

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR FARALLONES DE CALI

PLAN DE AULA

MATEMÁTICAS

GRADO: 3RO

TEMA: FACILITADOR DE LAS TABLAS DEL 6 AL 10

OBJETIVO

Comprender las tablas de multiplicar.

ESTÁNDARES

Pensamiento numérico

- Reconocer el efecto que tienen la operación básica de multiplicación sobre los números.

COMPETENCIAS

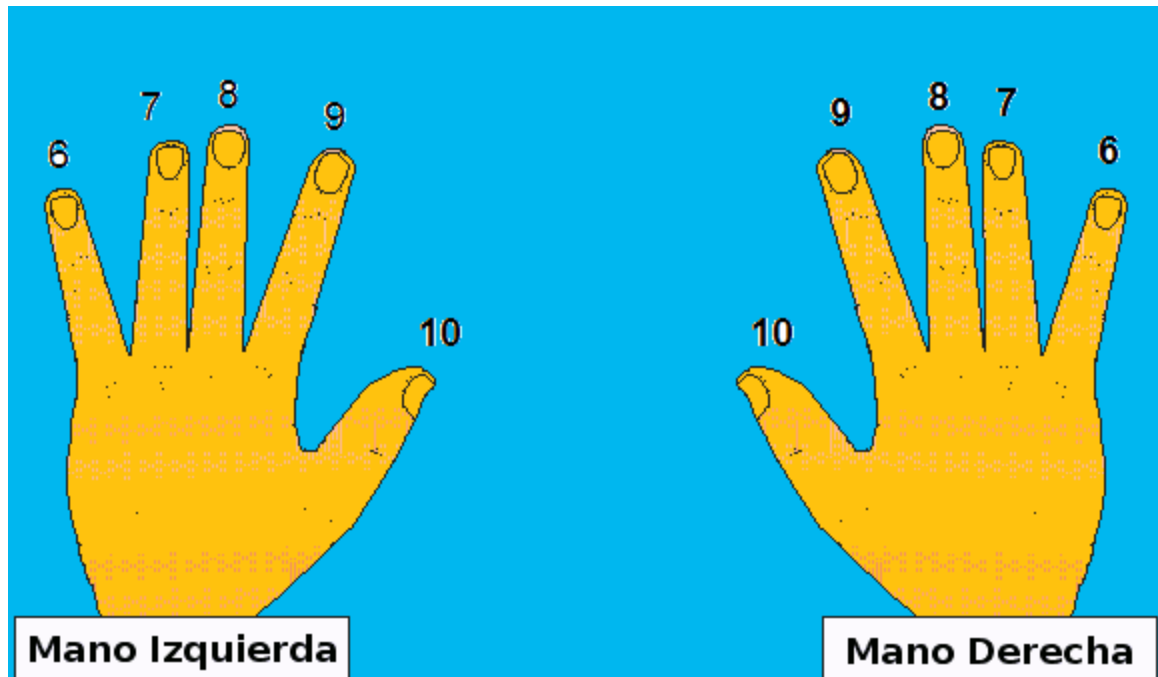
- **Interpretativa:** Maneja las tablas de multiplicar, comprendiendo su significado.
- **Argumentativa:** Explica cómo se obtienen las tablas de multiplicar. Encuentra factores de una multiplicación utilizando las tablas de multiplicar.
- **Propositiva:** Encuentra la solución a diversas situaciones utilizando las tablas de multiplicar

METODOLOGÍA

1. Para algunos estudiantes es algo complicado aprenderse las tablas de memoria, para que ellos se aprendan las más complicadas que son desde la tabla de multiplicar 6 hasta la 10, se les haga un juego con las manos, que se llama “multiplicar con los dedos”.
2. el juego consiste en que el pulgar va a hacer el número seis, índice el siete, el corazón el 8, el anular el 9 y el meñique el 10 para las dos manos es así, de ahí si el niño quiere saber como se multiplica por ejemplo: 8×9 , entonces en la mano derecha se ubicará el 8 que es el corazón y en la izquierda el 9 que es el anular, se unirán estos dos y de esa unión para atrás se contará de 10 en 10 incluyendo los dos que están unidos que da un total de 70, después de esta unión están los otros dedos que no se contaron, estos dedos se contará con las tablas de

multiplicar, que en la mano izquierda hay 1 y el derecha 2, se hace la multiplicación que son $1 \times 2 = 2$, y se terminará sumando $70 + 2 = 72$ y así se tendrá el resultado.

3. Se harán unas cuantas veces con los estudiantes para que les quede claro.



PLAN DE AULA 2
MATEMATICAS/GEOMETRIA
¡¡A ARMAS LAS FIGURAS!!

OBJETIVO

- Implementar el Tangram como estrategia fundamental para despertar el interés por las matemáticas (en el área de la geometría), como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de los procesos cognitivos en niños y niñas, estimulando así las capacidades y potencialidades académicas.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Estimular con el Tangram, la creatividad y enseñanza de la matemática, a través de los juegos y la formación de las diferentes figuras o resolución de rompecabezas.

COMPETENCIAS:

- Comparo y clasifico objetos tridimensionales de acuerdo con componentes (caras, Lados) y propiedades
- Construyo objetos tridimensionales a partir de representaciones bidimensionales y puedo realizar el proceso contrario en contexto de arte.

METODOLOGIA

Se les dará una introducción acerca de lo que es un Tangram, que es un juego matemático que tiene 7 piezas dependiendo del modelo, dos triángulos grandes, dos pequeños, uno mediano, un cuadrado y un isósceles, y sirve para hallar área, formar figuras entre mas.

Cuando se termine esta introducción se le entregara a los estudiantes un Tangram por parejas, después se les dara un tiempo de 30 hora para juego libre, cuando termine este tiempo se les enseña una imagen (humanas, animales y geométricas) que el estudiante debe representar con el Tangram, conforme va transcurriendo el tiempo se

le enseñara una pista para que se sientan motivados a terminar la figura propuesta, y puedan terminar la figura.

RECURSOS:

- Sala de geometría
- Tangram
- Equipos tecnológicos

TIEMPO:

Para esta actividad se les dará tres horas, para terminar figuras, y demás

BIBLIOGRAFIA:

COMPETENCIAS DE MATEMATICAS Y GEOMETRIA

http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-116042_archivo_pdf2.pdf

El Tangram como estrategia de aprendizaje fundamentado en la teoría de las inteligencias múltiples

<http://www.monografias.com/trabajos74/tagram-aprendizaje-teoria-inteligencias-multiple-s/tagram-aprendizaje-teoria-inteligencias-multiples.shtml>