



Primaria

Estudiantes de excelencia

PLANEACIÓN DEMA 06 al 17 de Octubre de 2025

Nombre del Maestro(a):				GRADO y GRUPO		
Nombre del Director:				5º		
Nombre de la Escuela:						
Campo Formativo:		- Saberes y pensamiento científico	CCT			
Temas:	1a.sesión: Multiplicación con unos múltiplos. 2a.sesión: S. de Cuentos Matemáticos. (+, -, x) 3a. sesión: Mayor que, menor que, igual que. 4a. sesión: Lectura de cantidades - Op. Horizontal 5a. sesión: Perímetro y área con aricubis	Fecha	07/10/2025 09/ 10/2025 13/10/2025 15/ 10/2025 17/ 10/2025			
		Sesión	5/5			
CONTENIDO		● MATEMÁTICAS: Perímetro, área y noción de volumen. ● Multiplicación y división, su relación como operaciones inversas. ● Suma y resta, su relación como operaciones inversas.				
PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE						
● Expresa oralmente la sucesión numérica hasta seis cifras, en español y hasta donde sea posible, en su lengua materna, de manera ascendente y descendente a partir de un número natural dado. ● Lee, escribe y ordena números decimales hasta diezmilésimos en notación decimal y letra, y los interpreta en diferentes contextos. ● Propone y resuelve situaciones problemáticas que implican sumas y restas con números decimales utilizando el algoritmo convencional. ● Distingue unidades lineales de cuadráticas, al calcular, con el apoyo de retículas cuadriculadas, el perímetro y área de diferentes polígonos para reconocer que existen: a) figuras diferentes con el mismo perímetro y diferente área; b) figuras diferentes con la misma área y diferente perímetro; c) figuras diferentes con el mismo perímetro y con la misma área.						
Habilidades a desarrollar		Técnicas a utilizar		Metodología		
				Ejes articuladores		

	3. pregunta + respuesta = 17	11 pequeño + desarrollo = 17
	4. torero + hospital = 14	12. tarjeta + dragón = 13
	5. química + doctorado = 16	13. tardado + perro = 12
	6. permanencia + respeto = 18	14. aplicación + letras = 16
	7. tesorero + escuela= 15	15. horario + noche = 12
	8. maratón + corredor = 15	16. perdón + alegre = 12
6	CUESTIONARIO RECTOR	
	¿Cuáles son las partes de la multiplicación?	
D E S A R R O L L O (45 minutos)		

Actividad 1. Identificación del algoritmo (20 min)

Objetivo: Conocer el algoritmo convencional para resolver una multiplicación.

Principio Pedagógico 2 “Todo proceso de aprendizaje tiene una relación directa con la imaginación”

- El alumno observa el video en el que se presenta el algoritmo de una multiplicación con un dígito, los alumnos deben observar detenidamente el proceso y solucionar los ejemplos que se indican, El maestro debe realizar pausas cuando lo necesite preguntando lo que sucedió, que se hizo, por qué se hizo y repitiendo el proceso para verificar la comprensión.

PAUSA ACTIVA. GATO (10 min)

En una hoja dibujan el clásico tablero para jugar gato, de un tamaño que les permita jugar. Los alumnos forman parejas, por rondas juegan uno contra otro, para cambiar de pareja deben ganar una ronda en cada libreta. Se juega hasta terminar el tiempo asignado.

Principio Pedagógico 7+1 “Se aprende en un estado constante de felicidad”

Actividad 2. Creación de Cuentos Matemáticos (15 min)

Objetivo: Desarrollar la creatividad en la creación de situaciones problemáticas a partir de dos operaciones dadas.

Principio Pedagógico 6 “Por raza nuestros niños detestan las obligaciones, pero aman los retos y los desafíos.”

- El maestro plantea como reto a los alumnos, usar dos de las operaciones que resolvieron para crear un cuento matemático, el cual solo contiene el desarrollo del cuento, la formulación de la pregunta y escriben la respuesta.
- Con una ronda de papa caliente o sillas musicales se asignan las participaciones para compartir los cuentos matemáticos.

Maestro (a): Recuerda que en la creación de Cuentos Matemáticos no realizas los pasos de obtención de datos, graficado ni operaciones. Revisar la ortografía y coherencia del cuento también es importante.

8	C I E R R E		
	Antes de terminar la sesión la instructora guía las participaciones para compartir dos cuentos matemáticos al resto de las escuelas.		
9	DESPEDIDA (1 min)		
JUEVES 09	S E S I Ó N 2		
	A C T I V I D A D E S P R E V I A S		
1	BIENVENIDA Y MENÚ	MAESTRO	2 min
	1. Bienvenida / menú 2. Activación / Gallinita ciega 3. Tiempo de Arranque 4. Proceso de Razonamiento / Código secreto 5. Agilidad Mental / Dictados rápidos 6. Cuestionario Rector 7. Desarrollo - S. de Cuentos Matemáticos - Actividad 1 / La farmacia de Gloria - Pausa Activa / Karaoke 8. Cierre		
2	ACTIVACIÓN	INSTRUCTOR	10 min
	GALLINITA CIEGA Se recomienda realizar esta actividad en un espacio amplio sin obstáculos que pongan en riesgo al alumno. - Se selecciona a 3 alumnos que serán las gallinitas ciegas. El maestro delimita el espacio que van a usar. - Cuando el maestro da la indicación los alumnos se mueven por el espacio y las gallinitas deben atraparlos, quien salga del área marcada también cuenta como atrapado. Después de cierto tiempo se cambia de jugadores vendados.		
3	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
	El alumno prepara el material de trabajo que utiliza como lo son su libreta, lapicera, tapete de cantidades, colores y escribe en su libreta el protocolo de: Fecha: Jueves 09 de octubre de 2025. Frase: (el maestro la asigna) Tema: S. de Cuentos Matemáticos		
4	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	15 min
	CÓDIGO SECRETO  CS IMPRIMIR.pdf En la pantalla general se proyecta a los alumnos las letras del alfabeto con una multiplicación sin respuesta. - De manera grupal los alumnos deben resolver las multiplicaciones para asignar un número a cada letra. - Se entrega de manera impresa la hoja con el código, relacionando el número con la letra los alumnos descubren el mensaje oculto.		
5	AGILIDAD MENTAL	INSTRUCTOR	10 min
	DICTADOS RÁPIDOS Los alumnos escriben en su libreta 4 listados del 1 al 10. - El maestro dicta 10 palabras de manera rápida y sin detenerse hasta terminar el listado, en un volumen de voz alto que permita a los alumnos escuchar. - Mientras el maestro dicta los alumnos van escribiendo las palabras en el listado. - El maestro sólo puede repetir dos veces cada uno. Al finalizar los 4 listados se revisan. LISTADO 1 1. montaña 2. brújula 3. espejo 4. naranja 5. relámpago 6. ventana 7. robot 8. guitarra LISTADO 2 1. castillo 2. mariposa 3. planeta 4. volcán 5. linterna 6. zapato 7. tren 8. cohete LISTADO 3 1.dragón 2.florero 3.campana 4.ballena 5.pirámide 6.nube 7.silla 8.bandera LISTADO 4 1. mochila 2. caballo 3. tambor 4. puente 5. jardín 6. calendario 7. venado 8. chocolate		
6	CUESTIONARIO RECTOR		

D E S A R R O L L O (45 minutos)			
7	TEMA: S. DE CUENTOS MATEMÁTICOS Actividad 1. La farmacia de Gloria (30 min) Objetivo: Aplicar los 6 pasos para la solución de una situación problemática. Principio Pedagógico “Enseñar es la mejor forma de aprender” - El maestro proyecta la imagen de los pasos para la solución de cuentos matemáticos, y se entrega de manera impresa el cuento a solucionar. 📄 Q-3 C.M. /5TO - El maestro crea parejas tratando de que el alumno que domina mejor el proceso apoye a uno que le sea menos fácil aplicarlo. - Las parejas de alumnos solucionan el Cuento Matemático. Se revisa de manera grupal que los cuentos se solucionen de manera correcta. PAUSA ACTIVA - KARAOKE (5 min) El maestro proyecta la letra de la tabla del 9, los alumnos bailan al ritmo de la canción y siguen la letra. Al terminar la canción se realiza una actividad para reforzar el aprendizaje de la tabla de multiplicar. Principio Pedagógico 7+1 “Se aprende en un estado constante de felicidad”		
8	C I E R R E Se comparte en pantalla general la respuesta a la pregunta del Cuento Matemático.		
9	DESPEDIDA (1 min)		
LUNES 13	S E S I Ó N 3		
	A C T I V I D A D E S P R E V I A S		
1	BIENVENIDA Y MENÚ	MAESTRO	2 min
	1. Menú / Bienvenida 2. Activación / La gallina y sus pollitos 3. Tiempo de Arranque 4. Proceso de Razonamiento / Sopa numérica 5. Agilidad Mental / Matrix 6. Cuestionario Rector 7. Desarrollo - Mayor que, menor que, igual que - Actividad 1 / Juego lúdico 8. Pausa Activa / Congelados - Actividad 2 / Coloca el signo correcto - Actividad 3 / Tablas de multiplicar 9. Cierre		
2	ACTIVACIÓN	INSTRUCTOR	10 min
	LA GALLINA Y SUS POLLITOS Los alumnos se forman en filas de ocho a diez jugadores (pueden ser menos para hacer más grupos), cada uno de ellos, se agarrará de la cintura del que tiene delante. - El primero de la hilera es la gallina y los que están detrás de él los pollitos. Habrá un niño o niña que tendrá que hacer el rol de lobo que quiere cazar al último de los pollitos de la fila. - Para conseguirlo, el lobo tendrá que tocar con la mano al último pollito. Este pollito deberá moverse de un lado a otro para evitar ser comido por el lobo. - Como no puede romperse la fila, la gallina y los demás pollitos también deberán desplazarse con él sin soltarse. Todos, trabajando en equipo. - Si el lobo atrapa al pollito, se cambia de lobo y de pollito.		
3	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	2 min
	El alumno prepara el material de trabajo como lo son su libreta, lapicera, colores y escribe el protocolo: Fecha: Lunes 13 de octubre de 2025. Frase: (el maestro la asigna) Tema: Mayor que, menor que, igual que.		

4	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	15 min																																				
	SOPA NUMÉRICA Se entrega a los alumnos de manera impresa la sopa de letras, en ella deben buscar las cantidades que se enlistan en la pantalla.  SL IMPRIMIR.pdf																																						
	<table><tr><th colspan="2">CDU,CDU</th><th colspan="2">CDU,CDU</th></tr><tr><td>1.</td><td>4,320</td><td>6.</td><td>18,560</td></tr><tr><td>2.</td><td>12,845</td><td>7.</td><td>42,305</td></tr><tr><td>3.</td><td>27,690</td><td>8.</td><td>6,480</td></tr><tr><td>4.</td><td>35,410</td><td>9.</td><td>23,950</td></tr><tr><td>5.</td><td>9,725</td><td>10.</td><td>31,270</td></tr></table>			CDU,CDU		CDU,CDU		1.	4,320	6.	18,560	2.	12,845	7.	42,305	3.	27,690	8.	6,480	4.	35,410	9.	23,950	5.	9,725	10.	31,270												
CDU,CDU		CDU,CDU																																					
1.	4,320	6.	18,560																																				
2.	12,845	7.	42,305																																				
3.	27,690	8.	6,480																																				
4.	35,410	9.	23,950																																				
5.	9,725	10.	31,270																																				
5	AGILIDAD MENTAL	MAESTRO	15 min																																				
	MATRIX Los alumnos hacen uso de su matrix de madera para representar las cantidades que el maestro menciona, se debe plantear como reto a los alumnos. El maestro debe apoyarse en los alumnos que dominan la matrix para retroalimentar a los alumnos que les es menos fácil. Se usan las cantidades encontradas en la sopa de letras.																																						
	<table><tr><th colspan="2">CDU,CDU</th><th colspan="2">CDU,CDU</th></tr><tr><td>1.</td><td>4,320</td><td>6.</td><td>18,560</td></tr><tr><td>2.</td><td>12,845</td><td>7.</td><td>42,305</td></tr><tr><td>3.</td><td>27,690</td><td>8.</td><td>6,480</td></tr><tr><td>4.</td><td>35,410</td><td>9.</td><td>23,950</td></tr><tr><td>5.</td><td>9,725</td><td>10.</td><td>31,270</td></tr></table>			CDU,CDU		CDU,CDU		1.	4,320	6.	18,560	2.	12,845	7.	42,305	3.	27,690	8.	6,480	4.	35,410	9.	23,950	5.	9,725	10.	31,270												
CDU,CDU		CDU,CDU																																					
1.	4,320	6.	18,560																																				
2.	12,845	7.	42,305																																				
3.	27,690	8.	6,480																																				
4.	35,410	9.	23,950																																				
5.	9,725	10.	31,270																																				
6	CUESTIONARIO RECTOR																																						
	Realiza la mímica de los signos, mayor que, menor que, igual que.																																						
D E S A R R O L L O (45 minutos)																																							
7	TEMA: Mayor que, menor que, igual que Actividad 1. Juego Lúdico (5 min) <i>Objetivo:</i> Identificar el signo de comparación que corresponde a un par de cantidades. Principio Pedagógico “Se aprende haciendo no leyendo.” - El maestro proyecta a los alumnos el video de la plataforma, en el que se presentan retos físicos y de obstáculos, los alumnos se agachan, saltan o esquivan según se indica. - El video realiza pausas en donde aparecen pares de cantidades a las que los alumnos deben responder haciendo la mímica del signo que corresponde. Actividad 2. Coloca el signo correcto (25 min) <i>Objetivo:</i> Identificar el signo de comparación que le corresponde a un par de cantidades. Principio Pedagógico 1 “Nadie sabe hacer algo y hacerlo bien si no sabe cómo hacerlo.” - Se proyecta al alumno un juego de azar en el que se encuentran en letra los pares de cantidades. - El alumno escribe en número cada cantidad cuidando que el orden y dígitos (valor posicional) sea el correcto. - Cuando tenga las cantidades correctas podrá escribir el signo que le corresponde. - Del lado derecho escribe la lectura de la comparación completa como lo indica el ejemplo. <table><tr><th colspan="2">CDU.dcm</th><th colspan="2">CDU.dcm</th></tr><tr><td>A.</td><td>123.456 < 123.465</td><td colspan="2">Ciento veintitrés enteros con cuatrocientos cincuenta y seis milésimos es menor que ciento veintitrés enteros con cuatrocientos sesenta y cinco milésimos.</td></tr><tr><td>B.</td><td>987.654 > 987.645</td><td colspan="2"></td></tr><tr><td>C.</td><td>456.789 = 456.789</td><td colspan="2"></td></tr><tr><td>D.</td><td>321.987 > 321.978</td><td colspan="2"></td></tr><tr><td>E.</td><td>654.321 < 654.312</td><td colspan="2"></td></tr><tr><td>F.</td><td>789.123 > 789.122</td><td colspan="2"></td></tr><tr><td>G.</td><td>112.233 = 112.233</td><td colspan="2"></td></tr><tr><td>H.</td><td>345.678 < 345.687</td><td colspan="2"></td></tr></table>			CDU.dcm		CDU.dcm		A.	123.456 < 123.465	Ciento veintitrés enteros con cuatrocientos cincuenta y seis milésimos es menor que ciento veintitrés enteros con cuatrocientos sesenta y cinco milésimos.		B.	987.654 > 987.645			C.	456.789 = 456.789			D.	321.987 > 321.978			E.	654.321 < 654.312			F.	789.123 > 789.122			G.	112.233 = 112.233			H.	345.678 < 345.687		
CDU.dcm		CDU.dcm																																					
A.	123.456 < 123.465	Ciento veintitrés enteros con cuatrocientos cincuenta y seis milésimos es menor que ciento veintitrés enteros con cuatrocientos sesenta y cinco milésimos.																																					
B.	987.654 > 987.645																																						
C.	456.789 = 456.789																																						
D.	321.987 > 321.978																																						
E.	654.321 < 654.312																																						
F.	789.123 > 789.122																																						
G.	112.233 = 112.233																																						
H.	345.678 < 345.687																																						

PAUSA ACTIVA. CONGELADOS (3 min)

El maestro coloca música del agrado de los alumnos pero apta para estudiantes, puede mezclar varios ritmos, los alumnos bailan y se mueven al ritmo de la canción, cuando se pausa la canción los alumnos se quedan inmóviles quién sea descubierto moviéndose más veces recibe un reto por parte de la maestra.

Principio Pedagógico 7+1 “Se aprende en un estado constante de felicidad”

Actividad 3. Tablas de multiplicar (10 min)

Objetivo: Aprender y reforzar de manera lúdica las tablas de multiplicar.

Principio Pedagógico “Se aprende haciendo no leyendo.”

- El maestro pide que los alumnos tengan en mano su llavero de tablas de multiplicar, divide a los alumnos en 5 equipos. Por turnos pasa un representante de cada equipo y siguen las indicaciones según la ronda.
- Ronda 1: El maestro menciona el resultado una multiplicación los alumnos deben mencionar los multiplicandos, por ejemplo, el maestro menciona 24, los alumnos pueden decir 3 x 8, 4 x 6 y más. Las multiplicaciones deben ser dentro de las tablas del 1 al 10. Se omiten aquellas que sean por 1 (es decir 24 x 1), el alumno que mencione primero el resultado da el punto a su equipo. Se realizan 5 ejercicios en cada ronda, el equivalente a 5 multiplicaciones.
- Ronda 2: En esta ronda se invierte el proceso, ahora el maestro menciona los multiplicandos y el alumno da el resultado. Se repiten las rondas hasta que todos los alumnos pasen. En esta ronda aplican las mismas restricciones que la anterior.

8

C I E R R E

La instructora asigna las participaciones para leer los cada par de cantidades, es una por escuela.

9

DESPEDIDA (1 min)

MIÉRC. 15

S E S I Ó N 4

A C T I V I D A D E S P R E V I A S

1

BIENVENIDA Y MENÚ

MAESTRO

2 min

1. Menú / Bienvenida
2. Activación / El pañuelo
3. Tiempo de Arranque
4. Proceso de Razonamiento / Dibujo en cuadrícula
5. Agilidad Mental / Agilidad Mental
6. Cuestionario Rector
7. Desarrollo - Lectura de cantidades / Op. Horizontal
 - Actividad 1 / Solución de Operación Horizontal
8. Pausa activa / Karaoke
 - Actividad 2 / Lectura de cantidades
9. Cierre

2

ACTIVACIÓN

INSTRUCTOR

10 min

EL PAÑUELO

El maestro levanta un pañuelo, bufanda, trapo o cualquier otra tela y se posiciona entre los dos equipos de jugadores. A cada uno de ellos les asigna un número, repetido entre ellos. Es decir, hay un jugador de un equipo que tiene el 1 y otro del otro equipo que también tiene el 1, otros dos con el 2, otros dos con el 3 y así hasta que sea necesario.

Cuando el jugador que tiene el pañuelo grita uno de los números que ha asignado, el jugador correspondiente de cada equipo debe salir corriendo al centro para coger el pañuelo. Quien lo consiga debe regresar a la base de su equipo a toda velocidad para evitar que el contrincante no le atrape. Cada victoria de un jugador es un punto para su equipo.

3

TIEMPO D E ARRANQUE

MAESTRO

2 min

El alumno prepara el material de trabajo: libreta, material lúdico, lapicera, colores y fecha:
Fecha: Miércoles 15 de Octubre de 2025.

	Frase: (el maestro la asigna) Tema: Operación Horizontal		
4	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	15 min
	DIBUJO EN CUADRÍCULA  copiado de cuadrícula.png Se proyecta la imagen de la plataforma, los alumnos en una hoja de su libreta replican la imagen guiados de la cantidad de cubos. Solo tendrán 15 min. para la actividad por lo que si no lo terminan el alumno podrá continuarla cuando termine primero una actividad.		
5	AGILIDAD MENTAL	INSTRUCTOR	10 min
	AGILIDAD MENTAL Los alumnos siguen las indicaciones del video, generan 10 listados, no todos se usan en esta sesión. Maestro (a), te recordamos que es agilidad, por lo que aplicar velocidad, es un reto para los alumnos.		
6	CUESTIONARIO RECTOR		
	¿Cuáles son los colores del aricubi y que representan?		
D E S A R R O L L O (45 minutos)			
7	TEMA: OPERACIÓN HORIZONTAL Actividad 1. Solución de una Operación Horizontal (25 min) <i>Objetivo: Solucionar una operación de manera horizontal y crear una situación problemática a partir de ella.</i> Principio Pedagógico 7+3 “Los alumnos no reprueban, reprueba el profesor.” - Se proyecta a los alumnos la operación a resolver, cuando la finalicen crean el cuento matemático bajo la temática del circo.  ACTIVIDAD S4.png PAUSA ACTIVA. KARAOKE (5 min) Se proyecta a los alumnos la canción de la tabla del 7, ellos siguen la letra y bailan al ritmo de la misma. Principio Pedagógico 7+1 “Se aprende en un estado constante de felicidad” Actividad 2. Lectura de cantidades (15 min) <i>Objetivo: Identifica y lee de manera correcta cantidades de hasta siete cifras con número decimales hasta centésimos.</i> Principio Pedagógico 6 “Por raza nuestros niños detestan las obligaciones, pero aman los retos y desafíos.” - El maestro crea de dos a tres equipos en el salón, pega en el pizarrón una hoja para cada equipo con un listado del 1 al 10, en el suelo frente al pizarrón se coloca un tangram por equipo. - Los alumnos se forman al otro extremo del pizarrón, de manera interna por grupos se asignan participaciones. El maestro proyecta en la pantalla las imágenes una a una por participación - Cuando el maestro da la señal los primeros representantes de cada equipo corren al pizarrón y copian la figura de tangram que se encuentra en la pantalla, cuando la terminen, el maestro identifica si es correcto, de serlo puede representar la cantidad en número que se encuentra en la pantalla (puede ser en letra o aricubi). - El equipo gana puntos si el participante logra escribirlo de manera correcta, se repite la dinámica cuando se termina el listado de cantidades. Gana el equipo que más puntos tenga. CDU,CDU.dcm CDU,CDU.dcm 1. 430.23 2. 4,920.51 3. 6,710.06 4. 49,805.14 5. 30,250.7 6. 1,689.3 7. 2,430.51 8. 39,570.42 9. 47,215.5 10. 30,890.41		
8	C I E R R E		
	Se comparte en la sesión de Zoom el listado de cantidades.		
9	DESPEDIDA (1 min)		

VIERNES 17		S E S I Ó N 5	
		A C T I V I D A D E S P R E V I A S	
1	BIENVENIDA Y MENÚ	MAESTRO	2 min
	1. Menú / Bienvenida 2. Activación / El barco se hunde 3. Tiempo de Arranque 4. Proceso de Razonamiento / Rompecabezas 5. Agilidad Mental / Pentaminos 6. Cuestionario Rector 7. Desarrollo - Perímetro y Área (polígonos) - Actividad 1 / Frente, fondo y altura 8. Pausa Activa / Caricaturas - Actividad 2 / Unidades y cuadrados 9. Cierre		
2	ACTIVACIÓN	INSTRUCTOR	10 min
	EL BARCO SE HUNDE El maestro reproduce la canción de la tabla del 6, los alumnos bailan al ritmo de la canción, cuando el maestro pausa la canción menciona “ El barco se hunde y hay 8 balsas con la misma cantidad” los alumnos deben formar 8 grupos con la misma cantidad de pasajeros quien quede fuera de las balsas más veces cumple un reto.		
3	TIEMPO DE ARRANQUE	MAESTRO	5 min
	El alumno prepara el material de trabajo: libreta, material lúdico, lapicera, colores y fecha: Fecha: Viernes 17 de octubre de 2025. Frase: (el maestro la asigna) Tema: Perímetro y área (polígonos)		
4	PROCESO DE RAZONAMIENTO	MAESTRO	25 min
	ROMPECABEZAS Los alumnos se dividen en grupos de acuerdo a las indicaciones de la maestra, a cada equipo se le asigna un rompecabezas y sigue las indicaciones del tutorial. El reto para los alumnos es avanzar en el armado lo más posible durante el tiempo asignado.		
5	AGILIDAD MENTAL	INSTRUCTOR	10 min
	<u>PENTAMINOS</u> El alumno visualiza el video de la plataforma en el que conoce el juego de Sangaku, usando las piezas que se muestran llamadas Pentaminos, crea las figuras asignadas. Maestro (a), recuerda retar a tus alumnos y trabajar bajo tiempo.		
6	CUESTIONARIO RECTOR		
	¿Cuáles son las dimensiones de un edificio?		
D E S A R R O L L O (45 minutos)			
7	TEMA: PERÍMETRO Y ÁREA (POLÍGONOS)		
	Actividad 1. Frente, fondo y altura (20 min) <i>Objetivo:</i> Identificar el perímetro y área de un polígono con material lúdico. Principio Pedagógico “Se aprende haciendo, no leyendo” - Con uso de la técnica de Cromo por visualización, el alumno observa el video de la plataforma y sigue las indicaciones del primer ejemplo, los siguientes son bajo la guía del maestro. (insertar video a plataforma) - En el video se menciona a los alumnos que un edificio tiene tres dimensiones: FRENTE , que se marca con una línea horizontal, FONDO , que es la línea hacia atrás y ALTURA que es hacia arriba. - Al momento de crear un edificio siempre manejamos el mismo orden: FRENTE , FONDO Y ALTURA , bajo la representación de 2 X 3 X 1 . Los alumnos crean los edificios que se indican trabajando con velocidad. 1) 3 x 2 x 2 2) 2 x 5 x 4 3) 1x 5 x 2 4) 3 x 5 x 3 5) 3 x 3 x 3		

- 6) $4 \times 5 \times 3$
- 7) $3 \times 6 \times 2$

RECREEO CEREBRAL. CARICATURA (5 min)

Los alumnos crean un movimiento coordinado dando dos palmadas en sus muslos y dos con sus manos, cuando el movimiento se coordine se menciona “Caricaturas... presenta... nombres de... multiplicaciones de la tabla del 7... por ejemplo...” Los alumnos mencionan la tabla del siete con resultados, sin que se repita y sin equivocarse. Se realizan diferentes rondas con otras tablas de multiplicar.

Principio Pedagógico 7+1 “Se aprende en un estado constante de felicidad”

Actividad 2. Unidades y cuadrados (20 min)

Objetivo: Aplicar los signos de comparación para diferenciar dos cantidades y descubrir cuál es la mayor y cual es menor.

Principio Pedagógico “Se aprende haciendo, no leyendo”

- Se les pide a los alumnos crear un edificio de $7 \times 5 \times 1$, una vez armado su edificio se les pedirá que busquen en el diccionario la definición de perímetro; contorno de una figura.
- Se les pedirá a los alumnos que cuenten las caras que conforman el contorno de la figura que crearon y de esta manera obtener el perímetro. El alumno plasma la información en su libreta:
 $7 \times 5 \times 1 \quad P = 24 \text{ unidades}$
- Bajo la misma dinámica conocerán el área, se les pide crear un edificio de $6 \times 8 \times 1$, una vez armado su edificio se les pedirá que busquen en el diccionario la definición de área; superficie comprendida dentro de un perímetro.
- El alumno cuenta los cuadrados que se observan sobre la figura viéndola desde arriba. El alumno plasma la información en su libreta agregando también el perímetro:
 $6 \times 8 \times 1 \quad P = 28 \text{ unidades} \quad A = 48 \text{ cuadrados}$
- El alumno crea los edificios que se indican y coloca el perímetro y área.
 - 1) $6 \times 2 \times 4$
 - 2) $9 \times 5 \times 1$
 - 3) $6 \times 5 \times 2$
 - 4) $6 \times 2 \times 4$
 - 5) $7 \times 2 \times 4$
 - 6) $8 \times 1 \times 3$
 - 7) $9 \times 4 \times 1$
 - 8) $7 \times 5 \times 1$

8

C I E R R E

El maestro realiza de manera interna la revisión de la actividad, corroborando que todos tengan respuestas correctas marcando los errores pero corrigiendo.

9

DESPEDIDA (1 min)