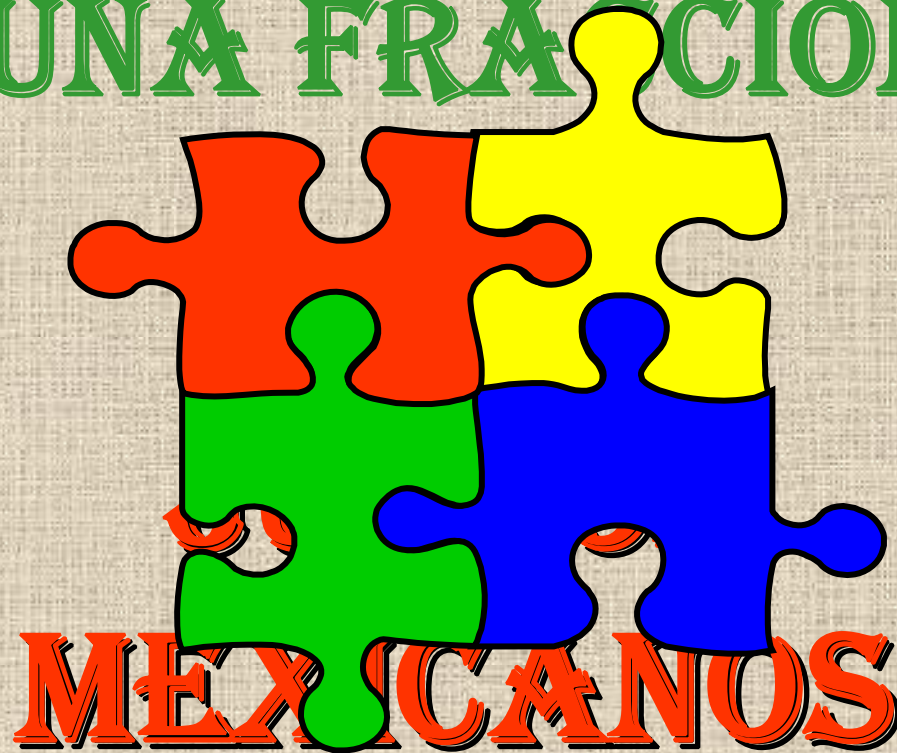


UNA FRACCIÓN



MEXICANOS



# TALLER DE ACTIVIDADES

Presentado por

- ◆ **Profa. Guillermina Del Consuelo González Macías**
- ◆ **Prof. Felipe De Jesús Tirado Vargas**

# PROPÓSITO

- LAS FRACCIONES Y SUS EQUIVALENCIAS A TRAVÉS DEL JUEGO Y EL USO DE MATERIAL DIDÁCTICO COMO ALTERNATIVA PARA SU *APRENDIZAJE*

# EL JUEGO favorece

**AUTONOMÍA**  
del alumno

**DESARROLLA**  
**ESTRATEGIAS**

**INTERACCIÓN**  
con sus compañeros

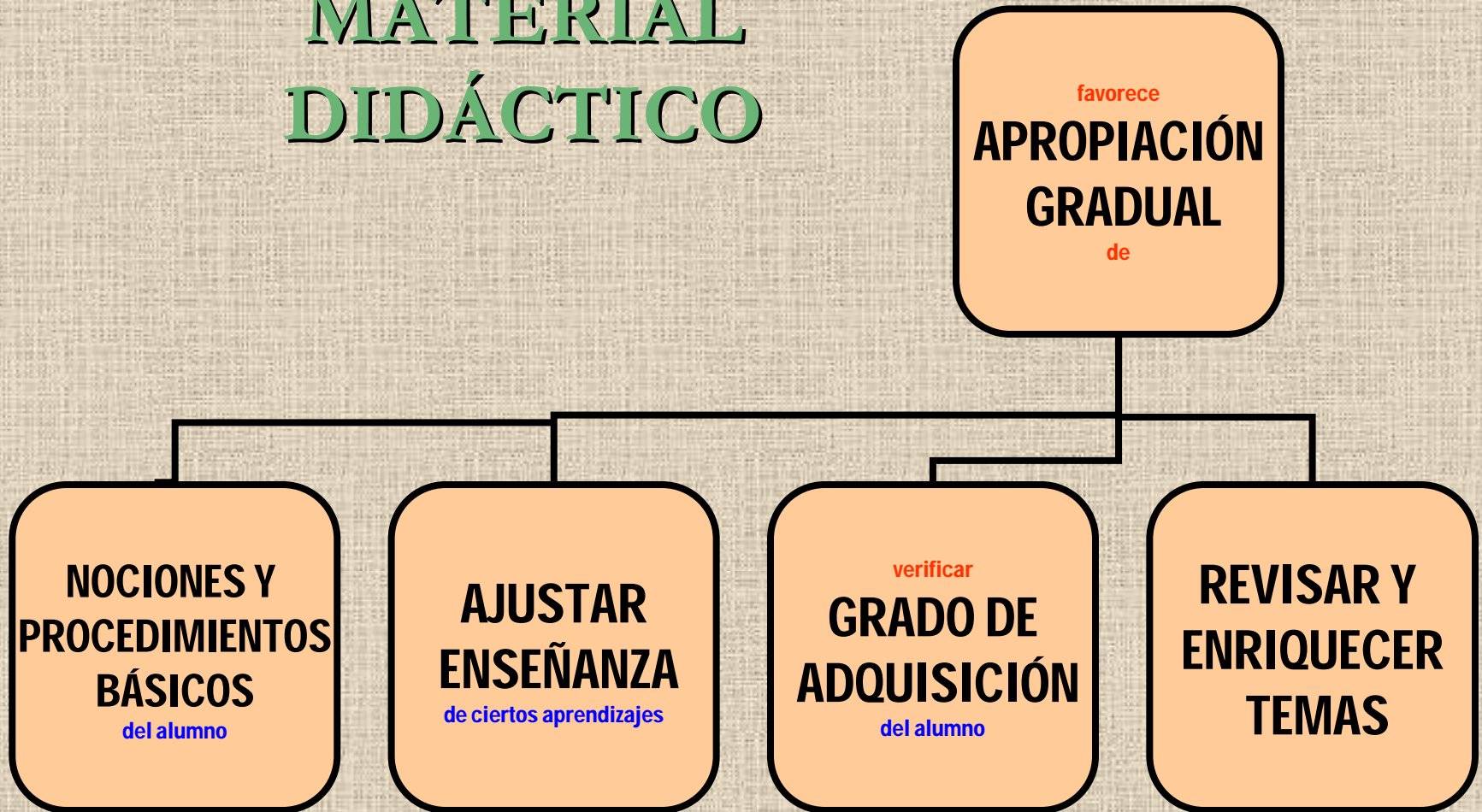
**POCOS**  
**CONOCIMIENTOS**

Requiere al principio

Para ganar exige

**CONSTRUIR ESTRATEGIAS**  
**MAYORES SABERES**

# PROPÓSITO DEL MATERIAL DIDÁCTICO



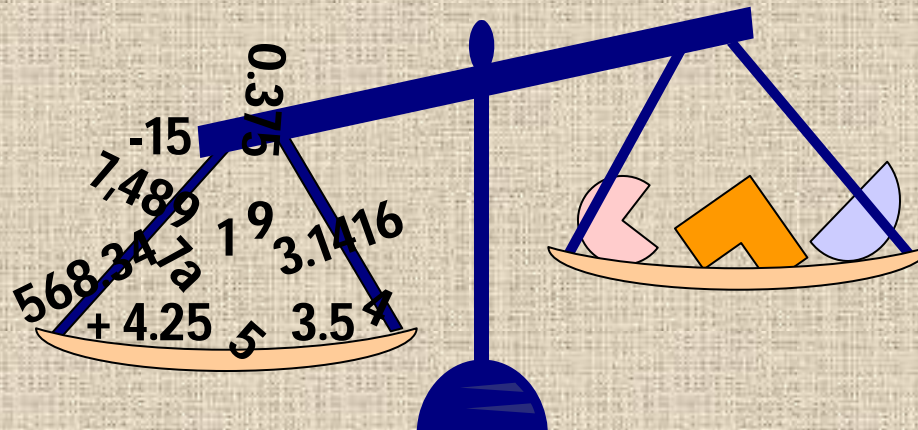




# JUSTIFICACIÓN

**LAS FRACCIONES...**

***SE UTILIZAN MENOS EN LA VIDA COTIDIANA...***



...hay **POCOS CONOCIMIENTOS PREVIOS**



# RETOS DE LA ENSEÑANZA DE FRACCIONES

- 1. CONTEXTUALIZAR A LAS FRACCIONES**
- 2. DISEÑO DE SITUACIONES-PROBLEMA**
- 3. COBREN SENTIDO COMO HERRAMIENTAS ÚTILES**

# ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- **DOBLADO DE FIGURAS**
- **FORMACIÓN DE FRACCIONES** (tiritas de papel)
- **PIRINOLA** (formación de equivalencias)
- **MEMORAMA** (búsqueda de equivalencias)
- **LOTERÍA** (identificación de equivalencias)
- **DOMINÓ**

J  
u  
e  
g  
o  
s





# • DOBLADO DE FIGURAS

## INSTRUCCIONES PARA TRABAJAR

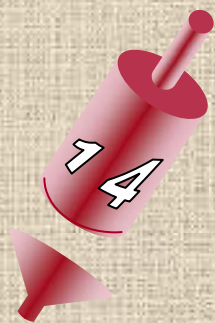
1. INTENTA DOBLAR EN 4 PARTES LA FIGURA 1
2. DOBLA EN 4 PARTES LA FIGURA 2
3. PROCEDE A ENCONTRAR MEDIANTE EL DOBLADO, LAS FRACCIONES DE  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{5}$ ,  $\frac{1}{6}$ ,  $\frac{1}{8}$ ,  $\frac{1}{9}$ ,  $\frac{1}{10}$  Y FINALMENTE  $\frac{1}{12}$
4. COMPRENDER COMO DE UN NÚMERO PAR ES FÁCIL OBTENER EQUIVALENCIAS POR MÚLTIPLOS Y SUBMÚLTIPLOS
5. DE IGUAL MANERA SUCEDE PARA LOS NONES
6. AHORA INTENTA OBTENER SÉPTIMOS DOBLANDO UNA HOJA TAMAÑO CARTA
7. REFLEXIONA SOBRE LA DIFICULTAD QUE HAY EN CIERTAS CANTIDADES PARA ENCONTRAR EQUIVALENCIAS CON LOS PRIMEROS DÍGITOS

# • FORMACIÓN DE FRACCIONES ( tiritas )

1											
$\frac{1}{2}$						$\frac{1}{2}$					
$\frac{1}{3}$				$\frac{1}{3}$				$\frac{1}{3}$			
$\frac{1}{4}$			$\frac{1}{4}$			$\frac{1}{4}$			$\frac{1}{4}$		
$\frac{1}{5}$		$\frac{1}{5}$		$\frac{1}{5}$		$\frac{1}{5}$		$\frac{1}{5}$		$\frac{1}{5}$	
$\frac{1}{6}$		$\frac{1}{6}$		$\frac{1}{6}$		$\frac{1}{6}$		$\frac{1}{6}$		$\frac{1}{6}$	
$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$
$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$
$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$

## INSTRUCCIONES PARA TRABAJAR

- TOMA SÓLO 2 TIRAS DE DIFERENTE MEDIDA Y ÚNELAS
- INTENTA FORMAR OTRAS DE LA MISMA LONGITUD QUE LA PRIMERA, UTILIZANDO TODAS LAS COMBINACIONES POSIBLES A BASE DE OTRAS TIRAS ( no importa si son más de tres tiras )
- ANOTA EN LA HOJA DE REGISTRO PRIMERO LA CANTIDAD QUE FORMASTE INICIALMENTE
- EN SEGUIDA ANOTARÁS TODAS LAS FRACCIONES EQUIVALENTES QUE PUDISTE FORMAR INDICANDO A QUE FRACCIÓN CORRESPONDE
- REPITE EL PROCEDIMIENTO CAMBIANDO LAS 2 TIRAS INICIALES
- SUMA, RESTA, COMPARA, ORDENA Y ENCUENTRA

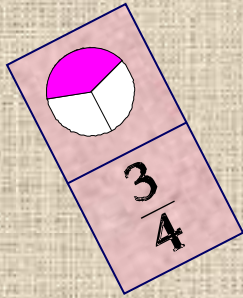


# PIRINOLA

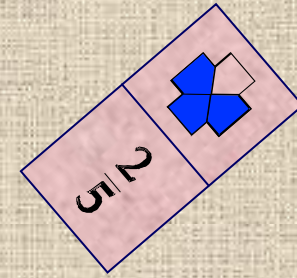
## INSTRUCCIONES PARA JUGAR

- HACER GIRAR DOS VECES LA PIRINOLA QUE CONTIENE CANTIDADES.
- CON EL NUMERO DEL PRIMER TIRO FORMARÁ EL NUMERADOR DE LA FRACCIÓN.
- CON EL NUMERO DEL SEGUNDO TIRO FORMARÁ EL DENOMINADOR DE LA FRACCIÓN.
- ANOTARÁ LAS FRACCIONES ENCONTRADAS EN UNA TABLA.
- FORMARÁ EN UN SEGUNDO TIRO OTRA FRACCIÓN Y SI ES EQUIVALENTE, LA ANOTARÁ AL LADO DE LA PRIMERA Y SINO ESCRIBIRÁ UNA INVENTADA.
- SE DARÁ 10 PUNTOS POR CADA FRACCIÓN EQUIVALENTE ENCONTRADA CON LA PIRINOLA Y 5 PUNTOS POR EQUIVALENCIA BUSCADA POR EL JUGADOR.
- GANARÁ AQUEL JUGADOR QUE ACUMULE PRIMERO 50 PUNTOS.





# MEMORAMA



## • INSTRUCCIONES PARA JUGAR

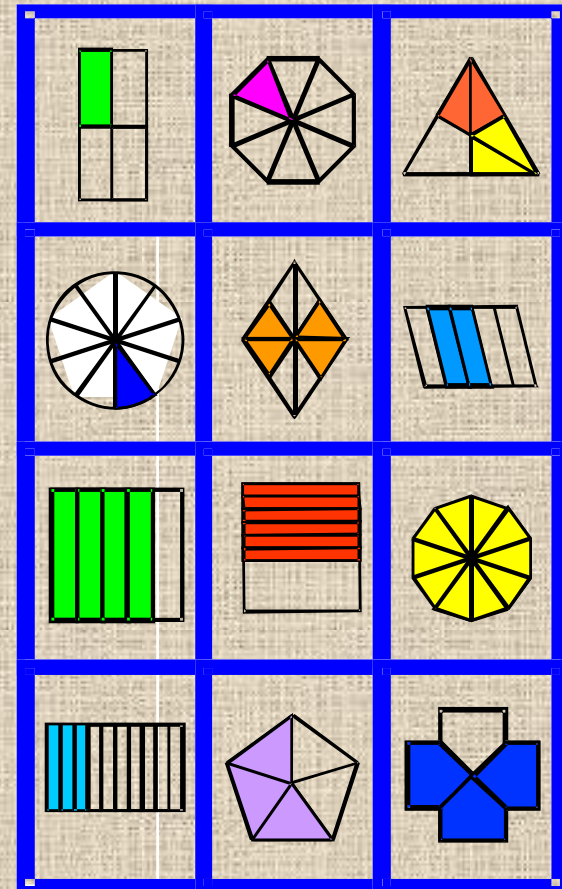
- SE REUNIRÁ EN EQUIPOS.
- CADA JUGADOR TOMARÁ DOS CARTAS.
- REVISARÁ SI LA FRACCIÓN GRÁFICA ES EQUIVALENTE CON LA FRACCIÓN NUMÉRICA.
- SI ES EQUIVALENTE SE QUEDA CON ELLAS Y VUELVE A REALIZAR LO MISMO.
- PIERDE SU OPORTUNIDAD CUANDO YA NO ENCUENTRE PARES DE FRACCIONES EQUIVALENTE.
- GANA QUIEN LOGRE FORMAR MÁS PARES DE EQUIVALENCIAS



# LOTERIA

## INSTRUCCIONES PARA JUGAR

- CADA JUGADOR ELEGIRÁ UNA TABLA COMPUESTA POR 12 FIGURAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS.
- SE DESIGNARÁ A UNO DE LOS JUGADORES COMO GUÍA PARA IR “CANTANDO” LAS CARTAS.
- EL GUÍA SACARÁ AL AZAR UNA CARTA QUE CONTIENE UNA FRACCIÓN ESCRITA, LA CUAL, ASOCIARÁ CON ALGUNA DE LAS FIGURAS DE SU TABLA.
- REGISTRARÁ EN SU TABLA MEDIANTE FICHAS, AQUELLAS FIGURAS QUE VAYA IDENTIFICANDO DE ACUERDO A LA QUE SE VAYA “CANTANDO”
- GANARÁ QUIEN REGISTRE PRIMERO TODAS LAS FIGURAS DE SU TABLA



# EVALUACIÓN - REFLEXIÓN

- ¿ Qué experimentaron ?
- ¿ Fué divertido ?
- ¿ Te pareció interesante ?
- ¿ Qué otros temas giran alrededor de estos juegos ?
- ¿ Habrá otras aplicaciones ?
- Después de esto ... ¿ entiendo mejor las fracciones y sus equivalencias ?