

**OFTV. No. 0634 "LUIS DONALDO COLOSIO"
15ETV0653W**

ACERVO DIGITAL EDUCATIVO

TEMA: "¡CALCULANDO JUNTOS, GANAMOS MÁS PUNTOS!"

PROFR. JOSÉ LUIS GÓMEZ BENITEZ

EL PEÑÓN, TEMASCALTEPEC, MÉXICO.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA:

La actividad denominada “¡Calculando juntos, ganamos más puntos!” que se propone, responde a las exigencias actuales tanto de las autoridades educativas como de la situación contextual que estamos viviendo. Sabemos que el cálculo mental está dentro de las tres herramientas fundamentales que deben ser fortalecidas por cada uno de los docentes y por cada una de las instituciones como una tarea prioritaria, ya que ello asegura un mejor aprendizaje por parte de los alumnos en las diferentes asignaturas de estudio.

Esta propuesta consiste en reunir a la mayor cantidad de alumnos de la escuela mediante la plataforma zoom y a través de ella plantearles diez ejercicios de cálculo mental con respuesta de opción múltiple, relacionados con los temas de estudio que se han venido abordando. Para ello, se les comparte pantalla con cada uno de los ejercicios que contienen tres posibles respuestas y todos los alumnos disponen de 15 segundos para elegir la respuesta correcta, posteriormente se deja de compartir pantalla para que todos los alumnos muestren al mismo tiempo sus respuestas y se proceda a contar las respuestas correctas que irán sumando puntos a favor de toda la escuela. Por otra parte también se considera el número de respuestas incorrectas. Este proceso se lleva a cabo con cada uno de los diez reactivos.

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

La propuesta académica a distancia ¡Calculando juntos, ganamos más puntos! Tiene el claro propósito de fortalecer el desarrollo del cálculo mental y el pensamiento matemático en los alumnos de toda la escuela, mediante el desarrollo de actividades lúdicas.

APRENDIZAJE ESPERADO:

- ✓ Que los alumnos adquieran estrategias para la solución de problemas matemáticos en situaciones contextualizadas.
- ✓ Fortalecer el dominio de los aprendizajes esperados en la asignatura de matemáticas.

ACTIVIDADES DE INICIO:

- Motivar a los alumnos, tanto a distancia, como de manera presencial.
- Enviar de manera formal la invitación para la reunión, al grupo de whats de la escuela.
- Dar inicio a la reunión dando la bienvenida a todos los participantes, en este mismo espacio se explica de manera general la dinámica de la actividad.
- Elegir de manera estratégica a cuatro integrantes que desarrollar el rol de escrutadores.
- Elegir al azar a los monitores empleando el recurso la ruleta de la suerte (4 alumnos de primero, 3 de segundo y 3 de tercero. Ellos tendrán la tarea de dar la respuesta correcta a cada uno de los ejercicios).

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

- ❖ Solicitar a todos los alumnos que muestren su pizarra elaborada previamente, o en su caso las letras A, B y C en una hoja tamaño carta.
- ❖ Compartir pantalla con el primer ejercicio de cálculo mental y en su caso leerlo junto con sus posibles respuestas por si algún alumno tiene problemas de visibilidad completa.
- ❖ Los alumnos deben elegir la letra que contiene la respuesta correcta y esperar a que se les indique que la muestren para que la comparen con la respuesta dada por el monitor responsable, o el docente en caso de que se tenga error.
- ❖ Registrar el conteo y registro de los aciertos obtenidos en cada reactivo por parte de los escrutadores.
- ❖ Continuar de manera similar con los ejercicios del 2 al 10.

ACTIVIDADES DE CIERRE:

- Presentar la suma total de puntos ganados por el todos los alumnos (respuestas correctas)
- Dar a conocer la suma total de respuestas incorrectas obtenidas.
- Determinar el nivel de desempeño de la escuela en la actividad, sacando el porcentaje de respuestas correctas y de respuestas incorrectas.
- Dar un comentario breve destacando que en este tipo de actividades no hay perdedores sino ganadores.
- Solicitar a los participantes que evalúen el desarrollo de la actividad. Lo harán los tres docentes y al menos un alumno de cada grupo.
- Agradecer a todos los participantes.
- Finalizar la reunión.

RECURSOS

- Libros de texto de matemáticas de primero, segundo y tercer grados.
- Plan y Programas de Estudio
- Computadora,
- Internet
- Pizarra
- Letras A, B Y C, impresas
- Página web <https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide>

1

15X30

A)4500

B)45.0

C)450

2

CUÁNTO ES

$3/4$ DE 280

A) 160

B) 210

C) 220

3

Escribe $\frac{1}{4}$ en
número decimal

A) 025.

B) 0.250

C) 0.250

4

$$4^2 + 2^2 =$$

- A) 20
- B) 12
- C) 10

5

$$.5 \times 30$$

A) 450

B) 150

C) 15

6

$$10 + 4 \div 2$$

A) 7

B) 12

C) 16

7

$$20 + 3 \times 2$$

A) 26

B) 25

C) 46

8 Cuánto es la sexta parte de 66

A) 33

B) 13

C) 11

9

**¿CUÁNTOS SEGUNDOS HAY
EN 1 MINUTO ?**

A) 3600

B) 360

C) 216,000

10

$$\frac{1}{4} + \frac{1}{2} + 0.25 =$$

A) $\frac{3}{4}$

B) 1

C) $\frac{3}{2}$