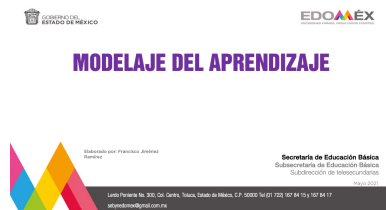


**Título:** [Jugando y aprendiendo](#)

**Autor:** María Elena Flores Hernández

**Municipio:** Amecameca

**Descripción:** esta presentación, habla del uso de diversas aplicaciones y plataformas utilizadas con y por alumnado de telesecundaria, para reforzar el proceso de aprendizaje, así como para facilitar la forma de enseñanza en el contexto actual del Estado de México, estas herramientas digitales son: Edmodo, *classroom*, *wordall*. Así mismo, se hace mención del impacto positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.



**Título:** [Modelaje del aprendizaje](#)

**Autor:** Francisco Jiménez Ramírez

**Municipio:** Cuautitlán

**Descripción:** el propósito, es mostrar como modelar la enseñanza de las matemáticas en línea de una manera interactiva, innovadora y dinámica, a la vez de que estudiantes sientan el apoyo emocional del docente en esta nueva modalidad a distancia. Los videos son grabados por el mismo docente frente a grupo, en apoyo al estudiantado de segundo grado con dificultades para aprender, comprender y resolver problemas matemáticos de multiplicación y división con números enteros, fracciones y decimales positivos y negativos.

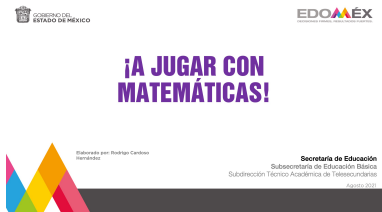


**Título:** [Juguemos lotería para recordar Aprendizajes Esperados](#)

**Autor:** Mariana Benítez Navarrete

**Municipio:** Toluca

**Descripción:** con esta estrategia, se pretende recordar los contenidos y aprendizajes abordados en la programación de *Aprende en casa II* de las asignaturas de: matemáticas, historia y español. Se elaboran tablas con las respuestas y la profesora o el profesor guía la actividad con preguntas, se llena la tabla al igual que una lotería mexicana.

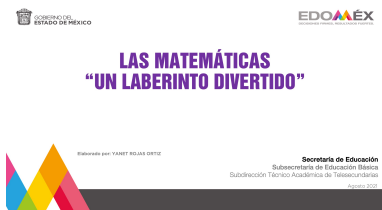


**Título:** [¡A jugar con las Matemáticas!](#)

**Autor:** Rodrigo Cardoso Hernández

**Municipio:** Tejupilco

**Descripción:** pretende que las/os alumnas/os desarrollen las competencias (conjunto de conocimientos, habilidades, sentimientos, creencias, valores y actitudes) y de ellas una serie de capacidades (los recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea o cometido) y aspectos que se evaluarán por medio de rúbricas atendiendo los niveles de desempeño establecidos en el acuerdo 12/05/18 del nuevo modelo educativo.

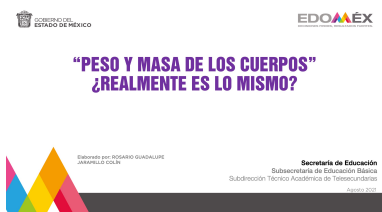


**Título:** [“Las Matemáticas, un laberinto divertido”](#)

**Autor:** Yanet Rojas Ortiz

**Municipio:** Tejupilco

**Descripción:** pretende que las/os alumnas/os identifiquen la utilidad del ábaco sorobán como una herramienta de trabajo para el desarrollo de habilidades básicas del pensamiento matemático. Busca diseñar e implementar técnicas y estrategias basadas en la manipulación del ábaco sorobán para estimular la capacidad del pensamiento. Como objetivo final aspira a ejercitar las habilidades del pensamiento a través del uso del ábaco sorobán para resolver operaciones aritméticas.



**Título:** [“Peso y masa de los cuerpos”. ¿Realmente es lo mismo?](#)

**Autor:** Rosario Guadalupe Jaramillo

**Municipio:** Tejupilco

**Descripción:** pretende que los alumnos y las alumnas aprendan a distinguir la diferencia entre estos conceptos, resuelvan problemas mediante el uso de la expresión para calcular el peso y la masa

## RULETA DEL MOVIMIENTO



**Título:** [Ruleta del movimiento](#)

**Autor:** Josefina Yadira Reynoso López

**Municipio:** Metepec

**Descripción:** tiene como propósito, explicar por qué las fuerzas producen movimiento cuando interactúan con el medio ambiente. Se encuentra enfocada en la asignatura de ciencias, con énfasis en física. El producto final de la estrategia, llevada a cabo en 11 sesiones, fue la realización de un puente, dando seguimiento del avance en cada sesión con una lista de cotejo. Los materiales y recursos utilizados fueron: libros de texto, computadora, dispositivo móvil, videos, internet y cuaderno de trabajo.

[Ver video](#)

## A DIVERTIRSE CON ECUACIONES



**Título:** [A divertirse con ecuaciones](#)

**Autor:** Paulina Garay Muñoz

**Municipio:** Valle de Bravo

**Descripción:** la actividad retoma conforme a la metodología propia de telesecundaria, tres momentos generalizados en las asignaturas del grado y nivel educativo; Para empezar, Manos a la obra y lo que aprendimos; Por ende, para empezar, lo atiende por medio de un video propio, en el cual brinda información sobre conceptos de: ecuación, literal, variable, igualdad, coeficiente, incógnita, etc. posteriormente en el desarrollo maneja una serie de ejercicios y presenta otro video para reforzar cada uno de los aprendizajes esperados propuestos en las actividades y el cierre o lo que aprendimos propone listas de cotejo, rúbricas y algunos ejercicios para reforzar el o los contenidos programáticos y/o detectar el nivel de aprovechamiento conforme los temas.

[Ver video 1](#)

[Ver video 2](#)