



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



1, 2, 3 multiplica

Autor(a): Emilia Alcántara Juárez
Escuela Primaria Manuel María Lombardi 15EPR4843P
Soyaniquilpan de Juárez, México
20 de octubre de 2022



INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas son elementales en el proceso de aprendizaje de las alumnas y alumnos, ya que mediante ellas se adquieren, se refuerzan aprendizajes esperados enriqueciendo sus saberes previos, también permite desarrollar habilidades y aptitudes.

El siguiente trabajo es un material didáctico, un recurso lúdico titulado” **1, 2,3 multiplica** “en el cual se describe paso a paso el desarrollo para su práctica. Está diseñado con la intención de que se pueda aplicar de segundo a sexto grado, ya que se considera el aprendizaje esperado de matemáticas segundo grado: Resuelve problemas de multiplicación con números naturales menores que 10^1 retomado del Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación Aprendizajes Clave para la educación Integral 2017, el siguiente juego permite apoyar el proceso enseñanza aprendizaje mediante la suma reiterada¹ como introducción a la multiplicación y en otros grados, excepto primero, se retomó el tema : Multiplicación y división con el aprendizaje esperado: calcula mentalmente de manera aproximada y exacta, multiplicaciones de un numero de dos cifras por uno de una cifra y divisiones con divisor de una cifra², retomado del Plan y programas de estudio orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación Aprendizajes Clave para la educación Integral 2017 . Los materiales/recursos que se requieren son fáciles de adquirir.

1, 2,3

MULTIPLICA

¿QUE ES?



Imagen 1
Autoría propia



Imagen 2
Autoría Propia

Es un juego diseñado con la intención de que se pueda aplicar en todos los grados, excepto primero. Aprender las tablas de multiplicar es un poco complejo ya que tradicionalmente era memorístico, pero tal vez no significativo para las y los alumnos. Este juego permite reflexionar y resolver problemas con multiplicación, además de desarrollar habilidades sociales entre el alumnado.

Propósito:

- Lograr que las alumnas y alumnos adquieran conocimientos significativos, mediante la apropiación de las tablas de multiplicar mediante actividades lúdicas.

Material/recursos:

- 10 botellas PET/recipientes similares
- 10 pelotas de esponja o en su caso bolas de periódico.
- Base para sostener las botellas (madera, metal, concreto).
- Uno a cinco cestos multiusos de plástico
- Humanos (de uno a 10 participantes)



Imagen 3
Autoria propia



Imagen 4
Autoria propia

INSTRUCCIONES:

- Cortar la parte inferior de las 10 botellas, se le deja la tapa rosca.
- Fijar las 10 botellas con la abertura hacia arriba, en la base de madera, metal o en la pared para que no se muevan y sea más fácil de jugar.
- Colocar un cesto multiusos en el suelo.
- Presentar las 10 pelotas o bolas de papel.

DESARROLLO DEL JUEGO

1. Integrar equipos de varios participantes de acuerdo al número de la tabla que se vaya a trabajar.
2. Se coloca cada participante frente a una botella ya fijada en la base, aproximadamente a un metro de distancia, recomendado para segundo grado o en su caso para los grados de tercero a sexto colocaran un cesto multiusos en el suelo.
3. Indicar el momento en que los participantes lancen una pelota al mismo tiempo en la botella o en el cesto multiusos, cuando los participantes hallan enceestado sus respectivas pelotas dirán en voz alta, el número de participantes por el número de pelota que encestaron ¿da como resultado? contarán las pelotas y mencionaran el resultado.

El Docente interviene y complementa, por ejemplo, en la tabla de multiplicar del dos: **dos participantes por una pelota que encesto cada uno, da como resultado dos y se representa dos por uno = dos.**

3. Continuar encestando una pelota más y mencionaran lo mismo, de acuerdo a la tabla de multiplicar que se esté retroalimentando, el Docente interviene para reafirmar resultados.
4. Seguir la secuencia hasta que enceste cada participante 10 pelotas o bolas de papel periódico en la botella o en el cesto multiusos.
5. Retroalimentar todas las tablas de multiplicar realizando el mismo desarrollo para cada una, solamente cambiará el número de participantes de acuerdo a la tabla que se elija.

Este juego sirve para apoyar el proceso enseñanza aprendizaje de segundo grado, sugiriendo utilizar las botellas pet, ya que les permite practicar sumas reiteradas¹, como introducción a la multiplicación. De tercero a sexto grado se recomienda utilizar el cesto multiusos para que identifiquen directamente los resultados.



Imagen 5
Autoría propia



Imagen 6
Autoría Propia



Imagen 7
Autoría Propia

CONCLUSIÓN

Este juego se puede realizar en la escuela y en el hogar, retroalimentando las tablas de multiplicar de manera fácil y divertida; así las alumnas y alumnos podrán resolver los desafíos que se les presente en la vida diaria, el material/recursos que se requieren son fácil de conseguir.



Imagen 8
Autoría propia



Imagen 9
Autoría propia



Imagen 10
Autoría propia

REFERENCIAS

1.-APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACION INTEGRAL (2017) Educación Primaria 2°. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Páginas 242, 245 y 246 MATEMATICAS. PRIMARIA. 2° SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA.

2.-APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACION INTEGRAL (2017) Educación Primaria 4°. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Página 232 MATEMATICAS. PRIMARIA. 4° SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA.