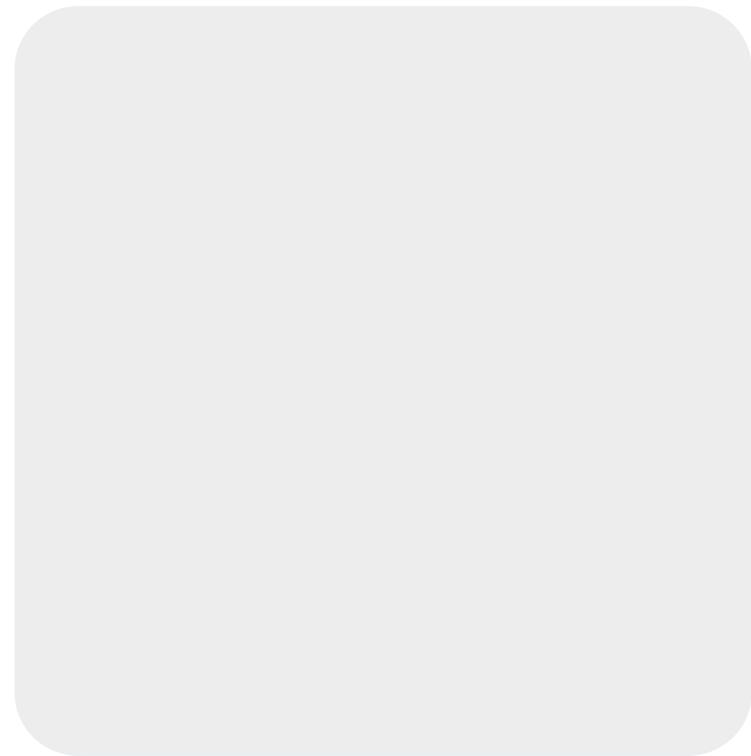




Re- Party- 2



Joyce Magali Escamilla Saucedo
Junio 2021.



Presentación:

- + Hablar de las matemáticas es un tema tan complejo como mágico, las podemos encontrar en todo momento y en cualquier faceta de nuestra vida diaria. Y si hablamos de la educación también se convierte en unos de los motores de desarrollo para cualquier país.
- + Todos sabemos que las matemáticas son fundamentales para el desarrollo intelectual de nuestros niños, les ayuda a ser lógicos para razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción, sin olvidar cada una de las destrezas que se aplican día a día en todos los entornos.

- + El siguiente documento contiene herramientas lúdicas que permitirán integrar habilidades matemáticas, el proyecto re-party-2 surge por la necesidad de hacer que nuestros alumnos reflexionen y reafirmen el contenido. Por lo tanto se exponen actividades lúdicas basadas en resolver de manera autónoma o grupal problemas de división de una forma divertida, mediante el uso de el tablero, las pizarras y sobre todo el calculo y la habilidad mental de nuestros alumnos, con el fin de mejorar resultados, desarrollar y ejercitar el algoritmo de la división mediante el repertorio multiplicativo de los estudiantes.

Justificación.

- + La formación matemática permite a los individuos enfrentar con éxito los problemas de la vida cotidiana depende en gran parte de los conocimientos adquiridos y de las habilidades y actitudes desarrolladas durante la Educación Básica. La experiencia que vivan los alumnos al estudiar matemáticas en la escuela puede traer como consecuencias: el gusto o rechazo, la creatividad para buscar soluciones o la pasividad para escucharlas y tratar de reproducirlas, la búsqueda de argumentos para validar los resultados o la supeditación de éstos al criterio del docente.

- + Es común que los niños tengan problemas con las matemáticas y estas dificultades pueden aparecer a diferentes edades y de muchas maneras, por lo tanto, se piensa que las matemáticas pueden ser difíciles, por ello el siguiente proyecto involucra destrezas físicas, cognitivas y lúdicas, buscando demostrar que mediante el juego y los retos, los alumnos pueden desarrollar procedimientos de manera eficaz para la resolución de problemas, el trabajo en equipo, las competencias y por supuesto dar lo mejor de si, nos ayudara a lograr el aprendizaje esperado.

Ubicación Curricular

- + Asignatura: Matemáticas
- + Tema: ¿Por cuánto multiplico?
- + BLOQUE V
- + Resolver problemas de manera autónoma
- + Comunicar información matemática.
- + Validar procedimientos y resultados.
- + Manejar técnicas eficientemente.
- + Población: Tercer grado.

Intención didáctica

- + Que los alumnos desarrollen y ejerciten el algoritmo para la división de un dígito, mediante el repertorio multiplicativo, a partir de el trabajo lúdico en la resolución de problemas de reparto.

Objetivo:

- + Que el alumno por medio de la construcción de aprendizajes previos y actividades lúdicas matemáticas, aplique conceptos, relaciones, procedimientos y estrategias para resolver divisiones por medio del calculo mental.

Propósito

- + Motivar y fortalecer en los alumnos su habilidad para identificar, comprender, desarrollar y resolver diferentes recursos vinculados a la resolución de problemas matemáticos, mediante el juego, el reto y las competencias.

Materiales

- + Una lona de 3m de largo por 3m de ancho
- + Estará impresa con 4 filas y estas tendrán los resultados de los valores del 1 al 10.
- + Elaborar un pizarrón mágico (hoja tamaño carta enmicada)
- + Plumón
- + Tabla de divisiones impresa y enmicada.
- + 4 juegos de 10 fichas, cada juego de diferente color.

1 : 1 = 1	2 : 2 = 1	3 : 3 = 1	4 : 4 = 1	5 : 5 = 1
2 : 1 = 2	4 : 2 = 2	6 : 3 = 2	8 : 4 = 2	10 : 5 = 2
3 : 1 = 3	6 : 2 = 3	9 : 3 = 3	12 : 4 = 3	15 : 5 = 3
4 : 1 = 4	8 : 2 = 4	12 : 3 = 4	16 : 4 = 4	20 : 5 = 4
5 : 1 = 5	10 : 2 = 5	15 : 3 = 5	20 : 4 = 5	25 : 5 = 5
6 : 1 = 6	12 : 2 = 6	18 : 3 = 6	24 : 4 = 6	30 : 5 = 6
7 : 1 = 7	14 : 2 = 7	21 : 3 = 7	28 : 4 = 7	35 : 5 = 7
8 : 1 = 8	16 : 2 = 8	24 : 3 = 8	32 : 4 = 8	40 : 5 = 8
9 : 1 = 9	18 : 2 = 9	27 : 3 = 9	36 : 4 = 9	45 : 5 = 9
10 : 1 = 10	20 : 2 = 10	30 : 3 = 10	40 : 4 = 10	50 : 5 = 10
6 : 6 = 1	7 : 7 = 1	8 : 8 = 1	9 : 9 = 1	10 : 10 = 1
12 : 6 = 2	14 : 7 = 2	16 : 8 = 2	18 : 9 = 2	20 : 10 = 2
18 : 6 = 3	21 : 7 = 3	24 : 8 = 3	27 : 9 = 3	30 : 10 = 3
24 : 6 = 4	28 : 7 = 4	32 : 8 = 4	36 : 9 = 4	40 : 10 = 4
30 : 6 = 5	35 : 7 = 5	40 : 8 = 5	45 : 9 = 5	50 : 10 = 5
36 : 6 = 6	42 : 7 = 6	48 : 8 = 6	54 : 9 = 6	60 : 10 = 6
42 : 6 = 7	49 : 7 = 7	56 : 8 = 7	63 : 9 = 7	70 : 10 = 7
48 : 6 = 8	56 : 7 = 8	64 : 8 = 8	72 : 9 = 8	80 : 10 = 8
54 : 6 = 9	63 : 7 = 9	72 : 8 = 9	81 : 9 = 9	90 : 10 = 9
60 : 6 = 10	70 : 7 = 10	80 : 8 = 10	90 : 9 = 10	100 : 10 = 10

edgim s.l. www.edgim.com



Reglas del juego Re- Party- 2

- + La docente escogerá de la tabla de divisiones, una operación.
- + Esta operación será escrita en su pizarra.
- + Posteriormente la mostrará a los alumnos ya escogidos previamente a participar.
- + Los alumnos resolverán la división mentalmente.
- + El alumno al resolver la operación, tomara su ficha y correrá a colocarla en el resultado correcto. (sobre el tablero).
- + El primero que resuelva, será el único en dejar su ficha en el tablero.
- + El primer alumno que complete su tablero con 10 fichas será el ganador.

Tablero para las fichas

1		1		1		1	
2		2		2		2	
3		3		3		3	
4		4		4		4	
5		5		5		5	
5		5		5		5	
7		7		7		7	
8		8		8		8	
9		9		9		9	

Logros obtenidos

- + Comprensión del algoritmo de la división.
- + Identificación de la relación entre la multiplicación y la división.
- + Aplicación de división para resolver problemas multiplicativos.
- + Resolución de problemas utilizando el repertorio multiplicativo.
- + Resolución de problemas mediante el procedimientos de calculo mental.
- + Trabajo colaborativo.

Experiencia al aplicarlo.

- + El uso de este tablero nos da la facilidad de poder modificarlo ya sea con 2, 3 o 4 jugadores. Inclusive de poder cambiar los valores de la división para grados un poco más complejos.
- + La aplicación de esta herramienta es divertida, interesante e interactiva, ya que a través del juego los alumnos logran mejores resultados en su desempeño académico, utilizan diferentes estilos de aprendizaje sin llegar a ser tedioso y aburrido y podemos enriquecer nuestro quehacer como docentes, lo que contribuirá en los procesos de enseñanza aprendizaje de nuestros alumnos.
- + Y es un juego que puede apoyar a otros docentes a ver lo que los niños aprendieron en clase y aplicarlo, reafirmar los aprendizajes significativos y promover el trabajo colaborativo de sus alumnos.

Bibliografía.

- + Programas de estudio 2011. Guía para el maestro Educación Básica Primaria. Tercer grado, México. SEP 2012.