



EDOMEX
LIBERTAD PLENAS. RESPONSABILIDADES PUESTAS.



Quetzapizza

Autora: Palencia Alfaro María Guadalupe
Escuela Primaria: "Quetzalcóatl" 15EPR4741S
Ecatepec de Morelos, México
14 de noviembre de 2022



Contenido

Introducción.....	3
Propósito:.....	3
Componentes.....	4
Materiales.....	4
Actores.....	4
Aplicación.....	4
Desarrollo.....	5
Aprendizajes.....	6
Aprendizajes para el primer ciclo (1º y 2º) :	6
Aprendizajes para el segundo ciclo (3º y 4º)	6
Aprendizajes para el tercer ciclo (5º y 6º)	6
Conclusiones	7
Bibliografía y referencias	7
Anexos.....	8

“Quetzapizza”

Introducción

Es un juego realizado con el propósito de crear diferentes situaciones problemáticas a partir del manejo de material didáctico para que muestren disposición al estudio de la matemática, así como al trabajo autónomo y colaborativo.

Se trata de transportar a los estudiantes a una pizzeria con clientes, cajeros y chefs, logrando problematizarlos con relación a su contexto. Para elaborar una pizza van a tener que describirla ejemplo: Quiero una pizza de octavos con $\frac{2}{8}$ de queso $\frac{4}{8}$ de peperoni y de ingrediente extra $\frac{7}{8}$ de chile. El chef debe prepararla tal como la pide el cliente y el cajero cobrar lo que el cliente solicita, esto propicia a la realización de operaciones básicas. Se incluyen el menú, ingredientes, etc...

Cada ciclo de primaria tiene una variante con base en los aprendizajes del **Propósito:**

El propósito de este material es crear diferentes situaciones problemáticas a partir del manejo del material didáctico, para estudiantes de primaria, elaborado a partir de situaciones reales para que los estudiantes muestren disposición al estudio de las fracciones y operaciones básicas, así como al trabajo autónomo y colaborativo.

Componentes

Materiales

			
Base de pizzas	Ingredientes	Menú	Dinero y caja registradora
Cada base dividida en medios, tercios, cuartos, quintos, sextos, octavos, decimos	Peperoni Queso Chile Jitomate	En versiones diferentes	Monedas y billetes de diferente denominación

Tabla 1. Materiales

Actores

Cajero(a)	Cliente	Chef
<ol style="list-style-type: none"> 1) Toman la orden del cliente 2) Realizan una operación para saber cuánto les deben pagar 3) Comparan su resultado con el del cliente 4) Reciben el dinero del pago 5) Realizan una operación para saber cuánto cambio entregar. 6) Comparan su resultado con el cliente 7) Colocar "PAGADO" en el menú del cliente para que el chef realice su pedido 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Leer el menú 2) Seleccionar su orden 3) Realizar la operación de lo que deberán pagar 4) Comparar resultados con el cajero 5) Seleccionar el dinero con el que pagarán 6) Realizar una operación para saber cuánto cambio recibirán. 7) Recibir su cambio 8) Entregar su orden al chef 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Toman la orden de cada cliente 2) Seleccionan la base o las bases que necesitan 3) Colocan los ingredientes 4) Se aseguran de que corresponda a su orden. 5) Entregan su orden al cliente

Tabla 2. Actores

Aplicación

El juego contiene menú, sin embargo para su aplicación es necesario adecuarla según el grado en que se realiza la actividad.

Desarrollo

El desarrollo de la actividad consiste en lo siguiente:

☛Mostrar a los estudiantes los materiales del juego

☛Presentar a los estudiantes un objetivo (Ejemplo1: Jugar "Quetzapizza" practicando la representación de fracciones y las operaciones básicas)(Ejemplo2: Jugar "Quetzapizza" practicando la suma de fracciones y operaciones básicas con punto decimal)

☛Establecer las reglas del juego:

*Manejar con cuidado los materiales *Formar tres equipos (vendedores, chefs y clientes) *Respetar el rol que les toca por turnos.
*Mantener el respeto por sus compañeros *Seguir todo el procedimiento para adquirir su pizza

☛Explicar en qué consiste cada uno de los roles:

Clientes: 1) Leer el menú 2) Seleccionar su orden 3) Realizar la operación de lo que deberán pagar 4) Comparar resultados con el cajero 5) Seleccionar el dinero con el que pagarán 6) Realizar una operación para saber cuánto cambio recibirán. 7) Recibir su cambio 8) Entregar su orden al chef

Chefs: 1) Toman la orden de cada cliente 2) Seleccionan la base o las bases que necesitan

3) Colocan los ingredientes 4) Se aseguran de que corresponda a su orden. 5) Entregan su orden al cliente

Cajeros (as): 1) Toman la orden del cliente 2) Realizan una operación para saber cuánto les deben pagar 3) Comparan su resultado con el del cliente 4) Reciben el dinero del pago 5) Realizan una operación para saber cuánto cambio entregar. 6) Comparan su resultado con el cliente 7) Colocar "PAGADO" en el menú del cliente para que el chef realice su pedido

☛ Establecer los lugares en dónde se encontrará cada uno de los equipos y entregar materiales.

☛ Cambiar de roles una vez que todos los clientes hayan realizado al menos un pedido con el propósito de que todos participen en cada sección.

☛ Compartir métodos y experiencias de forma grupal

☛ Concluir el juego con la evaluación del objetivo establecido al inicio.

☛ Reflexionar sobre los aspectos a mejorar y las fortalezas que tienen como grupo.

Aprendizajes

A continuación se enlistan los aprendizajes sugeridos a trabajar por cada ciclo según el *Programa de Estudio 2011* (SEP 2012)

Aprendizajes para el primer ciclo (1º y 2º) :

- Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100
- Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta 1000. Usa el algoritmo convencional para sumar

Aprendizajes para el segundo ciclo (3º y 4º)

- Usa fracciones para expresar relaciones parte-todo, medidas y resultados de repartos.
- Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta de cinco cifras
- Resuelve problemas de suma y resta de fracciones con el mismo denominador

Aprendizajes para el tercer ciclo (5º y 6º)

- Lee, escribe y ordena números naturales hasta de cualquier cantidad de cifras, fracciones y números decimales

- Resuelve problemas de suma y resta con números naturales, decimales y fracciones con denominadores, uno múltiplo del otro. Usa el algoritmo convencional para sumar y restar decimales.

Conclusiones

La aplicación del juego debe ser según los aprendizajes de cada grado y con las adecuaciones sugeridas para que los estudiantes se muestran motivados y logren realizar las actividades, además esto permitiría relacionar los contenidos de cada grado con una situación real de los educandos.

Bibliografía y referencias

- SEP (2011). Plan de Estudio 2011.Educación Básica. México: CONALITEG
- SEP (2012). Programa de Estudio 2011.Guía para el maestro. Educación básica. Primaria. Sexto grado. México: CONALITEG
- Tuc, M. (2013). *Clima del aula y rendimiento escolar*. (tesis de licenciatura). Recuperado de:
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Tuc><http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Tuc-Martha.pdf>
- Zabala, A. (2000). *La práctica educativa. Cómo enseñar*. España: Graó

Anexos



Figura 1. Champiñones como ingredientes para la pizza

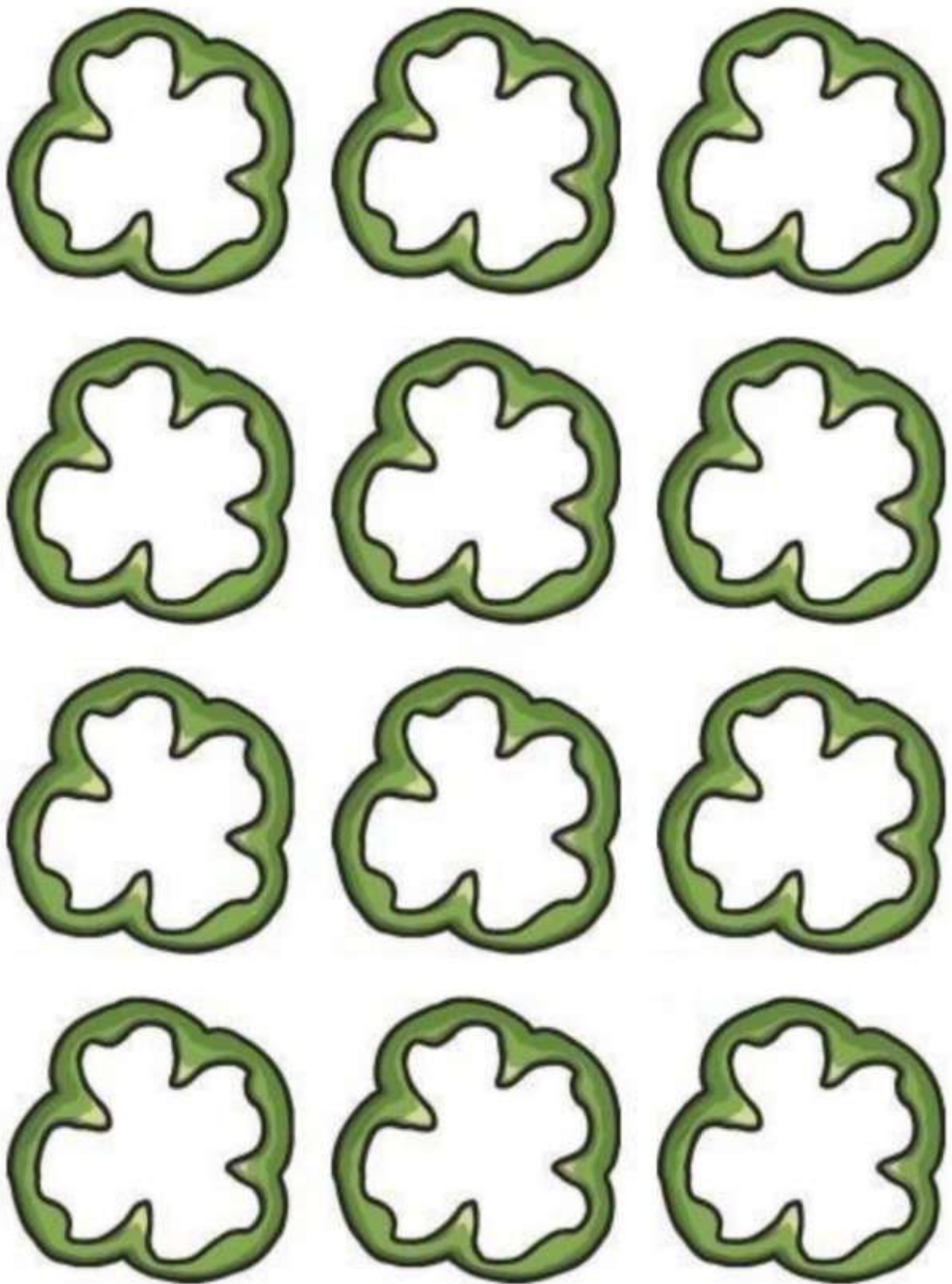


Figura 2. Chiles como ingredientes para la pizza

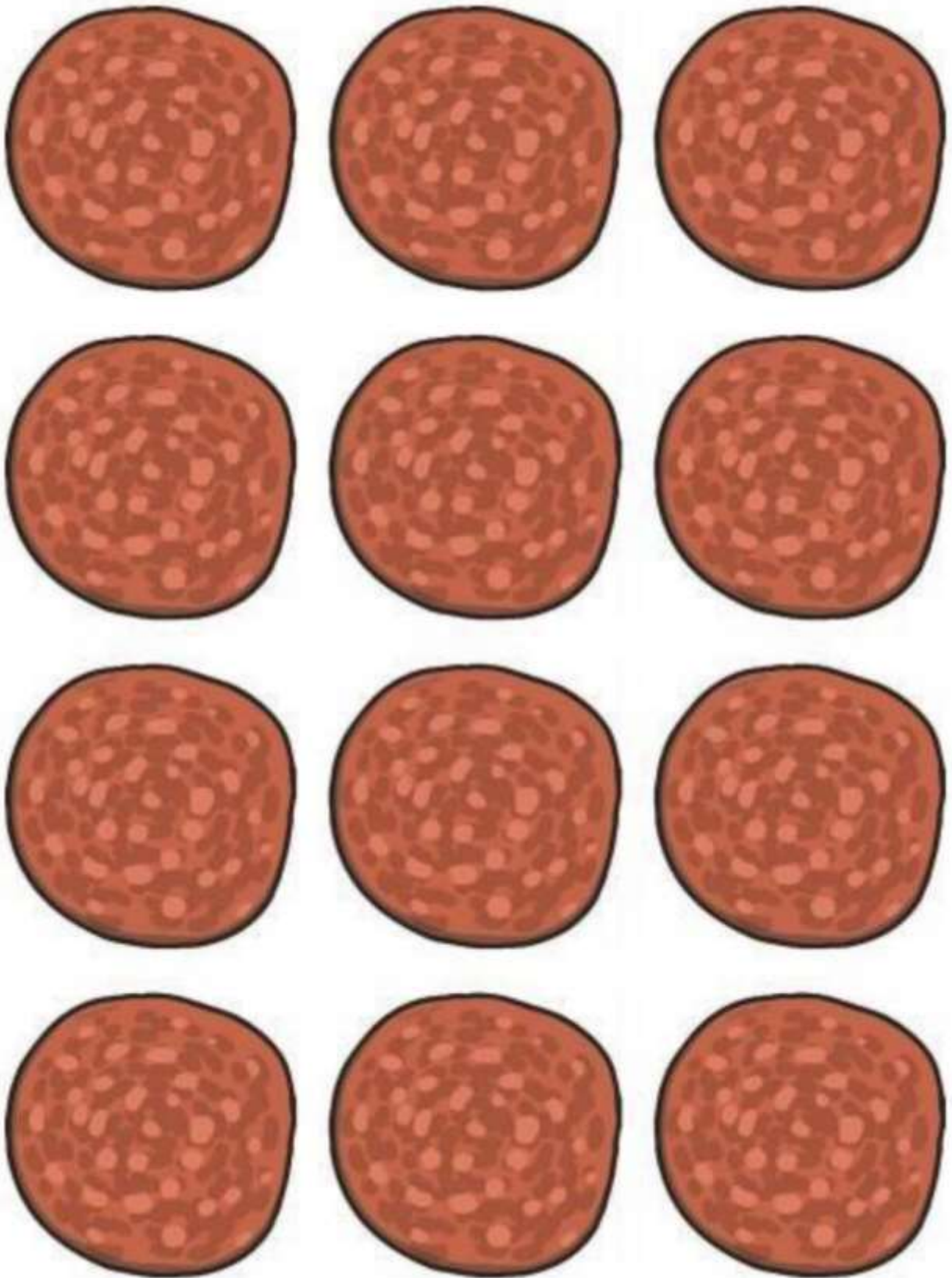


Figura 3. Pepperoni como ingredientes para la pizza

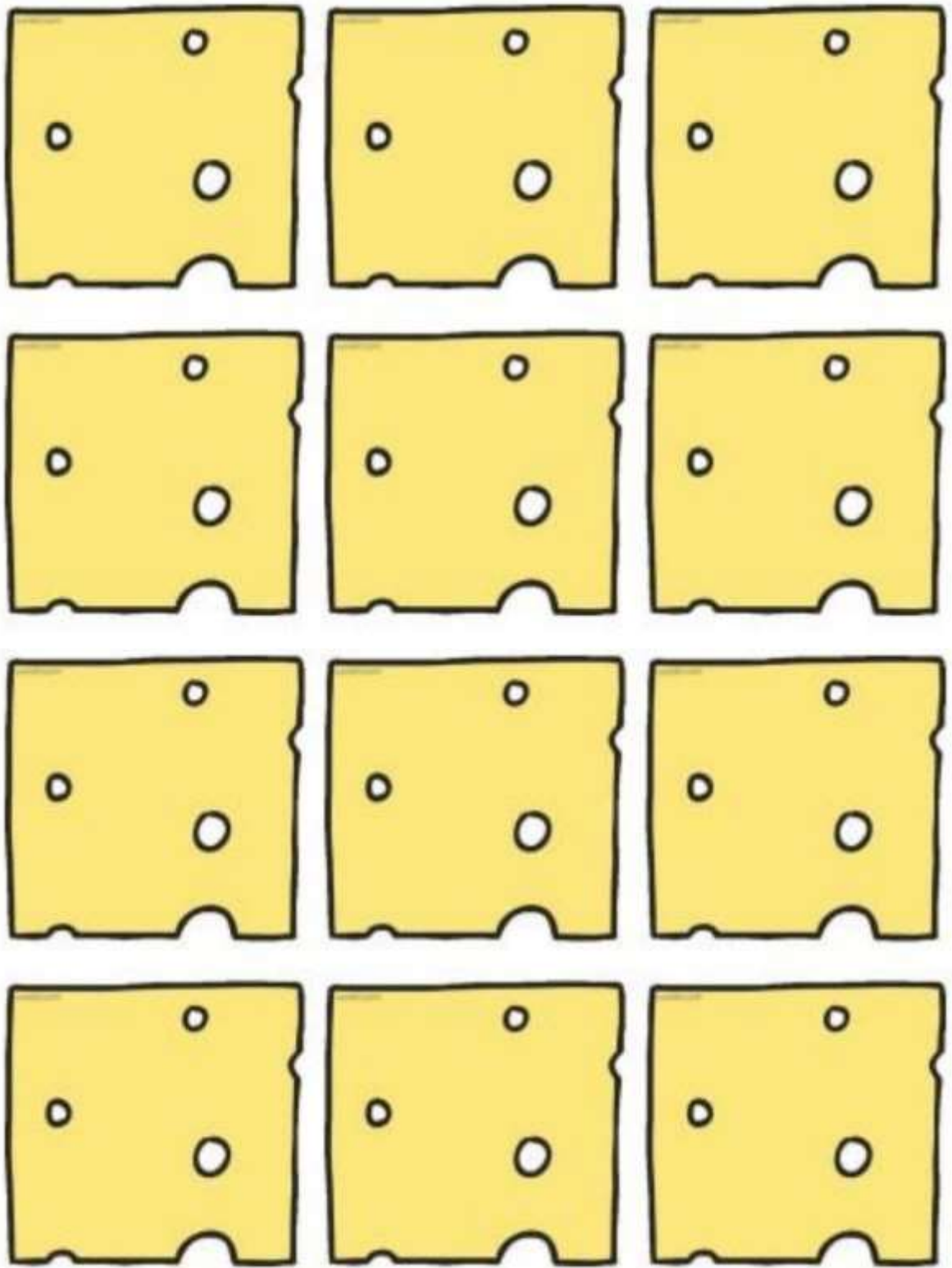


Figura 4. Quesos como ingredientes para la pizza

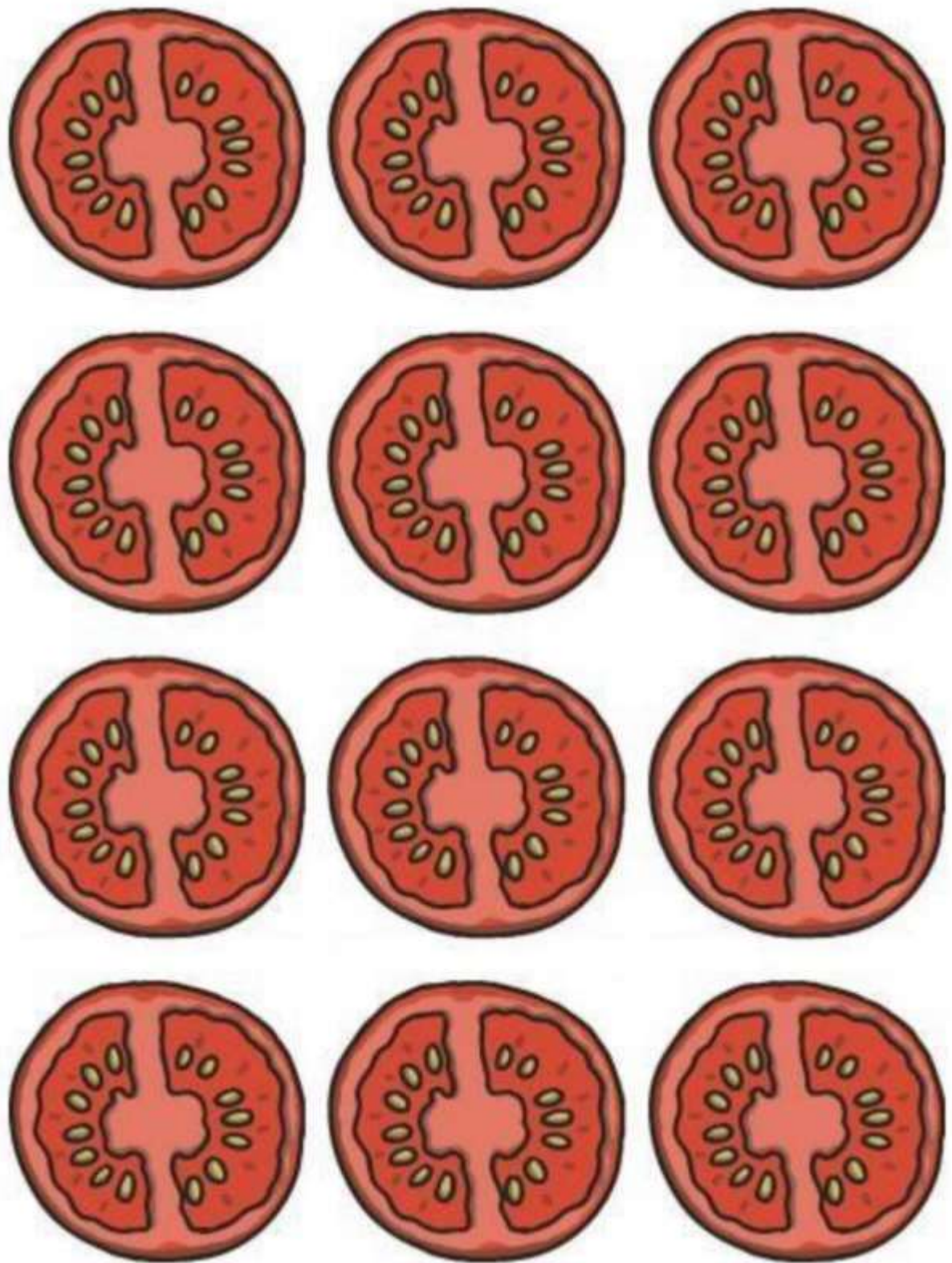


Figura 5. Jitomate como ingredientes para la pizza

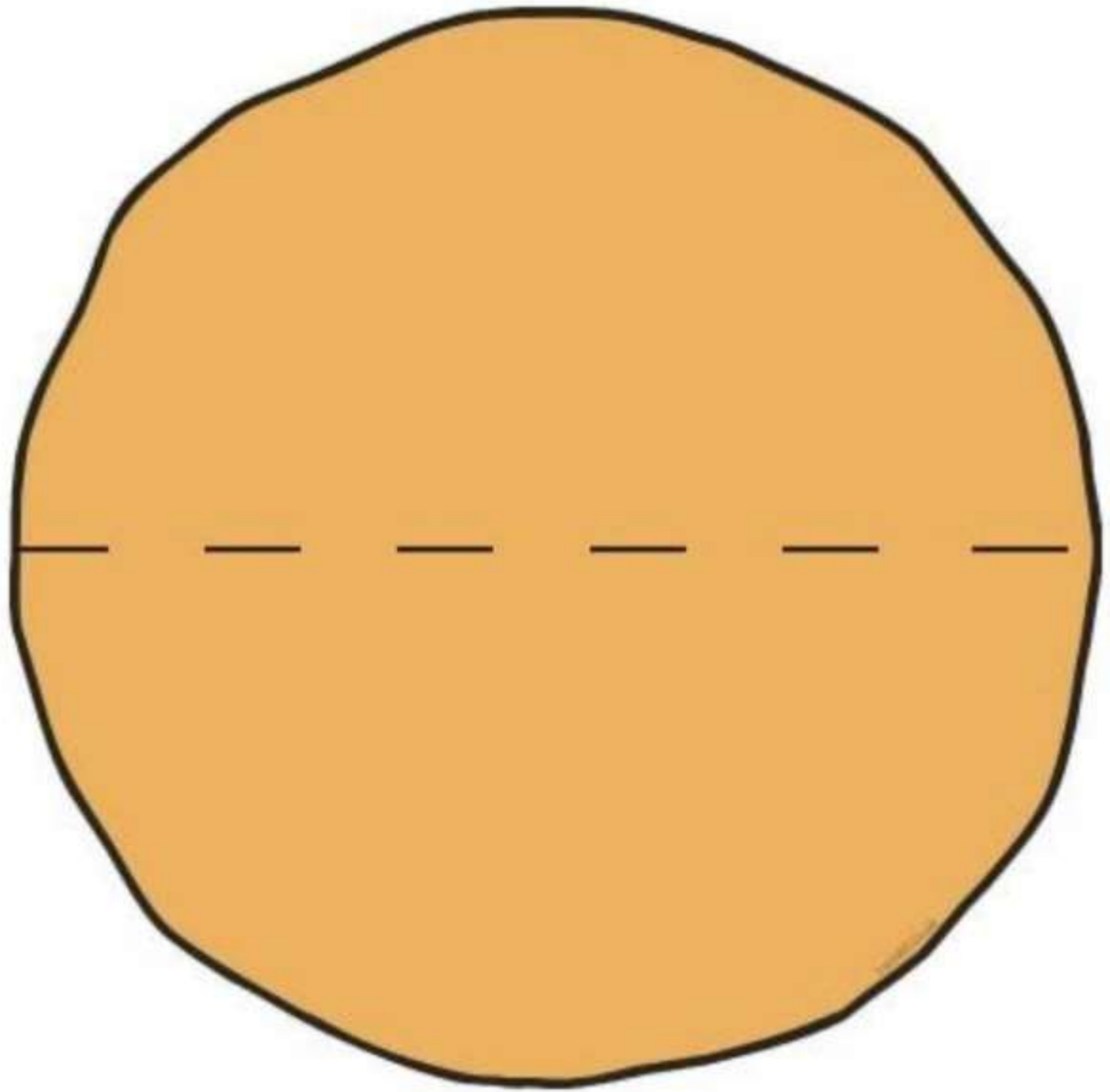


Figura 6. Base para pizza que representa medios

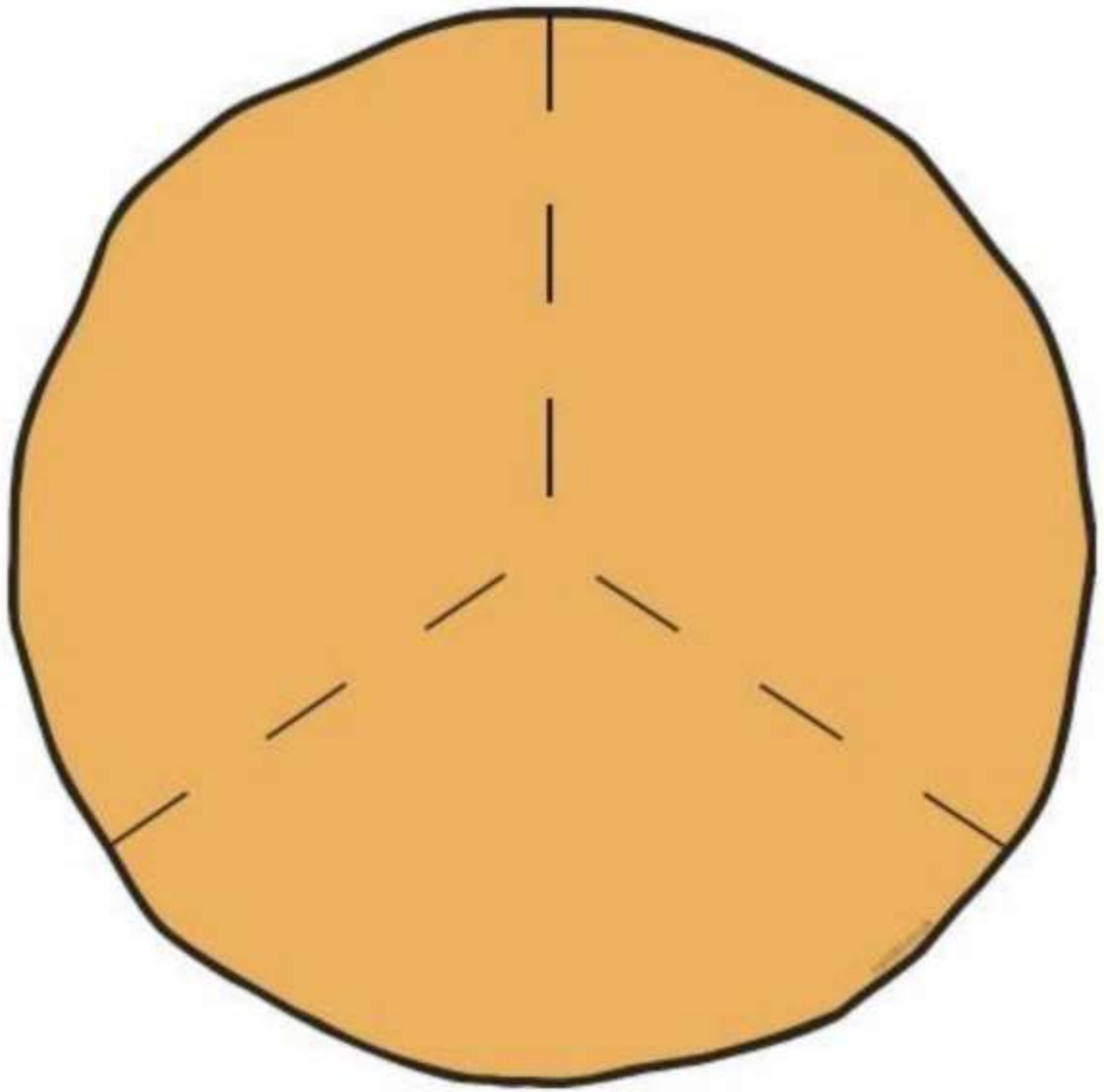


Figura 7. Base para pizza que representa tercios

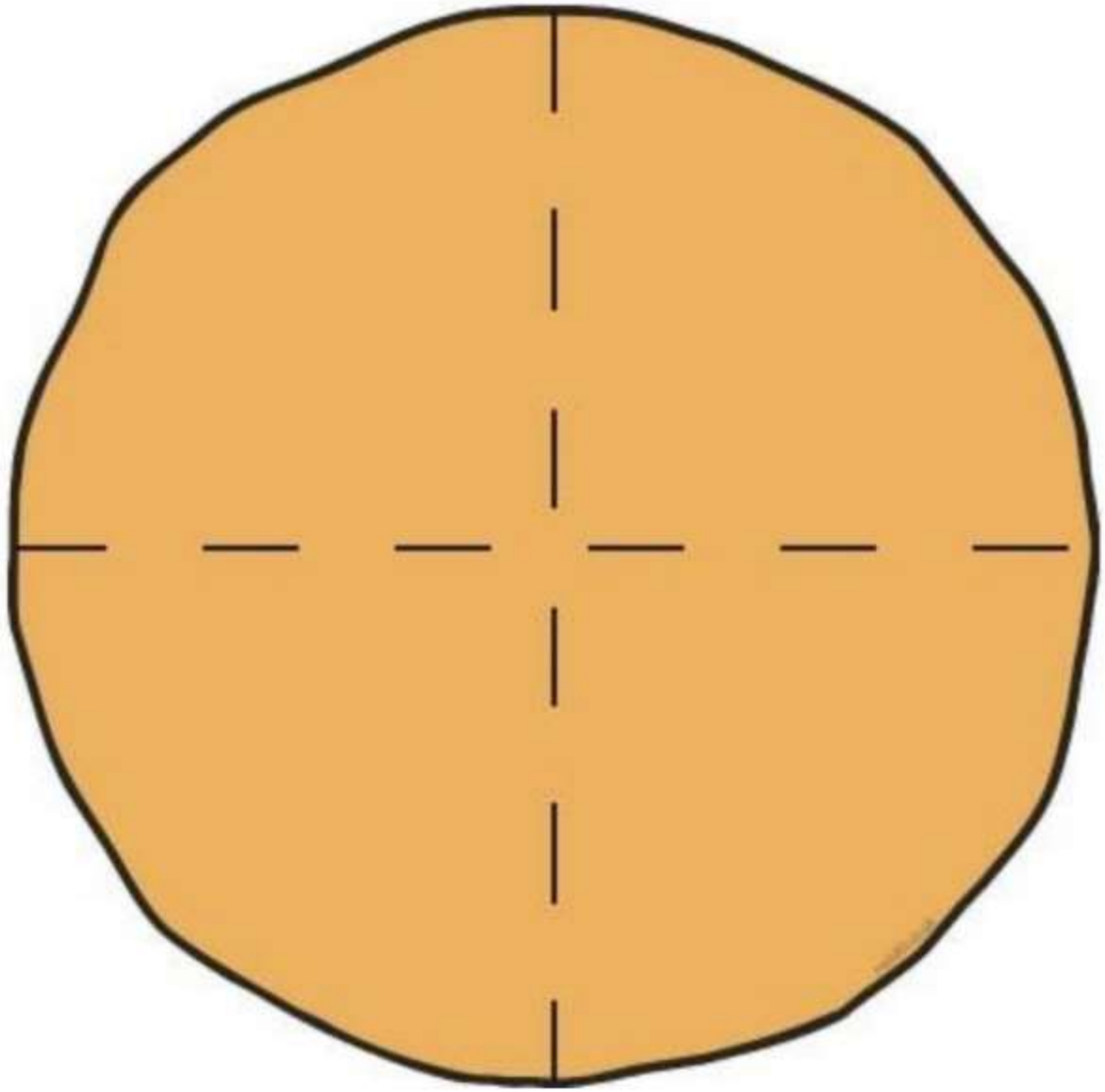


Figura 8. Base para pizza que representa cuartos

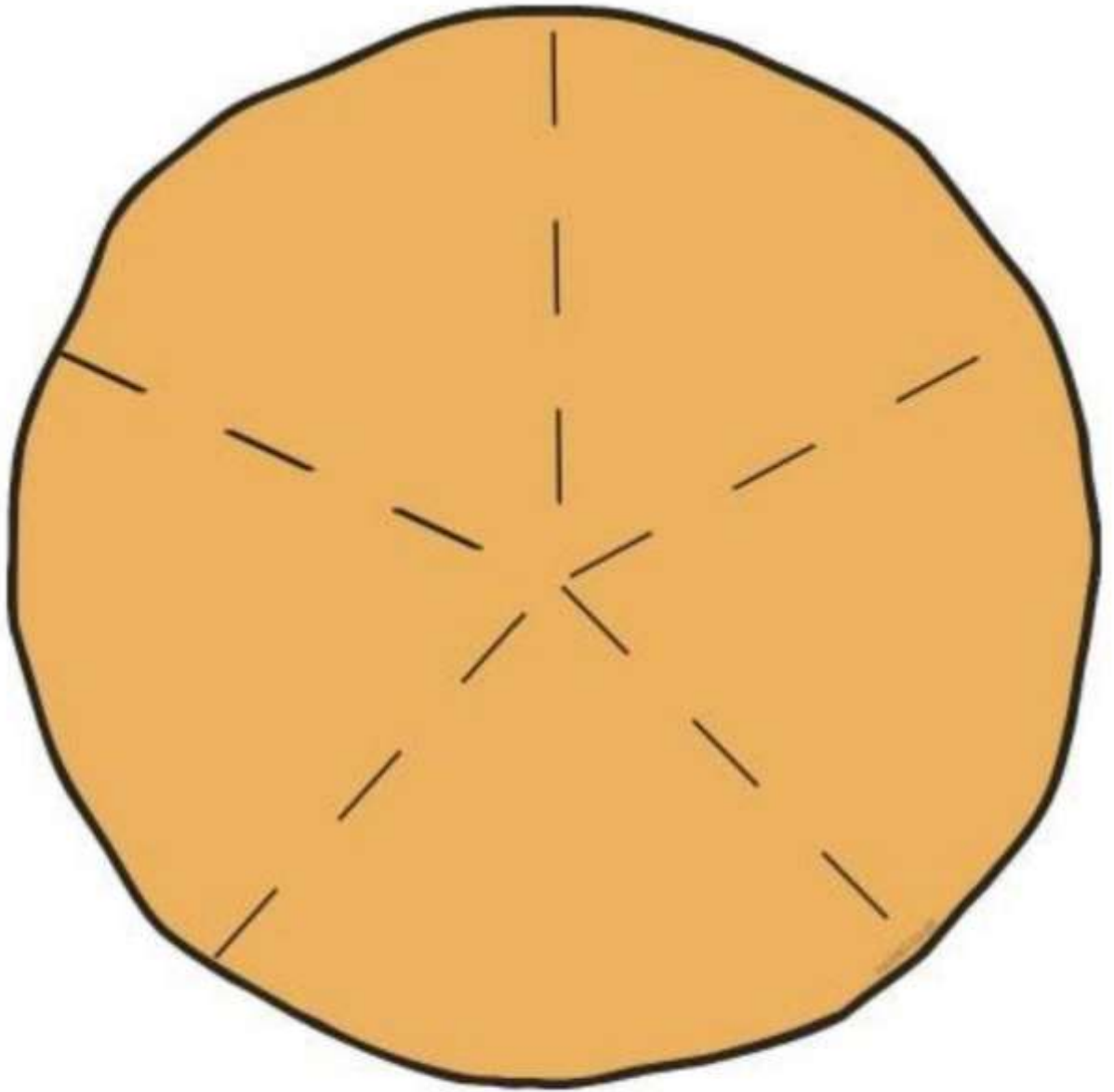


Figura 9. Base para pizza que representa quintos

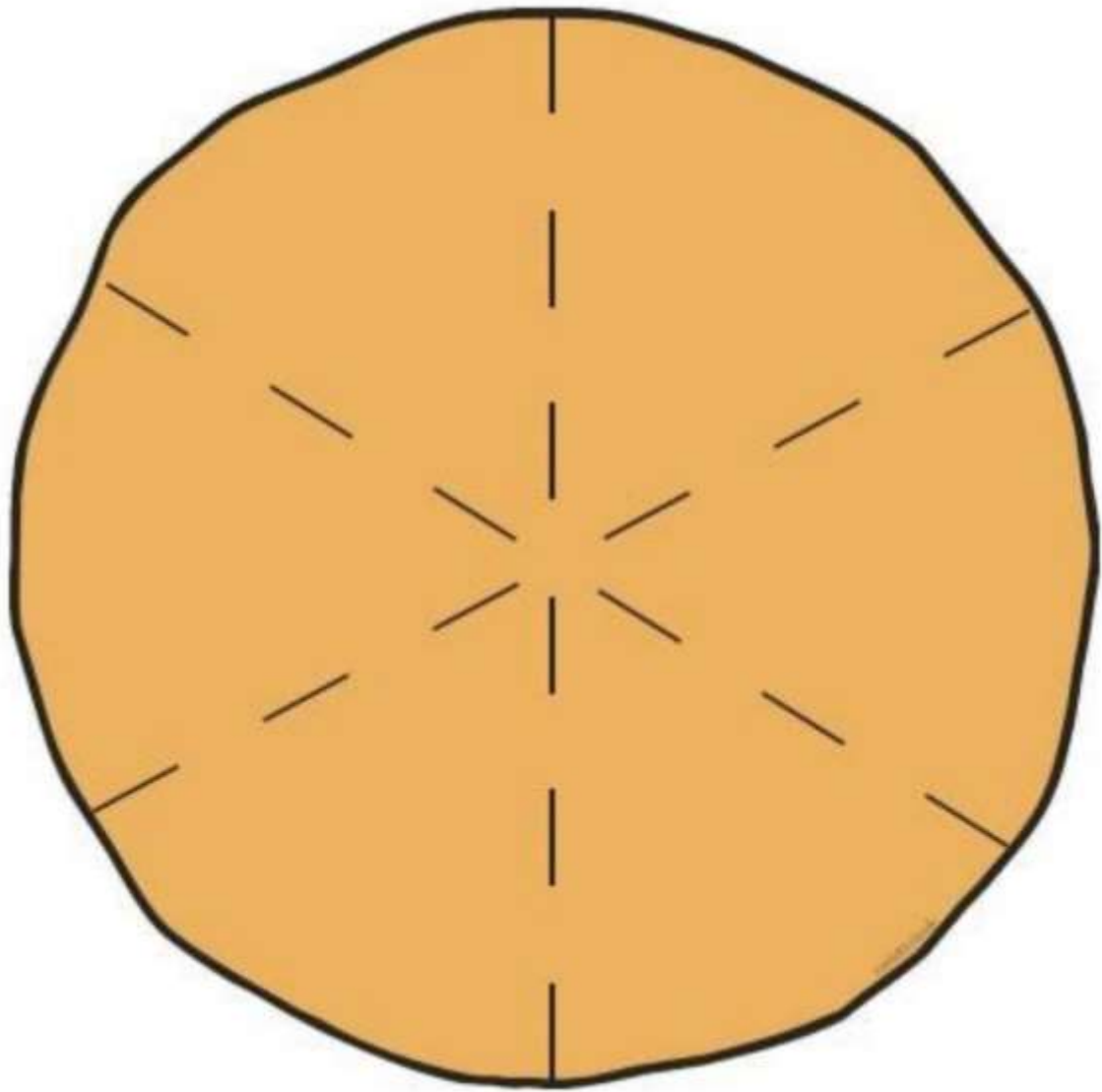


Figura 10. Base para pizza que representa sextos

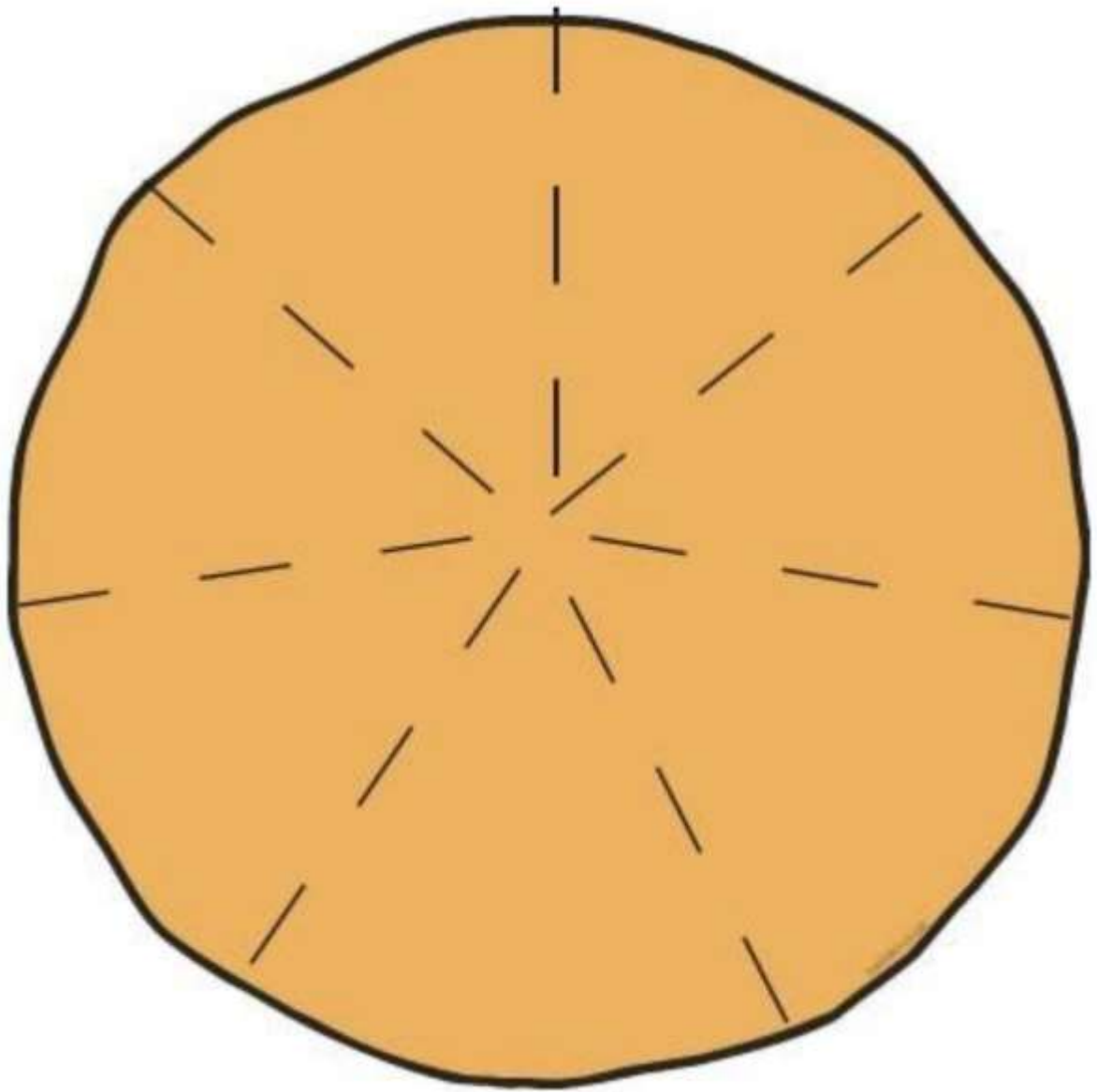


Figura 11. Base para pizza que representa séptimos

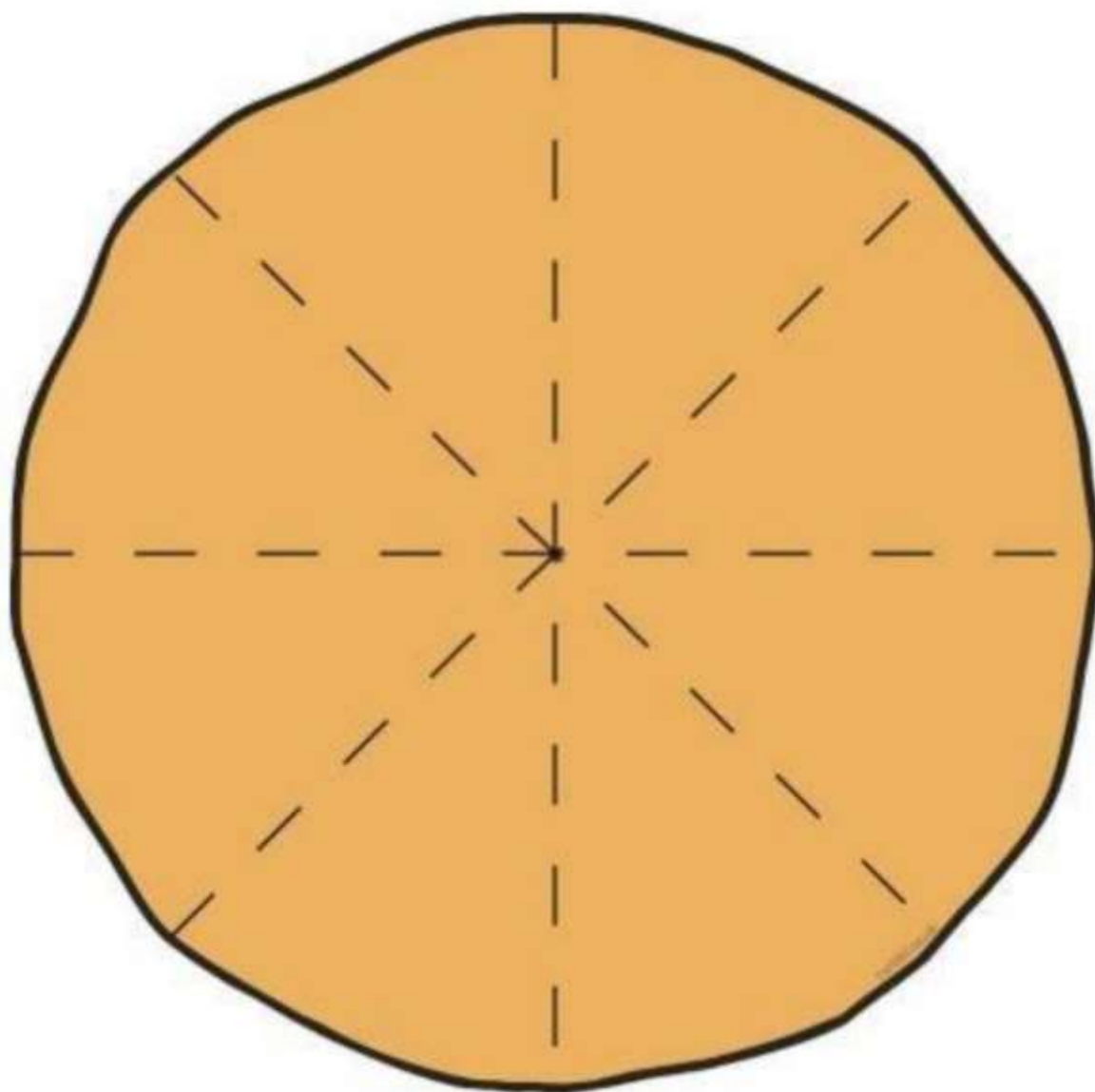


Figura 12. Base para pizza que representa octavos



Quetza pizza

ELIGE TU PIZZA

MEDIOS	\$150.81
TERCIOS	\$160.76
CUARTOS	\$168.69
QUINTOS	\$175.59
SEXTOS	\$180.75
SÉPTIMOS	\$193.26
OCTAVOS	\$195.34

INGREDIENTES ELIGE DOS INGREDIENTES

Queso
Peperoni
Chile
Jitomate
Champiñones

INGREDIENTES EXTRA

Queso	\$25.54
Peperoni	\$35.35
Chile	\$28.34
Jitomate	\$33.47
Champiñones	\$27.32

Realiza tus operaciones

Figura 13. Menú para aplicar la actividad en primaria alta



Quetza pizza

ELIGE TU PIZZA

MEDIOS	\$150
TERCIOS	\$160
CUARTOS	\$168
QUINTOS	\$175
SEXTOS	\$180
SÉPTIMOS	\$193
OCTAVOS	\$195

INGREDIENTES ELIGE DOS INGREDIENTES

Queso
Peperoni
Chile
Jitomate
Champiñones

INGREDIENTES EXTRA

Queso	\$25
Peperoni	\$35
Chile	\$28
Jitomate	\$33
Champiñones	\$27

Realiza tus operaciones

Blank area for performing calculations.

Figura 14. Menú para aplicar la actividad en primaria baja



Figura 15. Dinero didáctico para que los estudiantes puedan realizar sus compras