DICIEMBRE DE 2018

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA (ROMPE CABEZAS EGIPCIO)
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 ROMPECABEZAS EGIPCIO.

- ❖ SE PROPORCIONA AL EQUIPO UNA HOJA CON FIGURAS GEOMETRICAS PARA RECORTAR. (VINCULO)
- ❖ DEACUERDO CON LAS FIGURAS QUE RECORTE DEBEN FORMAR UNA FIGURA GEOMETRICA QUE SE LES MOSTRARA.
- ❖ EL PRIMER EQUIPO QUE LO LOGRE GARARA EL PUNTO.
- ❖ SE LE PIDE A LOS INTEGRANTES RELATEN LOS PASOS QUE SIGUIERON PARA FORMARLA DE MANERA RAPIDA.
- ❖ [INTERACTIVO SECUNDARIA PAGINA 39](#)

ACTIVIDAD 2 TANGRAM TANGRAM PROFESORADO (MATERIAL DE CAJITAS VERDES)

PROPORCIONAR A CADA EQUIPO UN TANGRAM Y SE LES EXLICA QUE DEBERAN FORMAR ALGUNA FIGURA CON LOS DIFERENTES CUERPOS GEOMETRICOS QUE SE LES FACILITARON
GANA EL EQUIPO QUE FORME PRIMERO LA FIGURA QUE SE LE INDIQUE.
REVISION DE LA ACTIVIDAD.

SEGUNDO TRIMESTRE

SESION 3	BLOQUE 2	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	JUGANDO CON LA GEOMETRIA	TRABAJANDO CON UN INTERACTIVO DE PERIMETROS

SEMANA DEL 7 AL 11 DE ENERO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS (formar un [cuadrado con triángulos](#)) sar perímetro y área del mismo

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD [1 UN INTERACTIVO](#)

- ❖ SE LES PROPORCIONA UNA COMPUTADORA CON EL INTERACTIVO POR EQUIPO
- ❖ SE DA LA SEÑAL DE INICIO
- ❖ EL EQUIPO QUE LLEGUE A DIEZ RESULTADOS CORRECTOS ES EL EQUIPO QUE GANA
- ❖ INTERACTIVO

ACTOVIDAD 2 [ADIVINANZAS CON FIGURAS GEOMETRICAS](#)

- ❖ EL GRUPO SE ORGANIZA POR EQUIPOS Y EL EQUIPO QUE ADIVINE MAS FIGURAS SERA EL EQUIPO GANADOR.
- ❖ ADIVINANZAS QUE DIRA EL PROFESOR.

ADIVINANZAS (VINCULO)

SEGUNDO TRIMESTRE

SESION 4	BLOQUE 2	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	JUGANDO CON LA GEOMETRIA	QUIEN POR QUIEN Y PROBLEMATIZANDO LA GEOMETRIA.

SEMANA DEL 14 AL 18 DE ENERO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 QUIEN POR QUIEN

- ❖ SE LE PROPORCIONA A CADA EQUIPO UNA CANTIDAD DE DIBUJOS DE FIGURAS GEOMETRICAS Y LA MISMA CANTIDAD DE FORMULAS PARA CALCULAR EL AREA DE CADA UNA DE ELLAS.
- ❖ LA ACTIVIDAD CONSISTE EN QUE EL ALUMNO SE ENCARGUE DE RELACIONAR CADA FORMULA CON LA FIGURA QUE LE CORRESPONDE.
- ❖ CUANDO TERMINE DE RELACIONAR PASA AL PIZARRON A PEGAR LAS FIGURAS CON LA FORMULA QUE LE CORRESPONDE.
- ❖ GANA EL EQUIPO QUE TERMINE MAS PRONTO.
- ❖ MATERIAL

ACTIVIDAD 2 PROBLEMATIZANDO LA GEOMETRIA

- ❖ SE LE PROPORCIONA A CADA EQUIPO CUATRO PROBLEMAS DE AREA Y PERIMETRO PARA QUE PROCEDAN A RESOLVERLOS Y GANA EL EQUIPO QUE TERMINE PRIMERO SIN ERRORES.
- ❖ SE REVISLA LA ACTIVIDAD.

SEGUNDO TRIMESTRE

SESION 5	BLOQUE 2	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	JUGANDO CON LA GEOMETRIA	GEOMETRIA CON PALILLOS

SEMANA DEL 21 AL 25 DE ENERO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS LAS FIGURAS

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 GEOMETRIA CON PALILLOS [INTERACTIVO SECUNDARIA PAG. 33 SOLUCIONES](#)

- ❖ LOS PARTICIPANTES ARMARAN CON PALILLOS ALGUNA DE LAS FIGRAS QUE SE ENCUESTRAN EN EL ANEXO Y SE LES SOLICITARA BUSQUEN LA RESPUESTA A CADA INSTRUCCIÓN. (ANEXO)
- ❖ EL MAESTRO LE DIRA LA FIGURA QUE REALIZARA Y CALCULEN EL AREA DE DICHA FIGURA.
- ❖ SE REVISLA LA ACTIVIDAD.

ACTIVIDAD 2

EJERCICIO DE CALCULO MENTAL DE 10 OPERACIONES.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD: COMENTARIOS.

SESION 6 7 Y 8	BLOQUE 2	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	JUGANDO CON LA GEOMETRIA	CADENA CERRADA Y DISEÑO DE LA PRIMERAPARTE DEL DOMINO.

SEMANA DEL 28 AL 15 DE FEBRERO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS LAS FIGURAS

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 CADENA CERRADA. ALUMNO PROFESOR

- ❖ CONSISTE EN PROPORCIONAR A LOS ALUMNOS POR PAREJAS 12 FICHAS DE DOMINO QUE CONTIENEN AREAS Y FIGURAS GEOMETRICAS.
- ❖ LA PAREJA TENDRA QUE ENCONTRAR EL AREA DE CADA FIGUEA
- ❖ CON LOS RESULTADOS FORMAN UNA CADENA ENLAZANDO CADA FIGURA CON EL RESULTADO DE SU AREA HASTA CERRAR LA CADENA
- ❖ EL PRIMERO QUE TERMINE SERA EL GANADOR.

ACTIVIDAD 2 CONSTRUYENDO MI CADENA.

- ❖ POR PAREJAS DISEÑAN NUEVAS FIGURAS Y AREAS PARA FORMAR UNA CADENA CERRADA.
- ❖ CONSTRUIR LA CADENA CERRA.
- ❖ JUGAR CON LAS NUEVAS CADENAS CERRADAS.
- ❖ REVISION DE LA ACTIVIDAD
- ❖ CIERRE: COMENTARIOS
- ❖ TRAER SU PROPIO MATERIAL.

ACTIVIDAD 3 :

- ❖ JUGAR CON EL MATERIAL ELABORADO
- ❖ REVISION DE LA ACTIVIDAD

NOTA: DESARROLLAR UN EJERCICIO DE CALCULO SI SOBRARA TIEMPO.

SEGUNDO TRIMESTRE

SESION 9	BLOQUE 2	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	JUGANDO CON LA GEOMETRIA	CUADRADO DE LAS 7 PIEZAS (PUZLE).

SEMANA DEL 18 AL 21 DE FEBRERO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS.

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1

PIEZAS DEL CUADRADO [ALUMNO](#) [MAESTRO](#)

- ❖ PROPORCIONAR A LOS EQUIPOS 7 FICHAS, CON LAS CUALES DEBERAN CONSTRUIR UN CUADRADO SIN QUE SOBRE NINGUNA PIEZA.
- ❖ OBTENER EL AREA Y PERIMETRO DE DICHA FIGURA.
- ❖ REVISION DE ACTIVIDAD.

ACTIVIDAD 2 [ESTRELLA](#)

- ❖ PROPORCIONAR UNA FIGURA GEOMETRICA QUE DEBERAN COLOREAR.
- ❖ OBTENER EL AREA Y PERIMETRO DE LA FIGURA.
- ❖ REVISAR COMO OBTUVIERON EL AREA Y EL PERIMETRO.

TAREA: TRAER RESISTOL, TIJERAS, HOJAS DE COLOR Y ESTUCHE GEOMETRICO.

SEGUNDO TRIMESTRE

SESION 10	BLOQUE 2	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	JUGANDO CON LA GEOMETRIA	PAYASO GEOMETRICO

SEMANA DEL 25 AL 1 DE MARZO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS.

DESARROLLO (40 MIN)

ACTO VAD 1 [PAYASO GEOMETRICO](#)

- ❖ PROPORCIONAR A LOS ALUMNOS LA FIGURA DE UN PAYASO, QUE DEBERAN REPRODUCIR APARTIR DE LA CONSTRUCCION DE FIGURAS GEOMETRICAS; DEBERAN ARMARLO EN UNA HOJA BLANCA.

ACTIVIDAD 2 CUESTIONARIO

CONTESTAR A LAS PREGUNTAS APARTIR DE LA RESOLUCION DE PERIMETROS Y AREAS DE LAS FIGURAS.

CIERRE: REVISION DE LA ACTIVIDAD DE MANERA GRUPAL.

SEGUNDO TRIMESTRE

SESION 11	BLOQUE 2	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	JUGANDO CON LA GEOMETRIA	DOMINO DE LAS FIGURAS

SEMANA DEL 04 AL 08 DE MARZO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS.

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVAD 1 Y 2 [DOMINO DE LAS FIGURAS](#) MAESTRO [DOMINO ALUMNO](#)

- ❖ PROPORCIONAR 7 FICHAS A CADA JUGADOR DEL EQUIPO PARA QUE OBTENGAN EL AREA DE CADA FIGURA DE MANERA INDIVIDUAL.
- ❖ EMPIEZA A JUGAR EL ALUMNO QUE TENGA LA FICHA DE MAYOR VALOR NUMERICO, CONTINUANDO COMO SI FUERA EL JUEGO DE UN DOMINO NORMAL.
- ❖ SE JUGARAN 4 RONDAS Y GANARA PUNTOS EL ALUMNO QUE MAYOR NUMERO DE JUEGOS GANADOS TENGA.

CIERRE: SE TERMINA CON LOS COMENTARIOS SOBRE LA ACTIVIDAD.

SEGUNDO TRIMESTRE

SESION 12	BLOQUE 2	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	JUGANDO CON LA GEOMETRIA	ROMPECABEZAS GEOMETRICO LA ESTRELLA PERDIDA DE SAM LOYN

SEMANA DEL 011 AL 15 DE MARZO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS.

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 [ROMPECABEZAS GEOMETRICO](#)

- ❖ PROPORCIONAR A LOS ALUMNOS LAS PARTES DE UN ROMPECABEZAS EN EL CUAL SE MUESTRAN FIGURAS, ELEMENTOS, FORMULAS DE AREAS Y PERIMETROS.
- ❖ PROPORCIONAR A CADA EQUIPO UN CUADRO DE DOBLE ENTRADA PARA QUE COLOQUE LOS ELEMENTOS PROPORCIONADOS POR EL PROFESOR.
- ❖ GANA EL EQUIPO QUE LO REALICE EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.

ACTIVIDAD 2 LA [ESTRELLA PERDIDA DE SAM LOYD](#) ALUMNO [MAESTRO](#)

- ❖ PROPORCIONAR A LOS ALUMNOS UNA HOJA CON UNA ILUSTRACION DONDE DEBERAN ENCONTRAR LA ESTRELLA ESCONDIDA.
- ❖ CUANDO LO LOGRAN OBTENER EL PERIMETRO Y AREA DE LA FIGURA.
- ❖ GANA EL EQUIPO QUE TERMINE PRIMERO.
- ❖ CIERRE DE LA ACTIVIDAD REVISION DE MANERA GRUPAL.

SEGUNDO TRIMESTRE

SESION 13	BLOQUE 2	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	JUGANDO CON LA GEOMETRIA	MARATON DE EVALUACION

SEMANA DEL 18 AL 22 DE MARZO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS.

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD DE EVALUACION.

- SE LE PROPORCIONARA A CADA EQUIPO EL MATERIAL PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD DE LA PRIMERA ESTACION DEL MARATON, SE LE TOMA EL TIEMPO EN QUE LA REALIZA Y POSTERIOR SE LE ENTREGARA LA SEGUNDA, TERCERA, CUARTA Y QUINTA CONFORME VAYA TERMINANDO LAS ACTIVIDADES.
- SE REvisa QUE ESTEN BIEN Y GANARA EL EQUIPO QUE TERMINE PRIMERO LAS CINCO ACTIVIDADES SIN ERRORES.

MATERIALES PARA LAS DISTINTAS ESTACIONES

[UNO: RELACIONA FIGURAS CON SU NOMBRE.](#)

[DOS: ENCONTRAR PERIMETROS DE FIGURAS](#)

[TRES: ENCONTRAR AREAS DE FIGURAS](#)

[CUATRO: RESOLVER TANGRAM DE FIGURAS](#)

[CINCO: PROBLEMAS DE AREAS Y PERIMETROS](#)

ACTIVIDAD DE CIERRE: REVISION DE LA ACTIVIDAD Y COMENTARIOS DE LA MISMA.

TERCER TRIMESTRE

SESION 1	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	CARTAS DE EXPRESIONES

SEMANA DEL 25 AL 29 DE MARZO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA EL CONTEIDO DEL BLOQUE Y CUAL ES EL OBJETIVO DEL MISMO.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 “CARTAS DE EXPRESIONES ALGEBRAICAS”

- ❖ SE LE PROPORCIONA A CADA EQUIPO EL MATERIAL, EL CUAL CONSISTE EN UNA SERIE DE FICHAS CON DIFERENTES OPERACIONES ALGEBRAIAS DONDE CADA LETRA YA TIENE UN VALOR DETERMINADO Y EL ALUMNO RESOLVERA DE LA MANERA RAPIDA TODAS LAS FICHAS QUE SE LE PROPOCIONES AL EQUIPO.
- ❖ GANA UN PUNTO EL EQUIPO QUE TERMINE PRIMERO Y SE SUMAN LOS PUNTOS DE LOS ACIERTOS OBTENIDOS. GANARA EL EQUIPO QUE CONSIGA ACUMULAR MAS PUNTUACION.

(FICHAS)

CIERRE DE LA ACTIVIDAD:

RECORDANDO CONTENIDOS PASADOS.

ACTIVIDAD 2

EJERCICIO DE CALCULO.

REVISION DEL TRABAJO EN FORMA GRUPAL

TERCER TRIMESTRE

SESION 2	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	DE LO COMUN A LO ALGEBRAICO

SEMANA DEL 1 AL 4 DE ABRIL DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA QUE SE LES PONDRÁ [UN VIDEO MOHAMED](#) SOBRE EL TEMA QUE SE TRABAJARÁ EN LA SESIÓN Y QUE DESPUÉS TRABAJARÁN ALGUNAS DINÁMICAS DEL TEMA.
- DINÁMICA PARA FORMAR EQUIPOS

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1

MATERIAL: PALABRAS RELACIONADAS CON LAS OPERACIONES DE SUMA, RESTA, MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN

- “PROPORCIONAR A LOS ALUMNOS MATERIAL PARA REALIZAR DINÁMICA DONDE RELACIONAN FRASES QUE SE UTILIZAN EN EL LENGUAJE COMÚN Y SE REPRESENTAN CON UNA OPERACIÓN” (EL DOCENTE PROPORCIONA UN PAPEL BOND A CADA EQUIPO)
- REVISAR EL PRODUCTO DE CADA EQUIPO
- HACER LA RETROALIMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

[MATERIAL FRASES RELACIONADAS CON CADA OPERACIÓN](#)

ACTIVIDAD 2

REALIZAR UN EJERCICIO DE TRADUCCIÓN DEL LENGUAJE COMÚN AL LENGUAJE ALGEBRAICO.

CIERRE: RETROALIMENTACIÓN Y PUNTUACIÓN.

MATERIAL([EJEMPLOS RESUELTOS](#)) PROPORCIONAR PAPEL BOND A CADA EQUIPO

TERCER TRIMESTRE

SESION 3	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	REGALO DE NAVIDAD

SEMANA DEL 8 AL 12 DE ABRIL

INICIO (05 MIN)

- PASE DE LISTA
- SE LES EXPLICA QUE **VERAN UN VIDEO** QUE PONGAN ATENCION PORQUE ENSEGUIDA VENDRA UNA PARACTICA SOBRE EL TEMA. [VIDEO 19](#)
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA (REGALOS DE AVIDAD)
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 REGALOS DE NAVIDAD.

- ❖ SE PROPORCIONA AL EQUIPO UNA HOJA CON UN PROBLEMA QUE TENDRAN QUE RESLVER APARTIR DE LA APLICACIÓN DE UNA ECUACIO SIMPLE.
- ❖ [HOJA DE EJERCICIOS.](#)
- ❖ [HOJA DE RESPUESTAS.](#)
- ❖ CIERRE DE LA ACTIVIDAD UNO
- ❖ REVISION DEL LOS EJERCICIOS.

ACTIVIDAD NO. 2

EJERCICIO DE CALCULO MENTAL

[MATERIAL](#)

TERCER TRIMESTRE

SESION 4	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	COMPETICION

SEMANA DEL 29 AL 3 DE MAYO DE 2019

INICIO (05 MIN)

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1:

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA EN QUE CONSISTE LA ACTIVIDAD DE COMPETICION ([MATERIAL](#))ALUMNO CARTAS EXPRESION
- [MATERIAL PROFESOR](#)
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS
- ACTIVIDAD. PROPORCIONAR EL MATERIAL QUE CONSISTE EN 15 FICHAS CON EXPRESIONES ALGEBRAICAS. DOS DADOS DE COLORES DIFERENTES.
- SE ENFRENTARÁ EL EQUIPO 1 CONTRA EL EQUIPO 3 Y EL DOS CON EL CUATRO
- LA DINAMICA CONSISTE EN COLOCAR LAS FICHAS BOCA A BAJO, LANZAR LOS DOS DADOS UNO DE ELLOS PARA DETERMINAR EL SIGNO DE LA VARIABLE QUE EN CASO DE SER PAR LA VARIABLE SERA POSITIVA Y EN CASO DE SER IMPAR LA VARIABLE TENDRA VALOR NEGATIVO.
- EN SEGUNDO DADO DETERMINARA EL VALOR DE LA INCOGNITA.
- SE TOMARÁ UNA FICHA AL AZAR Y EL EQUIPO QUE MAS RAPIDO ENCUENTRE EL VALOR DE LA EXPRESION ALGEBRAICA OBTENDRA EL PUNTO. (SE REPITE LA OPERACIÓN 8 VECES)

ACTIVIDAD :2 TRIPAS DE GATO DE TERMINOS IGUALES (FALRA HACERLO)

- PROPORCIONAR MATERIAL A LOS ALUMNOS
- REALIZAR EL JUEGO
- GANA EL EQUIPO DONDE TODOS LOS INTEGRANTES TERMINEN MAS RAPIDO.

[TRIPAS DE GATO MATERIAL](#)

TERCER TRIMESTRE

SESION 5	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	VALOR NUMERICO

SEMANA DEL 6 AL 10 DE MAYO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1

- SE ORGANIZAN 4 EQUIPOS
 - SE ENUMERAN LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO
 - PASAN AL PIZARRON SE COLOCAN SEIS FICHAS CON DIFERENTES EXPRESIONES ALGEBRAICAS
 - SE LAZA EL DADO PARA DETERMINAR EL NUMERO DE FICHA CON LA CUAL VAN A PARTICIPAR
 - SE LANZA EL DADO TRES VECES PARA DETERMINAR EL VALOR DE CADA UNA DE LAS INCOGNITAS (A,B Y C)
- C) [MATERIAL PARA USAR EN LA SESION](#)
- CADA ALUMNO REPRESENTANTE DE SU EQUIPO VA ANOTANDO EL VALOR QUE TENDRA CADA UNA DE LAS VARIABLES Y PROCEDE A SACAR EL VALOR NUMERICO DE LA EXPRESION GANA EL PUNTO EL QUE TERMINE PRIMERO Y TENGA LA RESPUESTA CORRECTA.
 - SE HARAN OCHO RONDAS.

ACTIVIDAD 2 [DIBUJO DE VALOR NUERICO](#) [PROFESORADO](#)

SUSTITUYE EL VALOR DE A EN CADA UNA DE LAS EXPRESIONES Y DE ACUERDO AL VALOR DE LA EXPRESION COLOREA LA PARTE QUE SE INDICA.

GANAN EL EQUIPO QUE TERMINE PRIMERO.

TERCER TRIMESTRE

SESION 6	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	BASTA ALGEBRAICO

SEMANA DEL 13 AL 17 DE MAYO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1. [BASTA DE EXPRESIONES ALGEBRAICAS](#)

- SE DIBUJA UNA TABLA EN SU CUADERNO Y PIZARRON
- LUEGO SE PROCEDE A ESCRIBIR UNA EXPRESION ALGEBRAICA EN CADA APARTADO
- SE LES DICE UN NUMERO AL AZAR Y TIENEN QUE SUSTITUIR EL VALOR DE LA VARIABLE POR EL NUMERO QUE SE DIJO Y SE SACA EL VALOR NUMERICO DE LA EXPRESION.
- EL QUE TERMINE PRIMERO DICE BASTA Y HASTA AHÍ SE QUEDAN TODOS
- SE PROCEDE A REVISAR SI ES CORRECTO EL RESULTADO DE CADA UNO
- PASANDO AL PIZARRON A LA PERSONA QUE DIJO BASTA.

ACTIVIDAD 2 DOMINO DE FRACCIONES:

- POR EQUIPOS SE LES PROPORCIONA EL MATERIAL QUE CON ANTICIPACION SE HABRA RECORTADO Y ENMICADO.

[DOMINO DE FRACCIONES](#) ALUMNADO

[DOMINO DE FRACCIONES](#) PROFESORADO

TERCER TRIMESTRE

SESION 7	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	LA LOTERIA

SEMANA DEL 20 AL 24 DE MAYO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA. (
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS. (cinco equipos para que queden mas pequeños)

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIAD 1 LA LOTERIA

- SE PROPORCIONA UNA TABLA POR EQUIPO [MATERIAL LOTERIA](#)
- EL MAESTRO VA ECHANDO LAS CARTAS Y VA DICIENDO EN VOZ ALTA LA OPERACIÓN QUE SALE Y EL ALUMNO RELACIONA EL LENGUAJE COMUN CON EL LENGUAJE ALGEBRAICO Y GANA EL QUE LLENE PRIMERO SU TABLA.
- SE HACEN CUATRO RONDAS DEL JUEGO.

ACTIVIDAD: [2 EL VALOR DE LA EXPRESION](#)

- EL MAESTRO PROPONE EL VALOR DE CADA UNA DE LAS INCOGNITAS (A, B, X, Y)
- EL ALUMNO SUSTITUYE LOS VALORES EN CADA UNA DE LAS EXPRESIONES PARA ENCONTRAR SU VALOR NUMERICO.
- GANA EL PRIMER EQUIPO QUE CONCLUYA EL VALOR NUMERICO DE CADA UNO DE LOS TERMINOS MOSTRADOS EN SU TABLA DE LOTERIA.

CIERRE DE LA SESION:

REVISION DE LA ACTIVIDAD PARA VER QUE SUS RESULTADOS SEAN CORRECTOS.

TERCER TRIMESTRE

SESION 8	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	JUEGOS MATEMATICO(JUGANDO CON EXPRESIONES)

SEMANA DEL DEL 27 AL 30 DE MAYO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES Y PASE DE LISTA
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS.

DESARROLLO (40 MIN)

ACTOVAD 1 [JUEGOS MATEMATICOS PAG 87](#))

JUEGO PARA CUATRO JUGADORES.

➤ CADA UNO DE ELLOS ELIGE UNA EXPRESIÓN ALGEBRAICA DISTINTA Y UNA FICHA.

➤ POR TURNO, CADA JUGADOR LANZA UN DADO Y HALLA EL VALOR NUMÉRICO DE SU EXPRESIÓN ALGEBRAICA PARA EL NÚMERO QUE LE HAYA SALIDO EN EL DADO.

➤ EL VALOR NUMÉRICO OBTENIDO INDICARÁ LO QUE AVANCE O LO QUE RETROCEDA SU FICHA EN EL TABLERO.

➤ GANA EL PRIMERO QUE LLEGA A LA META.

ACTIVIDAD 2 [JUEGO DE LAS DIVISIONES \(INTERACTIVO\)](#)

➤ CADA EQUIPO SE COLOCA EN TORNO DE UNA COMPUTADORA

➤ SOLO UNO MANEJA LA COMPUTADORA Y SE VAN TURNANDO HASTA QUE PASEN TODOS LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO.

➤ LOS DEMAS AYUDAN RESOLVIEMDO MENTALMENTE LAS OPERACIONES.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD:

SE CUENTAN LOS PUNTOS DE CADA EQUIPO PARA PREMIAR AL GANADOR.

TERCER TRIMESTRE

SESION 9	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	DOMINO DE ECUACIONES

SEMANA DEL 3 AL 7 DE JUNIO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- BINVENIDA Y PASE DE LISTA
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS.

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVAD 1: [DOMINO DE ECUACIONES ALUMNADO](#) [DOMINO PROFESORADO](#)

- SE TRATA DE JUGAR UNAS PARTIDAS DE DOMINÓ CON ESTAS 28 FICHAS, DE LA MISMA FORMA EXACTAMENTE QUE SE JUEGA CON LAS FICHAS DEL DOMINÓ TRADICIONAL. PARA ESO, SE PUEDEN FOTOCOPIAR LAS FICHAS, AMPLIÁNDOLAS, EN UNA CARTULINA QUE SE PLASTIFICARÁ PARA QUE TENGA UNA CONSISTENCIA SUFICIENTEMENTE DURA Y PARA QUE SE PUEDA UTILIZARLAS EN OCASIONES POSTERIORES. A CONTINUACIÓN SE RECORTARÁN LAS FICHAS PLASTIFICADAS.
- SE PREMIA AL INTEGRANTE DE CADA EQUIPO QUE GANE MAS JUEGOS

ACTIVIDAD 2

CIERRE: SE TERMINA CON LOS COMENTARIOS SOBRE LA ACTIVIDAD.

TERCER TRIMESTRE

SESION 10	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE UMEROS Y LETRAS	CRUSIGRAMA DE VALOR NUMERICO

SEMANA DEL 10 AL 14 DE JUNIO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- PASE DE LISTA
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS.

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 [CRUCIGRAMA DE VALOR NUMERICO](#) [CRUCIGRAMA PROFESORADO](#)

- SE LES PROPORCIONA EL MATERIAL UNA HOJA CON EL CRUSIGRAMA DONDE YA VIENEN LAS INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD.
- GANA EL EQUIPO QUE TERMINE PRIMERO SU CRUSIGRAMA.
- SE REvisa LA ACTIVIDAD DE MANERA GRUPAL

ACTIVIDAD 2 [MARATON DE OPERACIONES CON UN ROMPECABEZAS DE MULTIPLICACIONES](#)

- SE LE PROPORCIONA AL ALUMNO UNA COPIA QUE TENDRA QUE RECORTAR
- DE UN LADO VAN LAS OPERACIONES Y DEL OTRO LADO LOS RESULTADO DE TAL MANERA QUE ARMEN UN ROMPECABEZAS EN EL CUAL MUESTRA UNA FIGURA.

CIERRE: REVISION DE LA ACTIVIDAD.

TERCER TRIMESTRE

SESION 11	BLOQUE	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	PUZZLE DE ECUACIONES

SEMANA DEL 17 AL 21 DE JUNIO DE 2019

INICIO (05 MIN)

- PASE DE LISTA
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS.

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 PUZZLE DE ECUACIONES [PUZZLE DE ECUACIONES](#) ALUMNADO [PROFESORADO](#)

- SE LE PROPORCIONA AL EQUIPO UN PUZZLE DE 16 PIEZAS EN CADA UNA LLEVA ESCRITA UNA ECUACION QUE DEBERAN RESOLVER PARA ENCONTRAR EL VALOR DE X.
- CUANDO OBTenga TODOS LOS RESULTADOS IRAN A LA HOJA SOPORTE Y COLOCORAN CADA UNA DE LAS PIEZAS EN EL LUGAR QUE LE CORRESPONDE FORMANDO ASI UNA IMAGEN.
- REVISION DE LA ACTIVIDAD.

ACTIVIDAD 2 DIBUJO MISTERIOSO [ALUMNADO](#) Y [PROFESORADO](#)

JERARQUIA DE LAS OPERACIONES

- SE LES PROPORCIONA A LOS ALUMNS UN DIBUJO DONDE TENDRAN QE RESOLVER LAS OPERACIONES DE MANERA JERARQUICA Y APARTIR DE LOS RESULTADOS TENDRAN QUE COLOREAR LA IMAGEN DECUAERDO A LAS INDICACIONES.
- REVISION DE LA ACTIVIDAD.

TERCER TRIMESTRE

SESION 12	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	APLICANDO LOS CONOCIMIENTOS

SEMANA DEL 24 AL 27 DE JUNIO 2019

INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS.

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 APLICANDO LOS CONOCIMIENTOS

- SE LES PROPORCIONA A LOS EQUIPOS [UNA HOJA DONDE VIENEN ALGUNOS PLANTEAMIENTOS](#) EN LENGUAJE COMUN PARA QUE ELLOS PLANTEEN LA ECUACION QUE RESUELVE EL PROBLEMA
- GANARA EL EQUIPO QUE TERMINE PRIMERO DE RESOLVER LOS PROBLEMAS

CIERRE: REVISION DE LOS PROBLEMAS.

ACTIVIDAD 2 EJERCICIOS CON TANGRAM **CAJAS VERDES**

- SE LES PROPORCIONA A CADA EQUIPO UNA CAJA CON PIEZAS DEL TANGRAM
- SE LES INDICA QUE DEBERAN FORMAR LA FIGURA QUE EL PROFESOR LES DIGA
- GANA EL PUNTO EL EQUIPO QUE TERMINE MAS RAPIDO
- SE LES PIDE QUE ENCONTREN EL AREA DE LAS FIGURAS QUE VAN FORMANDO.

CIERRE: SE PREMIA AL EQUIPO GANADOR.

TERCER TRIMESTRE

SESION 13	BLOQUE 3	ACTIVIDAD
50 MINUTOS	ENTRE NUMEROS Y LETRAS	QUIEN TIENE YO TENGO

SEMANA DEL 01 AL 05 DE JULIO DE 2019
INICIO (05 MIN)

- BIENVENIDA A LOS ESTUDIANTES
- EXPLICA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZARA.
- DINAMICA PARA FORMAR EQUIPOS.

DESARROLLO (40 MIN)

ACTIVIDAD 1 YO TENGO TU TINES [FICHAS](#)

- SE REPARTE UNA TARJETA POR ALUMNO.
- EMPIEZA UN ALUMNO CUALQUIERA Y DICE. YO TENGO ... Y LEE SU TARJETA. ¿Y PREGUNTA QUIEN TIENE?...
- EL ALUMNO QUE TENGA LA SOLUCION RESPONDE YO TENGO... QUIEN TIENE Y ASI SUCESIVAMENTE HASTA TERMINAR CON TODAS LAS TARJETAS.
- SE HARAN TANTAS RONDAS HASTA QUE LOS ALUMNOS LOGREN HACERLO DE MANERA FLUIDA.

ACTIVIDAD. 2 CORDENADAS CARTECIANAS.

- SE LES PROPORCIONA A LOS ALUMNOS EL MATERIAL QUE CONSISTE EN UNA HOJA CN UN PLANO CARTECIANO.
- LOS ALUNOS DEBERAN UBICAR CADA UNA DE LAS COORDENADAS EN EL PLANO
- Y AL TERMINAR DEBERAN UNIR LOS PUNTOS DE TAL MANERA QUE ENCIENTREN EL DIBUJO CULTO
- PARA FINALIZAR COLOREAN DICHO DIBUJO
- GANA EL EQUIPO QUE TERMINE PRIMERO.

[DIBUJO COORDENADAS](#) ALUMNADO [CORDENADAS PROFESORADO](#)