

**NOMBRE DE LA ESTRATEGIA:** EL CAJERO

**NOMBRE Y CARGO DE QUIEN LO PROMUEVE (DOCENTE):**

**NIVEL EDUCATIVO:** 13DPR2651B HIDALGO

**OBJETIVO DE ESTE MATERIAL:** QUE LOS ALUMNOS DETERMINEN EL ORDEN DE NÚMEROS DE 3 CIFRAS

**DESCRIPCIÓN:** SE LES FACILITÓ EL USO DE EXPRESIONES ADITIVAS, PARA HACER LA COMPARACIÓN DE NÚMEROS Y EL ORDEN EN QUE SE ESCRIBEN. PUSIERON EN JUEGO ESTRATEGIAS PARA RESOLVER SUMAS DE 2 DÍGITOS SE PROMOVÍÓ LA AUTORREGULACIÓN Y CORRECCIÓN ENTRE LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO.

**ACCIONES REALIZADAS PARA PROMOVER:** SE FORMAN EQUIPOS, MÁXIMO DE 6 INTEGRANTES. SE REPARTE EL MATERIAL (FICHAS AZULES PARA LAS UNIDADES, FICHAS ROJAS PARA LAS DECENAS Y FICHAS AMARILLAS PARA CENTENAS) Y DOS DADOS (AZUL PARA UNIDADES, ROJO PARA DECENAS). SE NOMBRA AL NIÑO (A), QUE SERÁ EL CAJERO, SE LES DA UN TIEMPO DE 10MIN. TERMINADOS LOS 10 MIN, SE NOMBRA A OTRO NIÑO(A)

**IMPACTO ALCANZADO:** EL LOGRAR MEJORAR LA INTEGRACIÓN GRUPAL PORQUE SE TRABAJÓ EN EQUIPO, INTEGRÁNDOLOS EN DIFERENTES LUGARES, PARA QUE SE REALIZARA EL JUEGO CON DIFERENTES INTEGRANTES Y TUVIERAN LA OPORTUNIDAD DE CONVIVIR EN UN TRABAJO COLABORATIVO

**EVIDENCIA:** (IMÁGENES)



Escuela Primaria Matutina “Leona Vicario” C.C.T 13DPR2651B ubicada en Guillermo Pastrana S/N colonia

El Paraíso” Tulancingo de Bravo, Hgo.

**Estrategia didáctica:** “El Cajero”.

Los avances significativos que hubo en los grupos de segundo año son:

El lograr mejorar la integración grupal porque se trabajó en equipo, integrándolos en diferentes lugares, para que se realizara el juego con diferentes integrantes y tuvieran la oportunidad de convivir en un trabajo colaborativo, así mismo como mejorar la participación de los alumnos tímidos, todos tuvieron la oportunidad de ser “el cajero” y así mejorar el autoestima de éstos alumnos, aprender lúdicamente los motivó mucho, utilizar material manipulable, les resultó significativo para la vida cotidiana.

**Material:**

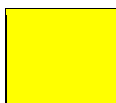
Fichas de foami de 3 x 2.5 cm.



Unidades



Decenas



Centenas

2 dados azul y rojo.

Se les facilitó el uso de expresiones aditivas, para hacer la comparación de números y el orden en que se escriben.

Mejóro el cálculo mental de sumas y restas antes de llegar a la convencionalidad.

Pusieron en juego estrategias para resolver sumas de 2 dígitos

Se promovió la autorregulación y corrección entre los integrantes del equipo.

Lograron identificar implícitamente en cada suma, la multiplicación ejemplo:

$$\begin{array}{r} 5 \\ 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = \quad \times 00000 \\ \quad \quad \quad \quad \quad \quad 00000 \end{array}$$



4 0 0 0 0  
0 0 0 0 0

Hemos tenido dificultades en el aula por inasistencias, por lo cual cuando regresan, están en desventaja con el resto del grupo, falta de materiales; así como validar conjeturas, comunicar, analizar e interpretar procedimientos de resolución y encontrar diferentes formas de resolver los desafíos matemáticos.

Algunos de nuestros alumnos saben resolver y formular preguntas, construyen nuevos conocimientos a partir de saberes previos, pero tenemos otros que únicamente les interesa el juego por sí solo, discuten si los demás integrantes no les hacen caso o hacen lo que ellos desean.

El que aprendan lúdicamente les motiva mucho, así como trabajar con material concreto y lo más significativo es que jugar a trabajar en un banco, les hace pensar que son adultos.

Se favoreció la participación activa y libre de los alumnos que son apáticos ante las matemáticas.

La práctica de lo aprendido se cumplió en un 60%, un 15% lo realizó medianamente y el 25% no lo logró.

## RÚBRICA

	S	C.S	E.O	R.A
Realiza el cálculo mental de suma y resta.				
Puso en juego estrategias para resolver sumas y restas de 2 dígitos.				
Logró identificar en cada suma ITERADA, la multiplicación.				



Promovió autorregulación y corrección entre integrantes de equipo.				
--	--	--	--	--

### PLAN DE TRABAJO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA “EL CAJERO”

**ASIGNATURA:** Desafíos matemáticas.

**BLOQUE III**

**LECCIÓN:** 28

**CONTENIDOS:** Orden y comparación de números, hasta de 3 cifras.

**INTENSIÓN DIDÁCTICA:** Que los alumnos determinen el orden de números de 3 cifras.

**ACTIVIDADES:**

Se forman equipos, máximo de 6 integrantes.

Se reparte el material (fichas azules para las unidades, fichas rojas para las decenas y fichas amarillas para centenas) y dos dados (azul para unidades, rojo para decenas).

Se nombra al niño (a), que será el cajero, se les da un tiempo de 10min.

Tiran el dado azul y el número que les salga, será la cantidad de fichas que les va repartiendo, cuando junten 10 fichas azules, se cambian por una roja, cuando reúnan 10 fichas rojas se les dará una ficha amarilla. Previamente se escribe en el pizarrón el valor del color de las fichas.

Terminados los 10 min, se nombra a otro niño(a) para que funja como cajero.

El juego termina cuando todos los integrantes ya han estado en el papel de cajeros.

Gana el niño(a) que reúna más fichas amarillas, lo cual se traduce a puntos





