

MATEMÁTICAS	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES					
<p>Primero y segundo grado</p>	<p>Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100</p>	<p>Dilo con una cuenta* <i>Propósito:</i> La idea es que cada participante logre “construir” números con sumas y restas. <i>Materiales:</i> Por cada participante se necesita un juego de tarjetas de números 3, 5, 7, 9, 11 y signos de suma y resta, cuaderno, lápiz. Las tarjetas se pueden hacer con cartón. <i>Desarrollo:</i> La actividad se puede desarrollar en parejas. Cada pareja debe obtener los números del 1 al 20 que no estén en las tarjetas y registrarlas en su cuaderno. Por ejemplo:</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="margin: 0 auto;"> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">9</td> <td style="padding: 2px 5px;">+</td> <td style="padding: 2px 5px;">7</td> <td style="padding: 2px 5px;">-</td> <td style="padding: 2px 5px;">3</td> </tr> </table> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">  9+7-3=13 </div> </div>	9	+	7	-	3
9	+	7	-	3			

MATEMÁTICAS	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES
		<p>Nota: Con estos números no es posible obtener 19, por lo que se puede derivar la pregunta: ¿qué número se podría agregar y qué operaciones se podrían hacer con él para obtener 19?</p> <p><i>Versión 2:</i> Los participantes deben obtener, a partir de la suma o de la resta de dos números, un múltiplo de 10 menor que 100 (10, 20, 30, etc.)</p> <p><i>Versión 3:</i> Los participantes deben completar expresiones como: “El doble de 12 es...; el doble de 36 es...; el doble de 28 es...”</p> <p>*Adaptación de “Dilo con una cuenta”, que se incluye en “Juega y aprende matemáticas. Actividades para divertirse y trabajar en el aula”. Obra colectiva. SEP, Colección Libros del Rincón. México, 1991</p>
	<p>Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta 1000. Usa el algoritmo convencional para sumar.</p>	<p>Dónde está el error <i>Propósito:</i> Se trata que los participantes identifiquen errores en sumas. <i>Materiales:</i> Cuaderno, lápiz, objetos pequeños como piedras o semillas (si se requiere). <i>Desarrollo:</i> Se escriben varias adiciones, algunas con errores de cálculo, por ejemplo: $15 + 3 = 19$, $22 + 9 = 31$, $55 + 7 = 61$, $56 + 26 = 712$, etc. Los estudiantes tendrán que señalar cuáles tienen error y las resolverán correctamente.</p>
	<p>Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.</p>	<p>Está considerado dos veces. Se incluye otra opción: Basta numérico* <i>Propósito:</i> La idea realizar varias sumas y restas. <i>Materiales:</i> Se requiere un tablero en el cuaderno, el cual deberá tener las operaciones que se deseen trabajar (como</p>

MATEMÁTICAS	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES																																																	
		<p>se muestra el ejemplo), lápiz. El juego se lleva a cabo al menos con 2 participantes.</p> <p><i>Desarrollo:</i> El juego comienza una vez que se pongan de acuerdo quien inicia; una vez hecho esto, elige un número menor a 50 y mayor que 4 (éstas características dependerán de los números que se vayan a restar), cada participante deberá escribir ese número en la casilla primera del segundo renglón; y en cada casilla de ese renglón deberán escribir el número que resulte de la resta que corresponda. Quien termine primero, dirá <i>basta</i> y los demás deberán de detener la actividad, cada uno revisa sus resultados y anota al final del renglón la cantidad de aciertos que obtuvieron en esa ronda. Para la siguiente ronda, otro jugador dirá un número diferente al anterior, menor a 50 y mayor a 4, y así continúan hasta que todos los jugadores hayan dicho un número. Gana la ronda el participante que tenga mayor número de aciertos.</p> <p><i>Versión 2:</i> Entre las operaciones de las columnas del tablero se registran sumas y restas.</p> <p><i>Versión 3:</i> Entre las operaciones de las columnas del tablero se registra: “el doble”.</p> <p>*Adaptación de “Basta numérico”, que se incluye en “Juega y aprende matemáticas. Actividades para divertirse y trabajar en el aula”. Obra colectiva. SEP, Colección Libros del Rincón. México, 1991</p> <table border="1" data-bbox="1528 402 1822 711"> <thead> <tr> <th></th> <th>-3</th> <th>-5</th> <th>-2</th> <th>-1</th> <th>-4</th> <th>RESULTADOS CORRECTOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>7</td> <td></td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>8</td> <td>5</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>5</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>10</td> <td>7</td> <td>11</td> <td>12</td> <td>8</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="text-align: right;">Total</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table>		-3	-5	-2	-1	-4	RESULTADOS CORRECTOS	6	3	1	4			3	8	5	2	6	7		3	5	2	0	3			3	10	8	5	8	9	5	3	13	10	7	11	12	8	3	Total						15
	-3	-5	-2	-1	-4	RESULTADOS CORRECTOS																																													
6	3	1	4			3																																													
8	5	2	6	7		3																																													
5	2	0	3			3																																													
10	8	5	8	9	5	3																																													
13	10	7	11	12	8	3																																													
Total						15																																													

MATEMÁTICAS	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES
	Resuelve problemas de multiplicación con números naturales menores que 10	<p>Grupos y Fichas <i>Propósito:</i> Se trata de calcular cuántas fichas se reúnen si se tienen un número específico de grupos con el mismo número de fichas. <i>Materiales:</i> Dos dados de diferente color, uno representará a los “grupos” y el otro, a las “fichas”; objetos pequeños como piedras o semillas, hojas y lápices. <i>Desarrollo:</i> Pueden participar dos o más jugadores. Por turno, cada jugador o grupo de jugadores (equipo) tira el dado de los grupos y después el de fichas y, ya sea con o sin ayuda de objetos o dibujos, debe calcular el total de fichas que se reúnen. Si se obtiene la respuesta correcta se gana un punto. Después de cinco o seis rondas, gana el equipo con más puntos. <i>Versión 2:</i> Se utilizan dos dados de cada color para ampliar el número de grupos y fichas. <i>Versión 3:</i> Cuando un jugador o jugadores tiren el dado, el equipo contrario menciona cuántas fichas se van a agregar o a quitar al resultado.</p>