

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: JUEGOS MATEMÁTICOS LLAMADOS EL GATO Y SUS PULGAS Y MAQUINA DE DULCES

NOMBRE Y CARGO DE QUIEN LO PROMUEVE (DOCENTE): LIZBETH PÉREZ PÉREZ

NIVEL EDUCATIVO: (CCT Y ESTADO) TLAXCALA 29DJN0137Y

OBJETIVO DE ESTE MATERIAL: RESUELVAN PROBLEMA MANEJANDO DIVERSOS MATERIALES CONCRETOS Y DANDO LES LA OPORTUNIDAD Y PLASMAR DETERMINADAS CANTIDADES, PERMITIÉNDOLES ENCONTRAR SUS PROPIAS TÉCNICAS DE CONTEO PROMOVRIENDO EN ELLOS SU RAZONAMIENTO NUMÉRICO, CONSTRUYENDO DE MANERA GRADUAL EL CONCEPTO Y SIGNIFICADO DE ABSTRACCIÓN NUMÉRICA

DESCRIPCIÓN: A LOS ALUMNOS SE LE DA LA IMAGEN DEL UN GATO O DE UNA LA MAQUINA DE DULCES, ASÍ COMO PULGAS DE JUGUETE O DULCES EN MEDIO DE LAS MESAS Y POSTERIORMENTE SE LES PLANTAN PROBLEMAS SENCILLO Y COTIDIANOS, QUE IMPLICAN AGREGAR O QUITAR ELEMENTOS EN CANTIDADES NO MAYORES A DIEZ ELEMENTO

ACCIONES REALIZADAS PARA PROMOVER: CON ANTERIORIDAD SE TRABAJO CON LOS ALUMNOS EL SIGNIFICADO Y UTILIZACIÓN DE LOS NÚMEROS EN SU ALREDEDOR, ASÍ COMO LOS PRINCIPIOS DE CONTEO

IMPACTO ALCANZADO: LOS ALUMNOS SE MUESTRAN ENTUSIASMADOS Y REACCIONAN MAS RÁPIDO A LAS ACCIONES QUE TIENEN QUE HACER PARA RESOLVER EL PROBLEMA ADEMÁS DE QUE DE MANERA ESPONTANEA MENCIONAN SI AGREGARON O QUITARON ELEMENTOS. PAULATINAMENTE ELLOS TAMBIÉN VAN FORMULANDO Y PROPONIENDO PROBLEMAS MATEMÁTICOS

EVIDENCIA: IMAGEN



