



FICHERO DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA TELESECUNDARIA



Programa Escuelas de Tiempo Completo

Secretaría de Educación Pública
Otto Granados Roldán

Subsecretaría de Educación Básica
Javier Treviño Cantú

Encargado de los Trabajos de la
Dirección General de Desarrollo de la
Gestión Educativa
Secretario Técnico Directivo Nacional
"La Escuela al Centro"
Pedro Velasco Sadi

Director General Adjunto de Innovación
José Luis Márquez Hernández

Edición

Ivonne Santillán Olivares
Francisco Javier Moreno Barrera
Dulce María Buenrostro García
Daniel Galván Almazán

Rediseño

Yoshi Carmina Vázquez Gutiérrez

Secretario de Educación Pública del estado de Tlaxcala
Dr. Manuel Camacho Higuareda

Directora de Educación Básica
Mtra. Reyna Maldonado Hernández

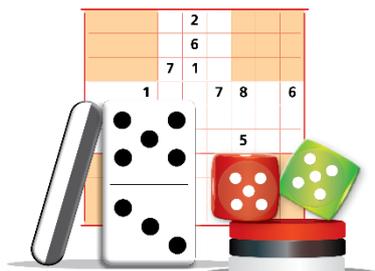
Coordinador Local de Escuelas de Tiempo
Completo en el estado de Tlaxcala
Ing. José Israel Rodríguez Flores

Coordinador Académico de Escuelas de Tiempo Completo
Compilación y Elaboración
Mtra. Carlos T. Rascón Payán
Mtra. José Francisco Mendoza Cruz

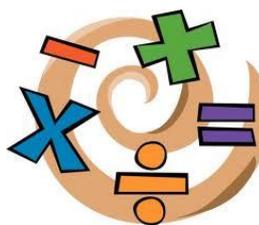
"Este Programa es de carácter público, no es patrocinado ni promovido por partido político alguno y sus recursos provienen de los impuestos que pagan todos los contribuyentes. Está prohibido el uso de este Programa con fines políticos, electorales, de lucro y otros distintos a los establecidos. Quien haga uso indebido de los recursos de este Programa deberá ser denunciado y sancionado de acuerdo con la ley aplicable y ante la autoridad competente".

Artículos 7 y 12 de la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental.
"Este Programa está financiado con recursos públicos aprobados por la Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión y queda prohibido su uso para fines partidistas, electorales o de promoción personal de los funcionarios".
Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental.

"Este Programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos al desarrollo social". Artículo 28 de la Ley General de Desarrollo Social".



Jugar con números
y *algo más...*



Hagamos las matemáticas
divertidas



Jugar con números y *algo más...*

La Línea de trabajo educativa ***Jugar con números y algo más*** del Programa Escuelas de Tiempo Completo, está orientada a favorecer que las y los estudiantes construyan conocimientos matemáticos y desarrollen habilidades propias de la asignatura de matemáticas como estimar, calcular, medir, generalizar, imaginar e inferir. A su vez se propone promover actitudes positivas hacia el estudio de las matemáticas, como el gusto y la autoconfianza al trabajar con los números, al explorar las formas geométricas y, en general, al manejar información matemática.

Las actividades propuestas en las siguientes fichas de trabajo fueron elegidas para que las y los alumnos usen sus conocimientos matemáticos con creatividad y flexibilidad, provocando con ello que su experiencia sea grata, recreativa y que al mismo tiempo fortalezca de manera significativa los aprendizajes de los contenidos curriculares establecidos el Modelo Educativo 2017 de la Secretaría de Educación Pública.

Se sugiere a las y los docentes que antes de comenzar cada actividad con los alumnos, lean atentamente todos los apartados de las fichas; esto reportará, entre otras ventajas: Identificar el momento más idóneo para insertar el juego dentro de la secuencia didáctica que se está trabajando; por ejemplo, si es pertinente trabajarlo antes o después de un desafío del libro de matemáticas, o bien, si se trata de un juego para construir conocimiento o para practicar algo que ya se vio en clase.

A su vez que:

- Prepare o solicite a las y los estudiantes el material que se usará, en caso necesario.
- Prevea las dificultades que podría tener un grupo en particular y, si se considera pertinente, hacer los ajustes necesarios.
- Anticipe los errores que podrían cometer los niños como parte de la construcción del conocimiento en juego, y pensar en una estrategia para enfrentarlos.

ÍNDICE

- 1.- El Arte De Las Coordenadas
- 2.- Cambio De Posiciones Con 6 Fichas
- 3.- Sopa Geométrica
- 4.- Dominó De Figuras Poligonales
- 5.- Las Tres En Raya
- 6.- Uniendo Vértices
- 7.- Nim De 3 Filas
- 8.- Salto De Canguro
- 9.- Los Gatos Y El Ratón
- 10.- Múltiplos Y Divisores: Triángulos
- 11.- Futbol Matemático
- 12.- Xou Dou Qi
- 13.- Cinco Caminos
- 14.- La Brujita
- 15.- Crucigrama De Fracciones Y Porcentajes
- 16.- Fel-li
- 17.- Pentágonos Algebraicos
- 18.- Las Ocho Reinas
- 19.- Jugando Con Expresiones
- 20.- El Solitario
- 21.- El Pasaje Algebraico
- 22.- Bridg-it
- 23.- Memory De Ecuaciones Iniciales
- 24.- El Circuito De Los Factores
- 25.- El Dragón Escondido
- 26.- Sudomates De Ecuaciones
- 27.- Bingo Matemático
- 28.- Coordenadas Cartesianas
- 29.- Múltiplos Y Dados: Baraja
- 30.- Joka

EL ARTE DE LAS COORDENADAS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: Individual

Pregunte a las y los estudiantes si saben los que son las coordenadas y para qué sirven.

Comente que en la vida diaria las usamos como sistema de referencia. Por ejemplo: Al buscar un domicilio, se busca el nombre de la calle, la colonia, el número de cuerdas, los números de las casas. Es decir, la dirección es un punto de referencia dentro de un sistema de referencia.

Explique que un punto sobre un plano se puede definir mediante la intersección de dos rectas conocidas como coordenadas.

A continuación pida que usen las coordenadas (de 1 a 24) para definir puntos sobre la cuadrícula. Si conectas esos puntos en orden, hallarás una imagen oculta.



Intención didáctica

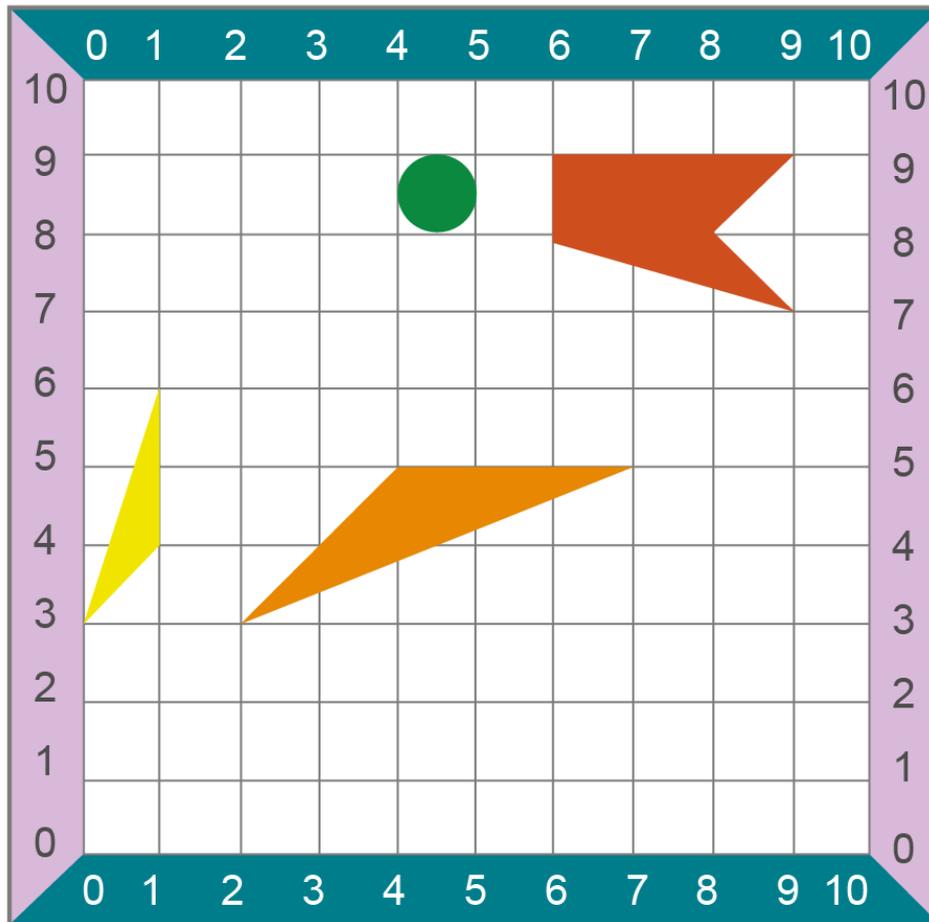
Ubicar objetos y lugares cuya ubicación desconoce, mediante la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.



Materiales

-Lápiz
-Libreta

EL ARTE DE LAS COORDENADAS



Para concluir la actividad solicite que usando como puntos de referencia su casa y la escuela, establezcan las coordenadas de llegada.

Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

CAMBIO DE POSICIONES DE FICHAS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos

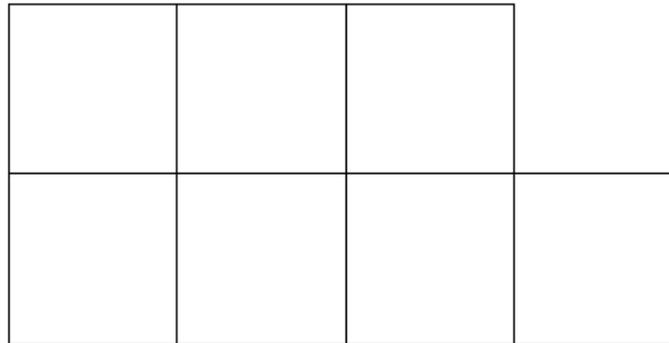


Desarrollo de la actividad

Número de participantes: Individual

Inicie preguntando si han jugado este juego y si también lo han jugado en su versión electrónica; que comenten qué nombres tenían esos juegos.

El juego consiste en intercambiar las posiciones de las fichas, es decir, las fichas azules acabarán donde están situadas las rojas, y éstas donde están las azules.



Intención didáctica

Resuelve problemas que implican comparar dos o más razones.



Materiales

El material es 6 fichas (3 fichas de cada color) colocadas como se indica en el siguiente tablero de 7 casillas.

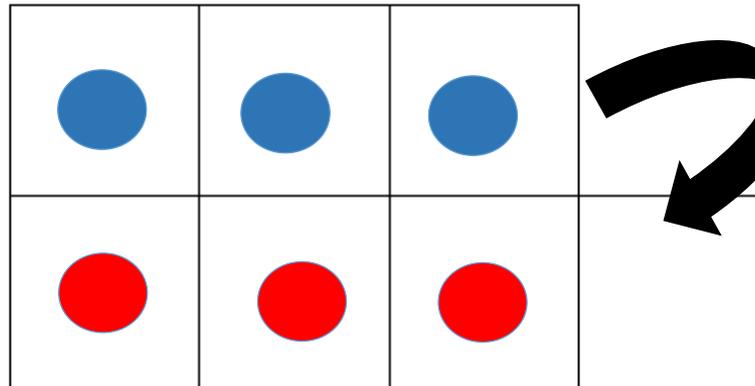
CAMBIO DE POSICIONES DE FICHAS

Reglas del juego:

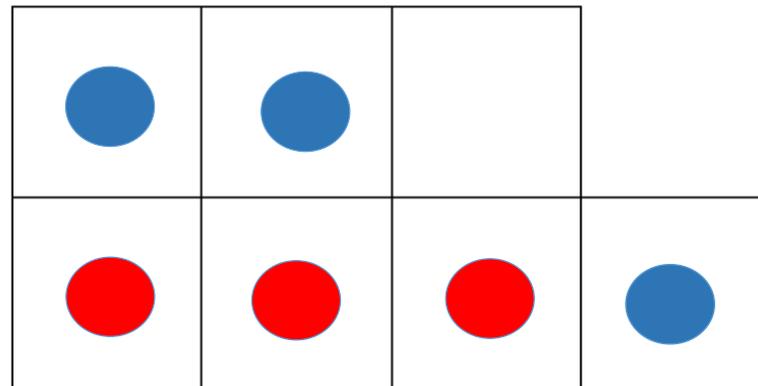
- a) Las fichas de distinto color se mueven alternativamente.
- b) Una ficha se puede mover a una casilla adyacente que esté vacía en movimiento vertical, horizontal o diagonal. Por ejemplo, se puede pasar de la posición A la posición B.

Para cerrar la actividad, explore junto con las y los estudiantes cuántas maneras distintas encontraron para resolverlo.

Posición A



Posición B



SOPA GEOMÉTRICA


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático


Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica


Correspondencia curricular
Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos


Desarrollo de la actividad

Número de participantes: equipos de 5 o 7 participantes (equipos impares).

Inicie comentando que este juego tiene como objetivo retomar los conceptos básicos de geometría en secundaria.

Instrucciones

Se sugiere formar equipos de 5 a 7 alumnos. Pida a cada equipo que busquen la palabra que corresponda a cada una de las siguientes frases enlistadas.

Una de las reglas es que todos los integrantes del equipo tienen que participar.

Las palabras pueden estar ubicadas en posición horizontal, vertical, inclinada e incluso de manera inversa.

Para cerrar la actividad haga un repaso de los conceptos por equipos y señale que esta actividad hace más fácil la comprensión de los conceptos.


Intención didáctica

Analiza la existencia y unicidad en la construcción de triángulos y cuadriláteros y determina usar criterios de congruencia de triángulos.


Materiales

-Sopa de letras.



SOPA GEOMÉTRICA

R	A	O	S	O	L	U	C	O	N	C	E	J
B	N	B	A	I	R	B	T	O	P	U	U	K
P	T	U	T	D	I	C	J	N	L	A	I	S
A	R	C	O	A	E	T	O	T	C	D	R	E
R	E	C	B	R	A	Q	M	L	N	R	S	G
A	C	U	T	A	N	G	U	L	O	A	V	M
L	T	R	U	Y	G	U	O	P	B	D	X	E
E	A	X	S	O	U	C	I	L	B	O	M	N
L	N	Z	O	B	L	A	G	U	D	O	D	T
A	G	W	T	U	O	M	M	R	A	T	A	O
P	U	N	T	O	I	D	E	E	A	M	A	C
L	L	A	D	O	S	R	R	I	O	D	O	N
A	O	B	T	U	S	A	N	G	U	L	O	S

1. Rectas coplanares sin puntos en común. (singular).
2. Cuadrilátero cuyos ángulos son todos rectos.
3. Término primitivo.
4. Triángulo cuyos ángulos internos son agudos.
5. Unión de dos rayos con un origen común.
6. Unión de una semi-recta con su origen.
7. Rayos cuya unión forma un ángulo.
8. Angulo cuya medida es 90grados.
9. Triángulo que tiene un ángulo obtuso. (plural).
10. Cuadrilátero cuyos lados son congruentes.
11. Distancia del centro a un punto de la circunferencia.
12. Unidad común para medir ángulos.
13. Angulo que mide menos de 90 grados.

Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
 ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

MENÚ DE FIGURAS POLIGONALES



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2 o 4 jugadores, todo el grupo

Comience preguntando si saben qué es una figura poligonal, complemente sus respuestas o en su caso explique.

Reglas del juego:

- Ser reparten las fichas a los jugadores.
- Empieza el que tiene la ficha con la figura de un triángulo equilátero.
- Los jugadores juegan por turno intentando formar una cadena de figuras definiciones.
- Si no se tiene ficha, se pasa su turno.
- Gana el que se queda antes sin fichas.

Como cierre de la actividad pida que identifiquen objetos con formas poligonales en su vida cotidiana (comida, ropa...)



Intención didáctica

Deduce y usa las relaciones entre los ángulos de polígonos en la construcción de polígonos regulares.



Materiales

- Domino recortable.
- Tijeras



MENÚ DE FIGURAS POLIGONALES

	●	Triángulo Isósceles	●		●	Eneágono Regular	●		●	Trapecio
	●	Triángulo Rectángulo	●		●	Cuadrado	●		●	Triángulo Escaleno
	●	Círculo	●		●	Paralelogramo	●		●	Rectángulo
	●	Triángulo Equilátero	●		●	Rombo	●		●	Octágono Regular
	●	Hexágono No regular	●		●	Cuadrilátero Cualquiera	●		●	Decágono Regular
	●	Hexágono Cóncavo	●		●	Pentágono no regular	●		●	Hexágono Regular
	●	Pentágono Cóncavo	●		●	Heptágono	●		●	Decágono
	●	Pentágono Regular	●		●	Polígono estrellado	●		●	Triángulo Rectángulo Isósceles

Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

LAS TRES EN RAYA



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos

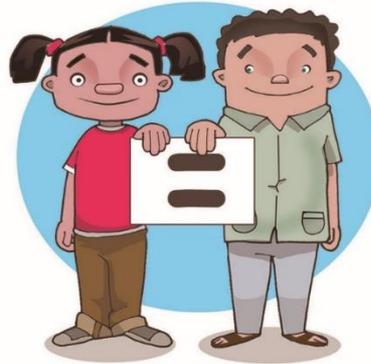


Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2 jugadores, todo el grupo

Inicie explicando que “Las tres en raya” es un juego antiguo que consta de un tablero cuadrado en el que figuran las diagonales y dos líneas paralelas a los lados por el punto medio (paralelas medias). La intersección de estas líneas son los lugares o las casillas en los que se colocan las fichas.

Cada jugador tiene como objetivo colocar sus 3 fichas en una misma línea (horizontal, vertical o diagonal).



Intención didáctica

Estima, compara y ordena longitudes y distancias con unidades no convencionales.



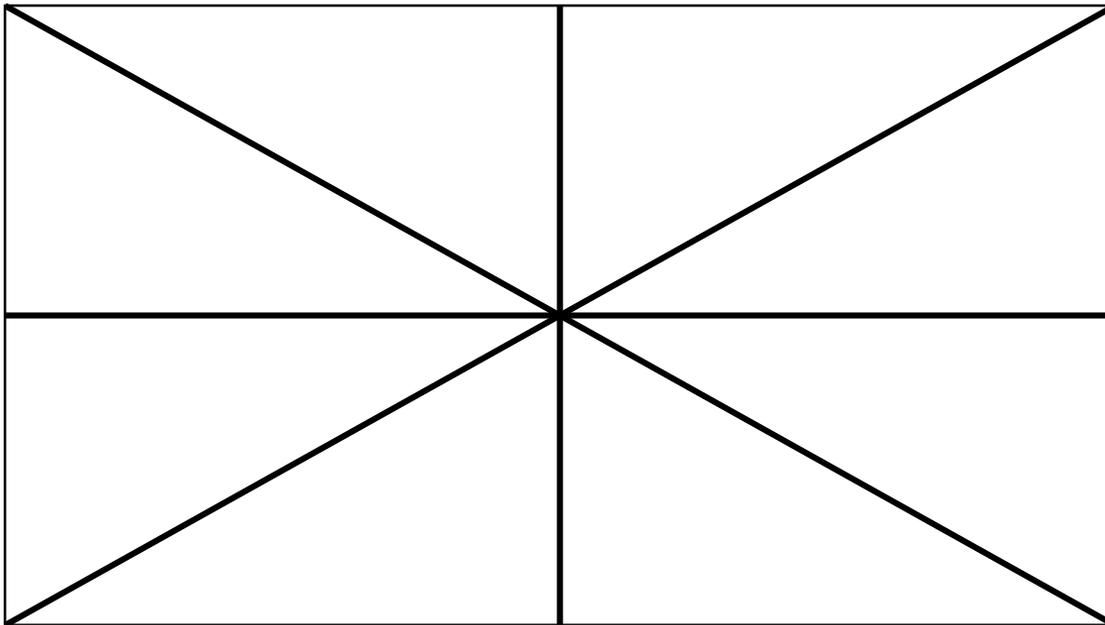
Materiales

Tablero con nueve casillas o puntos. (imagen 1) y 3 fichas de colores para cada jugador.

LAS TRES EN RAYA

Reglas del juego:

- a) Se echa a suertes el jugador que va a empezar la partida.
- b) Cada jugador coloca las fichas de forma alternativa.
- c) Cada jugador, en su turno, juega desplazando una ficha a una posición contigua siguiendo las líneas del tablero.
- d) gana el jugador que consigue poner sus 3 fichas en línea recta (horizontal, vertical o diagonal).

**Variantes de la actividad:**

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

UNIENDO VÉRTICES


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático


Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica


Correspondencia curricular
Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos


Desarrollo de la actividad
Número de participantes: 2 jugadores, todo el grupo

Inicie explicando que el objetivo del juego es formar el máximo número de cuadrados, uniendo vértices contiguos de la cuadrícula.

Reglas de juego:

- Tira el dado el jugador que comenzará el juego.
- Cada jugador, por turno, une dos vértices consecutivos de la cuadrícula mediante un segmento, en horizontal o vertical, pero nunca en diagonal.
- Un jugador se atribuye un cuadrado cuando traza el cuarto lado. En este caso, escribe la inicial de su nombre dentro del cuadrado.
- Siempre que un jugador forma un cuadrado, tiene derecho a realizar una jugada más.
- Gana el jugador que ha formado más cuadrados.

Para cerrar la actividad comenten sobre cuántas probabilidades tuvieron para completar los cuadros.

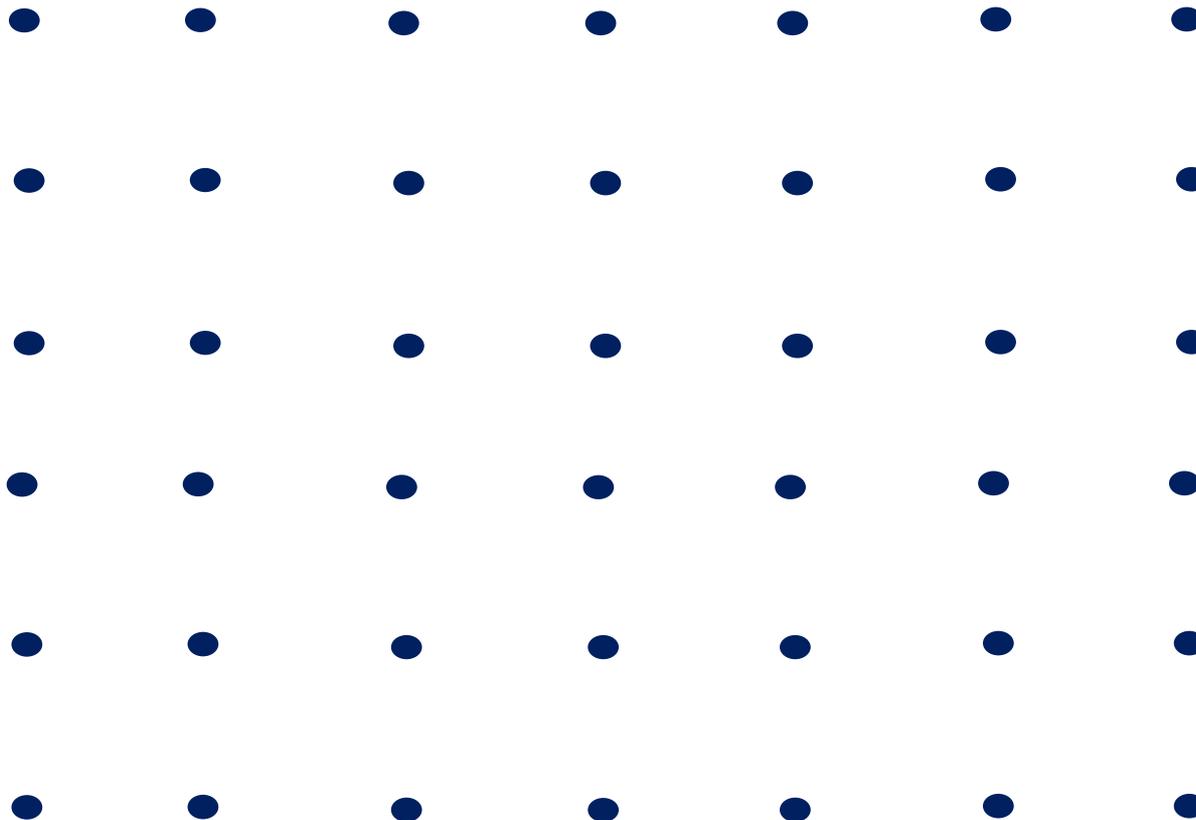

Intención didáctica

Determina la probabilidad teórica de un evento en un experimento aleatorio.


Materiales

El material es una hoja de papel cuadrulado, de cuadrados grandes, sobre la que se marcan 36 puntos, dos rotuladores de distinto color, uno para cada jugador y un dado.

UNIENDO VÉRTICES



Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?

¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

NIM DE TRES FICHAS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2 jugadores, todo el grupo

Inicie comentando que el NIM es uno de los juegos más antiguos que se conoce, y es originario de China. La palabra Nim significa “robar” y es un término que fue utilizado por Shakespeare.

El objetivo de cada jugador en este juego es conseguir recoger la última ficha.

Reglas del juego:

- Los jugadores retiran por turnos tantas piezas como quieran de una misma ficha.
- Gana el jugador que recoge la última pieza.



Intención didáctica

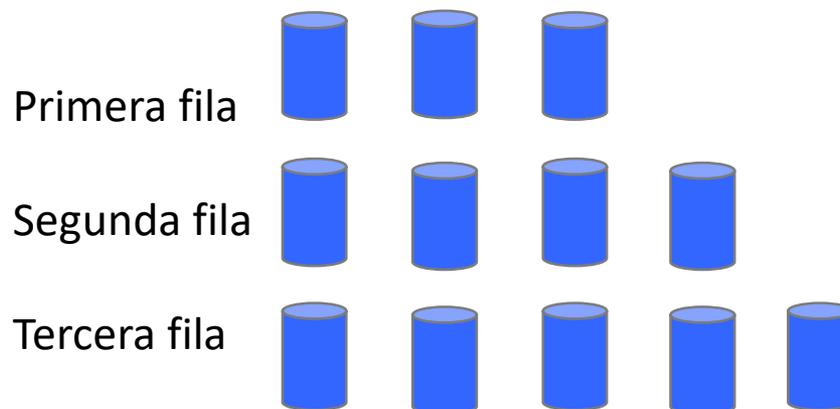
Resuelve problemas mediante la formulación y solución algebraica de sistema de dos ecuaciones lineales con dos incógnitas.



Materiales

- Cerillas
- Fichas
- Monedas o piezas pequeñas.

NIM DE TRES FICHAS



Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

SALTO DE CANGUROS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: Hasta 12 jugadores
Comience explicando que jugaran con algunos canguros a una carrera de casillas.

Reglas del juego:

- Cada jugador elige un número de canguro y se sitúa en la casilla correspondiente.
- Tiramos los dados y la suma de los resultados nos indica el canguro que da un salto de una casilla.
- Gana el canguro que llega antes a la meta.

Después de unas partidas.....

Piensa:

- ¿Qué canguro es tu favorito? Piensa un momento y haz una predicción sobre la clasificación cuando el primer canguro haya ganado.
- ¿Quién te parece que tiene más posibilidades de ganar?.

Cierre la actividad preguntando y analizando de qué manera trabajaron las tablas de frecuencias.



Intención didáctica

Determina y registra en tablas de frecuencias los resultados de experimentos aleatorios.



Materiales

- Dos dados.
- Un tablero.
- Ficha



SALTO DE CANGUROS

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

Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?

¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

LOS GATOS Y EL RATÓN



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2 jugadores

Comience explicando que el objetivo de este juego es que el jugador gato atrape al ratón, y para el jugador ratón, liberarse del gato.

Reglas del juego:

- Es un juego para dos jugadores.
- En cada partida se intercambian los papeles de los jugadores.
- Se juega por turnos.
- Comienza el ratón.
- Cada movimiento consiste en desplazarse a una casilla contigua (siguiendo las líneas del tablero).
- El ratón puede moverse en cualquier dirección.
- Los gatos no pueden retroceder (siempre hacia delante).
- Gana el jugador que consigue su objetivo: si es el que maneja los gatos si logra bloquear al ratón, si es el que maneja al ratón si logra liberarse de los gatos.
- Si se repiten las posiciones, se entiende que el ratón no está atrapado y gana el ratón.

Para cerrar la actividad traten de determinar si existe una estrategia ganadora para alguno de los dos jugadores



Intención didáctica

Determina la probabilidad teórica en un experimento aleatorio.

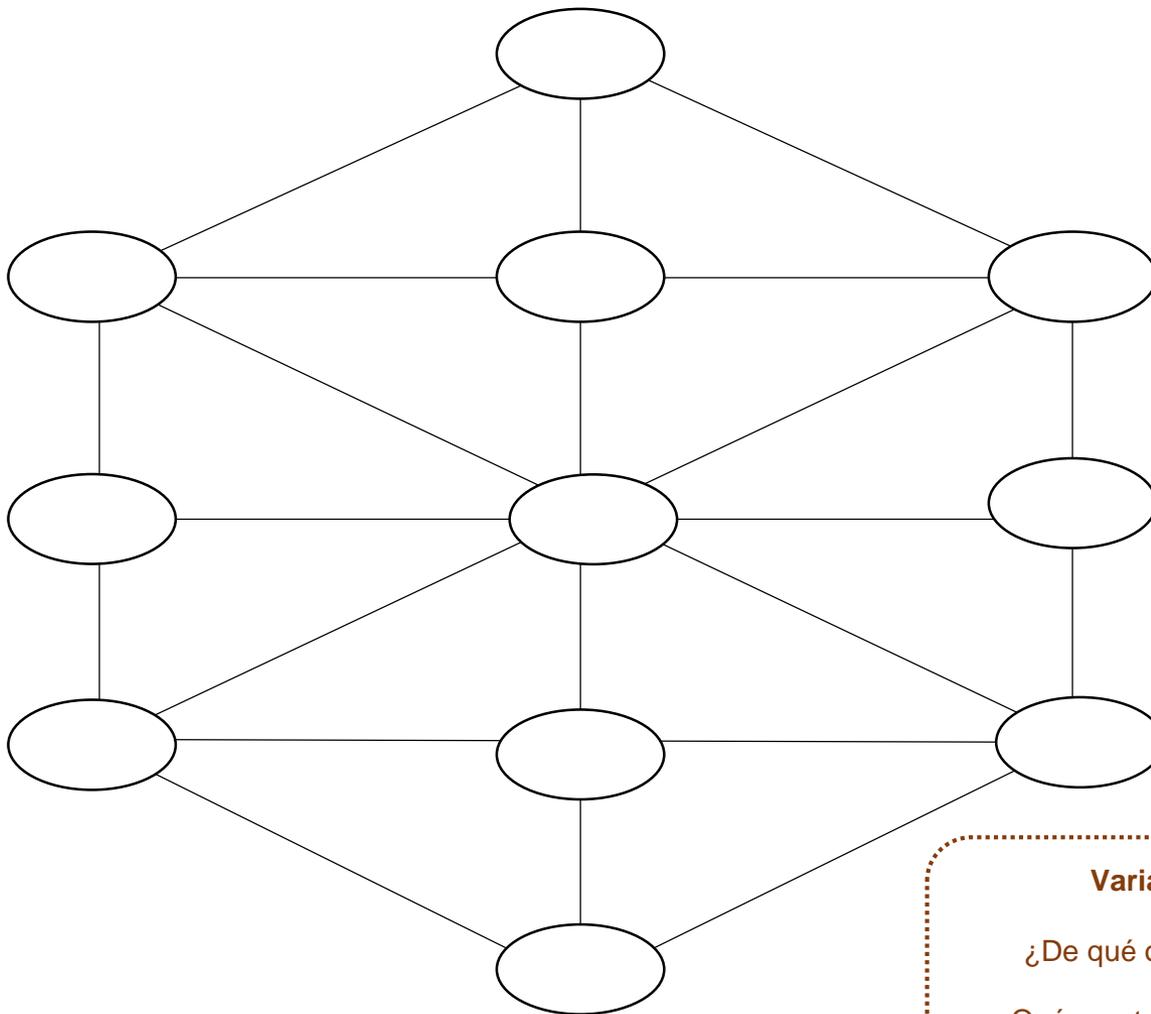


Materiales

-Cuatro fichas, tres de un mismo color y una de color diferente (tres gatos y un ratón)
-Un tablero.



LOS GATOS Y EL RATÓN



Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?

¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

MÚLTIPLOS Y DIVISORES: TRIÁNGULOS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos

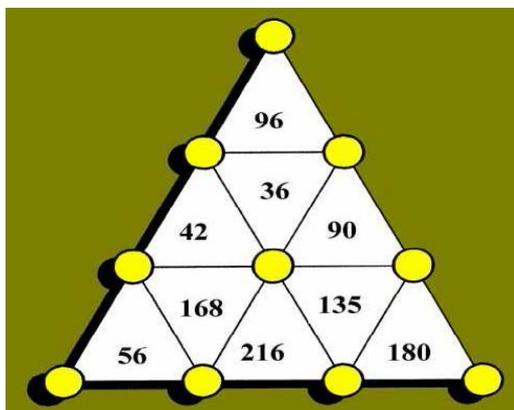


Desarrollo de la actividad

Número de participantes: individual , todo el grupo

Inicie explicando que en este juego tienen 3 triángulos en los cuales la multiplicación de tres vértices debe dar por resultado el número contenido en su interior.

Y de que lo que se trata, es de ocupar los diez círculos rojos con los números:



1,2,3,4,5,6,7,8,8,9



Intención didáctica

Resuelve problemas de multiplicación y calcula mentalmente de manera aproximada y exacta multiplicaciones de una o mas unidades.

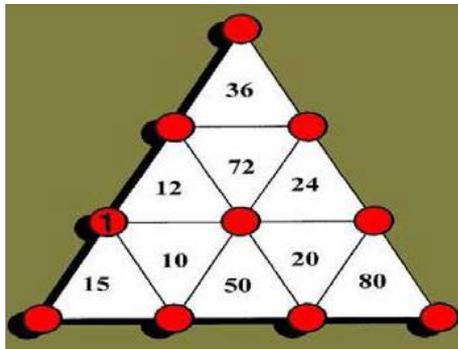


Materiales

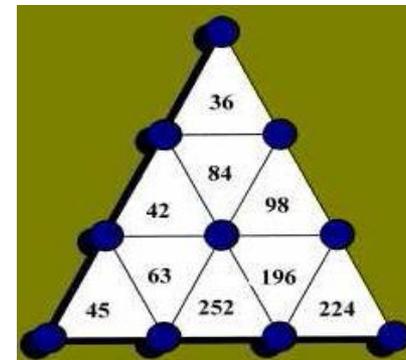
- Triángulos 1, 2 y 3

MÚLTIPLOS Y DIVISORES: TRIÁNGULOS

Para cerrar la actividad comenten las variantes de resolución.



1,1,2,2,3,5,5,6,6,8



1,2,3,4,5,6,7,7,8,9

Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

FUTBOL MATEMÁTICO



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: Parejas, todo el grupo

Reglas del juego:

- Cada jugador elige una portería.
- Los dos jugadores colocan sus fichas sobre el círculo que aparece en el centro del campo.
- Por turnos, los jugadores sacan una carta de la baraja, calculan su valor y mueven en dirección a la portería contraria las casillas correspondiente al valor de su carta.
- A continuación, vuelven a introducir su carta dentro de las de la baraja.
- El objetivo consiste en superar al portero, es decir, meter goles.
- Gana el primero que consiga meter cinco goles en la portería contraria.
- El gol se marca superando al portero, es decir, pasando de la casilla 25, donde está la portería. Si el disparo es demasiado corto y cae en la casilla 25, el portero lo salvará y el jugador deberá volver a la casilla nº 5.
- Si un jugador cae en la casilla 8 (falta) deberá volver al comienzo.
- Si cae en la 13 (tiro), avanza dos puestos.
- Si cae en la 22 (penalti), tendrá un disparo libre a gol; marcará con el 3, 4, 5 o 6, pero si le sale 1 o 2, el portero salvará el gol y el jugador deberá volver a la casilla nº 5.
- Si cae en la casilla 24 (fuera de juego), volverá a la en la que estaba.

Adaptación de: <https://es.slideshare.net/Valithacpa/juegos-matematicos-52860717>



Intención didáctica

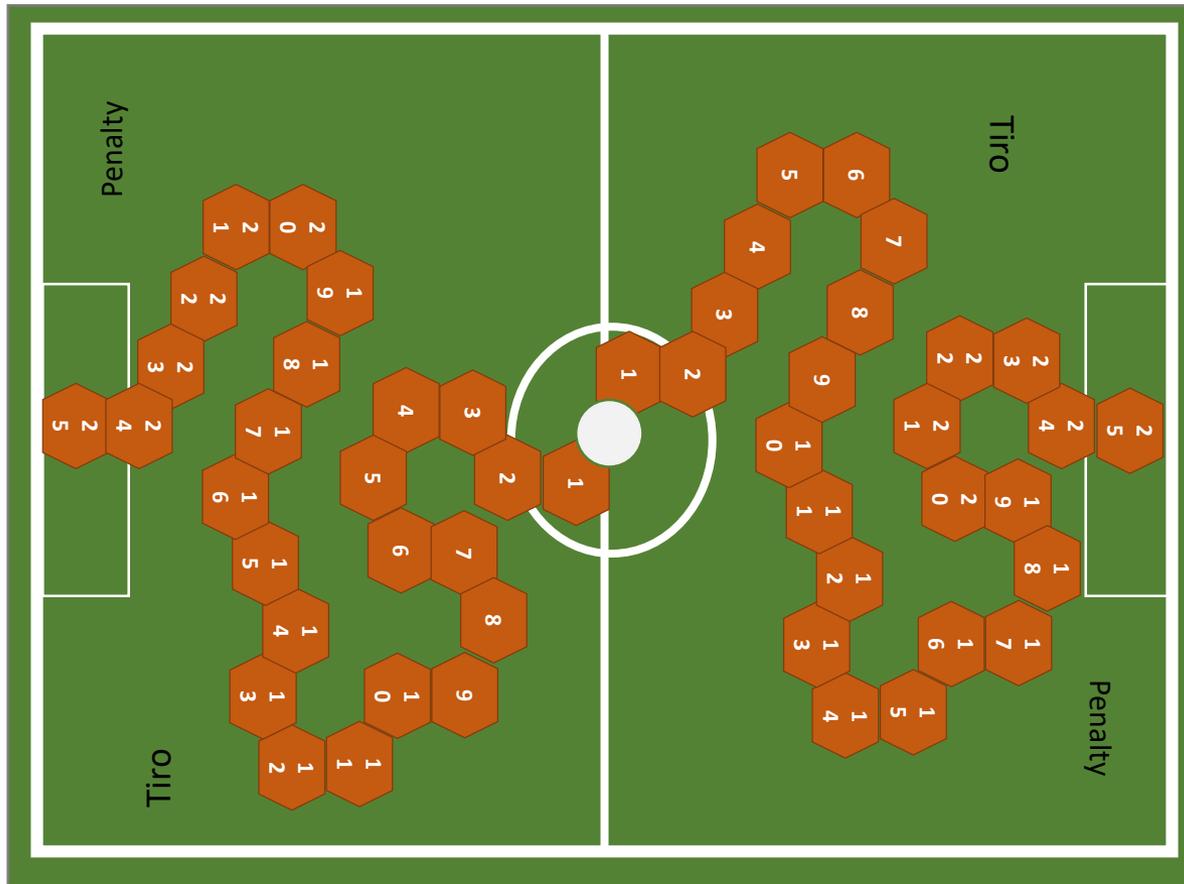
Resuelve problemas mediante la formulación y solución de ecuaciones lineales.



Materiales

- Una baraja de cartas de ecuaciones de primer grado.
- Un tablero del campo de fútbol.
- Una ficha por jugador

FUTBOL MATEMÁTICO



Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

DOU SHOU QI



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2 Jugadores

Inicie explicando que este juego se llama Xou Dou Qi o Juego de La Jungla y que se desconoce su origen, pero que se cree que se remonta la siglo V en China.

Reglas del juego:

- Colocación de las fichas: león (1,1) y (9,7), tigre (1,7) y (9,1), perro (2,2) y (8,6), gato (2,6) y (8,2), rata (3,1) y (7,7), pantera (3,3) y (7,5), lobo (3,5) y (7,3), elefante (3,7) y (7,1).
- Orden de valor de los animales: elefante > león > tigre > pantera > perro > lobo > gato > rata. La rata se puede comer al elefante.
- Las casillas con círculos son las madrigueras, las reticuladas son trampas y las sombreadas son los lagos.
- Se mueve alternativamente a una casilla adyacente vacía en horizontal o vertical.
- Para capturar una pieza la casilla adyacente ha de estar ocupada por un animal de valor igual o inferior al que se mueve.
- Si se está en una trampa cualquier ficha la puede capturar.
- Sólo la rata se mueve por los lagos. Allí puede capturar a otra rata, pero para capturar al elefante ha de estar fuera del lago.



Intención didáctica

Determina y calcula la probabilidad de ocurrencia de un evento en un experimento aleatorio.



Materiales

-Se anexa tabla al reverso.



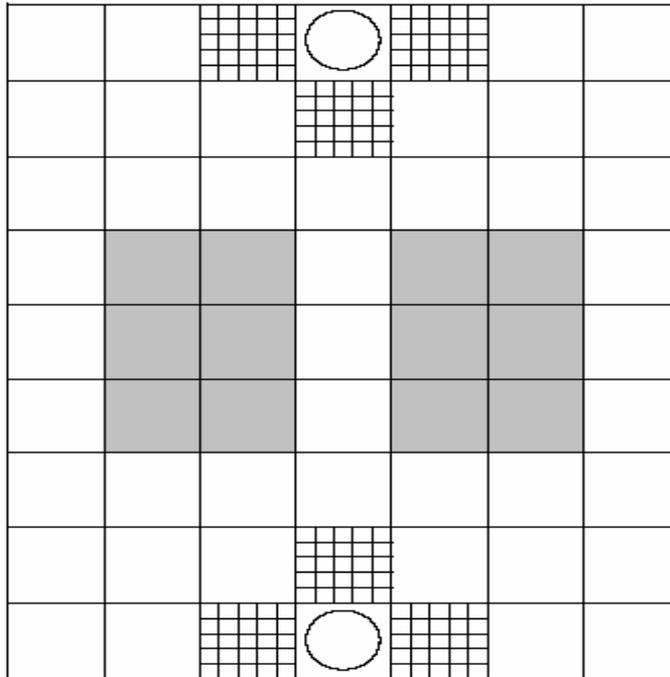
DOU SHOU QI

- Los leones y los tigres pueden saltar los lagos, siempre en línea recta y capturar, si pueden, la pieza de la otra orilla. No pueden saltar si en el lago hay una rata.
- Ningún animal puede entrar en su propia madriguera.
- Gana el jugador/a que coloca primero uno de sus animales en la madriguera contraria.

✂ Fichas de juego



ELEFANTE LEÓN TIGRE PANTERA PERRO LOBO GATO RATÓN



Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

CINCO CAMINOS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2 Jugadores

Comience explicando que este juego es del norte de China, que suele jugarse con dulces y que cuando se captura una pieza del contrario se la comen realmente. El ganador también se come los dulces que quedan al finalizar la partida.

Reglas del juego:

- Cada jugador tiene 5 fichas se colocan alineadas en los bordes del tablero, frente a frente.
- Los jugadores mueven sus fichas alternativamente sorteando el jugador que inicia el juego.
- Se mueve la ficha a una posición vacía en línea recta.
- Se captura una ficha contraria si al mover nuestra ficha:
 - La ficha contraria está en la misma fila que dos fichas nuestras.
 - Las nuestras están juntas y además pegadas a la contraria.
 - Las otras dos posiciones de la línea están vacías.
- Ejemplos válidos de captura de ficha negra: vacía, vacía, blanca, blanca, negra vacía, negra, blanca, blanca, vacía
- Ejemplos no válidos de captura de ficha negra: negra, vacía, blanca, blanca, negra vacía, blanca, negra, blanca, vacía

Cierre comnetando las variantes posibles de la actividad.



Intención didáctica

Determina y registra en tablas de frecuencia los resultados de experimentos aleatorios.

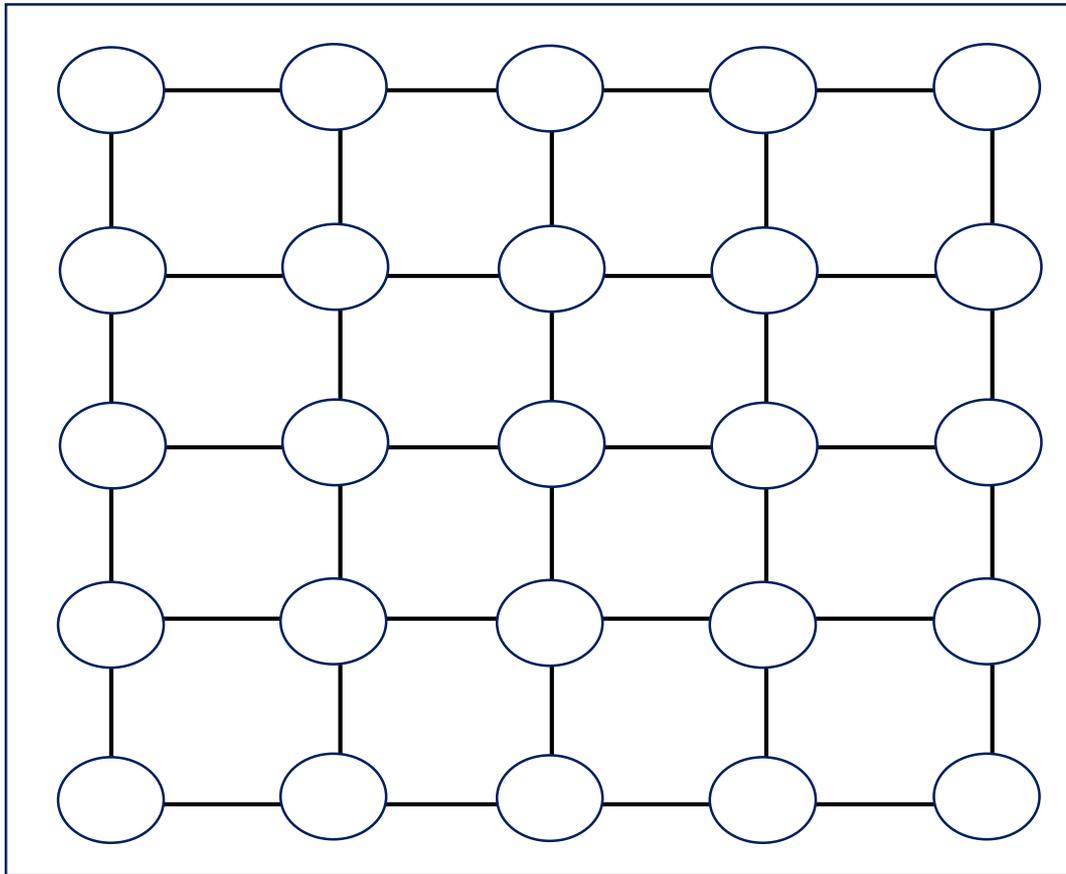
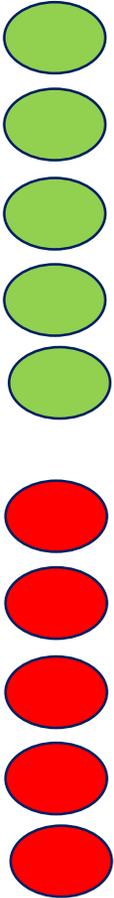


Materiales

-Patrón del tablero



CINCO CAMINOS



Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

LA BRUJITA



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: individual, todo el grupo

Inicie invitando al grupo a solucionar el siguiente ejercicio. Pida que encuentren el camino que debe seguir la bruja para llegar hasta su escoba.

Cierre la actividad comentando las variantes que usaron para resolver el juego.



Intención didáctica

Resuelve problemas de multiplicación y división con números enteros, fracciones y decimales positivos y negativos y determina el uso de los paréntesis en operaciones con números naturales, enteros y decimales.



Materiales

-Tablero

LA BRUJITA

$$a) \frac{4}{3} + 1 - \frac{2}{3} =$$

$$b) 2 \cdot \frac{4}{3} - \frac{4}{6} + 1 =$$

$$c) \frac{5}{6} + \frac{4}{3} - \frac{1}{6} =$$

$$d) -\frac{5}{3} + \frac{15}{9} : \frac{1}{3} =$$

$$e) \left(\frac{4}{7} : \frac{2}{7}\right) \cdot \frac{1}{3} + \frac{5}{3} =$$

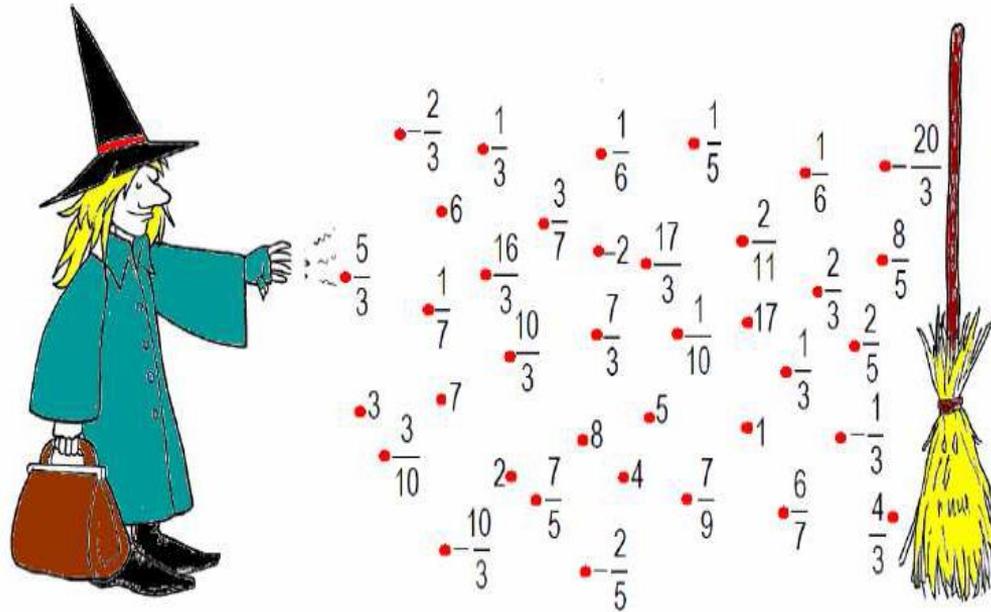
$$f) 5 : \frac{3}{4} - \frac{10}{6} =$$

$$g) \frac{6}{7} : \frac{3}{5} - \frac{3}{7} =$$

$$h) \left(4 + \left(\frac{-1}{3}\right)\right) : \frac{11}{2} =$$

$$i) -\frac{4}{3} \cdot \frac{5}{2} + 3 =$$

$$j) \frac{2}{3} + \frac{14}{21} =$$



Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?

¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

CRUCIGRAMA DE FRACCIONES Y PORCENTAJES



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: Individual

Resuelvan el crucigrama de la página contigua, con las siguientes definiciones:

Horizontales:

1. Cual es la cuarta parte de 172032. Las $\frac{2}{3}$ partes de 96.
2. El 10% de 2400. Las dos doceavas partes de 29214.
3. El equivalente a nada. El 15% de 3600.
4. Su novena parte es 98. Toma el 25% de 1024.
5. Las tres cuartas partes de 12696. La quinta parte de este número es 45.
6. Un cuadrado perfecto mayor que 250 y menor que 500. La octava parte de 56. La sexta parte de este número es 9.
7. El 30% de 20. Las 83 partes de 1208
8. El 25% de 26900. Número cuya novena parte es 57.

Verticales:

1. Número cuyas dos octavas parte es 105. Las 53 partes de 15610
2. El 17% de 200. Ocho medios de 213. Número divisible por 7.
3. Dos nada. Su octava parte es 103. Número primo par
4. Nada. Las 72 partes de 1827. Si se toma sus 92 partes da 10.
5. El 25% de este número es 211. Las 43 partes de 100.
6. La sexta parte de este número es 1337. Múltiplo de 7.
7. El 6% de 1100. El 21% de 2500. Uno.
8. Cuadrado perfecto. Las 62 partes de este número es 218. El tercer número primo.



Intención didáctica

Afianzan el cálculo con fracciones y porcentajes.



Materiales

- Formato de crucigrama adjunto.



CRUCIGRAMA DE FRACCIONES Y PORCENTAJES

Al concluir el ejercicio comparen con sus compañeros los resultados y comenten cómo los obtuvieron.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?





Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2

Comente que este es un juego de Marruecos basado en las reglas del juego medieval alquerque, que vino a la Península Ibérica gracias a los árabes y que al utilizar el tablero de ajedrez dio origen al juego de damas.

Reglas del juego:

- Se colocan las 6 piezas frente a frente dejando libre la posición central.
- De manera alternativa se mueve una ficha a una posición libre o se captura una ficha contraria saltando sobre ella.
- Las capturas se pueden encadenar utilizando una misma pieza.
- Es obligatorio capturar, y si un jugador no se da cuenta el oponente tiene el derecho a capturar la pieza.
- Gana el que captura todas las piezas del contrario o le impide moverlas.
- Si una pieza llega a la primera línea contraria hace “dama” y puede mover en línea recta tantas posiciones como quiera y capturar piezas contrarias siempre que salte sobre ella.
- Como cierre de la actividad, reflexionamos en plenaria: ¿me gustó el ejercicio?, ¿se me hizo fácil o difícil? ¿por qué? ¿qué aprendí de mí y de mis compañeros? ¿ya he jugado a las damas? ¿cómo aprendí a jugarlas? ¿qué tan bueno soy para jugar a las damas? ¿en qué otras asignaturas y/o contenidos se utilizan tableros y fichas? ¿en qué aspectos de mi vida diaria utilizo tableros y fichas?



Intención didáctica

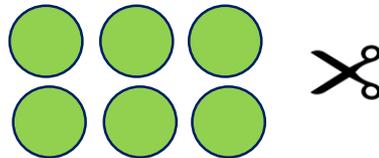
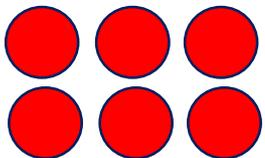
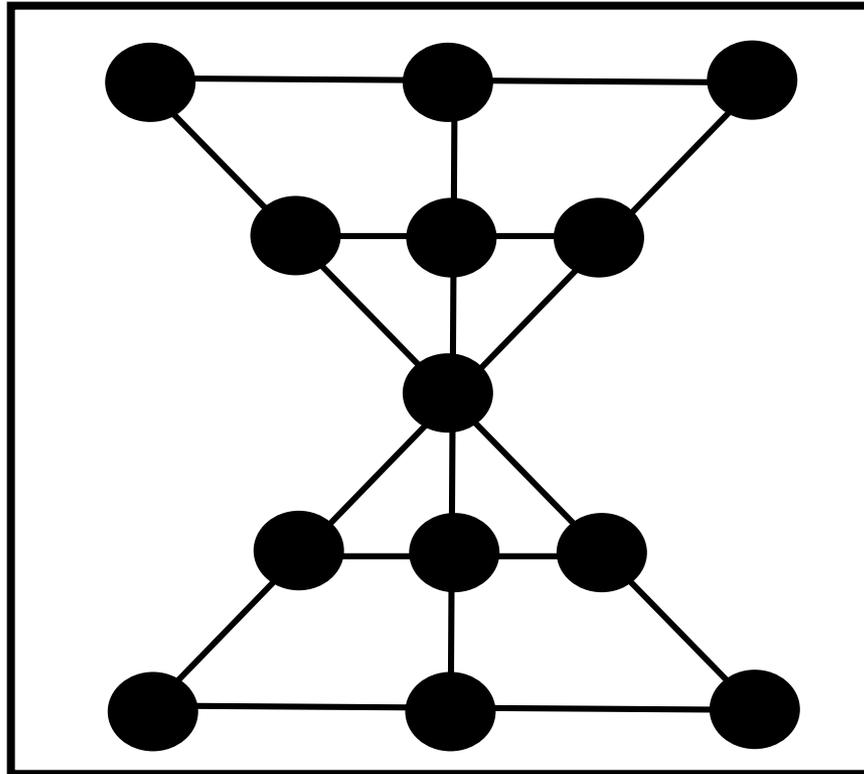
Interpretar y procesar información, tanto cuantitativa como cualitativa; Identificar patrones y regularidades, así como plantear y resolver problemas. Proporcionan un lenguaje preciso y conciso para modelar, analizar y comunicar observaciones que se realizan en distintos campos



Materiales

- Tablero como el que se adjunta.
- Fichas de colores recortables, como del formato que se adjunta.

FEL-LI



Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

PENTÁGONOS ALGEBRAÍCOS



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2 o 3

Solicite que formen binas o triadas con alguien que hayan trabajado poco.

Reglas del juego:

- Se establece un turno de jugadores, en sentido contrario a las agujas del reloj. Empieza cualquiera de los jugadores.
- Cada jugador pone por turno una de sus fichas en un vértice de algún polígono del tablero.
- El jugador que ocupe con sus fichas tres vértices de un mismo polígono, se anota un número de puntos igual a la solución de la ecuación encerrada por el polígono.
- Si el jugador se equivoca al resolver la ecuación pierde su turno.
- Gana el que mayor puntuación obtiene al acabar de poner las 10 fichas.
- Para cerrar el ejercicio, en plenaria comentamos: ¿disfruté la actividad? ¿por qué? ¿resolver las ecuaciones fue fácil o difícil? ¿por qué? ¿qué aprendí de mí y de mis compañeros? ¿lo que me ha enseñado mi profesor me sirvió para resolver este reto? ¿por qué? ¿con cuáles asignaturas y/o contenidos se relaciona este juego? ¿en qué aspectos de mi vida cotidiana se aplica lo aprendido o hecho en este juego?

Variante: Traten de determinar si existe una estrategia ganadora para alguno de los dos jugadores.



Intención didáctica

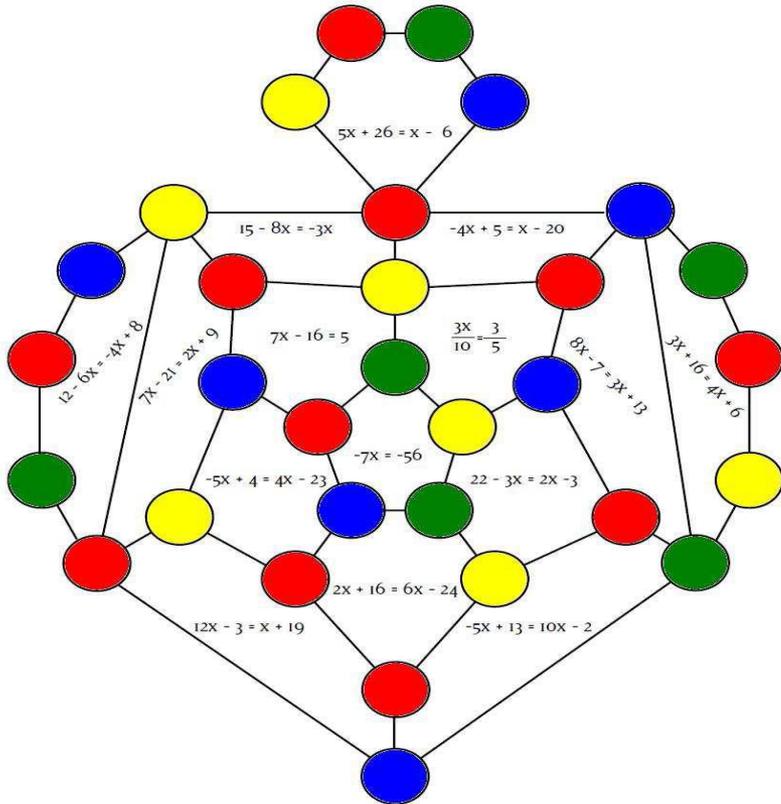
Resolución mental de sencillas ecuaciones de primer grado.



Materiales

- Formato de tablero adjunto
- Fichas de cualquier material

PENTÁGONOS ALGEBRAICOS



JUGADOR	ECUACIÓN	SOLUCIÓN= PUNTAJE
Número 1		
Número 2		
Número 3		

Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

LAS OCHO REINAS



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos

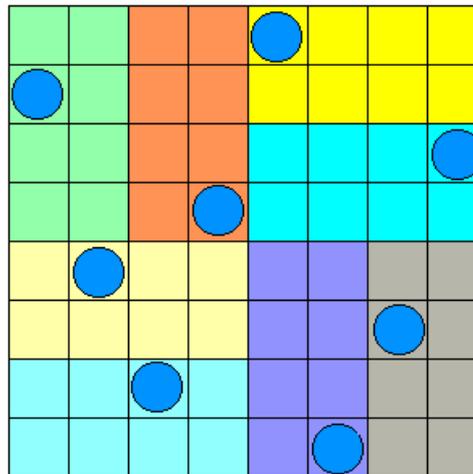


Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2

Para iniciar comente la historia del ajedrez, la puede consultar en https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez.

El reto del juego es ubicar los ocho círculos, o reinas del ajedrez, en un tablero de 8x8 de modo de que no haya dos reinas en la misma hilera, columna o en diagonal. Como ejemplo, la figura siguiente muestra situaciones incorrectas, pues los círculos se encuentran en la misma diagonal.



Adaptación de: http://www.aulamatematica.com/AMD/PDF/AMD_03/03_AMD_32_34_reinas.pdf



Intención didáctica

Identificar patrones y regularidades, así como plantear y resolver problemas



Materiales

- Tablero de 8x8
- 8 fichas, pueden ser granos, semillas, o tapas de plástico

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

Como actividad de cierre, en plenaria comentamos: ¿cuánto tiempo tardamos en resolver el reto?, ¿qué me pareció el ejercicio? ¿por qué? ¿qué modificaciones le haría al ejercicio para hacerlo más divertido? ¿con cuáles asignaturas y/o contenidos se relaciona este juego? ¿en qué aspectos de mi vida cotidiana se aplica lo aprendido o hecho en este juego?

*¿De qué otra manera
realizarías este ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

JUGANDO CON EXPRESIONES



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 4

Reglas del juego:

- Para iniciar comente la leyenda del laberinto de Creta, la puede encontrar en: https://es.wikipedia.org/wiki/Laberinto_de_Creta. Luego invítelos a jugar en este laberinto de ecuaciones.
- Cada jugador elige una expresión algebraica distinta y una ficha.
- Por turno, cada jugador lanza un dado y halla el valor numérico de su expresión algebraica para el número que le haya salido en el dado.
- El valor numérico obtenido indicará lo que avance o lo que retroceda su ficha en el tablero.
- Gana el primero que llega a la meta.
- Como cierre de la actividad, en plenaria comentamos: ¿cómo me sentí en el ejercicio? ¿por qué creo que me sentí así? ¿qué fue fácil y lo difícil de la actividad? ¿por qué? ¿qué cambios le haría al ejercicio para hacerlo más divertido? ¿qué aprendí de mí? ¿con cuáles asignaturas y/o contenidos se relaciona este juego? ¿en qué aspectos de mi vida cotidiana se aplica lo aprendido o hecho en este juego?

Adaptación de:

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/programas/Matematicas/Juego_s%20de%20logia%20y%20estrategia/pdfs/Jugando%20expresiones.pdf



Intención didáctica

Interpretar y procesar información, tanto cuantitativa como cualitativa.

Identificar patrones y regularidades, así como plantear y resolver problemas.



Materiales

-Cuatro fichas de distinto color.

-Un dado .

-Y las cuatro expresiones siguientes:

1. $x^2 - 5x + 4$

2. $x^2 - 4x + 3$

3. $x^2 - 7x + 10$

4. $x^2 - 6x + 9$

JUGANDO CON EXPRESIONES

Antes de jugar por primera vez, ¿cuál de las cuatro expresiones algebraicas prefieres?
Después de jugar algunas veces, ¿cuál de las cuatro expresiones algebraicas prefieres?

-5	-4	-3	-2	-1	salida	1	2	3	4	5							
-6										6							
-7	-8	-9	-10	-11													
					-12						11	10	9	8	7		
-18	-17	-16	-15	-14	-13							12					
-19											13	14	15	16	17	18	
-20	-21	-22	-23	-24	-25							19					
					-26						25	24	23	22	21	20	
					-27						26						
					-30	29	-28	-27									
								27	28	29	30						



Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

EL SOLITARIO



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 1

Pregunte quién ha jugado el solitario y pida que comente si considera que se requiere paciencia y destreza para hacerlo. Invítelos a jugar cada quien solo.

Reglas del juego:

- Sobre tablero se colocan las fichas tal y como se muestra en la figura de atrás. Esa será siempre la posición de inicio.
- Cada jugada consiste en saltar con un ficha a otra para caer en una casilla vacía.
- En cada jugada únicamente se puede saltar una ficha.
- La ficha que fue saltada se quita del tablero; es una "ficha comida".
- Se puede saltar hacia delante, hacia atrás, hacia la derecha y hacia la izquierda. Nunca se podrá saltar en diagonal.
- El juego acaba cuando en el tablero queda una sola ficha.
- Como cierre del ejercicio, en plenaria comentamos: ¿me gustó la actividad? ¿por qué? ¿qué sentí jugar solo? ¿qué cambios le haría al ejercicio para hacerlo más divertido? ¿qué aprendí de mí? ¿con cuáles asignaturas y/o contenidos se relaciona este juego? ¿en qué aspectos de mi vida cotidiana se aplica lo aprendido o hecho en este juego?
- Nota: es muy importante que la casilla que quede vacía, al inicio del juego, sea justamente la del centro.

Adaptación de:

http://contenidos.educarex.es/mci/2004/30/Descargas/Programas/tangram/redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/mate/ma2_08.htm



Intención didáctica

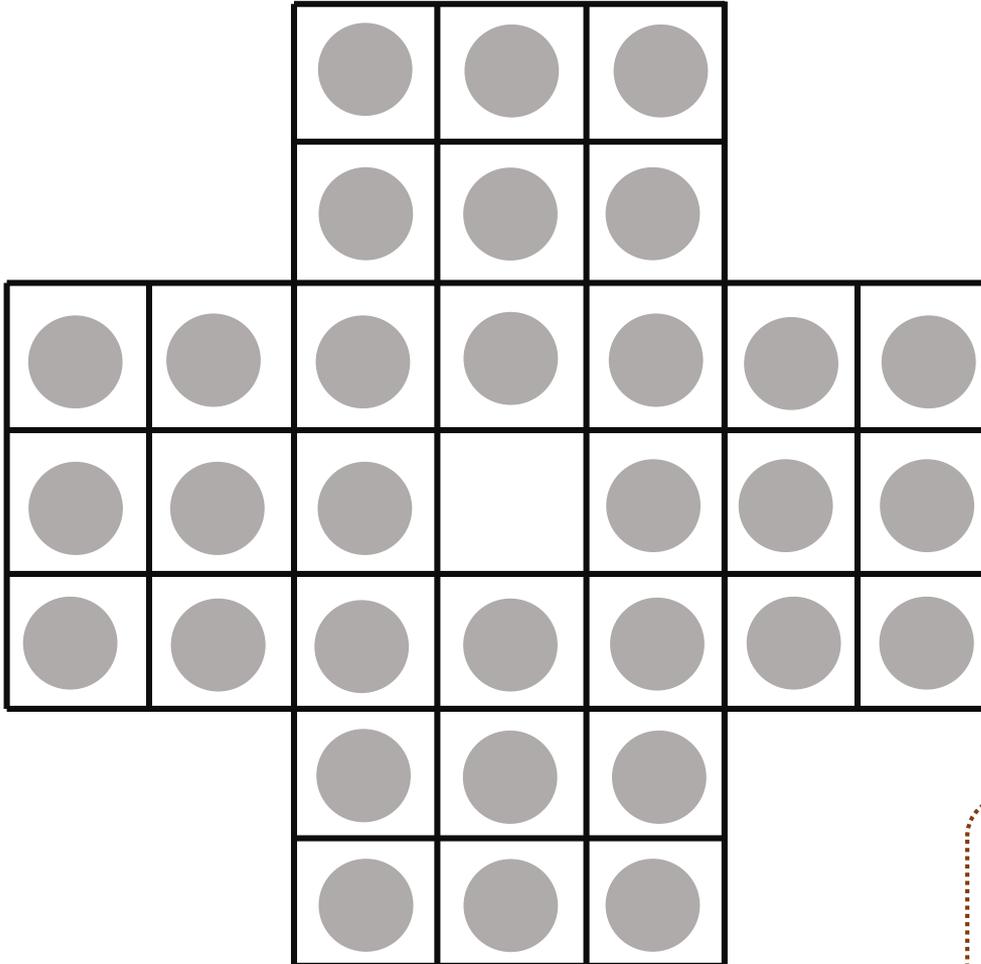
Interpretar y procesar información, tanto cuantitativa como cualitativa; Identificar patrones y regularidades, así como plantear y resolver problemas.



Materiales

- Formato de tablero
- Fichas de cualquier tipo, como semillas, granos, tapas de plástico, etcétera.

EL SOLITARIO



Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

EL PASAJE ALGEBRAICO



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: Equipos de cinco

Para iniciar, pida que hagan equipos de cinco personas, con las que sientan que trabajan más a gusto, pues van a realizar una tarea muy complicada: salir “vivos” de un pasaje tenebroso de ecuaciones terroríficas. Para ello utilizarán copias del cuadro del reverso.

Para empezar, colocan una ficha o moneda en la casilla número 1 de salida y, a partir de ahí, deberán encontrar el valor de “x” que les indicará a que casilla deben saltar. Cuando encuentren la $x - 25$ podrán saltar a la **meta** y habrán sobrevivido al superar todas las dificultades planteadas. No olviden que las únicas soluciones de la x que deben tomar son las que numeran las casillas (desde el 1 hasta el 25).

Como cierre de la actividad reflexionamos en plenaria: ¿nos gustó el ejercicio? ¿por qué? ¿cómo pudimos comprobar que los resultados de cada ecuación eran los correctos? ¿que aprendí de mí y de mis compañeros? ¿lo volveríamos a hacer?



Intención didáctica

Refuercen la resolución de ecuaciones iniciales.



Materiales

- La tabla con casillas que contengan las ecuaciones indicadas.

EL PASAJE ALGEBRAICO

1 SALIDA  $2x - 10 = 16$	2 $-1 - \frac{x+3}{12} = \frac{-x}{7}$	3 $x^2 = 7x$	4 $\sqrt{x-3} = \pm 4$	5 $\begin{cases} \frac{x}{6} - \frac{y}{4} = 0 \\ x - y = 8 \end{cases}$
10 $\frac{x}{4} - \frac{x-6}{5} = 2$	9 $\frac{-[-(x+3)]}{10} = 2$	8 $\frac{x}{2} = \frac{x+3}{5} + 6$	7 $\begin{cases} \frac{x-1}{2} - y = 6 \\ y + \frac{x+1}{12} = 7 \end{cases}$	6 $\begin{cases} 2x + 4y = 4 \\ 3x + 7y = 1 \end{cases}$
11 $2^x = 16$	12 $x^2 - 3x - 10 = 0$	13 $x - 3 = 2x - 11$	14 $2x^2 - 18 = x^2 + 7x$	15 $2^x = 33.554.432$
20 $x^2 - 9 = 0$	19 $x^2 - 13x - 14 = 0$	18 $\begin{cases} x + y = 3 \\ 3y - x = 1 \end{cases}$	17 $\frac{x-5}{2} - \frac{x}{3} = \frac{x-15}{4}$	16 $(x-8)^2 = (x-10)^2 + 36$
21 $\sqrt{x-2} + x = 8$ (Tanteo)	22 $x - (3x - 12) = -8$	23 $\frac{(x-5)^2}{4} = 9$	24 $x - [2x - 18] = \frac{-2-x}{11}$	25 META 

Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2

Para iniciar, comente que el objetivo de este juego es que cada participante trace un camino continuo que una los dos lados del tablero que tiene puntos del mismo color. Un jugador hará un camino que una dos puntos negros cualesquiera de los lados horizontales, del superior al inferior; y el otro, un camino que una el lado de la izquierda con el de la derecha.

Reglas del juego:

- Se echa un volado para saber qué jugador comienza a jugar y cuáles dos lados opuestos tiene que unir cada jugador.
- Cada jugador, por turno, une con un trazo dos puntos contiguos del color que le haya tocado.
- Un jugador tratará de trazar una línea continua que una puntos negros, y el otro, una línea continua que una puntos blancos.
- Los trazos pueden dibujarse en horizontal o en vertical, pero no en diagonal.
- Las líneas de los dos jugadores no se pueden cruzar.
- Gana el jugador que antes consiga trazar un camino continuo que una los dos lados opuestos del cuadro que le han correspondido.

Como cierre de la actividad, en plenaria reflexionamos: ¿me gustó el ejercicio? ¿por qué? ¿qué aprendí de mí y de mi compañero? ¿con cuáles asignaturas y/o contenidos se relaciona este juego? ¿en qué aspectos de mi vida cotidiana se aplica lo aprendido o hecho en este juego?



Intención didáctica

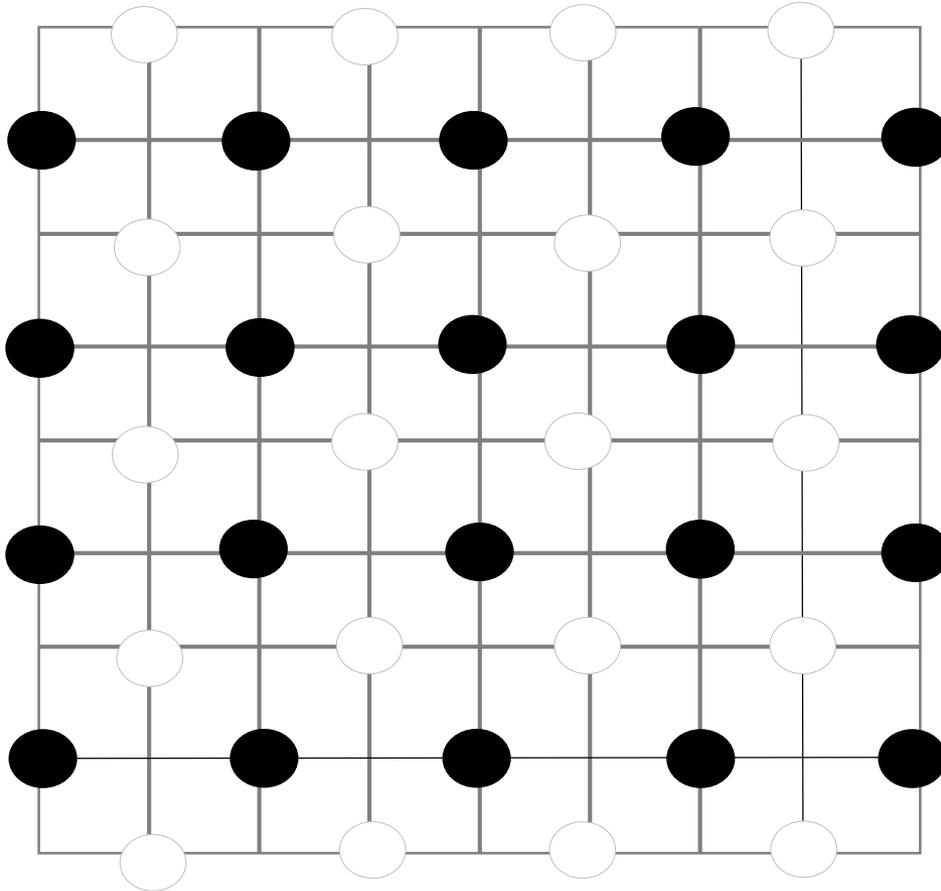
Identificar patrones y regularidades, así como plantear y resolver problemas.



Materiales

-El tablero adjunto, que es un papel cuadriculado, en el que se han dibujado puntos de distinto color, y dos lápices de dos colores diferentes, uno para cada jugador.

BRIDG-IT



Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

MEMORY DE ECUACIONES INICIALES



Componente curricular

Campos de Formación

Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía

Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2

Para iniciar comente la importancia de la memoria en la adolescencia, para ello puede consultar:

<https://www.etapainfantil.com/mala-memoria-adolescentes>, e invítelos a realizar este ejercicio y explique las reglas del juego.

Reglas del juego:

- Se colocan las 10 cartas con las ecuaciones, boca abajo en un lado de la mesa y en el otro lado se colocan, también boca abajo, las 10 cartas con las soluciones a estas ecuaciones.
- El primer jugador saca una carta de ecuaciones y otra de soluciones. Si la carta con solución es justamente la que corresponde a la ecuación sacada, se lleva la pareja. En el caso contrario vuelve a colocar las cartas en su sitio sobre la mesa.
- Si el jugador se ha equivocado, pierde su turno.
- El juego acaba cuando ya no quedan parejas sobre la mesa.
- Gana el jugador que ha conseguido más parejas.
- Como cierre de la actividad, en plenaria comentamos: ¿me gustó el ejercicio? ¿por qué? ¿ya sabía jugar cartas? ¿quién me enseñó? ¿qué aprendí de mí y de mis compañeros? ¿en qué otras asignaturas y/o contenidos se utilizan las ecuaciones y/o la memoria? ¿para qué considero que me sirven en mi vida diaria las ecuaciones y/o la memoria?

Adaptado de: <https://anagarciaazcarate.wordpress.com/2018/04/17/memory-de-ecuaciones-iniciales/>



Intención didáctica

Refuercen la resolución de ecuaciones iniciales y fortalezcan la memoria y la observación.



Materiales

-Una baraja de 20 cartas, es decir 10 cartas con ecuaciones de un color y 10 cartas con las soluciones respectivas de estas ecuaciones de otro color. Para la obtención de la baraja, se fotocopio ampliando, si se estima necesario, las cartas y se plastifican para su mejor conservación.

MEMORY DE ECUACIONES INICIALES

$3x + 2 = 17$
$5 - 3x = 8$
$2x - 3 = -11$
$20 + 7x = 62$
$\frac{2x}{3} = 10$

$\frac{x}{2} = 10$
$6x = 3$
$23 - x = 11$
$\frac{12}{x} = 4$
$\frac{x}{3} + 7 = 10$

$x = 20$
$x = 9$
$x = 12$
$x = 15$
$x = -4$

$x = -1$
$x = 6$
$x = 5$
$x = \frac{1}{2}$
$x = 3$

$x = -1$	$x = 6$	$x = 5$	$x = \frac{1}{2}$	$x = 3$
$\frac{x}{2} = 10$	$6x = 3$	$23 - x = 11$	$\frac{12}{x} = 4$	$\frac{x}{3} + 7 = 10$
$x = 20$	$x = 9$	$x = 12$	$x = 15$	$x = -4$
$3x + 2 = 17$	$5 - 3x = 8$	$2x - 3 = -11$	$20 + 7x = 62$	$\frac{2x}{3} = 10$

Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

EL CIRCUITO DE LOS FACTORES



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2

Para iniciar repase con las y los estudiantes lo que son los factores, y de forma breve comente la importancia del cálculo mental, puede consultar <http://www.colegiolegamar.es/es/noticia/importancia-del-calculo-mental>, y luego invite a las y los estudiantes a realizar el ejercicio.

Reglas del juego:

- Se tira el dado para determinar quién inicia.
- El primer jugador vuelve a tirar el dado y recorre las casillas correspondientes al valor del dado.
- Al llegar a la casilla, el jugador rellena su hoja de puntuaciones, indicando todos los factores del número de la casilla de llegada.
- El segundo jugador debe comprobar que el primero ha escrito realmente todos los factores:
 - * Si ve que el otro jugador se ha olvidado de algún factor o, por el contrario, ha puesto algún factor de más, se anota 10 puntos por cada error, escribiéndolos en su hoja de puntuaciones.
 - * Si por el contrario están escritos todos los factores y son correctos, el primer jugador recibe una puntuación igual a la suma de los factores del número.

Adaptación de: <https://anagarciaazcarate.wordpress.com/2017/12/05/el-circuito-de-los-factores/>



Intención didáctica

- Reforzar el concepto de factor de un número.
- Agilizar el cálculo mental de los alumnos para números menores que 100.



Materiales

- Un tablero
- Un dado
- Una ficha por jugador.
- Una hoja de puntuaciones para cada jugador.

EL CIRCUITO DE LOS FACTORES

Por ejemplo, si al primer jugador le sale un **3** con el dado, cae en la casilla **24** y escribe en su hoja los factores **1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 24**; su oponente debe apuntar en su hoja:

$10 \times 2 = 20$ puntos por los dos errores cometidos:

– **5** no es un factor.

– se ha olvidado del factor **8**.

Si el primer jugador hubiese planteado correctamente los factores **1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 24** se habría apuntado 60 puntos.

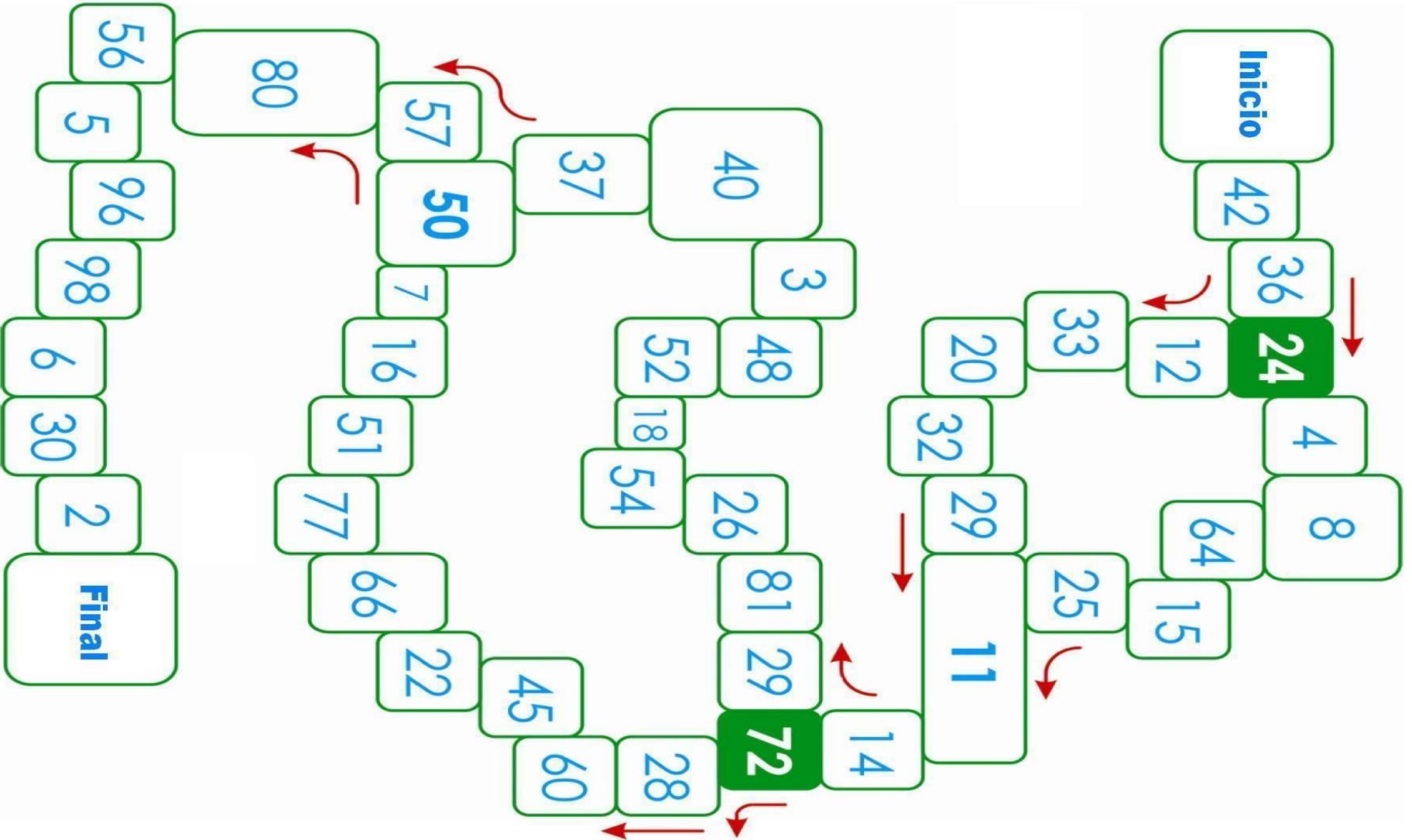
- e) El siguiente jugador hace lo mismo.
- f) En el circuito existen dos bifurcaciones en la casilla con **24** y con **72**.
- g) Los jugadores pueden escoger cualquier de los dos caminos ofrecidos.
- h) El juego se acaba cuando un jugador alcanza la casilla **Final**, obteniendo entonces una puntuación adicional de 100 puntos. No es necesario alcanza la meta de forma exacta.

El ganador es el jugador con mayor puntuación total.

Como cierre de la actividad, en plenaria reflexionamos: ¿me gustó la actividad? ¿por qué? ¿considero que ya dominó los factores de un número? ¿necesito que el profesor me explique más sobre los factores de un número? ¿en qué otras asignaturas y/o contenidos se utilizan los factores de un número? ¿para qué considero que me sirven en mi vida diaria los factores de un número?



EL CIRCUITO DE LOS FACTORES



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

EL DRAGÓN ESCONDIDO



Componente curricular

Campos de Formación

Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía

Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 4 a 5

Para iniciar, pida a las y los estudiantes que comenten lo que saben de los dragones, qué películas han visto de ellos y si sabían que con que los dragones también se puede hacer matemáticas. Invítelos a realizar el siguiente ejercicio.

La actividad se plantea como una colaboración entre los miembros de un equipo (4 o 5 alumnos), pues hay que resolver 54 ecuaciones de primer grado; a la vez que se da una competición entre los diferentes equipos del grupo.

El equipo que tenga correctamente resueltas las 54 ecuaciones y acabe el primero de dibujar el monstruo será el ganador de la competición.

Se van uniendo los puntos correspondientes a las soluciones de las ecuaciones ordenadas que aparecen en la lámina adjunta, empezando por el valor en rojo, para descubrir el dibujo oculto.



Intención didáctica

Reforzar la resolución de ecuaciones de primer grado o similares.
Potenciar el trabajo en equipo.



Materiales

– Copias de la lámina adjunta, una por cada equipo.

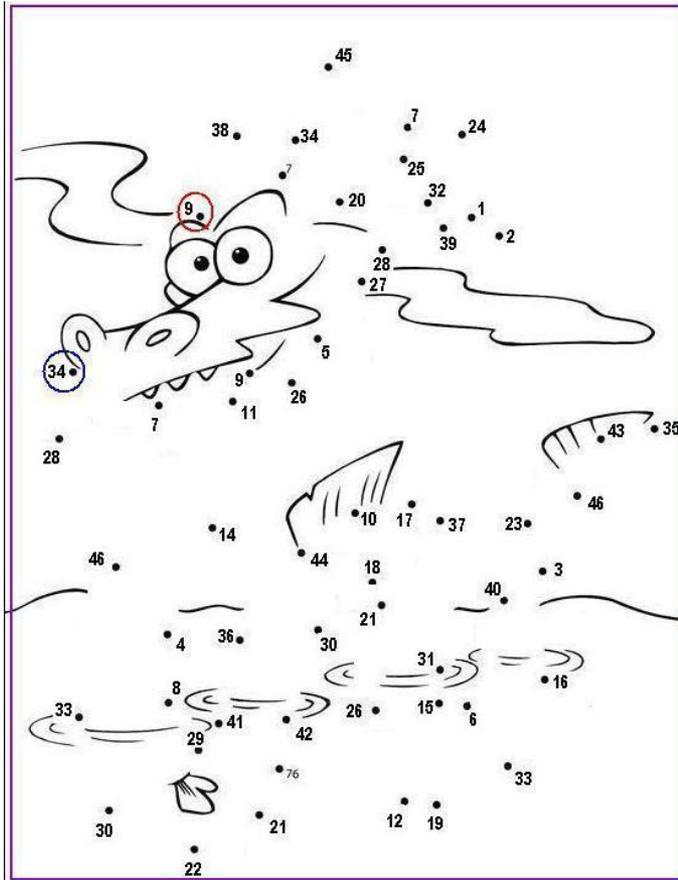
EL DRAGÓN ESCONDIDO

Repártanse las ecuaciones entre los componentes de cada equipo para intentar acabar el dibujo primero que los demás.

Como cierre del ejercicio, comentamos en plenaria: ¿qué les pareció el ejercicio? ¿por qué?, ¿sabían desde el inicio de la actividad que tú y tu equipo iban a poder resolver todas las ecuaciones? ¿qué aprendiste de ti y de tus compañeros? ¿con qué otras asignaturas y/o contenidos se relacionan las ecuaciones de primera grado? ¿con qué otras asignaturas y/o contenidos se relacionan los dragones? ¿para qué considero que me sirven en mi vida diaria las ecuaciones de primer grado?



EL DRAGÓN ESCONDIDO



1)	2)	3)	4)	5)	6)	7)	8)	9)	10)	11)
12)	13)	14)	15)	16)	17)	18)	19)	20)	21)	22)
23)	24)	25)	26)	27)	28)	29)	30)	31)	32)	33)
34)	35)	36)	37)	38)	39)	40)	41)	42)	43)	44)
45)	46)	47)	48)	49)	50)	51)	52)	53)	54)	

1)	$3x-2=25$
2)	$\frac{x}{2}=19$
3)	$\frac{90}{x}=2$
4)	$1+\frac{x}{17}=3$
5)	$01x=\frac{7}{10}$
6)	$\frac{2x+3}{2}=17$
7)	$0.02+0.03x=0.77$
8)	$\frac{100}{x}-5=0$
9)	$\frac{90}{x-2}=3$
10)	$\frac{21}{x}=21$
11)	$\frac{24}{x+1}=8$
12)	$\frac{x}{3}+2=15$
13)	$\frac{x-2}{2}-\frac{x-3}{5}=8$
14)	$\frac{x}{3}+1=10$
15)	$\frac{0.01}{x}=0.002$
16)	$\frac{26}{x}-1=0$
17)	$\frac{x}{2}-\frac{x}{7}=5$
18)	$21-5x=1$
19)	$\frac{9}{x-2}+\frac{1}{10}=1$
20)	$\frac{203}{x}=7$
21)	$108-3x=-15$
22)	$\frac{x}{9}+2=\frac{x-6}{5}$

23)	$-x+100=\frac{3x}{2}-10$
24)	$x-\frac{x}{2}+3=\frac{4x}{5}$
25)	$1-x=x+3(6-x)$
26)	$50-x=13$
27)	$\frac{62}{x}-3=-1$
28)	$\frac{x+1}{4}+1+\frac{x}{5}$
29)	$\frac{1}{x}+\frac{1}{2x}=\frac{1}{4}$
30)	$\frac{x}{8}-5=0$
31)	$2(x-1)-\frac{x+1}{2}=32$
32)	$100-2x=14$
33)	$\frac{x}{5}+(1-x)=-27$
34)	$\frac{x+2}{3}+30=x$
35)	$0.39x-1=\frac{17}{100}$
36)	$\frac{x}{4}+2=x-10$
37)	$\frac{66}{x}=2$
38)	$\frac{x-3}{4}=4$
39)	$\frac{1}{3}\left(\frac{x+3}{5}\right)-1=0$
40)	$2(x-4)-\frac{x}{2}=31$
41)	$3x-70=\frac{x}{3}$
42)	$\frac{9}{x}=\frac{1}{2}$
43)	$0.1x-\frac{x}{3}=-7$
44)	$\frac{x}{6}=7$

45)	$x-5-2(x-7)=-12$
46)	$\frac{2}{x-10}-\frac{1}{6}=0$
47)	$\frac{2}{x-10}-\frac{1}{4}=\frac{x}{8}$
48)	$2x-\frac{x+7}{2}=46$
49)	$x+4-\frac{x}{2}=27$
50)	$4x-\frac{x+1}{2}=38$
51)	$2x-8=x+1$
52)	$3x-\frac{x-1}{2}=18$
53)	$\frac{x}{4}+\frac{x}{2}=21$
54)	$\frac{x+2}{6}+\frac{x+6}{4}=16$

* Reparte las ecuaciones entre los componentes de tu equipo para terminar el dibujo y sean de los primeros en formar el dragón.

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

SUDOMATES DE ECUACIONES



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: Variable

Para iniciar la actividad comente con las y los estudiantes lo que conocen del sudoku, cómo se juega y cual es su historia. La palabra sudoku significa en japonés “número solo”. El sudoku es una especie de rompecabezas de números, que para resolverlo se requiere paciencia, agudeza visual y razonamiento lógico-matemático. Como referencia puede consultar <http://www.sudokumania.com.ar/noticias/origen-del-sudoku>. Invítelos a realizar el ejercicio.

En la actividad se presenta un SUDOMATE, es decir un sudoku que requiere de un poco más de matemáticas. Es un sudoku clásico de 81 casillas que se deben rellenar con números del 1 al 9. Con este ejercicio se revisa la resolución de las ecuaciones de primer grado.



Adaptación de: <https://anagarciaazcarate.wordpress.com/los-sudomates-unos-nuevos-pasatiempos-matematicos/>



Intención didáctica

Refuercen la resolución de ecuaciones iniciales.



Materiales

- Tablero de sudomates
- Tablero de ecuaciones

SUDOMATES DE ECUACIONES

La actividad se debe desarrollar en dos fases:

Primera fase:

Las y los estudiantes deben llenar algunas de las casillas del tablero de sudoku completamente vacío, resolviendo las ecuaciones que se presentan en las tablas adjuntas. La solución de estas ecuaciones se debe colocar en las casillas que se indican en dichas tablas.

Segunda fase:

En la segunda fase, las y los alumnos deben acabar de rellenar las casillas, siguiendo las reglas clásicas de los sudokus.

Como cierre de la actividad, en plenaria reflexionamos:

¿te gustó el ejercicio? ¿por qué? ¿qué le agregarías o quitarías al ejercicio para hacerlo más divertido? ¿ya habías jugado sudoku? ¿se te dificultó resolver las ecuaciones y el sudoku? ¿por qué? ¿pediste o diste apoyo para resolver las ecuaciones o el sudoku? ¿en qué otras asignaturas y/o contenidos puedes utilizar las ecuaciones y el sudoku? ¿para qué considero que me sirven en mi vida diaria las ecuaciones y/o el sudoku?



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

BINGO MATEMÁTICO DEL FACTOR COMÚN



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: Todo el grupo

Para iniciar vea con las y los estudiantes el siguiente video donde se explica cómo se juega el bingo:

<https://www.youtube.com/watch?v=pLpWmIJePCY>

Luego comente que con esta actividad de bingo se quiere reforzar la habilidad para obtener el factor común.

Reglas del juego:

- Cada estudiante o en parejas reciben un cartón del bingo.
- Una persona es designada para coordinar el juego (puede ser el profesor).
- La persona que coordina el juego hace sacar sucesivamente y sin reposición las cartas de la baraja por diversos alumnos.
- Cada vez que se saca una carta, se escriben ordenadamente las expresiones algebraicas que van saliendo, dejando cierto tiempo entre unas cartas y otras para que los alumnos puedan encontrar el factor común de las expresiones y comprobar si tienen ese factor en su cartón. En caso afirmativo marcan la casilla donde se encuentra el factor.

Una alternativa es plastificar los 24 cartones y que los alumnos tengan fichas o algo (semilla o similar) para ocupar las casillas donde están los factores comunes que van saliendo.

Adaptación de: <https://anagarciaazcarate.wordpress.com/2018/01/09/bingo-matematico-del-factor-comun/>



Intención didáctica

- Reforzar el concepto de factor común de varios números.



Materiales

- Una pequeña baraja formada de 20 cartas, como las anexas. Cada carta tiene una expresión algebraica. 24 cartones de bingo, como el que se anexa.

BINGO MATEMÁTICO DEL FACTOR COMÚN

– Gana el primero que haga dos líneas completas (aunque tengan un número en común o una casilla vacía).

Como cierre de la actividad, reflexionamos en plenaria: ¿qué me pareció el ejercicio? ¿ya antes había jugado al bingo?, ¿se me facilitó o dificultó el sacar el factor común? ¿Por qué? ¿pude ayudar a otros compañeros a sacar el factor común? ¿otros compañeros me ayudaron a sacar el factor común? Con qué otras asignaturas y/o contenidos se relaciona el factor común? ¿en qué otras asignaturas y/o contenidos se puede jugar el bingo? ¿en qué aspectos de mi vida diaria se usa el factor común y/o el bingo?



FICHAS Y TABLEROS DEL BINGO MATEMÁTICO DEL FACTOR COMÚN

FACTOR COMÚN			
3xy	x ²	5	3y
3ab ³	3a ²	x/3	a
4a ²	5a ²		x
2x	2y	4x	y

FACTOR COMÚN			
x/3	2x	3xy	x
5	y	2y	5a ²
4x	3ab ³		y ²
3y	a	4a ²	b/5

FACTOR COMÚN			
3xy	y	5	x/3
4x	a	3a ²	xyz
4x ²	2y		3y
b/5	4a ²	x	2x

FACTOR COMÚN			
x	4x	5	b/5
3y	x/3	xyz	2y
xy	5a ²		3a ²
x ²	3xy	2x	3ab ³

FACTOR COMÚN			
3a ²	xy	x ²	x
5x ²	3abx ³	4ax ²	3y
x/3	3xy		2x
b/5	a	5	xyz

FACTOR COMÚN			
3abx ³	2y	5	3xy
4a ²	b/5	4a ²	a
3a ²	x		2x
x/3	y	x ²	xyz

FACTOR COMÚN			
3a ²	a	3y	2y
xy	4x ²	x	x ²
3xy	5		5a ²
4a ²	xyz	3abx ³	4x

FACTOR COMÚN			
y	4x	4a ²	4x ²
x/3	x ²	3xy	5x ²
xyz	5		3abx ³
x	x	2x	3a ²

FACTOR COMÚN			
y	4x	xy	a
x ²	b/5	2y	5a ²
3y	5		x
4a ²	3abx ³	xyz	2x

FACTOR COMÚN			
3y	4x ²	4a ²	3abx ³
5x ²	x	2y	5
xy	xyz		2x
3xy	y	b/5	a

FACTOR COMÚN			
b/5	xy	x/3	a
4x ²	2y	4a ²	4x
x	3xy		5
3abx ³	3a ²	xyz	y

FACTOR COMÚN			
3abx ³	3y	y	5a ²
xy	x	5	a
4a ²	xyz		4x
3a ²	3xy	2x	b/5

FACTOR COMÚN			
x/3	xyz	2y	3xy
xy	x ²	4a ²	5a ²
3a ²	2x		4x
4x ²	x	3y	5

FACTOR COMÚN			
2y	xy	2x	4x ²
y	xyz	3xy	b/5
x/3	3abx ³		5x ²
4x	5	4a ²	3a ²

FACTOR COMÚN			
x/3	3xy	xy	xyz
2y	y	3a ²	b/5
2x	5a ²		x ²
x	4x ²	4x	3abx ³

FACTOR COMÚN			
y	3xy	3a ²	2x
2y	xyz	x/3	b/5
3abx ³	x		x ²
a	3y	4x	5a ²

FACTOR COMÚN			
b/5	3xy	2y	x ²
3a ²	5x ²	x/3	4x
4x ²	5		xy
2x	3y	4a ²	a

FACTOR COMÚN			
2y	xyz	3abx ³	b/5
3y	4x ²	3xy	5
xy	x ²		2x
a	x	5x ²	x/3

FACTOR COMÚN			
2x	x ²	5	4x ²
a	3y	x	xy
3a ²	b/5		y
4x	3abx ³	x/3	5x ²

FACTOR COMÚN			
4x	3y	b/5	3a ²
xyz	3abx ³	x/3	y
2x	4x ²		xy
4a ²	a	5x ²	x ²

FACTOR COMÚN			
b/5	3xy	x ²	4x ²
3y	2y	x/3	3a ²
3abx ³	4a ²		2x
y	xyz	5	5x ²

FACTOR COMÚN			
4x ²	4x	b/5	2y
xyz	5x ²	4a ²	y
x	x/3		3abx ³
x ²	a	5	3xy

FACTOR COMÚN			
x/3	3y	4a ²	2y
4x ²	3a ²	y	a
5	2x		4x
x ²	xy	3xy	xyz

FACTOR COMÚN			
5x ²	4x ²	2x	y
a	3a ²	3abx ³	xy
4a ²	x/3		x ²
5	xyz	b/5	3y

$xy + 2xy^2 + x^2y$	$4x^2y + 5y^2$	$2x^2y - 6y$	$3xy + 12xyz$	$2ab + 3a^2 + 5ab^2$	$4ax + 8bx - 2cx$
$5xyz^2 - 9xy^2z + x^2yz$	$3y^2 + 6x^2y^3 + 15x^2y$	$4x^3 + 8x^2 + 16x$	$5 + 15a + 25a^2$	$3x^4 + 5x^3 - 3x^2$	$3x^2 + x$
$3a^5 + 6a^3 - 9a^2$	$12x^2 + 16x^3 - 20x^4$	$-15x^3 + 10x^2$	$\frac{2}{5}ab + \frac{3}{5}b$	$\frac{1}{3}x - \frac{4}{3}x^7$	$4ax^3 + 8a^2x^2$
					$3abx^5 + 6a^2bx^3$

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

COORDENADAS CARTESIANAS



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: Individual

Para iniciar la actividad pregunte si han visto como trabaja un dibujante, para llevarlos que reconozcan el uso que hacen de las cuadrículas, y señale que una cuadrícula no es otra cosa que un plano cartesiano. Comente que este ejercicio permite ubicar la localización de puntos con coordenadas tanto positivas como negativas.

La y los estudiantes deben seguir las indicaciones del cuadro anexo para dibujar las 12 líneas y obtener una sencilla cabeza de zorro. Pídales que al concluir el ejercicio coloren el dibujo que resulte.

En lenguaje matemático decimos: marca en la cuadrícula anexa, utilizando el sistema de referencia que aparece, los puntos señalados y obtén las doce líneas poligonales entre ellos. Para terminar, colorea las regiones marcadas y obtén un bonito dibujo. Como cierre del ejercicio, en plenaria reflexionamos: ¿me gustó la actividad? ¿por qué? ¿en qué momentos de mi vida diaria, sin pensarlo, utilizo el sistema de coordenadas? ¿en cuáles asignaturas y/o contenidos se trabaja también con el sistema de coordenadas? ¿qué aprendí de mí y de mis compañeros?



Intención didáctica

Ubicar objetos y lugares cuya ubicación desconoce, mediante la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

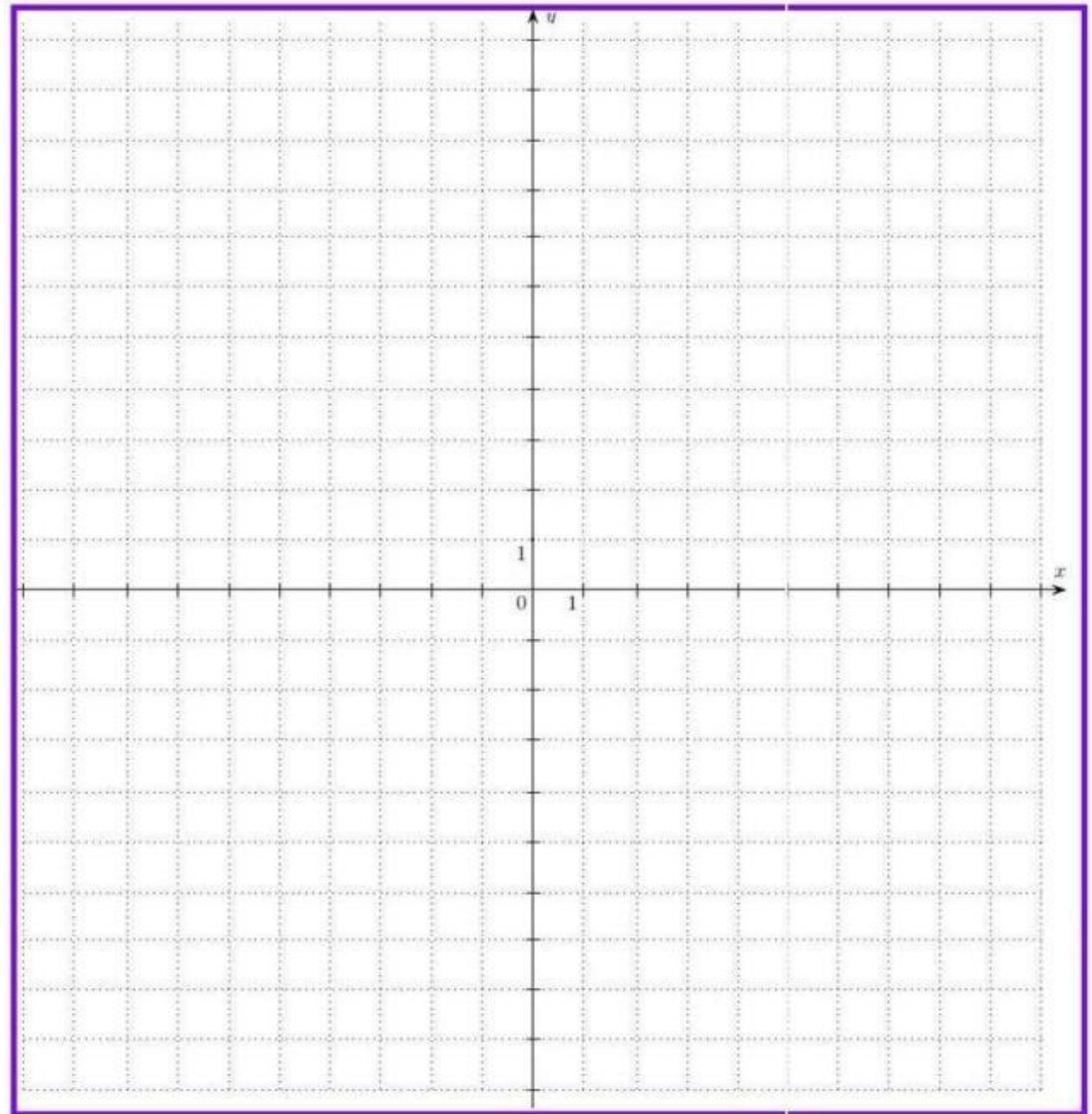


Materiales

-Hojas con las coordenadas y tablero de coordenadas con los ejes.

COORDENADAS CARTESIANAS

1	(-5, -3) (-4, -5) (-3, -7) (-3, -6) (-2, -4) (-1, 0)	(7, 10) (8, 10) (9, 7) (8, 4) (7, 1) (3, 4) (0, 1) (-3, 4) (-7, 1)	4	(5, -3) (4, -5) (3, -7)	
ACABA LÍNEA		ACABA LÍNEA			
2	(-7, 1) (-8, 4) (-9, 7) (-8, 10) (-7, 10) (-5, 9) (-3, 7) (-2, 6) (0, 7) (2, 6) (3, 7) (5, 9)		5	(7, 1) (8, -3) (9, -7) (8, -7) (7, -6) (4, -9) (1, -10) (-1, -10) (-4, -9) (-7, -6) (-8, -7) (-9, -6) (-8, -2) (-7, 1)	
ACABA LÍNEA			ACABA LÍNEA		
		3	(-5, 0) (-4, 0) (-2, -1) (-4, -1) (-5, 0)		
ACABA LÍNEA		ACABA LÍNEA			
6	(5, 0) (4, -1) (2, -1) (4, 0) (5, 0)	9	(-3, -7) (-1, -8) (1, -8) (2, -6) (1, -5) (-1, -5) (-2, -6) (-1, -8)	11	(4, -1) (4, 0) (3, -1)
ACABA LÍNEA		ACABA LÍNEA		ACABA LÍNEA	
7	(1, 0) (2, -4) (3, -6) (3, -7) (1, -8)	ACABA LÍNEA		ACABA LÍNEA	
ACABA LÍNEA		ACABA LÍNEA		ACABA LÍNEA	
8	(-4, -1) (-4, 0) (-3, -1)	10	(4, 6) (7, 9) (7, 5) (6, 4) (4, 5) (4, 6)	12	(-7, 4) (-7, 9) (-4, 6) (-4, 5) (-6, 3) (-7, 4)
ACABA LÍNEA		ACABA LÍNEA		ACABA LÍNEA	
COLOREA INTERIOR		COLOREA INTERIOR		COLOREA INTERIOR	



MÚLTIPLOS Y DADOS: BARAJA



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utiliza de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones con números enteros, fraccionarios y decimales positivos y negativos



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2 o 4

Para iniciar pregunte quiénes saben jugar baraja o a las cartas, y que expliquen de manera breve cómo se juega, o bien indique usted las reglas del juego. Comente que una profesora francesa adaptó este juego de baraja para reforzar el concepto de múltiplo-divisor de un número. Su página es www.laclassedemallory.com, sugiera que la visiten y se interesen por aprender francés.

Reglas del juego:

- Se reparten todas las cartas.
- Cada jugador por turno, lanza el dado. Según el resultado del dado y siguiendo las condiciones, el jugador puede desecharse de todas las cartas que cumplan la condición del dado.
- El objetivo del juego consiste en desembarazarse lo antes posible de todas sus cartas.

– Gana el primero que se queda sin cartas.

Como cierre del ejercicio, reflexionamos en plenaria: ¿me gustó la actividad? ¿por qué?, ¿ya sabía jugar a las cartas y a los dados? ¿quién me enseñó? ¿me considero bueno para jugar a las cartas y a los dados? ¿por qué? ¿creo que jugar a las cartas y a los dados mejora mi habilidad de cálculo mental? ¿por qué? ¿en qué otras asignaturas y/o contenidos se utilizan las cartas y los dados?

Adaptación de: <https://anagarciaazcarate.wordpress.com/2017/01/10/multiplos-y-dados-baraja/>



Intención didáctica

Resuelve problemas de multiplicación y división, y calcula mentalmente el múltiplo divisor de un número.



Materiales

- Una baraja de 44 cartas, según el formato anexo.
- Una plantilla con las condiciones del dado, según el formato anexo.

MÚLTIPLOS Y DADOS: BARAJA

MÚLTIPLOS Y DADOS 4 	MÚLTIPLOS Y DADOS 5 	MÚLTIPLOS Y DADOS 6 	MÚLTIPLOS Y DADOS 7 
MÚLTIPLOS Y DADOS 9 	MÚLTIPLOS Y DADOS 11 	MÚLTIPLOS Y DADOS 8 	MÚLTIPLOS Y DADOS 10 
MÚLTIPLOS Y DADOS 12 	MÚLTIPLOS Y DADOS 14 	MÚLTIPLOS Y DADOS 16 	MÚLTIPLOS Y DADOS 18 

MÚLTIPLOS Y DADOS 20 	MÚLTIPLOS Y DADOS 24 	MÚLTIPLOS Y DADOS 25 	MÚLTIPLOS Y DADOS 27 
MÚLTIPLOS Y DADOS 28 	MÚLTIPLOS Y DADOS 30 	MÚLTIPLOS Y DADOS 32 	MÚLTIPLOS Y DADOS 36 
MÚLTIPLOS Y DADOS 40 	MÚLTIPLOS Y DADOS 42 	MÚLTIPLOS Y DADOS 45 	MÚLTIPLOS Y DADOS 48 

MÚLTIPLOS Y DADOS 49 	MÚLTIPLOS Y DADOS 50 	MÚLTIPLOS Y DADOS 54 	MÚLTIPLOS Y DADOS 56 
MÚLTIPLOS Y DADOS 60 	MÚLTIPLOS Y DADOS 63 	MÚLTIPLOS Y DADOS 65 	MÚLTIPLOS Y DADOS 72 
MÚLTIPLOS Y DADOS 90 	MÚLTIPLOS Y DADOS 99 	MÚLTIPLOS Y DADOS 110 	MÚLTIPLOS Y DADOS 121 

MÚLTIPLOS Y DADOS 22 	MÚLTIPLOS Y DADOS 33 	MÚLTIPLOS Y DADOS 44 	MÚLTIPLOS Y DADOS 55 
MÚLTIPLOS Y DADOS 66 	MÚLTIPLOS Y DADOS 77 	MÚLTIPLOS Y DADOS 88 	MÚLTIPLOS Y DADOS 132 



Múltiplos de 11



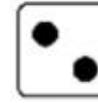
Múltiplos de 9



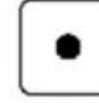
Múltiplos de 7



Múltiplos de 6



Múltiplos de 5



Múltiplos de 4

JOKAN



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Pensamiento matemático



Ámbitos de Autonomía Curricular:

Ampliar la formación académica



Correspondencia curricular

Matemáticas

Utiliza de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito.



Desarrollo de la actividad

Número de participantes: 2 o 3

Para iniciar, pida que comenten en qué espacios de su vida diaria observan distintos tipos de ángulos y que externen sus ideas sobre la importancia o utilidad de dichos ángulos. Para mayor referencia puede consultar: <http://geometriaplana07.blogspot.com/p/agulos-en-la-vida-cotidiana.html>. Enseguida invítelos a realizar el juego.

Reglas del juego:

Se sortea el orden de salida. El primer jugador coloca su ficha en la casilla A, el segundo en la B y el tercero en la C.

- Cada jugador tira el dado y, según el resultado, mueve su ficha a otro vértice (entendiendo por vértice la intersección de dos o más rectas sobre el tablero, incluido el contorno), que no esté ocupado por ninguna ficha, de la siguiente forma:
- Dos segmentos a su elección, a partir del vértice en que está situado, que formen un ángulo agudo, recto u obtuso, según que el dado marque 2A, 2R o 2O, respectivamente.
- Tres segmentos a su elección, a partir del vértice en que está situado, que formen un ángulo agudo, recto u obtuso, según que el dado marque 3A, 3R o 3O, respectivamente.



Intención didáctica

Distinguir en la práctica los tres tipos de ángulos. Buscar caminos más ventajosos para resolver un desafío.



Materiales

-Se necesitan un tablero como el que se anexa, fichas de tres colores y dados en cuyas caras haya las inscripciones 2A, 2O, 2R, 3A, 3O, 3R (las letras A, O y R son las iniciales de agudo, obtuso y rectángulo).

JOKAN

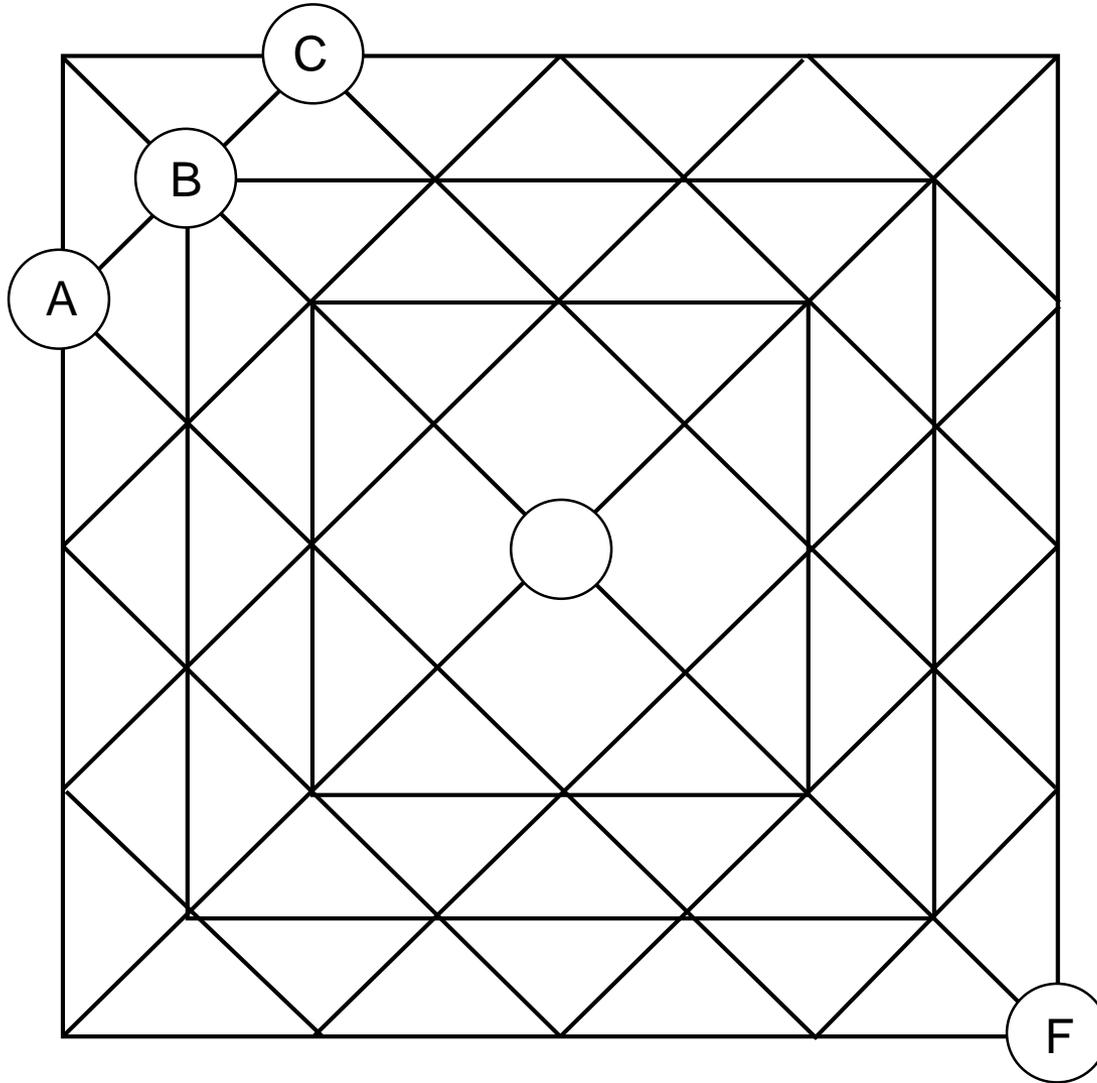
- Gana el primer jugador que llega a la casilla F. El orden de los otros es el de llegada a F.
- Como cierre de la actividad, reflexionamos en plenaria: ¿me gustó el ejercicio?, ¿se me hizo fácil o difícil? ¿por qué? ¿qué aprendí de mí y de mis compañeros? ¿en qué otras asignaturas y/o contenidos se utilizan los ángulos?

Variantes:

- Cada uno de los jugadores puede tener más de una ficha (por ejemplo, dos). En este caso, se permite comer fichas o no hacerlo (se puede comer una ficha cuando podemos llegar al vértice en el que está situada otra ficha; en ese caso se envía la ficha a la salida y se juega otra vez).
- Se puede exigir pasar por algún vértice prefijado, tal como el marcado con un círculo en el centro del tablero.



JOKAN



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*



Leer *y escribir* en Telesecundaria

Con el Nuevo Modelo Educativo se reafirman el leer, escribir y pensamiento matemático, como prioridades de la educación básica. Constituyen la base de los aprendizajes clave porque brindan a los alumnos las habilidades necesarias para la búsqueda, el manejo, la reflexión y el uso de la información que les permite adquirir y construir sus propios conocimientos, y llevarlos a la práctica en su vida cotidiana.

Dentro del Programa Escuelas de Tiempo Completo, la línea de trabajo *Leer y escribir* se orienta a desarrollar en los alumnos habilidades para: hablar, escuchar e interactuar con los otros; favorecer el gusto por la lectura y propiciar la comprensión lectora; producir textos en diferentes situaciones comunicativas (como planeación, organización, corrección y presentación de sus propios escritos, así como la reflexión sobre ellos atendiendo los diferentes niveles textuales), y a identificar problemas y solucionarlos.

En las actividades que se proponen en las siguientes fichas de trabajo se retoman estas intenciones para que de una manera lúdica las y los estudiantes de telesecundaria de las escuelas de tiempo completo, bajo la coordinación de su docente, avancen en el logro de su perfil de egreso.

Proponemos implementar acciones para mejorar el ámbito educativo con una serie de actividades divertidas e innovadoras a través de estrategias lúdicas, que contienen juegos de lectura y escritura como una herramienta que motive a los estudiantes de telesecundaria en su proceso de aprendizajes significativos estimulando el deseo de aprender a través de sus propias vivencias y obtener alumnos competentes para el futuro. Los juegos de lecto-escritura son herramientas didácticas con diversidad de actividades que posibilitan la transversalidad en todas las áreas del saber propiciando experiencias demostrativas donde los adolescentes se motiven a utilizar sus capacidades para manejar el lenguaje verbal, no verbal y desarrollar las habilidades básicas como: comprender, analizar, sintetizar, hacer referencias y deducciones.



Con estas fichas se pretende; desarrollar habilidades de expresión oral y escrita, expresarse de forma coherente y ordenada, mejorar la destreza verbal y el gusto por la comunicación, estimular las habilidades de escritura creativa, como medio de expresión personal y participación en la comunidad escolar, colaborar con otros compañeros en un proyecto común mostrando actitudes de respeto y valoración de los demás. , se propone:



- Planear de manera adecuada las actividades a realizar.
- Crear un ambiente tranquilo, agradable y cómodo para jugar. Los participantes no se deben sentir en clase y menos como si estuvieran con un profesor rígido y autoritario.
- Propiciar la participación de todas y todos, por ningún motivo un alumno presente puede quedar fuera de la actividad.
- Acompañar con lecturas todos los juegos. La lectura puede hacerse al inicio para estimular la imaginación y la creatividad de los participantes, o al final para motivar la reflexión y metacognición.
- En la biblioteca del Programa Escuelas de Tiempo Completo encontrará lecturas sugeridas para los juegos, pero los participantes pueden recurrir a otros textos que se tengan a la mano.

ÍNDICE

1. Dibujando los sonidos
2. Elabora un emoji
3. Dibuja y acierta
4. Código secreto
5. Por medio de los sentidos
6. Licuado de conceptos
7. Caras y gestos
8. Estatuas de marfil
9. Adivina que...
10. Ponle palabras
11. ¿Qué ambiente es?
12. ¿Basta! De palabras creativas
13. Historia de acrósticos
14. Ping-pong de palabras
15. Historia abecedaria
16. Se lo vendo por original
17. Actuando ando
18. Multicomunicación
19. Creatichistes
20. Estación de radio
21. Entrevista estresante
22. Constructor de palabras
23. Lectura en voz alta según el personaje
24. Tejedora, Tejedor
25. Narración cooperativa
26. Imágenes que hablan
27. Acrósticos
28. Contextualiza el refrán
29. Los caminos de la expresión oral, escrita y corporal
30. Observo y contesto

ÍNDICE

31. Jugando con los tiempos
32. Sorpresa de palabras
33. Fonomímicas con imaginación
34. Cadena de hechos
35. Ordena la historia
36. Gánale al diccionario
37. Palabras salpicadas
38. ¡Basta!
39. Narración cooperativa
40. Lecturas repetidas
41. Acabando historias
42. Cuentos al revés
43. ¡Tiempo!
44. Completa la frase
45. Dramatiza el final
46. La construcción de textos
47. Periódico móvil
48. Dibujo o palabra corporal

DIBUJANDO LOS SONIDOS



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo Personal y Social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Apreciación y expresión artísticas

Utiliza algún recurso de las artes para expresarse.

Colaboración y trabajo en equipo

Participa con interés y respeto en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Pregunte a los alumnos si conocen alguna melodía del compositor y pianista Mozart, posteriormente, coménteles que escucharán dos melodías de este autor. Solicite a las y los estudiantes que se coloquen cómodamente. Al pasar dos o tres minutos, indíqueles que dibujen en una hoja blanca lo que la música les haya inspirado. En bina o equipos, relatan a sus compañeros lo que representa su dibujo para cada uno de ellos.

Al final, se hace una exposición de todos los dibujos realizados por las y los alumnos y se cierra la sesión comentando lo que sintieron al escuchar la música y al realizar los dibujos.



Tarea adicional:

Describen el dibujo por escrito, en un párrafo corto.



Intención didáctica

Reflexiona sobre la diversidad y complejidad de los diversos usos del lenguaje.



Materiales

- Hojas blancas.
- Música de Mozart

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

ELABORA UN EMOJI


Componente curricular
Campos de Formación Académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo Personal y Social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Apreciación y expresión artísticas

Utiliza algún recurso de las artes para expresarse.

Colaboración y trabajo en equipo

Participa con interés y respeto en actividades grupales.


Desarrollo de la actividad

Inicie la sesión preguntando qué les parece la comunicación a través de los emoji y con qué frecuencia la usan. Posteriormente, pídeles que inventen algo que se pueda representar por medio de un emoji, como: trabajo, estudio, amigos o lugares representativos; posteriormente los dibujan e iluminan. El emoji elaborado se presenta al grupo y se describe por cada uno de ellos.

Al final cada alumno le pondrá nombre a su emoji y lo colocará en algún lugar del salón de clase.


Tarea adicional:

Realizan un texto breve seleccionando mínimo cinco emojis de sus compañeros.


Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.


Materiales

- Hojas blancas y de colores
- Plumones
- Cinta adhesiva

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

DIBUJA Y ACIERTA



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo Personal y Social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Apreciación y expresión artísticas.

Utiliza algún recurso de las artes para expresarse.

Colaboración y trabajo en equipo

Participa con interés y respeto en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Comente a las y los participantes que con los dibujos pueden representar lo que cada uno piensa, siente o quiere. Pida que en una hoja blanca cada uno escriba una palabra (por ejemplo: aburrido, maleta, amor, libro, viaje, etcétera). Después organice al grupo en dos equipos e indíqueles que intercambien, en secreto, con un integrante del otro equipo su palabra; luego realicen un dibujo que represente la palabra que recibieron; finalmente muestran el dibujo para que el resto del grupo adivine la palabra.

Sólo tienen un minuto para acertar; posteriormente el equipo contrario hace lo mismo. Cierre la sesión compartiendo su experiencia al recibir la palabra, si supieron luego cómo la iban a dibujar, y si se les dificultó la comunicación a través de este medio.



Tarea adicional:

Escriban tres emociones y posteriormente dibujen su representación.



Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.



Materiales

- Hojas blancas
- Marcadores

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

CÓDIGO SECRETO



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo Personal y Social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Habilidades digitales

Aprende diversas formas para comunicarse y obtener información, seleccionarla, analizarla, evaluarla, discriminarla y organizarla.



Desarrollo de la actividad

Solicite al grupo que se formen en binas y explique que, a partir del siguiente patrón de imágenes, o código, traduzcan el mensaje que se encuentra codificado en la parte inferior. Posteriormente, motívelos a que inventen su propio código secreto y pidan a otra bina que lo descifre.



Tarea adicional:

Realicen códigos más extensos para descifrarlos.



Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.



Materiales

- Impresión del código
- Hojas blancas

CÓDIGO SECRETO

 A	 B	 C	 D	 E	 F
 G	 H	 I	 J	 K	 L
 M	 N	 O	 P	 Q	 R
 S	 T	 U	 V	 W	 X
 Y	 Z				



Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
 ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

POR MEDIO DE LOS SENTIDOS



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo Personal y Social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Colaboración y trabajo en equipo

Participa con interés y respeto en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Introduzca la actividad comentando a los alumnos la importancia que juegan los sentidos en la percepción de lo que nos rodea y como algunas personas desarrollan unos sentidos más que otros. Pregúnteles cuáles sentidos tienen ellos más desarrollados.

Indique que la actividad consiste en adivinar, a través de los sentidos, diferentes objetos, materiales, aromas o alimentos. Para realizarlo, seleccione a tres alumnos de dos equipos, se les vendan los ojos; luego, uno de los compañeros del equipo contrario pondrá a su alcance uno de los objetos ya sea para que lo toque, lo huela o lo escuche. La o el estudiante determinará y describirá de que se trata.

Posteriormente se pedirá a otro participante para que haga lo mismo y repetirá el procedimiento para hacer el reconocimiento por medio de los sentidos. La meta por equipos será reconocer la mayor cantidad de objetos y su descripción. Para finalizar se pregunte a los alumnos cómo fue su experiencia en la actividad, qué aprendieron de sí mismos y de los demás.

Tarea adicional:

Redacten la descripción de varios objetos que estén a su alrededor.



Intención didáctica

Reflexiona sobre la diversidad y complejidad de los distintos usos del lenguaje



Materiales

- Alimentos para oler.
- Objetos para tocar y escuchar.
- Hojas blancas.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

LICUADO DE CONCEPTOS


Componente curricular
Campos de Formación Académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo Personal y Social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Colaboración y trabajo en equipo

Se involucra y participa en actividades grupales


Desarrollo de la actividad

Comente que todas las personas tenemos una elevada capacidad de creación con las palabras. Pida a cada participante escriban en una hoja el título de un “tema” que le parezca interesante. Por ejemplo: “Animales prehistóricos”, “Personajes históricos de la Revolución Mexicana”, “Herramientas de un taller de carpintería”, etcétera. Posteriormente las depositan en la “licuadora de conceptos”, se revuelven y por último cada participante toma al azar un tema.

En un tiempo máximo de 10 segundos mencionarán un mínimo de 7 palabras que se relacionen con dicho tema. Algún compañero dirá ALTO cuando el tiempo haya concluido. Quien no cumpla la consigna será eliminado del juego y al final bailará con el resto de compañeros eliminados.

Cierre la sesión pidiendo a los alumnos comenten su experiencia en la rapidez que requirió la actividad para crear palabras, si pensaron que podrían crear más o menos palabras y como se sintieron con sus resultados.

Tarea adicional:

Escriban un cuento breve que incluya todas las palabras generadas, o bien un fragmento de una canción.


Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.


Materiales

- “Licuadora de conceptos” (una caja de cartón chica)
- Hojas blancas



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

CARAS Y GESTOS



Componente curricular

Campos de Formación Académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo Personal y Social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Atención al cuerpo y la salud

Ejercita sus habilidades corporales y las utiliza como medio de expresión de ideas.

Colaboración y trabajo en equipo

Participa con interés y respeto en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Pida a los participantes que lean un texto conocido del libro de lenguaje y comunicación de cualquier grado de telesecundaria. A continuación, elija a cinco o seis participantes para que tomen un papel con diferentes consignas, las cuales se representarán sólo con mímica ante el grupo para que lo adivinen. Las consignas pueden ser: personajes, situaciones, acciones, o frases del texto.

Para representarlo, pueden utilizar movimientos, posturas y gestos, excepto emitir palabras. Para concluir, solicite a las y los alumnos que comenten, con respeto, por qué creen que unos se expresaron mejor con otros.



Tarea adicional:

Inventen y escriban un diálogo entre algunos personajes o situaciones del texto que se leyó.



Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.



Materiales

- Cuentos
- Libreta
- Lápiz

ESTATUAS DE MARFIL


Componente curricular
Campos de Formación Académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo Personal y Social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Atención al cuerpo y la salud

Ejercita sus habilidades corporales y las utiliza como medio de expresión de ideas.

Colaboración y trabajo en equipo

Participa con interés y respeto en actividades grupales


Desarrollo de la actividad

Inicie mostrando algunas fotografías de estatuas, diga los nombres de sus autores y comente que expresaron su pensamiento o ideales en esa obra. Forme equipos de 4 o 5 integrantes, quienes representarán una estatua según la frase, personaje o situación que se les indique. Todos los integrantes del equipo participarán uno a uno. Señale el tiempo (10-20 segundos), para que representen la consigna en actitud de estatuas de marfil.

Al final el grupo, mediante aplausos, determinará cuál equipo o participante lo hizo mejor y por qué. Para cerrar pida que comenten cómo se sintieron y qué aprendieron de sí mismos y de los demás.


Tarea adicional:

Redacten los motivos que tuvieron para crear esa estatua.


Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.


Materiales

- Lista de palabras.
- Fotografías de estatuas

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

ADIVINA QUE...



Componente curricular

Campos de Formación Académica:
Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo Personal y Social:
Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Atención al cuerpo y la salud

Ejercita sus habilidades corporales y las utiliza como medio de expresión de ideas.

Colaboración y trabajo en equipo

Participa con interés y respeto en actividades grupales



Desarrollo de la actividad

Comience la sesión haciendo un recordatorio a sus alumnos sobre las adivinanzas en general, pregunte si las usan en su lenguaje coloquial y/o si tiene algún amigo o familiar que las utilice. Posteriormente, solicite que escriban alguna adivinanza en tarjetas que colocarán en una caja y cada estudiante que usted seleccione elegirá una al azar y luego la representará empleando sólo movimientos corporales para que los demás la adivinen en un minuto, en caso de no acertar, la dirá en voz alta. Cierre la sesión generando reflexión en los alumnos sobre la importancia que pueden tener las adivinanzas para enriquecer y hacer más divertido el lenguaje coloquial.



Tarea adicional:

Inventen y redacten tres adivinanzas usando personajes de su comunidad o con animales u objetos.



Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.



Materiales

- Fichas de trabajo blancas
- Plumones.
- Caja de zapatos para las adivinanzas

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

PONLE PALABRAS


Componente curricular
Campos de Formación Académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo Personal y Social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Habilidades digitales

Aprende diversas formas para comunicarse y obtener información, seleccionarla, analizarla, evaluarla, discriminarla y organizarla


Desarrollo de la actividad

Introduzca la actividad platicando aspectos generales de las películas mudas: que eran en blanco y negro, que algunos tenían subtítulos, que otras eran acompañadas por música en vivo. Posteriormente, proyecte una película muda si no la consigue puede reemplazarla por un video de un comercial, reportaje, caricatura o noticiero, sin sonido o voz.

En equipos de 5 integrantes analizan los videos en detalle, escriben los diálogos tratando de coincidir lo mejor posible con los personajes que aparecen en la pantalla. Motívelos a usar la imaginación y creatividad, posteriormente se repite la película y/o video y por equipos irán diciendo la conversación elaborada.

Cierre la sesión comentando generalidades de la actividad y lo que aprendieron.


Tarea adicional:

Escribir el dialogo elaborado por equipo e inventar un final divertido.


Intención didáctica

Reflexiona sobre la diversidad y complejidad de los diversos usos del lenguaje.


Materiales

- Proyector
- Videos
- Hojas blancas.
- Lápices o bolígrafos

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

¿QUÉ AMBIENTE ES?


Componente curricular
Campos de Formación Académica:

Lenguaje y Comunicación


Áreas de Desarrollo Personal y Social:

Educación Socioemocional


Correspondencia curricular
Apreciación y expresión artísticas

Desarrolla su creatividad e imaginación para expresar sus pensamientos e ideas utilizando distintas partes de su cuerpo.

Colaboración y trabajo en equipo

Participa con interés y respeto en actividades grupales.


Desarrollo de la actividad

Abra la sesión comentando aspectos generales del lenguaje no verbal, posteriormente seleccione a tres integrantes del grupo para que se ausenten momentáneamente del aula. Cuando hallan salido de la consigna al grupo para que construyan un escenario actuando únicamente con mímica. Estos ambientes o escenarios pueden ser eventos históricos, tradiciones populares de su comunidad, fiestas diversas (quince años, cumpleaños, boda, etcétera.). Quienes salieron deben regresar y descubrir, uno a uno, de qué situación se trata, cuáles son los personajes, las emociones presentes, y en qué lugar se lleva a cabo, usando la expresión verbal.

Gana el participante que se acerque más al ambiente expuesto. Cierre la sesión comentando generalidades de la actividad, cómo se sintieron los que se salieron, y que aprendieron todos.


Tarea adicional:

Elaboran un texto escrito que describa mejor el ambiente que más se acerque a la realidad o sobre la o el compañero que mejor lo hizo.


Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.


Materiales

-Hojas

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

HISTORIA DE ACRÓSTICO DINÁMICO



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Escucha con respeto a sus compañeros.

Colaboración y trabajo en equipo

Se involucra y participa en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Para dar inicio a esta actividad pregunte si han elaborado acrósticos, en caso de que nunca lo hayan hecho, el maestro brinda un ejemplo. Posteriormente, forme parejas, indicando quién será la “A” y quién será “B”. El que sea “A” mencionará una palabra que tenga relación con el tema que el conductor sugiera, por ejemplo “Transportes” y “A” podrá sugerir la palabra “Tren”. El que sea “B” tendrá que construir un acróstico con la palabra mencionada por “A”, es decir, “Tenis”, “Ratón”, “Elefante”, “Niño”. “A” verificará que realmente “B” cumplió con cada letra de la palabra sugerida en el acróstico. Cierre la sesión comentando las dificultades que tuvieron en la creación de los acrósticos.



Tarea adicional:

Pueden hacer el ejercicio con tres o cuatro participantes y ganará quien termine de escribir el acróstico correctamente.



Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.



Materiales

-Palabras.

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

PING PONG DE PALABRAS


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Convivencia y ciudadanía

Escucha con respeto a sus compañeros.

Colaboración y trabajo en equipo

Se involucra y participa en actividades grupales


Desarrollo de la actividad

Introduzca la sesión comentando a los alumnos que la actividad consistirá en la respuesta rápida de palabras, por lo que requieren concentración para su puesta en marcha. Posteriormente, solicite que formen binas y a manera del tradicional “Ping Pong”, nombrarán palabras que inicien con la última letra de la palabra mencionada con anterioridad. Ejemplo: la primera persona menciona “casa” y la segunda responderá “arroz”, después el primero responde “zapato” y así sucesivamente. Perderá quien se tarde más de tres segundos en responder. Cierre la sesión comentando las dificultades que tuvieron en contestar rápida y acertadamente.


Tarea adicional:

Mientras dos participantes mencionan las palabras en el juego de “ping -pong de palabras”, otros dos compañeros irán escribiéndolas de tal forma que al final ganará quien las escriba con el menor número de faltas de ortografía.


Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.


Materiales

 -Hojas
-Lápiz.

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

HISTORIA ABECEDARIA



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Escucha con respeto a sus compañeros.

Colaboración y trabajo en equipo

Se involucra y participa en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Para iniciar esta actividad sensibilice a los alumnos sobre el trabajo en equipo, pues la consigna es construir una historia entre todos los integrantes del grupo, donde se irán incluyendo palabras que vayan secuenciadas de acuerdo con las letras del abecedario en español, y además, tengan relación con el tema que desde inicio se determine para la historia. Deberán ser sustantivos acompañados de un adjetivo. Ejemplo: El tema es “Bosque”, la historia puede iniciar “Estaba una **Ardilla** muy triste, en el árbol donde vivía en el **Bosque**, cuando sorpresivamente un **Ciervo** se le acercó y le dijo...”, y así sucesivamente.

Cierre la sesión, con una lectura en plenaria de la historia que realizaron y compartiendo experiencias del trabajo.



Tarea adicional:

Escriban la historia completa, intercámbienla con otro compañero y subrayen las palabras que cumplan con el orden del abecedario, usando solo sustantivos.



Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.



Materiales

- Libreta u hojas
- Lápiz.

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

SE LO VENDO POR ORIGINAL...


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Convivencia y ciudadanía

Escucha con respeto a sus compañeros.

Colaboración y trabajo en equipo

Se involucra y participa en actividades grupales.


Desarrollo de la actividad

Inicie la actividad reflexionando sobre los anuncios publicitarios en televisión e impresos; específicamente en la creatividad que sus autores les ponen para generar interés en el público. Luego, explique que en la actividad ellos harán lo mismo con objetos originales que cada uno creará. Pida que formen parejas. Ambas personas (A y B) escribirán en una hoja dos palabras que no tengan ninguna relación. Por ejemplo, corta – plumas.

A continuación, “fusionarán” las dos palabras en una y generarán una palabra que será el nombre del artículo que venderán, en este caso cortaplumas. Posteriormente mostrarán al grupo la palabra resultante, y tratarán de “vender” ese artículo creativo, argumentando su uso efectivo, su originalidad, su practicidad, sus ventajas de durabilidad, etc.

Es importante que solamente se vea la palabra resultante y a partir de ella hacer la venta.

Cierre la sesión comentando experiencias generales de la actividad, qué fue lo que aprendieron, si se consideran buenos para vender.

Tarea adicional:

Fusionen ahora tres palabras, y escriban una descripción corta del uso positivo del “nuevo producto”.


Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.


Materiales

- Lápiz
- Hojas



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

ACTUANDO ANDO


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Convivencia y ciudadanía

Escucha con respeto a sus compañeros.

Colaboración y trabajo en equipo

Se involucra y participa en actividades grupales.


Desarrollo de la actividad

Inicie la sesión contando una historia de un tema que sea de interés para los alumnos, pero omitirá contar el final de ésta. La historia narrada deberá tener cuatro personajes, para que en equipos de cuatro, improvisen y actúen el gran final. Asigne una emoción a cada equipo (alegría, tristeza, enojo, etc.) que se tendrá que ver reflejada en el final que actuarán.

Al final ganará el equipo que represente de manera más creativa el final de la historia. Cierre la sesión comentando experiencias generales de la actividad: cómo se sintieron, qué fue lo que aprendieron, si les gusta actuar y por qué.


Tarea adicional:

Escriban el guion final de la historia, posteriormente lo pueden representar por equipos.


Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.


Materiales

-Historia

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

MULTICOMUNICACIÓN



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Escucha con respeto a sus compañeros.

Colaboración y trabajo en equipo

Se involucra y participa en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Para dar inicio a esta actividad comente sobre las distintas formas en que las personas y los seres vivos, como los perros, se comunican. Posteriormente, pida a 5 personas que salgan del aula, elige a otras cinco personas y les pide que cada uno dé instrucciones de cómo elaborar un pastel de chocolate a los que salieron. La indicación debe ser dada desde uno de los cinco roles siguientes:

- Un extraterrestre.
- Un esquimal.
- Un animal -un perro- (este puede hablar).
- Una persona sordomuda.
- Una persona de la edad media.

Cada participante busca el lenguaje apropiado para el personaje.

Se invita a los que salieron que entren y se les comenta que recibirán instrucciones de alguno de los personajes, que pueden preguntar lo que consideren necesario, y que tienen que decir lo que entendieron. Para concluir, pida a los alumnos que comenten como se sintieron empleando los roles.

Tarea adicional:

Elaboran por escrito las instrucciones para cada personaje y discuten que palabras son las que “se conservan” en cada instructivo y cuáles son las que cambian de acuerdo a quien va dirigido el instructivo.



Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.



Materiales

- Hojas.
- Lápices
- Plumones



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

CREATICHISTE



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Atención al cuerpo y la salud

Practica sus habilidades corporales y las utiliza como medio de expresión.

Convivencia y ciudadanía

Muestra una actitud respetuosa hacia sus compañeros.



Desarrollo de la actividad

Para dar inicio pida la participación de un voluntario que debe de contar una historia basada en un texto de la biblioteca escolar, después de contarla, invita al resto del grupo a crear un chiste que tenga relación con la historia. El chiste debe guardar estrecha relación con las características de los personajes, hechos de la historia, lugares citados en la misma, u otros elementos que consideren. Para concluir la actividad solicite a cada alumno que cuente su chiste y que comenten las dificultades que tuvieron para crearlo.



Tarea adicional:

Escriben un chiste basado en una experiencia que hayan vivido y compártelo con un compañero o compañera.



Intención didáctica

Práctica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje



Materiales

- Libros de la biblioteca
- Hojas
- Lápiz

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

ESTACIÓN DE RADIO


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Atención al cuerpo y la salud

Ejercita sus habilidades corporales y las utiliza como medio de expresión.

Convivencia y ciudadanía

Muestra una actitud respetuosa hacia sus compañeros.


Desarrollo de la actividad

Inicie la actividad platicando sobre los guiones radiofónicos, pregúnteles si hay algún locutor que acostumbren escuchar y que den las razones por las que les gusta su programa. Explique a los alumnos que la actividad consistirá en hablar como locutores de estaciones radiofónicas.

Organice al grupo y asigne una “estación” a cada uno, puede ser deportes, música pop, noticias, consejos para la familia, recetas de cocina, entrevista, música ranchera. Otra persona será el “sintonizador”, quien se desplazará frente a cada estación y esta tendrá que continuar emitiendo la información correspondiente. El “sintonizador” puede cambiar aleatoriamente de lugar y seleccionar otra estación.

La estación que no continúe fluidamente la emisión, será eliminada. El juego termina cuando quede una sola estación de radio, la cuál será la ganadora. Cierre la sesión pidiendo que compartan experiencias de la actividad y lo que aprendieron.

Tarea adicional:

Entre el grupo, preparar un guion de radio, dirigido a público infantil, juvenil, adulto, adultos mayores y comparar el tipo de lenguaje que se utiliza para lograr un mayor impacto de audiencia.


Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.


Materiales

- Musicalización de fondo.
- Una flecha de cartón simulando el sintonizador.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

ENTREVISTA ESTRESANTE



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.



Desarrollo de la actividad

Prepare con anticipación algunos rótulos con las preguntas ¿Quién es?, ¿Cómo es?, ¿Qué sabe hacer?, ¿Dónde vive?, ¿Qué come?, entre otras, que se utilizan comúnmente en las entrevistas para que los estudiantes reflexionen sobre ellas.

Los participantes se colocan en círculo de tal forma que no pierdan de vista el rótulo que vaya mostrando el docente y se asigna a cada participante un personaje, un animal, un artista o elementos de otro tema que se considere para responder a la pregunta que le corresponda. El turno de participación se concede al arrojar una pelota suave al siguiente participante, quien continuará la entrevista de acuerdo a su personaje y pregunta asignados. El conductor cambia el rótulo cuando lo considere pertinente.

Al final, en grupo se realizan comentarios sobre la utilidad de las preguntas y la información que se obtuvo.

Tarea adicional:

Preparen una entrevista a un personaje histórico, se aplica con un compañero pero éste dará las respuestas entonándolas con el ritmo de una canción.



Intención didáctica

Reflexiona para planear y revisar producciones escritas, lecturas compartidas e interpretaciones de textos.



Materiales

- Rótulos con preguntas
- Pelota suave



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

CONSIGNA LECTORA



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.



Desarrollo de la actividad

Para iniciar, de a conocer a qué se refiere con la palabra “consigna”.

Solicite a los alumnos que reconozcan diferentes consignas, por ejemplo, dar una palmada cuando escuche un adjetivo, o dar un grito cuando escuche un verbo en presente, etc. Todo el grupo estará atento a la lectura en voz alta que realice del texto que haya seleccionado con anticipación.

Cuando escuchen alguna de las consignas, inmediatamente, expresarán el acto o manifestarán el sonido acordado.

Aproveche algún “error” de un participante para mencionar las razones por las que debe salir del juego.

Para finalizar, en plenaria solicite al grupo que se hagan los comentarios con respecto al juego: si les gustó o no y por qué, qué aprendieron.



Tarea adicional:

Escriban en el pizarrón las palabras que por “error” se identificaron dentro del ejercicio, y verificar en que otra categoría entraban.



Intención didáctica

Reflexiona para planear y revisar producciones escritas, lecturas compartidas e interpretaciones de textos.



Materiales

- Textos
- Pizarrón
- Texto seleccionado

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

CONSTRUCTOR DE PALABRAS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.



Desarrollo de la actividad

Comente que la intención de esta ficha es construir el mayor número de palabras para enriquecer el vocabulario de las y los alumnos, a través del juego “constructor de palabras”.

A continuación se presentan barras clasificadoras de palabras, las que la o el alumno completarán buscando esas palabras en diferentes textos de telesecundaria y de la biblioteca de escuela.

Organice al grupo en equipo y asigne 2 o 3 barras para que las completen al final entre todos. Pida que integren un glosario en hojas blancas y que lo coloquen en lugar visible. Cierre la actividad recuperando los aprendizajes logrados y las experiencias vividas.

Palabras de misterio o aventura
Hechizo

Palabras de como son las personas
soñadora

Palabras desconocidas
Inaudito

Palabras que son acciones
oyeron

Palabras ruidosas
grito

Palabras que no se pueden tocar
miedo

Tarea adicional:

Realizan un listado de cada barra clasificadora en su libreta y día a día integran otras palabras.



Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.



Materiales

- Textos
- Hojas
- Plumas
- Cinta Adhesiva

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

LECTURA EN VOZ ALTA SEGÚN EL PERSONAJE



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Escucha con respeto a sus compañeros.

Colaboración y trabajo en equipo

Se involucra y participa en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Para iniciar, seleccione un texto corto, pueden ser cuentos, leyendas o fabulas, distribúyalo entre el grupo para que lo lean.

Después, se sortean papelitos con el nombre de personajes (soldado, niño de 6 años, tartamudo, panadero, merolico, etcétera) y a quién le toque un determinado papel tendrá que leer el texto en **voz alta**, con la actitud y en la forma que lo haría el personaje en cuestión. Determine el número de participantes por sesión, según el tiempo disponible.

Los alumnos comentan su experiencia en grupo sobre el personaje que interpretaron, si les gustó o no el ejercicio y por qué, y lo que aprendieron de sí mismos y de los demás.



Tarea adicional:

Escribe la historia completa de uno de los personajes de los textos.



Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.



Materiales

- Poemas
- Hojas

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

TEJEDOR -TEJEDORA



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Colaboración y trabajo en equipo.

Se involucra y participa en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Inicie la sesión preguntando a los alumnos con qué frecuencia usan los instructivos y si le son útiles, y cuestiónelos sobre los elementos que los integran. Después reparta el siguiente instructivo, con el material indicado, y pídale que armen el objeto siguiendo las instrucciones.

- ✓ Un plato de unicel pastelero redondo.
- ✓ Tijeras
- ✓ 7 tiras de 80 cm de estambre de diferentes colores o material llamado, cola de ratón.
- ✓ Se marca el plato según patrón.
- ✓ Se corta un centímetro en las 8 marcas.
- ✓ Se perfora el centro del plato del tamaño de la punta del dedo índice.
- ✓ Se unen las 7 tiras de 80 cm de largo de estambre con un nudo y se coloca dentro del centro del plato.
- ✓ Se dividen las 7 tiras en los 7 espacios cortados en el plato.
- ✓ De la única perforación sin el listón, se cuentan 3 espacios a la derecha y ese listón pasa a la perforación sin ocupar, siempre a la derecha se va contando tres para ocupar ese espacio, y se continua pasando siempre de la misma manera.
- ✓ Con la mano izquierda se va jalando el nudo hacia abajo para conservar el tejido.



Intención didáctica

Comprende las propiedades del lenguaje y la interacción oral que está explícita en textos.



Materiales

- Plato de unicel redondo
- Estambre de colores
- Tijeras
- Plumones

TEJEDOR-TEJEDORA


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

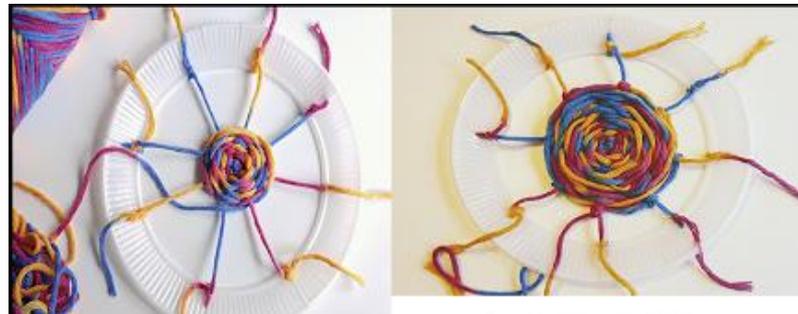
Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Colaboración y trabajo en equipo.

Se involucra y participa en actividades grupales.


Desarrollo de la actividad

Para finalizar se comenta sobre la utilidad que tuvo el instructivo. Cierre la sesión preguntando cuántas veces aproximadamente tuvieron que regresar a la instrucción para elaborar un paso y/o terminar el objeto, arme una conclusión de la utilidad de los instructivos.


 Tomado de <http://lafabricadelospeques.com/telar-circular-infantil/>
Tarea adicional:

Redactan un instructivo para realizar pulseras, collares y llaveros.

Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?


Intención didáctica

Comprende las propiedades del lenguaje y la interacción oral que está explícita en textos.


Materiales

- Plato de unicel redondo
- Estambre de colores
- Tijeras
- Plumones

NARRACIÓN COOPERATIVA



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Exploración y comprensión del mundo natural y social

Pone en práctica palabras y conceptos que ha aprendido de distintos temas.



Desarrollo de la actividad

En esta ficha todo el grupo participa, de manera colaborativa, en la creación de una historia u obra literaria.

Para ello la o el docente inicia el juego con una frase que puede ser inventada, seleccionada de una obra famosa, o de algunos libros seleccionados de la biblioteca escolar.

Cada alumno escribe tres, cuatro, o varias frases más de la historia que inicio la o el docente. Se les da un tiempo para que escriban, y luego a uno a uno dará lectura a una de ellas, que se continua por el siguiente compañero, tras la lectura del texto en común, se hacen cambios si es necesario y se acuerda el mejor final entre toda la clase.

Concluya la actividad con la lectura por las y los estudiantes de las diferentes frases que escribió cada quien, con el fin de escuchar varias propuestas de historias. Comente la importancia de haber construido juntos la elaboración de un texto.

Tarea adicional:

Cada alumno escribirá de forma completa, la historia que mas le gustó de las que se haya construido.



Intención didáctica

Practica formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.



Materiales

- Lápiz
- Libreta



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

IMÁGENES QUE HABLAN



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Exploración y comprensión del mundo natural y social

Pone en práctica palabras y conceptos que ha aprendido de distintos temas.



Desarrollo de la actividad

En esta ficha, el docente presenta, en power point o con otros medios, una serie de imágenes (personas, animales, plantas, objetos, pinturas famosas, paisajes naturales, etcétera).

Cada alumno escribe en una columna, la primera palabra que venga a su mente al ver la imagen, (no se debe escribir el nombre de dicha imagen, si no lo que se viene a su mente), al terminar de presentar todas (aproximadamente 10), los participantes escriben un texto o frase incluyendo todas las palabras que se enlistaron. Supervise la elaboración del producto con el fin de guiarlos a cuidar la ortografía y la redacción.

Para cerrar, se solicita que lean en voz alta cada una de las frases que redactaron. Coménteles que esta actividad favorece que valoren y reconozcan sus habilidades como escritores.



Intención didáctica

Practica formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.



Materiales

- Lápiz
- Libreta
- Imágenes
- Proyector

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

ACRÓSTICOS*


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.


Desarrollo de la actividad

Para motivar a los alumnos grave, de manera previa a la sesión, un audio de un poema con el acróstico de su nombre. Después de escuchar el audio en el aula, pídeles que escriban un acróstico o poema donde los versos comiencen con las letras que componen su nombre. Para hacerlo, copian su apelativo en sentido vertical, estas serán las letras de inicio de cada línea escrita. Cuando hayan terminado, den lectura a cada acróstico. Al finalizar se invita a que los alumnos expongan al grupo sus producciones para valorar su capacidad de imaginación.

En el reverso de la ficha aparece el acróstico “Secretos para contar”, tomado de El Palabrero, p. 54.:


Tarea adicional:

Hacer un acróstico con los nombres de personas que tú conozcas.


Intención didáctica

Reflexiona para planear y revisar producciones escritas, lecturas compartidas e interpretaciones de textos.


Materiales

- Lápiz
- Libreta
- Audio

* Adaptado de El Palabrero, p. 54

ACRÓSTICOS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.



Desarrollo de la actividad

Siempre andando y recorriendo,
en el monte y la llanura,
compartimos los secretos
recogidos sin premura.
encontramos los tesoros,
toda clase de
hermosuras.
observamos
animales, sorteamos
aventuras.

Por caminos ondulantes
a las escuelas arribamos;
rebosantes de alegría
algo siempre les dejamos

Continuamos la labor
orgullosos de lo hecho.
no nos vence ni el dolor
tampoco el no tener techo.
atravesamos con candor
ríos, caminos y estrechos

Tomado de:

<https://es.escribd.com/doc252271951/EI-Palabrero-Juegos-de-Lectura-y-Escritura>

Aleteo de mariposas en mi corazón
Libres de angustia y dolor
Esperanza que surge del alma
Gorjeo de un pájaro al sol
Risa jovial y sincera
Impulsa las penas hacia fuera
Alegría feliz, pero pasajera.

Clara Manero Rebé

<http://lospoeasdel pintor-guiomar.blogspot.com/2012/01/versos-acrostickos.html>

Brisa que despiertas pálidos
recuerdos,
Enajenando memorias,
Edificando conceptos;
Tú que, sonora, acompaña
Hasta la tumba a los muertos
O con vibrantes antorchas
Vuelas llenando los vientos:
En un piano que sufre
Nace la Música. Silencio

<https://es.slideshare.net/macafabry/formas-del-genero-lirico>



Intención didáctica

Reflexiona para planear y revisar producciones escritas, lecturas compartidas e interpretaciones de textos.



Materiales

- Lápiz
- Libreta
- Audio

Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

CONTEXTUALIZA EL REFRÁN



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.



Desarrollo de la actividad

El docente presenta diferentes refranes en pequeños de papeles doblados y los sortea entre los equipos que forme del grupo. Las y los participantes se ponen de acuerdo para contextualizar el refrán o hacer mención de la intención del mismo con alguna situación real o ficticia.

Al final pasan uno a uno los equipos para exponer el refrán y su significado o contextualización.

Cierre pidiendo que comenten qué aprendieron, si son buenos para recordar refranes, y qué otros refranes conocen.



Ejemplos

- 1.- Quien mucho abarca, poco aprieta.
- 2.- Con dinero, baila el perro.
- 3.- Al buen entendedor, pocas palabras.
- 4.- El que siembra vientos, cosecha tempestades.
- 5.- No por mucho madrugar amanece más temprano.
- 6.- Obediencia y paciencia son la mejor ciencia.
- 7.- Camarón que se duerme se lo lleva la corriente.

Tarea adicional:

Investigan otros tres refranes y los contextualizan.



Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.



Materiales

- Lápiz
- Libreta

LOS CAMINOS DE LA EXPRESIÓN ORAL, ESCRITA Y CORPORAL



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Se muestra alegre al realizar producciones escritas propias.



Desarrollo de la actividad

Para aplicar esta ficha, se organiza al grupo en 5 equipos, los cuales se sortean para conocer qué turno y acción les tocará desempeñar.

Cada equipo elige un texto distinto, puede ser cuento, narración, leyenda, novela o ciencia ficción, que van a leer al interior de cada equipo. Al terminar localizan en el mapa de expresiones la forma en que les toca representar el contenido del texto en cuestión.



Intención didáctica

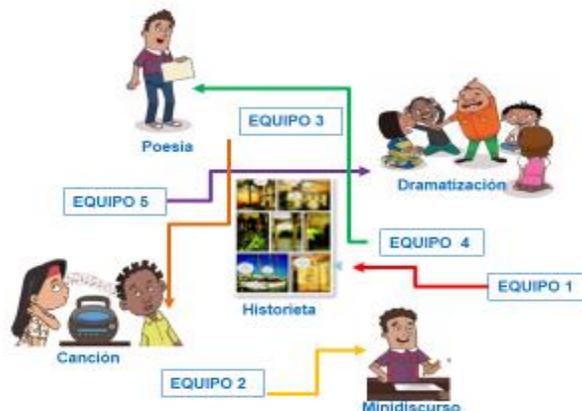
Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.



Materiales

- Libros de diversos géneros
- Lápiz
- Libreta

Mapa de expresiones



Tarea adicional:

Elabora un texto resumen del tema que le tocó a su equipo.

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

OBSERVO Y CONTESTO*


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Fortalece su participación en diferentes ámbitos.

Amplía sus intereses culturales.

Resuelve sus necesidades comunicativas.


Desarrollo de la actividad

Los alumnos se colocan en binas. Observan las ilustraciones del reverso, y en sus libretas escriben el diálogo de cada una de las nubes, a continuación, el docente pide a diferentes binas su participación para que las lean en voz alta los diálogos.

Al concluir el grupo determinará el mejor diálogo que se acerca a las ilustraciones de las viñetas. Cierre preguntando cómo se sintieron, qué se les dificultó y qué se les facilitó.


Tarea adicional:

Inventa otro diálogo pero en esta ocasión, agrega el título.


Intención didáctica

Consolida sus prácticas sociales del lenguaje para participar como sujetos sociales, autónomos y creativos.


Materiales

-Lápiz
-Libreta

OBSERVO Y CONTESTO



¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

JUGANDO CON LOS TIEMPOS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Colaboración y trabajo en equipo.

Se involucra y participa en actividades grupales.

Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.



Desarrollo de la actividad

Este juego consiste en un tablero con un dado, donde pueden participar dos o más alumnos.

Uno a uno se posicionan en la casilla que dice “Salida”, tiran el dado y de acuerdo al número que aparezca será el tanto de lugares que avancen. Al llegar al lugar deben pronunciar el verbo con el tiempo de acuerdo a la casilla que les tocó, en primera persona. Ejemplo: si cae en el 5, la casilla dice: “Estar” y el número de punto del dado indica: “Ahora”, entonces debe decir: “Estoy”.

Si cae en la casilla 25 tiene que retroceder a la casilla “1” o si cae en la casilla “28” retrocede a la casilla “7”.

Tiran el dado las veces necesarias y gana el alumno que arribe primero a la casilla con la leyenda “Llegada”.



Tarea adicional:

Realizan un texto incluyendo los tiempos que le tocaron en el juego.



Intención didáctica

Practica formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.



Materiales

- Lápiz
- Libreta
- Tablero
- Dado

Ficha 31

7

8 Llamar

9 Leer

10 Buscar

11 Sacar

12 Curar

13 Juega otra

14 Ver

15 Castigar

16 Escribir

17 Dejar

18 Caer

19 Hacer

20 Ir

21 Dar

22 Hablar

23 Decir

24 Limpiar

25

26 Llorar

27 Llevar

28

29 Tener

30 Llegada

1

2 Saber

3 Juega otra

4 Pagar

5 Estar

6 Vender

Salida

Ayer

Hoy

Mañana

El mes pasado

Ahora

La semana próxima

Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

SORPRESA DE PALABRAS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Colaboración y trabajo en equipo.

Respeta las reglas del juego.

Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.



Desarrollo de la actividad

En equipos de 5 integrantes los alumnos escriben varios grupos de palabras en tiras de papel o en un material que se pueda conseguir fácilmente. Las palabras se introducen en una bolsa oscura o caja y cada equipo saca un número determinado de palabras al azar, pueden ser siete o nueve o lo que el docente indique.

Cada equipo debe formar un texto con las palabras que sacaron, uniéndolas con diferentes conectores para que tenga congruencia.

Pasados tres minutos, cada uno de los equipos lee sus frases o textos en voz alta frente al resto del grupo y el docente determina cuál fue el equipo que conectó de manera coherente el mayor número de palabras. Cierre la sesión preguntando cómo se sintieron, si se les dificultó armar la oración y utilizar los conectores.

Ejemplo:

casa
auto
señor
mesa
sopa
azul
escuela
lluvia

camisa

El **señor** de la **casa**, después de la **sopa**, sube a su **auto azul** toma su **camisa** y va a la **escuela** aunque esté la **lluvia**.

Tarea adicional:

Cada alumno redacta un texto con las palabras de otro equipo.



Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.



Materiales

- Lápiz
- Hojas blancas
- Tijeras
- Bolsa de plástico o caja pequeña de cartón



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

FONOMÍMICAS CON IMAGINACIÓN



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.



Desarrollo de la actividad

El docente forma equipos de 5 integrantes y da libertad a los alumnos para escoger una canción que sea de su agrado. Como primera actividad se asignan entre ellos las tareas, algunos transcriben la letra de la canción elegida y el resto de los participantes de acuerdo a su imaginación la interpretan con fonomímica. Posteriormente, crean una nueva letra utilizando temas educativos que se puedan cantar con el mismo ritmo y la misma melodía. El equipo ganador será el que haga la mejor adaptación e interpretación del tema a la canción.

Cierre la sesión preguntando cómo se sintieron, si les gustó la actividad, por qué, si consideran que son buenos para cantar o componer canciones.



Tarea adicional:

Elaboran un texto con la letra nueva del tema musical y le ponen un título.



Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.



Materiales

-Lápiz
-Libreta

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

CADENA DE HECHOS


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.


Desarrollo de la actividad

En esta actividad los alumnos deben ordenar las frases de acuerdo a los números romanos que corresponden a cada inciso, tomando en cuenta la congruencia, redacción y semántica de las frases.

Los niños y el tacto

- I. No dejarlos tocar representa, para ellos, una forma de rechazo afectivo.
- II. Ello les da seguridad y sentido de pertenencia; es la base de su autoestima.
- III. El tacto resulta fundamental para el ser humano.
- IV. Durante su educación, los niños necesitan de esta voz en forma recurrente.
- V. El tacto es la voz del sentimiento.

- a) III - V - IV - II - I
- b) V - IV - II - I - III
- c) V - II - I - IV - III
- d) IV - II - I - III - V
- e) III - IV - V - II - I


Tarea adicional:

Redacta un texto completo con los cuatro ejemplos.


Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.


Materiales

-Lápiz

CADENA DE HECHOS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.

Habilidades

socioemocionales y **proyecto de vida.**

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.



Desarrollo de la actividad

Según el cristal con que se mire

I. En cambio, un niño que lo observa desde la orilla puede percibirlo cercano, juguetón, con crestas espumosas.

II. Todas estas experiencias son aceptables; todas son experiencias sobre el mismo mar.

III. Podemos decir que conocemos el mar, pero alguien que lo frecuenta, desde el peñón, lo ve amplio, lejano, majestuoso.

IV. Todo conocimiento proviene de alguno de los múltiples marcos de referencia que existen.



- III - I - II - IV
- I - III - IV - II
- III - I - IV - II
- IV - III - I - II
- IV - II - III - I



Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.



Materiales

-Lápiz

CADENA DE HECHOS


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas y respeta las de los demás.

Habilidades
socioemocionales y proyecto de vida.

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.


Desarrollo de la actividad
Una técnica para vencer el miedo

I. En cambio, cuando nos paramos frente al público con una actitud de servicio, el miedo disminuye.

II. Por ello, es una conferencia o clase que dictaremos mostremos una actitud de entrega.

III. Así, al exponerse a una posible tragedia consistente en sentirse poco querido o aceptado, entra en pánico.

IV. Cuando nos paramos frente a un público para pedir aprobación o admiración, nuestro ego tiene mucho que perder.

- IV - III - I - II
- III - II - I - IV
- III - II - IV - I
- IV - I - II - III
- IV - I - III - II

Don Quijote de la Mancha

I. A mí Cervantes me parece el único rival posible de Shakespeare.

II. Don Quijote es el par de Hamlet.

III. Siempre he considerado el Quijote de la Mancha la primera y la mejor de las novelas.

IV. De entre las obras clásicas, destaca Don Quijote de la Mancha.

- IV - III - I - II
- IV - I - II - III
- IV - I - III - II
- I - II - III - IV
- I - II - IV - III

Cierre la sesión preguntándoles qué les pareció el ejercicio, qué fue lo que se les dificultó más y por qué, qué aprendieron de sus compañeras y compañeros.


Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.


Materiales

-Lápiz

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

ORDENA LA HISTORIA


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Convivencia y ciudadanía

Escucha con atención y respeto a sus compañeros.

Habilidades

socioemocionales y **proyecto de vida.**

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.


Desarrollo de la actividad

Esta ficha consiste en ordenar una historia en forma cronológica. Narre una historia sencilla con inicio, desarrollo y cierre, luego pida a las y los alumnos leen cada recuadro y colocan una numeración en forma ascendente en los círculos, de acuerdo al sentido lógico de la historia en que ocurrieron los hechos.

Al finalizar cada alumno elige un título para la historia y la lee en voz alta frente al grupo.


Tarea adicional:

Escribe otro título y elabora la historia completa en su libreta..


Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura.


Materiales

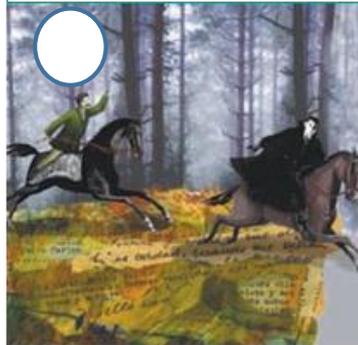
-Lápiz
-Libreta

ORDENA LA HISTORIA

FINAL A: VAN HELSING CLAVÁNDOLE UNA ESTACA EN EL CORAZÓN.



VAN HELSING A CABALLO PERSIGUIENDO A DRÁCULA, QUIEN HUYE HACIA SU CASTILLO EN TRANSILVANIA.



AMBOS PELEAN, DRÁCULA CON ESPADA Y VAN HELSING CON UNA ESTACA DE MADERA.



DRÁCULA TRATA DE SORPRENDER A VAN HELSING.



SEWARD CUIDA A MINA, QUIEN DESCANSA DEBILITADA EN SU CAMA, Y JURA VENGARSE DE DRÁCULA.



Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

GÁNALE AL DICCIONARIO



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Atención al cuerpo y la salud

Practica sus habilidades corporales y las utiliza como medio de expresión de ideas.

Colaboración y trabajo en equipo

Participa con interés y respeto en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Inicie esta actividad comentando lo importante que es enriquecer el vocabulario para la comprensión lectora y coloque a los alumnos en binas; tome el diccionario, abra en cualquier página al azar y lea una palabra cuyo significado sea desconocido para el grupo. Pida que escriban lo que infieran de su significado en una hoja de su libreta. Solicite que cada bina lea en voz alta lo que infirieron, de modo que el grupo escuche, posteriormente, lea del diccionario la palabra con su significado. De un reconocimiento verbal a la pareja que más se acerque al significado del diccionario.

Pida a las y los alumnos que elaboran una oración incluyendo la palabra con su significado.

Este juego lo puede realizar con 6 o 7 palabras en diferentes ocasiones.

Para concluir, pida algún o algunos estudiantes que busquen y mencionen otras palabras del diccionario.

En plenaria comenten la experiencia de conocer y usar palabras nuevas.

Tarea adicional:

De cada palabra que el docente designe, realiza una nueva oración.



Intención didáctica

Practica distintas formas expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje. Aumentar el vocabulario y mejorar la comprensión lectora.



Materiales

- Lápiz
- Libreta
- Diccionario



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

PALABRAS SALPICADAS


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Convivencia y ciudadanía

Escucha con atención y respeto a sus compañeros.

Colaboración y trabajo en equipo

Participa activamente en la obtención de una meta conjunta.


Desarrollo de la actividad

Para iniciar, comente que el resumen de textos les permite tener mejor comprensión lectora. Posteriormente, seleccione un texto de los libros de telesecundaria de cualquier campo de formación académica y elija, de dicho contenido, de 10 a 15 palabras que considere relevantes, serán las palabras salpicadas.

Dicte o escriba en el pizarrón las palabras salpicadas para que las y los estudiantes las escriban.

Solicite a los alumnos elaboren un texto corto donde incorporen las palabras salpicadas, utilizando sus sinónimos y antónimos.

Pida a tres o cuatro alumnos que lean en voz alta sus productos.

Lea el texto original para que los alumnos relacionen las coincidencias o similitudes entre su texto y la del libro.

Para concluir, solicite a los alumnos que lean los textos que más se acercaron al contenido original y hagan comentarios al respecto.


Tarea adicional:

Redacte dos o tres versiones de las palabras salpicadas de diferentes textos.


Intención didáctica

Mejora sus capacidades de comprensión, análisis y producción de textos por medio del conocimiento de la gramática, el vocabulario y las convenciones de la escritura


Materiales

- Cuentos
- Diccionario sinónimos y antónimos
- Lápiz
- Libreta

PALABRAS SALPICADAS

Ejemplo:

*Diversidad
climática*CONTINENTE
AMERICANOGran
potencial
minero*cordillera**Suelos fértiles***RIQUEZA****EXTENSAS PLANICIES**

Texto:

Geografía americana

La gran extensión territorial del **continente americano** en sentido latitudinal hace que tenga una gran **diversidad climática** y biológica que brinda la naturaleza americana, como rasgo clave, la **riqueza** de un mosaico de paisajes naturales y ambientes humanos, tanto en América Latina y el Caribe como en América Anglosajona.

Se destacan en el territorio americano, de oeste a este, vastas **cordilleras** [...] de **gran potencial minero**; **extensas planicies** centrales que alojan **suelos fértiles** para desarrollo agropecuario y sierras en algunas de las costas occidentales, de diverso origen geológico.

Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

¡BASTA!


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Colaboración y trabajo en equipo.

Respeta las reglas del juego.

Convivencia y ciudadanía

Escucha con atención y respeto a sus compañeros.


Desarrollo de la actividad

Para iniciar el juego de esta ficha, reparta copias del tablero de “BASTA” y haga mención de las instrucciones para llevarlo a cabo.

Pida a un alumno que repita en silencio las letras del abecedario, y en cualquier momento usted dice “BASTA”, para que la o el estudiante se detenga, menciona la letra en que se quedó y esa será la que utilice para completar el cuadro que aparece en el reverso, el cual habrán copiado en su cuaderno.

Se les dan 60 segundos para llenar el cuadro, o cuando alguien termine primero diciendo “BASTA”.

Al terminar, se leen algunas palabras y se autocalifican con la siguiente escala:

0 si no se colocó palabra alguna.

50 si se repitió con algún otro compañero o compañera.

100 si esa palabra no se repitió.

Los alumnos suman sus totales y gana el que tenga mayor puntuación. En plenaria solicite a los participantes que comentan cómo se sintieron con el juego y qué aprendieron.

Tarea adicional:

Escriban una oración con 5 palabras de las filas del juego “BASTA”.


Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.


Materiales

- Diccionario
- Cuaderno
- Lápiz



Letra	Animal	Cosa	Comida	Acción	Lugar	Puntos

Variantes de la actividad:

- ¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
- ¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

NARRACIÓN COOPERATIVA



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación

Exploración y comprensión del mundo natural y social



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Exploración y comprensión del mundo natural y social

Pone en práctica palabras y conceptos que ha aprendido de distintos temas.



Desarrollo de la actividad

Antes de la actividad, comente los aspectos importantes de la participación cooperativa en el grupo y ponga ejemplos de ello. De inicio al juego con una frase inventada o seleccionada con anticipación de una obra literaria.

Solicite a los estudiantes se numeren progresivamente del 1 al 5 para formar equipos, a continuación, el alumno con el número 1 escribe en una hoja blanca, una frase corta para continuar la historia o texto, posteriormente, seguirán esa redacción los alumnos con los números posteriores, concluyendo con el 5.

Para finalizar, cada equipo lee su narración cooperativa en voz alta. Los alumnos intercambian sus opiniones acerca de los trabajos realizados para hacerle mejoras.

Concluya comentando de qué manera el trabajo cooperativo fue importante para la creación de la narración.



Tarea adicional:

Escriben la historia completa que se construyó en su equipo.



Intención didáctica

Toma el control de sus propios textos escritos y lecturas.



Materiales

- Lápiz
- Hoja blanca

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

LECTURAS REPETIDAS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación

Exploración y comprensión del mundo natural y social



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Exploración y comprensión del mundo natural y social

Pone en práctica la lectura y conceptos que ha aprendido de distintos temas.



Desarrollo de la actividad

Para iniciar esta ficha, solicite a los estudiantes que seleccionen algún texto de su preferencia, que sea breve y lo tengan a la mano, puede ser de la biblioteca de aula o de la biblioteca escolar.

El juego de hacer lecturas repetidas se lleva a cabo de la siguiente manera:

Elija un texto interesante, léalo en voz alta con buena entonación y expresividad.

Solicite al azar a algunos alumnos que lean el texto que seleccionaron.

Mientras lo hacen, tome nota de las debilidades u omisiones de su lectura y pida a los demás alumnos que hagan lo mismo con respeto.

Den a conocer, de manera propositiva, al estudiante lector las observaciones sobre su forma de leer, y pida que lea nuevamente el texto. Si vuelve a cometer algún error, señalen o corrijanlo durante la lectura.

Para concluir, haga mención de la importancia de la entonación y de signos de puntuación, mostrándoles con otro texto cómo se debe leer, y cómo cuando decimos las ideas con respeto y de manera propositiva, todos estamos dispuestos a mejorar.

Tarea adicional:

Cada uno escriba un párrafo del texto que leyó.



Intención didáctica

Toma el control de sus propios textos escritos y lecturas.



Materiales

- Lápiz
- Libreta
- Textos varios



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

ACABANDO HISTORIAS


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas con respeto.


Desarrollo de la actividad

Antes de iniciar, presente en fotocopias, o por medio del proyector electrónico, los primeros párrafos de un cuento, leyenda o historia conocido por los alumnos con algunas imágenes.

Solicite a los alumnos que en sus libretas continúen y concluyan el texto pero modificando el final de una manera creativa.

Ejemplo: El jinete sin cabeza, termina con una elaborada de migajón.

Pida a los alumnos que lean en voz alta sus finales creativos, apreciando la diversidad, también, que hagan comparaciones entre los finales de otras y otros compañeros del grupo para ver si hay similitud o son originales.

Para concluir, solicite en plenaria que comenten cuáles trabajos les parecieron más creativos e imaginativos y de que manera les sirven para sus tareas en otras asignaturas.

Tarea adicional:

Redactar el texto completo del tema que presentó.


Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.


Materiales

- Lápiz
- Libreta
- Hoja tamaño pliego
- Proyector



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

Cuentos al revés


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Convivencia y ciudadanía

Expresa sus ideas con respeto.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.


Desarrollo de la actividad

Antes de iniciar la actividad de esta ficha, seleccione varios cuentos de la biblioteca de aula o de internet y distribuya copias.

Solicite a las y los estudiantes que reestructuren el cuento de manera que quede al revés.

Por ejemplo:

- La Caperucita roja termina siendo mala y el Lobo bueno.
- Blanca Nieves se encuentra en el bosque con siete gigantes que son unos feroces bandidos.
- El Gato con Botas es tímido y miedoso y el príncipe es valiente y lo defiende.

Pida a los alumnos que redacten el cuento de manera creativa e imaginativa para que posteriormente lo lean en voz alta.

Al final, los participantes seleccionan los tres mejores cuentos y se organizan para representarlos por medio de una pequeña obra de teatro.

Tarea adicional:

Escriben el cuento completo al revés que más les agradó.


Intención didáctica

Practica distintas formas de expresarse y de entender el mundo a través de la intención creativa del lenguaje.


Materiales

- Lápiz
- Libreta
- Cuentos



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

¡TIEMPO!



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas



Desarrollo de la actividad

Para dar inicio al juego, haga mención de la importancia de enriquecer el vocabulario para mejorar la comprensión lectora de una manera divertida y entretenida.

Solicite a los alumnos que se coloquen en binas y uno de ellos tome un objeto o pelota de plástico en la mano.

Mencione, como consigna, una sílaba o letra para dar inicio al juego. Ejemplo: palabras que empiecen con la sílaba “CA”, el alumno que tiene el objeto en la mano la pasa al compañero sólo si menciona una palabra que inicie con esa sílaba, como “CASA”, el otro participante la regresa con otra palabra como; “CAMISA”, así sucesivamente.

Diga la la palabra ¡TIEMPO! cuando usted lo considere. Repita la actividad con al menos 6 consignas diferentes, en la última, propicie que se contemple un tema específico de clase, como LA REVOLUCIÓN MEXICANA, por ejemplo.

Para finalizar, pregunte de qué manera este juego les permite desarrollar la concentración, atención y memoria, por último solicite que hagan sus conclusiones generales.

Tarea adicional:

Escriben un texto con las palabras que recuerden del tema que se asignó al final.



Intención didáctica

Toma el control de sus propios textos escritos y lecturas.



Materiales

- Lápiz
- Libreta
- Pelota u otro objeto de plástico
- Cuentos



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

COMPLETA LA FRASE


Componente curricular
Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación


Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional


Correspondencia curricular
Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.

Se muestra satisfecho al cumplir sus objetivos.


Desarrollo de la actividad

Antes de la actividad de esta ficha, haga mención de lo importante que es expresar sus emociones de manera oral y de cómo, por medio de preguntas y respuestas, podemos trabajar la expresión oral de manera eficiente.

Para jugar en el tablero de expresiones, se necesita un dado común. Solicite a los alumnos se agrupen en equipos de tres o cuatro integrantes.

Pídales que coloquen una moneda o cualquier objeto pequeño como ficha al inicio del tablero antes del número 1.

Los alumnos lanzan uno a uno el dado y en el número que toque, contestarán de manera oral la pregunta asignada, tratando de argumentar lo más posible la respuesta.

Gana quien llegue en primer lugar a la meta.

Para concluir, solicite en plenaria a los alumnos que hablen de la experiencia del juego y su impresión particular: qué aprendieron, cómo se sintieron, si les gustaría volverlo a jugar.

Tarea adicional:

Escriben por lo menos cinco de las frases que respondieron en el juego.


Intención didáctica

Toma el control de sus propios textos escritos y lecturas.


Materiales

-Lápiz
-Libreta



COMPLETA LA FRASE

1. ¿Qué haces cuando te levantas?	2. ¿Qué hiciste en Navidades? ¿Cómo las celebraste?	3. ¿Qué haces en casa para ayudar?	4. ¿Cuál es tu comida favorita? ¿Cómo se prepara?	5. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en el colegio y por qué?	6. (1 turno sin jugar) ¿Qué has desayunado hoy?	7. ¿Qué harás mañana?	8. ¿Cómo es físicamente tu mejor amiga?	9. ¿En qué te pareces a tu padre?
18. ¿Qué haces cuando tienes un resfriado?	17. ¿Qué diferencias hay entre vivir en el pueblo y en la ciudad?	16. ¿Cuáles son las ventajas de vivir en otro país?	15. ¿Por qué es importante en nuestros días?	14. Adelanta 1 casilla y contesta	13. ¿Por qué estudias español?	12. ¿Qué te parece vivir en una ciudad grande?	11. ¿Has estado en otro país? Cuenta tu experiencia	10. ¿Qué hiciste ayer?
19. ¿Cuáles son las ventajas de internet? Y tira otra vez el dado	20. ¿Cuáles son las ventajas de estudiar en el extranjero?	21. Adelanta 1 casilla ¿Qué haces cuando te duele la cabeza?	22. ¿Qué hiciste en tus últimas vacaciones?	23. ¿Por qué es tan importante la TV en nuestra sociedad?	24. Retrocede 3 casillas y responde a la pregunta	25. ¿Qué deportes practicas normalmente?	26. (1 turno sin jugar) Y contesta: ¿Qué deportes practicas?	27. ¿Cómo es tu casa? Y ¿Qué es lo que más te gusta hacer allí?
36. Cuenta algo divertido que te haya pasado últimamente	35. ¿Qué te gustaría hacer en verano?	34. Pregunta a tu compañera los que quieras	33. ¿Cómo es la zona en la que vives?	32. ¿Qué hiciste el fin de semana pasado?	31. ¿Has participado en algún concurso alguna vez?	30. (1 turno sin jugar) ¿Qué tipo de libros y películas te gustan?	29. ¿Cuenta el último libro que leíste o la última película que viste?	28. ¿Cuál es tu programa favorito en la tv y por qué?
37. ¿Qué es lo que más te gusta hacer con tus amigos?	38. Adelanta dos casillas y contesta	39. ¿Qué harás mañana después de clase?	40. ¿Qué haces normalmente si no tienes colegio?	41. ¿Qué es lo que más te gusta de tu ciudad o pueblo?	42. (1 turno sin jugar) ¿Cuántos años tiene tu padre?	43. ¿Qué tipos de familias conoces?	44. ¿Cuál fue tu primer día de colegio?	45. ¿Has trabajado alguna vez? ¿Te gustaría?
50. META				49. ¿Qué me podrías contar de la historia de tu comunidad?	48. ¿Qué es lo mejor del colegio? ¿Y lo peor?	47. Retrocede 1 casilla ¿Qué harás este fin de semana?	46. ¿Qué te gustaría hacer de mayor?	

Variantes de la actividad:

¿De qué otra manera realizarías este ejercicio?
¿Qué aportaron las y los estudiantes para comprender esta actividad?

DRAMATIZA EL FINAL



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.

Colaboración y trabajo en equipo.

Se involucra y participa en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Para iniciar, lea un texto corto que sea interesante para los alumnos, pueden ser cuentos leyendas o cualquier tema de los campos de formación académica de los aprendizajes clave.

Integre al grupo en equipos de 5 o 6 alumnos.

Posteriormente, solicite a algún alumno que lea otro texto corto en voz alta e indíquele en qué momento se detenga antes de terminar la lectura.

Pida a los equipos se organicen para escribir un guion y representar, según sus ideas, la conclusión del texto en una breve dramatización.

Para finalizar, proponga al grupo que, en plenaria, comenten los beneficios para su imaginación y creatividad el ejercicio de complementar textos.



Tarea adicional:

Transcriben un resumen del texto completo que leyó el docente.



Intención didáctica

Toma el control de sus propios textos escritos y lecturas.



Materiales

- Lápiz
- Libreta
- Libros de la biblioteca

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

LA CONSTRUCCIÓN DE TEXTOS



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.

Convivencia y ciudadanía

Escucha con atención y respeto los textos de sus compañeros.



Desarrollo de la actividad

Para iniciar la actividad, busque varios objetos imaginarios escritos en hojas blancas y colóquelos dentro de una caja o baúl.

De a conocer a sus alumnos que va a sacar varios objetos y los dirá en voz alta.

Pídales que escojan dos de ellos e inventen una historia.

Parece que hasta hoy todos estos objetos tal vez no existían pero, ahora que se han encontrado, proponga un reto para a los alumnos; para que dejen volar su imaginación y piensen qué puedes hacer con...

- Una calceta azul.
- Una capa invisible.
- La tapa de un frasco.
- La cesta de Caperucita roja
- El zapato roto. (el docente sugiere diferentes objetos más)

Ahora, escriba y comparta, en voz alta tu cuento, cuando se le solicite.



Tarea adicional:

Escriba su historia creativa



Intención didáctica

Toma el control de sus propios textos escritos y lecturas.



Materiales

- Lápiz
- Libreta

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

PERIÓDICO MÓVIL



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.

Se muestra satisfecho al cumplir sus objetivos.

Colaboración y trabajo en equipo

Se involucra y participa en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Para dar inicio a la actividad, busque varios temas relevantes de diferentes asignaturas de telesecundaria, saque copias y repártalas entre los alumnos.

Pida a los estudiantes que realicen 3 preguntas de esa información. Solicite que le entreguen la información por separado. Revuelva las preguntas y las hojas con la información para que se coloquen el texto pegado en la espalda con cinta adherible y en las manos las interrogantes.

Indique que se muevan dentro del salón y busquen la respuesta a su pregunta leyendo los textos de la espalda de sus compañeros. Después de un tiempo y para concluir, indique a cada alumno que lea su pregunta con las respuestas.

En plenaria hagan los comentarios respectivos a la actividad



Tarea adicional:
Escriba una noticia completa.



Intención didáctica

Toma el control de sus propios textos escritos y lecturas. Observación, retroalimentación, expresión oral y corporal.



Materiales

- Lapicero o Plumín
- Hojas tamaño carta
- Cinta adhesiva

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*

DIBUJO O PALABRA CORPORAL



Componente curricular

Campos de Formación académica:

Lenguaje y comunicación



Áreas de Desarrollo personal y social:

Educación socioemocional



Correspondencia curricular

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.

Se muestra satisfecho con sus producciones escritas.

Colaboración y trabajo en equipo.

Se involucra y participa en actividades grupales.



Desarrollo de la actividad

Para iniciar, realice con las y los estudiantes algunos movimientos usando todas las partes del cuerpo.

Pida que se organicen en binas y se asignen las letras “A” y “B”.

El integrante “A” se tapa los ojos y da la espalda al compañero “B”.

Muestre una palabra o imagen al integrante “B” para que la reproduzca con su dedo índice en la espalda del integrante “A”.

Por su parte el integrante “A” escribe o dibuja en una hoja blanca lo que percibió.

Después de mostrar varias palabras o imágenes, se cambia de posición y se hace lo mismo. Al concluir se realice una plenaria donde comentan cómo se sintieron, qué aprendieron, de qué otra forma se puede realizar este ejercicio.



Intención didáctica

Toma el control de sus propios textos escritos y lecturas.



Materiales

- Lápiz
- Libreta
- Copias de imágenes diversas

Tarea adicional :

Realiza un texto con las palabras o imágenes que percibiste en la espalda

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

*¿De qué otra manera
realizarías este
ejercicio?*

*¿Qué aportaron las y los
estudiantes para comprender
esta actividad?*
