

# EXPERIENCIA EXITOSA



*Aprender mates...  
Jugando!!*

PROFR. SIMON MENA VAZQUEZ

## ENFOQUE DIDACTICO PARA EL ESTUDIO DE LAS MATEMATICAS

### ❖ RESOLUCION DE PROBLEMAS.



# RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACION SECUNDARIA



## PENSAMIENTO MATEMATICO

Amplia su conocimiento de técnicas y conceptos matemáticos para plantear y resolver problema con distinto grado de complejidad, así como para modelar y analizar situaciones. Valora las cualidades del pensamiento matemático.

# PROPOSITOS GENERALES DE MATEMATICAS

- ❖ **Concebir** a las matemáticas como una construcción social en donde se formulan y argumentan hechos y procedimientos matemáticos.
- ❖ **Adquirir** actitudes positivas y críticas hacia las matemáticas: desarrollar confianza en sus propias capacidades y perseverancia al enfrentarse a problemas; disposición para el trabajo colaborativo y autónomo; curiosidad e interés por emprender procesos de búsqueda en la resolución de problemas.
- ❖ **Desarrollar** habilidades que les permitan plantear y resolver problemas usando herramientas matemáticas, tomar decisiones y enfrentar situaciones no rutinarias.



## PRIMER GRADO

EJE	TEMA	APRENDIZAJE ESPERADO
FORMA, ESPACIO Y MEDIDA	MAGNITUDES Y MEDIDA	CALCULA EL PERIMETRO DE POLIGONOS Y DEL CIRCULO, AREAS DE TRIAGULOS Y CUADRILATEROS DESARROLLANDO Y APLICANDO FORMAS.



# Aprender... jugando con el tablero matemático!



# ADIVINA CUAL “TABLERO MATEMATICO”



## MATERIALES

- Tablero matemático (uno por alumno)
- Juego de 24 tarjetas las cuales incluirán la imagen de las diferentes figuras y cuerpos geométricos y las características de los mismos.

Propósito: que los alumnos a través del juego conozcan distintas características de figuras planas y cuerpos geométricos.

## Desarrollo de la actividad...

- ❖ Inicio del juego: cada uno de los alumnos debe contar con su tablero matemático.
- ❖ El tablero matemático debe estar abierto, y la persona que dirige la actividad (docente) tiene a la mano las tarjetas.
- ❖ El docente barajara las tarjetas y solo elegirá una, con la cual se llevará acabo el juego.
- ❖ Por turnos, los alumnos harán preguntas relacionadas con las características de las diferentes figuras y cuerpos geométricos que se han analizado durante el ciclo escolar. El estudiante tiene la oportunidad de hacer **una sola pregunta**, esta debe se cerrada, ya que la persona que dirige solo podrá **contestar si o no...**

❖ Por ejemplo:

- Alumno 1: la imagen es un cuerpo geométrico....
- Docente: Si

Si la respuesta es afirmativa el alumno deberá bajar aquellas tarjetas que no incluyan cuerpos geométricos, tal es el caso de las figuras planas...

- Alumno 2: la imagen es una pirámide
- Docente: No

Como la respuesta fue negativa, los alumnos deberán bajar todas aquellas figuras que forman parte de las pirámides...

- ❖ Y así sucesivamente, se continua con la serie de preguntas, pueden incluir numero de aristas, número de vértices, etc. Hasta que uno de los alumnos adivine de que figura se trata.
- ❖ Se repite la actividad con una nueva carta. Y podemos continuar el juego hasta que los alumnos pierdan el interés.

# Intención didáctica...

- ❖ **La finalidad de esta actividad es que los alumnos reconozcan las principales características de las figuras planas, cuerpos geométricos y pirámides, permitiendo así un aprendizaje significativo.**

# EVIDENCIA DE LA ACTIVIDAD



# EVALUACION

- ❖ La evaluación tiene un enfoque formativo porque se centra en los procesos de aprendizaje y da seguimiento al progreso de los alumnos. Convirtiéndose en algo significativo para el educando.
- ❖ Los errores de los alumnos son una oportunidad de aprendizaje para ellos y también para el maestro, en la medida en que estos se analicen, discutan y se tomen como base para orientar estrategias de aprendizaje.

Gracias

