

2021. "Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México"  
SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA ATLACOMULCO

Esc. Prim. Gral. Guadalupe Victoria  
C.C.T.: 15EPR1696B

San Miguel el Alto (Ranchos Viejos), Ixtlahuaca, México.

REALLY  
"MULTIPLICÓ Y APRENDO"

Créditos: Profra. Esthela Santiago de la Cruz

28 de marzo de 2019

# PRIORIDAD DE ACUERDO A LA RUTA DE MEJORA DEL CICLO ESCOLAR 2018-2019



<https://images.app.goo.gl/Z9eRwsm258hcd6oK8>



<https://images.app.goo.gl/eN1oMf5n5pCmK3d2A>

\*2018. Año del Bicentenario del Natalicio de Ignacio Ramírez Calzada, El Nigromante\*.  
**RUTA DE MEJORA**  
**CICLO ESCOLAR 2018-2019**

**ESC. PRIM. GRAL. GUADALUPE VICTORIA C.C.T. 15EPR1696B**

**PRIORIDAD:** MEJORA DEL APRENDIZAJE LECTURA, ESCRITURA, MATEMÁTICAS.

**PROBLEMA O FACTOR CRÍTICO:** EL 60% DE LOS ALUMNOS NO LOGRA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS DE LECTURA, ESCRITURA Y SOLUCIÓN DE DESAFÍOS MATEMÁTICOS INFLUYENDO EN EL LOGRO DE SUS APRENDIZAJES.

**OBJETIVO:** DISMINUIR EL PORCENTAJE DE LOS ALUMNOS QUE NECESITAN APOYO EN EL RESCATE DE IDEAS PRINCIPALES, PRODUCCIÓN DE TEXTOS Y SOLUCIÓN DE DESAFÍOS MATEMÁTICOS PARA MEJORAR LOS RESULTADOS ACADÉMICOS.

**META:**

- OBTENER QUE EL 60% DE LOS ALUMNOS PUEDA PRODUCIR TEXTOS DE MANERA AUTÓNOMA CON ESCRITURA COHERENTE Y ORTOGRAFÍA CONVENCIONAL DURANTE EL CICLO ESCOLAR.
- CONSEGUIR QUE EL 60% DE LOS ALUMNOS PUEDA IDENTIFICAR IDEAS PRINCIPALES DE UN TEXTO DURANTE TODO EL CICLO ESCOLAR.

LOGRAR QUE EL 60% DE LOS ALUMNOS ADQUIERAN ESTRATEGIAS PARA LA SOLUCIÓN DE DESAFÍOS MATEMÁTICOS DURANTE TODO EL CICLO ESCOLAR

ACCIONES	RESPONSABLES	RECURSOS	COSTOS	TIEMPO
INVITAR A UN PADRE DE FAMILIA PARA REALIZAR LECTURAS DINÁMICAS A TRAVÉS DE DIFERENTES MATERIALES DIDÁCTICOS, (GUIÑOLES, MAQUETAS, PERSONIFICACIÓN, ETC.)	PROFRA. ESTHELA SANTIAGO DE LA CRUZ	LIBROS DEL AULA BIBLIOTECA ESCOLAR GUIÑOLES MAQUETAS (PAPEL CARRABON CRAYOLAS MATERIALES	ADQUISICIÓN DE	MENSUALMENTE



**Propósito de  
la actividad**

**Fortalecer el aprendizaje de las  
tablas de multiplicar en los  
estudiantes de la escuela primaria  
Gral. Guadalupe Victoria y así  
lograr que desarrollen estrategias  
para la resolución de problemas  
matemáticos.**

# APRENDIZAJE ESPERADO

➤ **Que el alumno resuelva problemas que implican multiplicar números naturales mediante el juego.**

# ESTACIONES

- MEMORAMA DE TABLAS DE MULTIPLICAR
- LOTERIA DE TABLAS DE MULTIPLICAR
- TENDEDERO DE MULTIPLICACIONES
- DOMINO MULTIPLICADOR FORMANDO EL RESULTADO
- FROMANDO MULTIPLICACIONES



# MEMORAMA DE TABLAS DE MULTIPLICAR



## MATERIALES

- ✓ Tarjetas de tablas de multiplicar sin resultado de color amarillo.
- ✓ Tarjetas con los resultados de las tablas de multiplicar de color azul.

## DESARROLLO

1. Se distribuye las tarjetas hacia abajo, en un lado las que contienen las operaciones y por el otro, las tarjetas que contiene los resultados.
2. El jugador que inicia debe tomar una tarjeta de ambos colores y verificar que corresponda a la tabla de multiplicar con el resultado correcto. Si acierta, se quedara con las dos tarjetas; si falla, las devolverá en el lugar que las tomo.
3. Gana el alumno que logre obtener más tarjetas al finalizar el juego.

# LOTERIA DE TABLAS DE MULTIPLICAR

## Materiales

- ❁ Lotería de tablas de multiplicar.
- ❁ Bolitas de papel.

## Desarrollo

1. A cada jugador se le da una tarjeta con tablas de multiplicar al azar y bolitas de papel.
2. La docente comienza a nombrar en voz alta la tabla de multiplicar.
3. Los alumnos buscarán los resultados en su tarjeta marcando con una de papel el resultado correcto.
4. El primer jugador que logre marcar todas las casillas, debe gritar lotería.



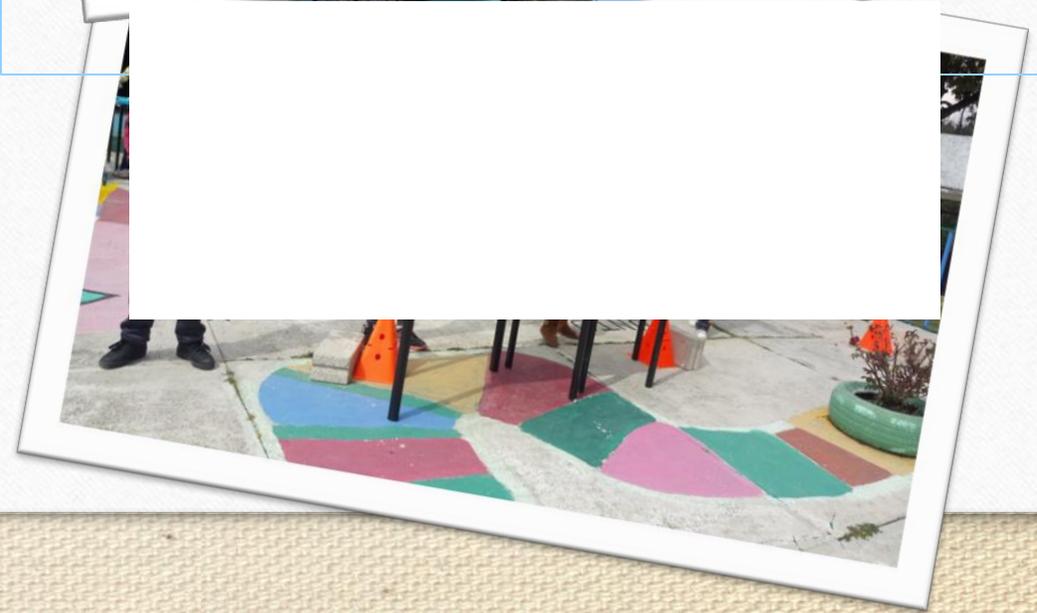
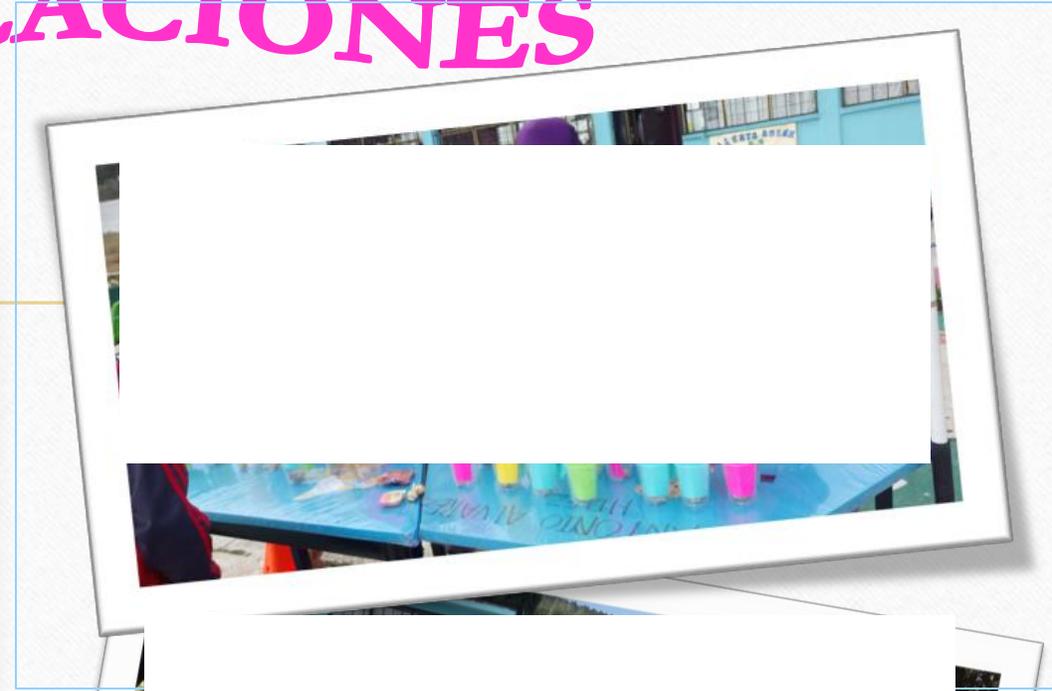
# TENDEDERO DE MULTIPLICACIONES

## MATERIALES

- Playeras de papel con la operación de
- las tablas de multiplicar.
- Vasos etiquetados con los resultados de las tablas de multiplicar.
- Dos tendederos con pinzas de ropa.

## DESARROLLO

1. Previamente se sujeta el tendedero y las pinzas para ropa.
2. En el tendedero se cuelga las playeras de papel con la operación y a un costado se colocan los vasos con el resultado, los alumnos tendrán que descolgar cada playera y colocarlo en el vaso correcto.
3. Gana el alumno que coloque todas las playeras en su cesto correspondiente.



# Domino multiplicador

## MATERIALES

- Domino

## DESARROLLO

1. Repartir las fichas de acuerdo al numero de jugadores.
2. Un primer jugador coloca una ficha al centro de la mesa, el siguiente jugar tendrá que colocar una ficha que contenga el resultado de la multiplicación de la ficha o una multiplicación que de como resultado el numero de la ficha.
3. Gana el jugador que logre colocar todas sus fichas.



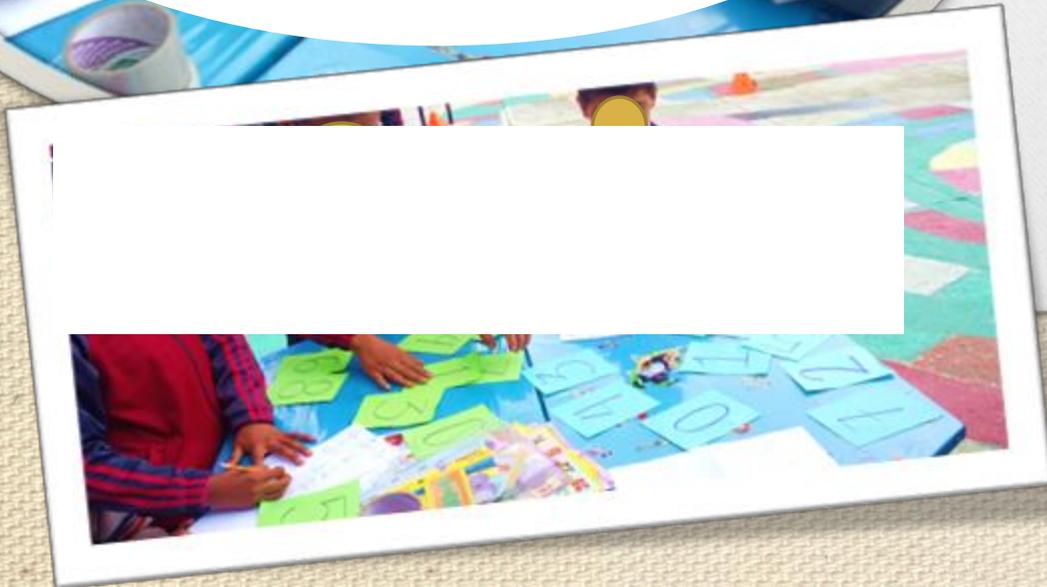
# FORMANDO EL RESULTADO

## MATERIALES

- Dos juegos de tarjetas con los números del 0 al 9

## DESARROLLO

1. Los alumnos se ubican en binas, a cada uno se le proporciona un juego de tarjetas.
2. El docente les dirá una operación con tablas de multiplicar, ejemplo: cuánto es 15 por 3, los alumnos buscan los números que necesitan para formar el resultado. Gana la pareja que logro tener el mayor numero de aciertos.



# FORMANDO MULTIPLICACIONES

## MATERIALES

- Dos dados
- Hojas blancas
- Lápices

## DESARROLLO

1. Comienza un jugador lanzando los dos dados al aire.
2. Cada participante realiza la suma correspondiente de los puntos de los dados. En seguida, proceden a escribir todas las multiplicaciones posibles para obtener el mismo resultado de la suma de los dados.
3. Obtiene un punto el jugar que haya logrado formar la mayor cantidad de operaciones.
4. Gana el jugador que obtenga mas puntos.

