



EDOMEX
ECONOMÍA PRIMA, RESALTANDO FUERTES



Aprendiendo matemáticas a través del juego digital

Autor(a): Guzmán Mendoza Reyna
Escuela Primaria "Quetzalcóatl" 15EPR4339H
Atizapán de Zaragoza, México
25 enero de 2023





Aprendiendo Matemáticas a través del juego digital

Nombre del Docente: Guzmán Mendoza Reyna

AMBITO: Aprovechamiento académico

OBJETIVO: Continuar con el proceso de aprendizaje a través de la implementación de herramientas digitales que le permitan a los alumnos desarrollar sus habilidades para alcanzar los aprendizajes esperados de manera lúdica y digital.

NOMBRE DEL PROYECTO: Aprendiendo Matemáticas a través del juego digital

JUSTIFICACIÓN: Ante la necesidad de transformar el proceso de enseñanza- aprendizaje, debemos adecuar y mejorar nuestras prácticas pedagógicas conforme a los retos y desafíos que nos presenta en la actualidad la vida; el uso de las tecnologías (TICS) las cuales nos facilitan la comunicación, nos proporciona mejores recursos, tenemos acceso a la información, conocimiento de material didáctico y aplicaciones educativas; son un pilar en esta difícil etapa para que los NNA continúen con su educación; por tal motivo el implementar "los juegos interactivos" como una estrategia didáctica para el aprendizaje de las matemáticas se convierten en un gran estímulo, fomentando la construcción de aprendizajes significativos colocando a los estudiantes como los protagonistas de su propio proceso al "aprender a aprender".

MATERIA: MATEMÁTICAS 5°

Competencias que se Favorecen: Resolver problemas de manera autónoma, Comunicar información matemática, Validar procedimientos y resultados, Manejar técnicas eficientemente.

Aprendizaje esperado: Resuelve problemas que impliquen el uso de las características y propiedades de triángulos y cuadriláteros.

Calcular el perímetro y el área de triángulos y cuadriláteros.

Eje: Forma, Espacio y Medida

Figuras y cuerpos	Ubicación Espacial	Medida
Localización y trazo de las figuras.	Reproducción de figuras usando una cuadrícula en diferentes posiciones como sistema de referencia	Construcción y uso de una fórmula para calcular el área de paralelogramos.

RESPONSABLE: Docente

RECURSOS: Dispositivos (celulares, computadora, tabletas), internet, cuaderno, colores.

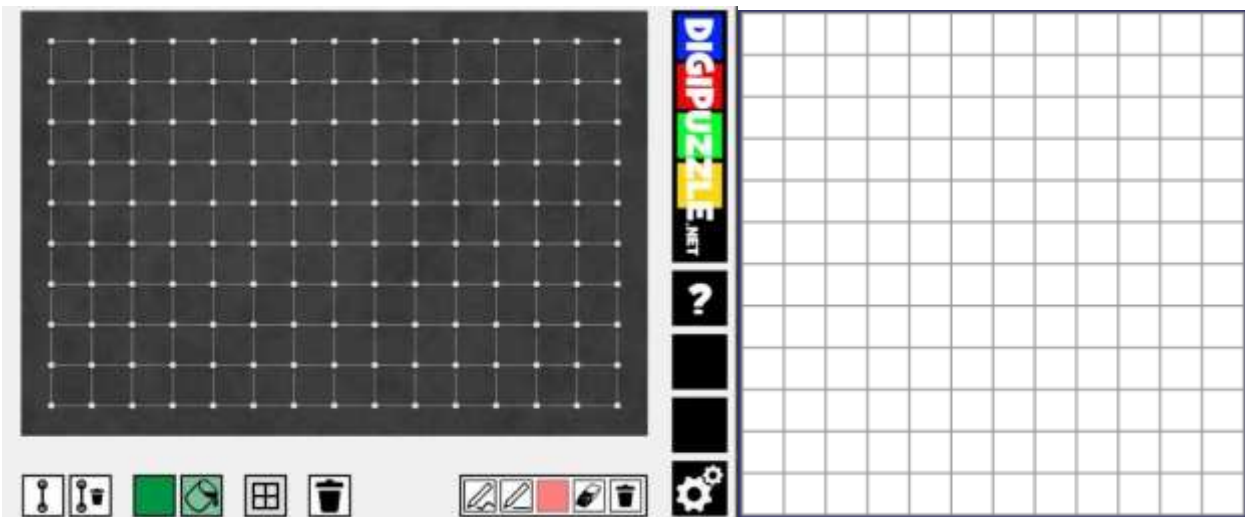
PERIODO: Trabajar en 3 o 4 sesiones



ACTIVIDADES: La siguiente herramienta es una propuesta para trabajar el contenido anteriormente mencionado.

- 1) Trazar en una cuadrícula todas las figuras posibles, cada una debe ocupar solo 7 cuadros de la cuadrícula. Deben acomodarlos en diversas posiciones y formas. Para los alumnos que no cuentan con otro dispositivo pueden trabajarlos en su cuaderno trazando una cuadrícula como le imagen. Se utiliza la herramienta digital de digipuzzle.

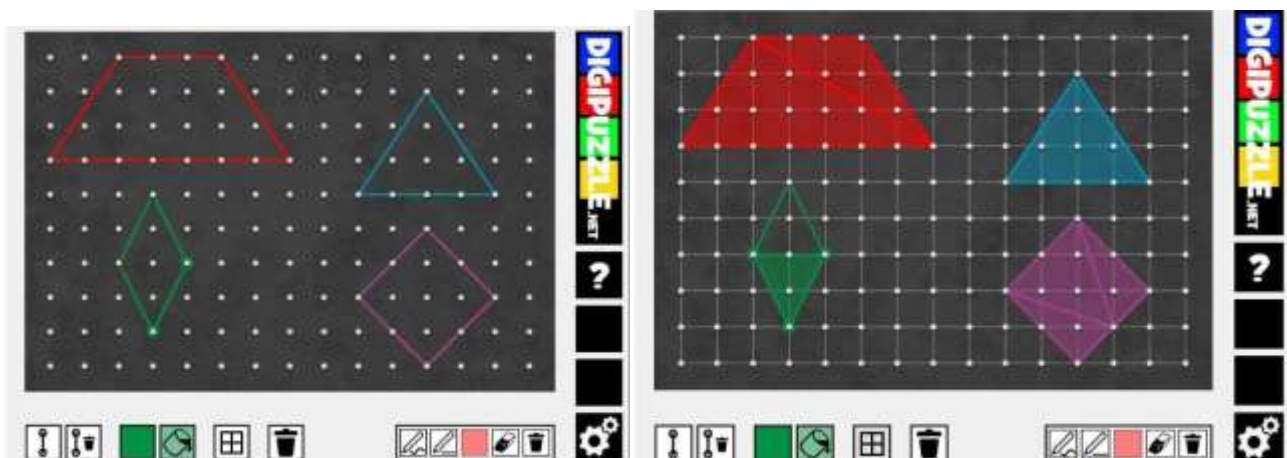
<https://www.digipuzzle.net/minigames/geoboard/geoboard.htm?language=spanish&linkback=../../es/juegoseducativos/juegos/index.htm>



- 2) Geo plano digital (digipuzzle) reproducen diferentes figuras, permitiendo que puedan diferenciar entre perímetro y área.

Con esta herramienta te permite marcar contornos y relleno

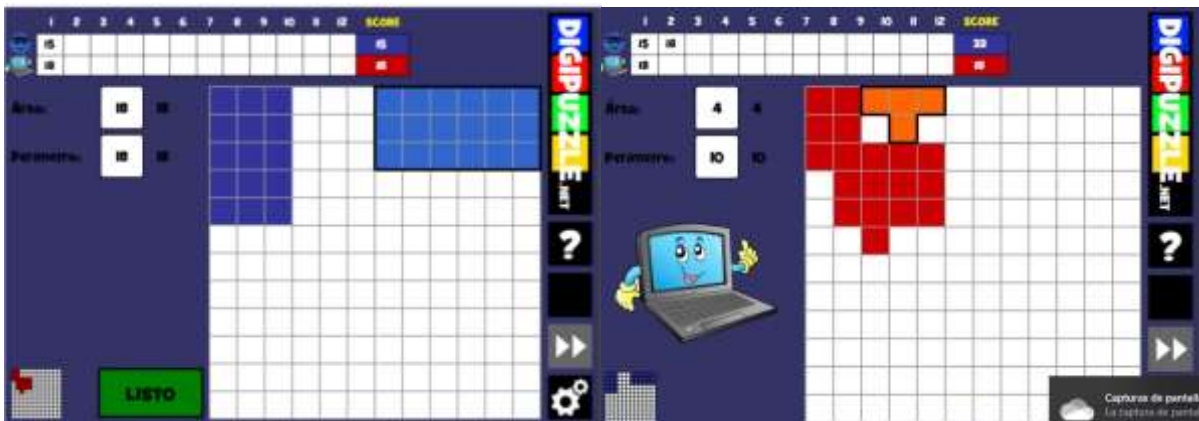
<https://www.digipuzzle.net/minigames/geoboard/geoboard.htm?language=spanish&linkback=../../es/juegoseducativos/juegos/index.htm>





- 3) Intenta llenar tu tablero tanto como puedas, crea las formas en las celdas del tablero considerando el perímetro y área que te pide el marcador al formar la figura se genera un puntaje; se puede jugar de manera individual o por equipos.

<https://www.digipuzzle.net/minigames/areablocks/areablocks.htm?language=spanish&linkback=../es/juegoseducativos/mates/index.htm>





ESCUELA PRIMARIA "QUETZALCOATL"
TURNO: VESPERTINO C.C.T 15EPR4339H
ZONA: P086

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 SCORE

18	12											30
18												18

Área: 15 15

Perímetro: 32 32

LISTO

DIGIPUZZLE.NET

BILIOGRAFÍA

- SEP 2011 programas de estudio 2011 guía para el maestro quinto grado
- www.repositorio.ucm.edu.com
- www.digipuzzle.net