

**NOMBRE DE LA ESTRATEGIA:** "DOMINO DE FRACCIONES".

**NOMBRE Y CARGO DE QUIEN LO PROMUEVE (DOCENTE):** MARCO ANTONIO PELAYO ACOSTA. Docente

**NIVEL EDUCATIVO:** (CCT Y ESTADO) SINALOA 25DTV0130Y

**OBJETIVO DE ESTE MATERIAL:** Que los alumnos aprendan a obtener fracciones comunes equivalentes para su aplicación en la obtención del denominador común necesario en las operaciones de adición y sustracción de fracciones.

**DESCRIPCIÓN:** Se elaboran tarjetas (fichas) en cartulina de 6 x 12 cm. dividida en dos partes por una línea y se anota en los extremos una fracción común, se reparten las tarjetas en cantidades iguales a cada alumno, el juego comienza poniendo en la mesa una tarjeta y el alumno de la derecha deberá colocar una tarjeta que contenga una fracción equivalente a las de los extremos si no tiene tocará el turno al siguiente, gana al que se le terminen primero sus fichas.

**ACCIONES REALIZADAS PARA PROMOVER:** -Ver el video ¿dónde se utilizan las fracciones?  
-Resolver los ejercicios propuestos en el libro del alumno -Actividad lúdica: realizar el juego «domino de fracciones» -Evaluación de aprendizajes esperados.

**IMPACTO ALCANZADO:** Después de analizar los resultados de las evaluaciones del bloque 2, se observa que la comprensión de los alumnos respecto al tema de fracciones equivalentes varia en relación al diagnóstico inicial quedando de la siguiente manera: el 90% de los alumnos comprende y aplica el concepto de fracciones equivalentes en la adición y sustracción de fracciones, derivado de la implementación de la actividad lúdica.

**EVIDENCIA: (IMÁGENES) SE ANEXA LA PRESENTACIÓN DE LA DESCRIPCIÓN Y ARGUMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA EN POWER POINT.**

