

Comunicaciones de innovación curricular en Educación Matemática

<http://ued.uniandes.edu.co>

@uedUniandes

Lotería Algebraica

Autor. Emmanuel Huerta Onchi.

Institución. CECyTE, CEMSaD, MICHOACAN.

Fecha: 12 de Marzo de 2024

Lotería Algebraica

En el álgebra es muy importante saber expresar las proposiciones verbales comunes con lenguaje algebraico, ya que esto nos permite plantear algunas condiciones propuestas en los problemas a resolver.

A esto se le llama lenguaje algebraico.

El lenguaje algebraico es el lenguaje de las matemáticas. Es decir, a un sistema de expresión que emplea símbolos y números para expresar aquello que usualmente comunicamos mediante, palabras, y que nos permiten formular teoremas, resolver problemas y expresar proporciones o relaciones formales de distinta naturaleza.

<https://concepto.de/lenguaje-algebraico/#ixzz7OQC4yI4>

El presente trabajo, se realizó para facilitar el entendimiento del lenguaje algebraico mediante un juego y el alumno muestre más interés en el tema para que logre un aprendizaje significativo.

Para atender esta problemática, para ello se retomó la idea principal del juego Tradicional Mexicano, La Lotería.

El juego de la lotería consiste en tener una tabla con figuras, y cartas con los nombres de cada una de las figuras, una persona menciona los nombres de las figuras y el que tiene en la figura en su tabla la marca, hasta completar o tener todas sus figuras completas.

La lotería algebraica, consiste en tener la tabla con las figuras de las expresiones algebraicas y as cartas el nombre de cada expresión, al mencionar la expresión el alumno tendrá que identificar que figura corresponde.

$f+b$	$3a$	$3(f+b)$
$2a-5$	$b.a$	$b-a^2$
$2a$	\sqrt{a}	$\frac{a}{4}$








Logrando que el alumnado, analicé, comprenda, entienda, la expresión algebraica.

Con el juego se pretende que el alumnado, posteriormente pueda convertir los enunciados a lenguaje algebraico, para después realizar la resolución de problemas planteados o problemas que se le presenten en su vida cotidiana y logre un aprendizaje significativo. Cuellar, Carvajal Juan Antonio, Matemáticas I, Enfoque por Competencias, McGraw Hill, México, 2010.










Se puede aplicar, antes del tema y después.

Las tablas tienen 9 figuras cada una:

ALUMNO 1

ALUMNO 2

Las cartas tienen el lenguaje de cada figura, le da lectura el docente o alumno:

EL TRIPLE DE LA SUMA DE DOS NÚMEROS.	EL PRODUCTO DEL CUADRADO DE UN NÚMERO POR LA SUMA DE OTROS DOS.	EL DOBLE DEL CUADRADO DE UN NÚMERO DISMINUIDO EN 5.	LA MITAD DE UN NÚMERO.	3 VECES LA DIFERENCIA DE DOS CUBOS.	EL DOBLE DE UN NÚMERO	LA SUMA DE DOS NÚMEROS	EL TRIPLE DE UN NÚMERO
--------------------------------------	---	---	------------------------	-------------------------------------	-----------------------	------------------------	------------------------

Aplicación:



- <https://youtube.com/shorts/7x4EzIK6nMM?feature=share>
- <https://youtube.com/shorts/5fJNy1roMJU?feature=share>
- <https://youtube.com/shorts/vGK2jRTog9k?feature=share>

GRACIAS, POR SU ATENCION

Comunicaciones de innovación
curricular en Educación Matemática

<http://ued.uniandes.edu.co>

@uedUniandes