

## ACTIVIDADES DE REFORZAMIENTO

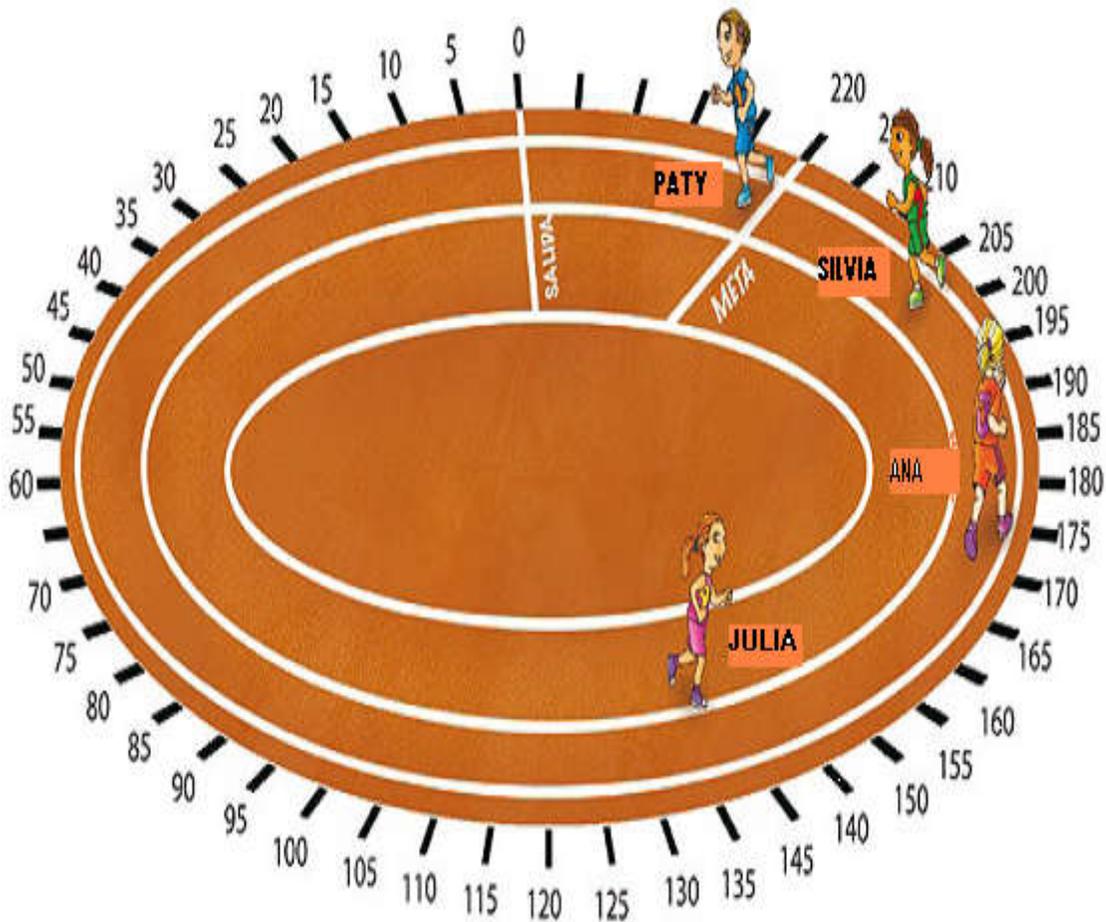
### Nociones de sistema de numeración decimal y geometría (Entretenimientos para estudiantes de primaria)

La enseñanza matemática del tercer milenio será aquella que logre hacer pensar y a razonar a los alumnos, por ello se hace indispensable cambiar tanto la forma de enseñar como la de pensar.

A continuación se presentan estas actividades de entretenimiento matemático con la intención de afianzar contenidos relacionados a los sistemas de numeración decimal y la geometría a través de la práctica, la diversión y el reto al conocimiento. La ejercitación es atractiva y divertida, van de lo sencillo a lo complejo y de lo concreto a lo abstracto; permitiéndoles desarrollar habilidades como observar, comparar, analizar, inferir, contar, medir, identificar, resolver problemas entre otras. Igualmente pueden ser utilizadas al inicio o al final de la clase o como una actividad de evaluación de conocimientos.

#### Actividad 1. EL CRONISTA.

Al terminar la caminata estas fueron las posiciones en que quedaron las participantes.



El cronista de la caminata es novato y de vez en cuando comete algunos errores.

Estos son los comentarios al finalizar la caminata. Descubre cuáles son Falsos y cuáles son verdaderos.

- El recorrido de la caminata fue de 200 metros.
- Paty llegó en primer lugar.
- La más atrasada fue Julia, quien llevaba 35 metros atrás de Ana.
- A Silvia sólo le faltaron 20 metros para llegar a la meta.
- Ana sólo llegó hasta los 175 metros.
- Entre Ana y Silvia hubo una diferencia de 25 metros.
- Julia en total se retrasó del primer lugar ni más ni menos que 90 metros.



Adiós, hasta la próxima.

### Actividad 2. GANANDO CASILLAS

Para este juego necesitas dos dados y varias fichas.

El juego consiste en lanzar los dados y buscar en el tablero un múltiplo común a los números que indiquen los dados. Cuando encuentren los números en el tablero se coloca una ficha en la casilla.

Ejemplo:  y  mínimo común múltiplo 

Puedes jugar solo o con más personas. Gana el que tenga más casillas a su favor. Calca el tablero en una hoja para que juegues en tu casa.

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

### Actividad 3. LOS MOSAICOS.

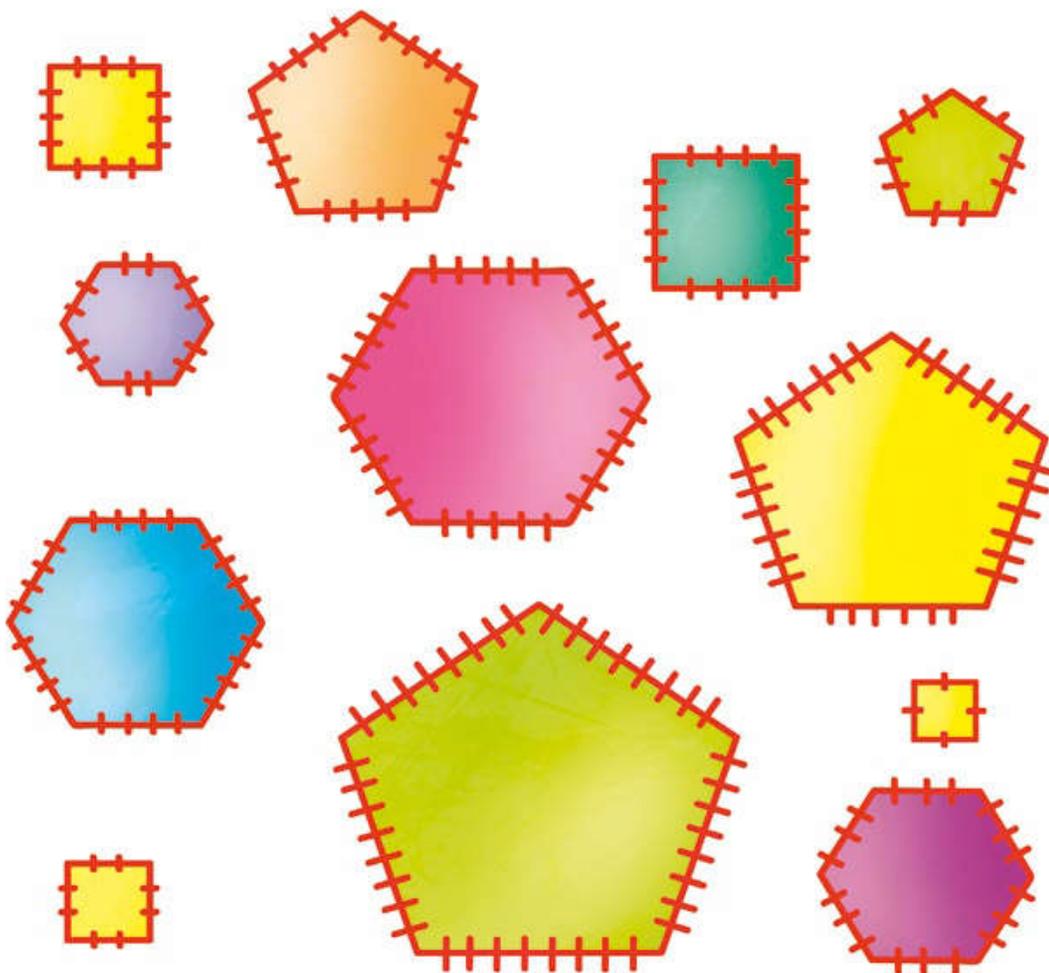
Las tablas de variación proporcional están hechas de acuerdo con las medidas de los mosaicos que están dibujados.

Identificalos para completar la tabla. En ciertas posiciones de la tabla hay una pista. Observa el ejemplo dado para finalizar la actividad rellenando en cada casilla lo que se te pide.

Ejemplo:

Lado (I I)	2
Perímetro	8

Lado	3					7			5		
Perímetro			24								



Actividad 4. REPRESENTACIÓN DE FIGURAS PLANAS EN EL GEOPLANO

Representa con ligas estos polígonos en tu geoplano y calcula el área de cada uno.

Cada cuadro  mide  $1\text{cm}^2$  ( $1\text{cm} \times 1\text{cm}$ )

