

**Refuerzo escolar 2022****Nos divertimos representando
números de cuatro cifras**

Nombre:

Sección:

**¿Qué aprenderé?**

Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4
Aprenderé a representar la construcción de la decena como grupo de diez unidades, de manera concreta, gráfica y simbólica.	Aprenderé a representar la construcción de la decena, de manera concreta, gráfica y simbólica.	Aprenderé a representar la construcción de la decena y la centena, de manera concreta, gráfica y simbólica.	Aprenderé a representar la construcción de la decena, la centena y la unidad de millar, de manera concreta, gráfica y simbólica.

**Situación**

Hoy jugaremos con el material base diez y un par de dados. Lo haremos en equipos de trabajo. Ya verás que será muy divertido.





¿Cómo lo haré?

	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4
Lo que voy a aprender	Estableceré relaciones entre acciones de conformación de la decena como grupo de 10 unidades.	Estableceré relaciones entre acciones de conformación de la decena como unidad del sistema de numeración decimal.	Estableceré relaciones entre acciones de conformación de la centena como unidad del sistema de numeración decimal.	Estableceré relaciones entre acciones de conformación de la unidad de millar como unidad del sistema de numeración decimal.
	Expresaré con material concreto (base diez), de manera gráfica y simbólica mi comprensión de la decena como grupo de 10 unidades.	Expresaré con material concreto (base diez), de manera gráfica y simbólica mi comprensión de la decena como unidad del sistema de numeración decimal.	Expresaré con material concreto (base diez), de manera gráfica y mi comprensión de la centena como unidad del sistema de numeración decimal.	Expresaré con diversas representaciones concretas, gráficas y simbólicas mi comprensión de la unidad de millar como unidad del sistema de numeración decimal.
	Utilizaré estrategias heurísticas para construir la decena como grupo de 10 unidades.	Utilizaré estrategias heurísticas para construir decenas.	Utilizaré estrategias heurísticas para construir centenas.	Utilizaré estrategias heurísticas para construir unidades de millar.
	Justificaré mis procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre la decena como grupo de 10 unidades.	Justificaré mis procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre las decenas.	Justificaré mis procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre las centenas.	Justificaré mis procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre la unidad de millar.

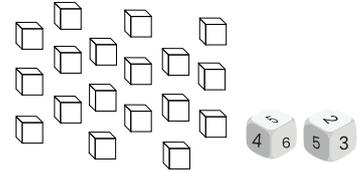


Equipo 1



¿Qué necesitamos?

- Un set del material base diez que contenga unidades.
- Dos dados con números del 1 al 6.

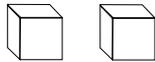


Reglas del juego

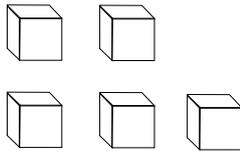
- Por turnos, cada jugadora o jugador lanzará los dados. Según los números que obtengan, cogerán igual cantidad de unidades.

Ejemplo:

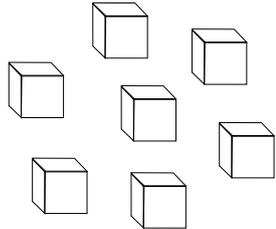
Si al lanzar los dados obtienes 2 y 5, entonces, del material base diez, primero cogerás 2 cubitos de una UNIDAD...



... y después aumentarás 5 cubitos de una UNIDAD.



Luego, obtendrás en total:



7 cubitos de una UNIDAD.

- Ganará la jugadora o el jugador que, después de cinco jugadas, acumule la mayor cantidad de grupos de 10 UNIDADES.

Registrando tus jugadas

Primera jugada

1.º dado

2.º dado

¿Cuántos cubitos dibujaste dentro del sector verde?

¿Cuántos cubitos dibujaste en el sector rojo?

¿Lograste formar un grupo de 10 unidades?

¿Te faltan o te sobran cubitos?, ¿cuántos?

Con 12 cubitos, ¿cuántos grupos de 10 puedes formar?



Segunda jugada

1.º dado

2.º dado

¿Cuántos cubitos dibujaste dentro del sector verde?

¿Cuántos cubitos dibujaste en el sector rojo?

¿Lograste formar un grupo de 10 unidades?

¿Te faltan o te sobran cubitos?, ¿cuántos?

Tercera jugada

1.º dado

2.º dado

¿Cuántos cubitos dibujaste dentro del sector verde?

¿Cuántos cubitos dibujaste en el sector rojo?

¿Lograste formar un grupo de 10 unidades?

¿Te faltan o te sobran cubitos?, ¿cuántos?

Explica a tu compañera o compañero, docente o familiar qué significa formar grupos de 10 unidades.

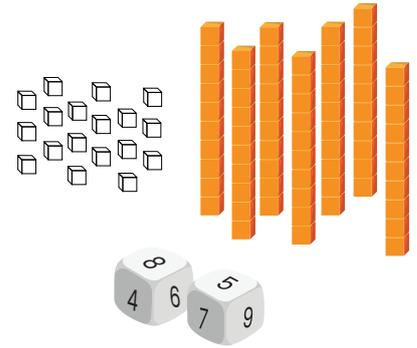


Equipo 2



¿Qué necesitamos?

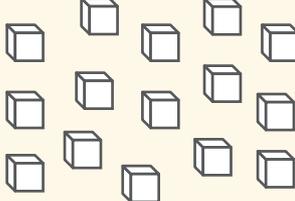
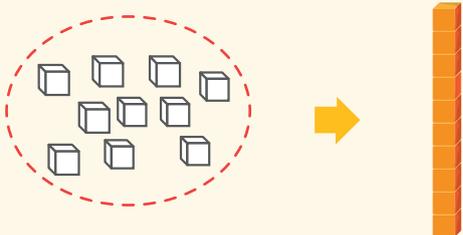
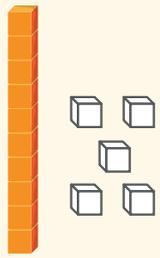
- Un set del material base diez que contenga unidades y decenas.
- Dos dados con números del 4 al 9.



Reglas del juego

- Por turnos, cada jugadora o jugador lanzará los dados. Según los números que obtengan, cogerán igual cantidad de unidades.

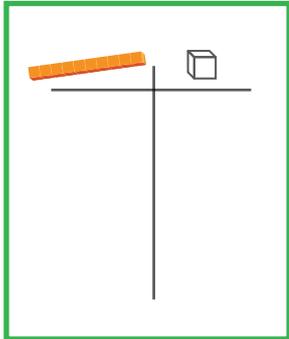
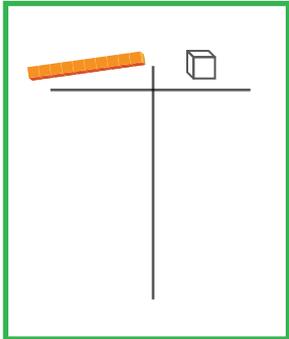
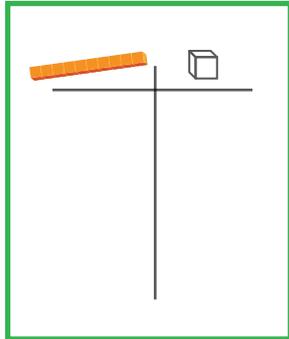
Ejemplo:

<p>Si al lanzar los dados obtienes 6 y 9, entonces, del material base diez, primero cogerás 6 cubitos de una UNIDAD...</p> 	<p>... y después aumentarás 9 cubitos de una UNIDAD.</p> 	<p>Luego, obtendrás en total:</p>  <p>15 cubitos de una UNIDAD.</p>
<p>Posteriormente, canjearás 10 cubitos de UNIDADES por 1 barra de una DECENA.</p>  <p>Finalmente, obtendrás:</p>  <p>Ganará la jugadora o el jugador que, después de cinco jugadas, acumule la mayor cantidad de DECENAS.</p>		



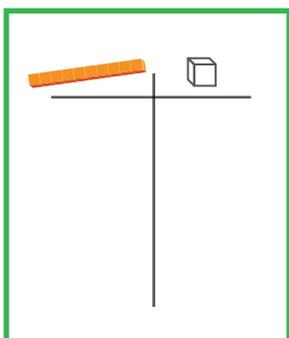
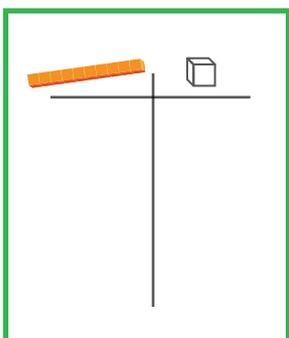
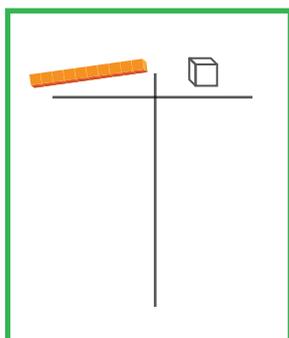
Registrando nuestras jugadas

Primera jugada

								
<table border="1" data-bbox="290 739 579 887"> <tr> <td>D</td> <td>U</td> </tr> </table>	D	U	<table border="1" data-bbox="662 739 951 887"> <tr> <td>D</td> <td>U</td> </tr> </table>	D	U	<table border="1" data-bbox="1034 739 1323 887"> <tr> <td>D</td> <td>U</td> </tr> </table>	D	U
D	U							
D	U							
D	U							

- ¿Cuántos cubitos de una UNIDAD dibujaste?
- ¿Cuántos cubitos de una UNIDAD necesitas para canjearlos por una DECENA?
- ¿Cuántas DECENAS lograste canjear?
- ¿Te sobran cubitos de una UNIDAD?, ¿cuántos?

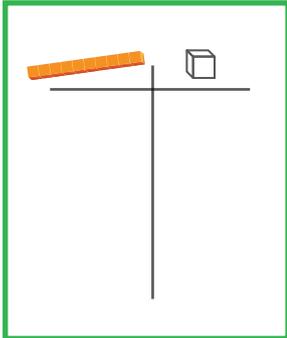
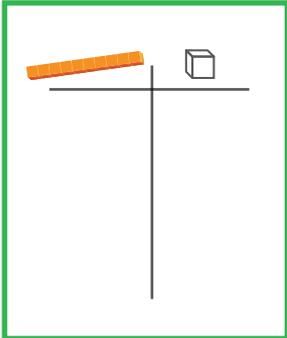
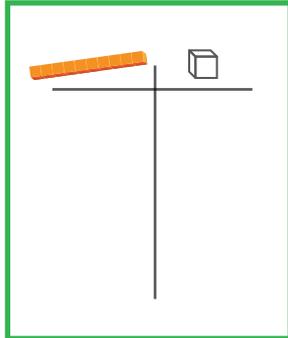
Segunda jugada

								
<table border="1" data-bbox="290 1612 579 1760"> <tr> <td>D</td> <td>U</td> </tr> </table>	D	U	<table border="1" data-bbox="662 1612 951 1760"> <tr> <td>D</td> <td>U</td> </tr> </table>	D	U	<table border="1" data-bbox="1034 1612 1323 1760"> <tr> <td>D</td> <td>U</td> </tr> </table>	D	U
D	U							
D	U							
D	U							

- ¿Cuántos cubitos de una UNIDAD dibujaste?
- ¿Cuántos cubitos de una UNIDAD necesitas para canjearlos por una DECENA?
- ¿Cuántas DECENAS lograste canjear?
- ¿Te sobran cubitos de una UNIDAD?, ¿cuántos?

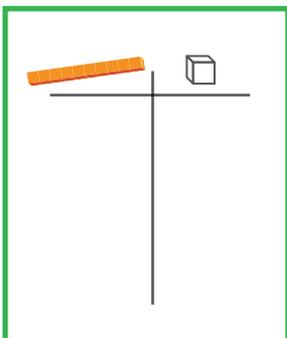
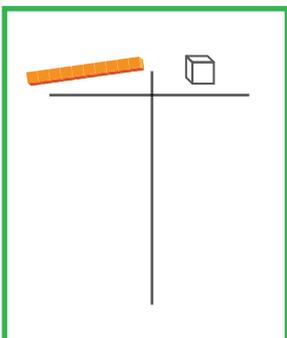
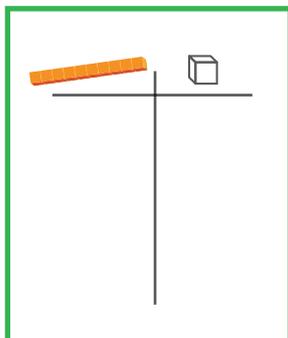


Tercera jugada

																				
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">D</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">U</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: none;">—</td> <td style="border: none;">—</td> </tr> </table>	D	U			—	—	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">D</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">U</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: none;">—</td> <td style="border: none;">—</td> </tr> </table>	D	U			—	—	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">D</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">U</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: none;">—</td> <td style="border: none;">—</td> </tr> </table>	D	U			—	—
D	U																			
—	—																			
D	U																			
—	—																			
D	U																			
—	—																			

- ¿Cuántos cubitos de una UNIDAD dibujaste?
- ¿Cuántos cubitos de una UNIDAD necesitas para canjearlos por una DECENA?
- ¿Cuántas DECENAS lograste canjear?
- ¿Te sobran cubitos de una UNIDAD?, ¿cuántos?

Cuarta jugada

																				
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">D</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">U</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: none;">—</td> <td style="border: none;">—</td> </tr> </table>	D	U			—	—	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">D</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">U</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: none;">—</td> <td style="border: none;">—</td> </tr> </table>	D	U			—	—	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">D</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">U</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> <tr> <td style="border: none;">—</td> <td style="border: none;">—</td> </tr> </table>	D	U			—	—
D	U																			
—	—																			
D	U																			
—	—																			
D	U																			
—	—																			

- ¿Cuántos cubitos de una UNIDAD dibujaste?
- ¿Cuántos cubitos de una UNIDAD necesitas para canjearlos por una DECENA?
- ¿Cuántas DECENAS lograste canjear?
- ¿Te sobran cubitos de una UNIDAD?, ¿cuántos?
- Explica a tu compañera o compañero, docente o familiar, ¿qué significa formar una DECENA?
- ¿Cuántas DECENAS habrá en 23 unidades? Justifica tu respuesta.

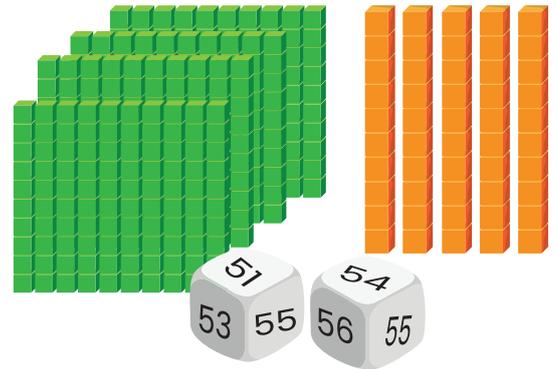


Equipo 3



¿Qué necesitamos?

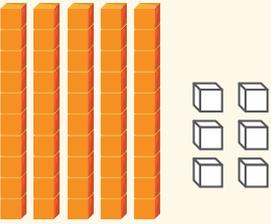
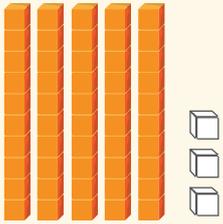
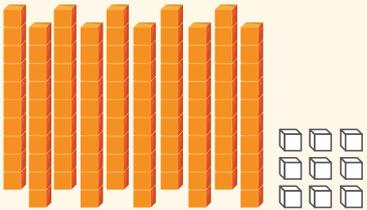
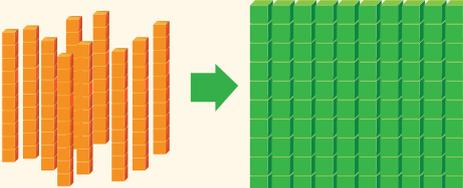
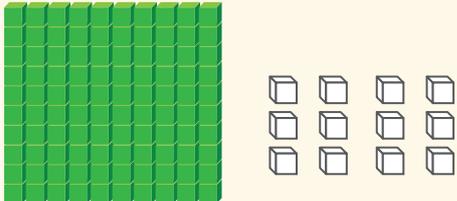
- Un set del material base diez que contenga unidades, decenas y centenas.
- Dos dados con números del 51 al 56.



Reglas del juego

- Por turnos, cada jugadora o jugador lanzará los dados. Según los números que obtengan, cogerán unidades y decenas.

Ejemplo:

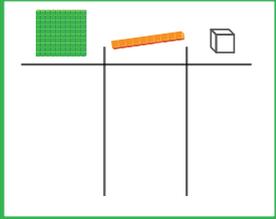
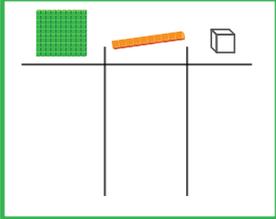
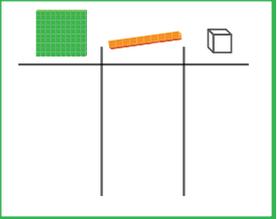
<p>Si al lanzar los dados obtienes los números 56 y 53, entonces, del material base diez, primero cogerás 5 barras de una DECENA y 6 cubitos de una UNIDAD...</p> 	<p>... y después aumentarás 5 barras de una DECENA y 3 cubitos de una UNIDAD.</p> 	<p>Luego, obtendrás en total:</p>  <p>10 barras de una DECENA y 9 cubitos de una UNIDAD.</p>
<p>Posteriormente, canjearás 10 barras de una DECENA por 1 placa de una CENTENA.</p>  <p>Finalmente, obtendrás:</p>  <p>Ganará la jugadora o el jugador que, después de cinco jugadas, acumule la mayor cantidad de CENTENAS.</p>		



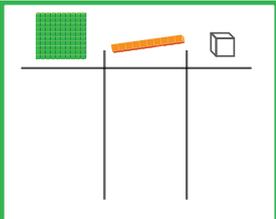
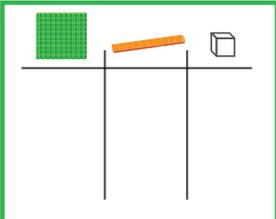
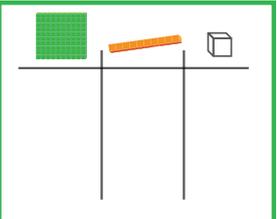
Registrando nuestras jugadas

- Por turnos, cada jugadora o jugador lanzará los dados. Según los números que obtengan, cogerán unidades y decenas.

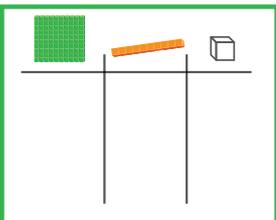
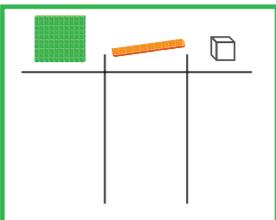
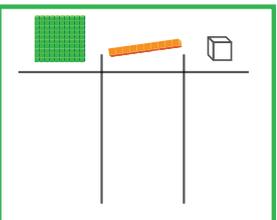
Primera jugada

											
<table border="1"><tr><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr></table>	C	D	U	<table border="1"><tr><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr></table>	C	D	U	<table border="1"><tr><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr></table>	C	D	U
C	D	U									
C	D	U									
C	D	U									

Segunda jugada

											
<table border="1"><tr><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr></table>	C	D	U	<table border="1"><tr><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr></table>	C	D	U	<table border="1"><tr><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr></table>	C	D	U
C	D	U									
C	D	U									
C	D	U									

Tercera jugada

											
<table border="1"><tr><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr></table>	C	D	U	<table border="1"><tr><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr></table>	C	D	U	<table border="1"><tr><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr></table>	C	D	U
C	D	U									
C	D	U									
C	D	U									

- ¿Cuántos cubitos de una UNIDAD dibujaste?
- ¿Cuántas barras de diez UNIDADES dibujaste?
- ¿Cuántas barras de una DECENA necesitas para canjearlas por una CENTENA?
- ¿Cuántas CENTENAS lograste canjear?
- ¿Te sobran cubitos de una UNIDAD?, ¿cuántos?
- ¿Te sobran barras de una DECENA?, ¿cuántas?

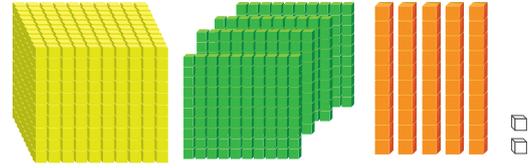


Equipo 4



¿Qué necesitamos?

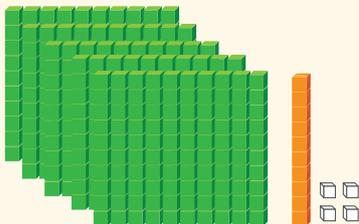
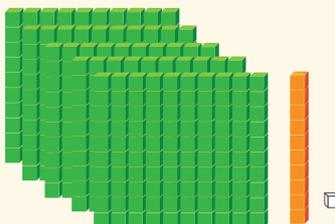
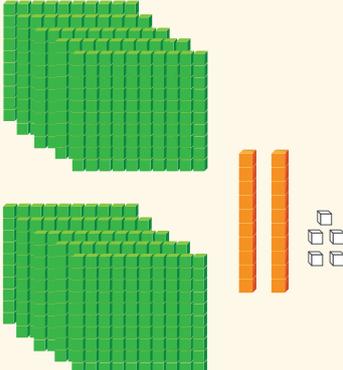
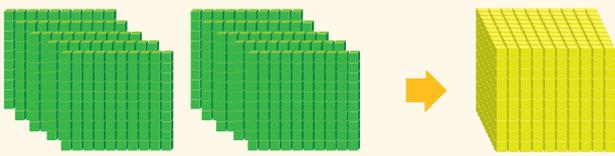
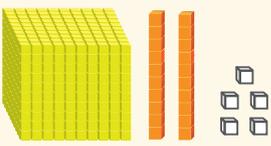
- Un set del material base diez que contenga unidades, decenas, centenas y unidades de millar.
- Dos dados con números del 511 al 516.



Reglas del juego

- Por turnos, cada jugadora o jugador lanzará los dos dados. Según los números que obtengan, cogerán unidades, decenas y centenas.

Ejemplo:

<p>Si al lanzar los dados obtienes los números 514 y 511, entonces, del material base diez, primero cogerás 5 placas de una CENTENA, 1 barra de una DECENA y 4 cubitos de una UNIDAD...</p> 	<p>... y después aumentarás 5 placas de una CENTENA, 1 barra de una DECENA y 1 cubito de una UNIDAD.</p> 	<p>Luego, obtendrás en total:</p>  <p>10 placas de una CENTENA, 2 barras de una DECENA y 5 cubitos de una UNIDAD.</p>
<p>Posteriormente, canjearás 10 placas de una CENTENA por 1 cubo de una UNIDAD DE MILLAR.</p>  <p>Finalmente, obtendrás:</p>  <p>Ganará la jugadora o el jugador que, después de cinco jugadas, acumule la mayor cantidad de UNIDADES DE MILLAR.</p>		



Registrando nuestras jugadas

Primera jugada

			
UM	C	D	U

			
UM	C	D	U

			
UM	C	D	U

Segunda jugada

			
UM	C	D	U

			
UM	C	D	U

			
UM	C	D	U

Tercera jugada

			
UM	C	D	U

			
UM	C	D	U

			
UM	C	D	U





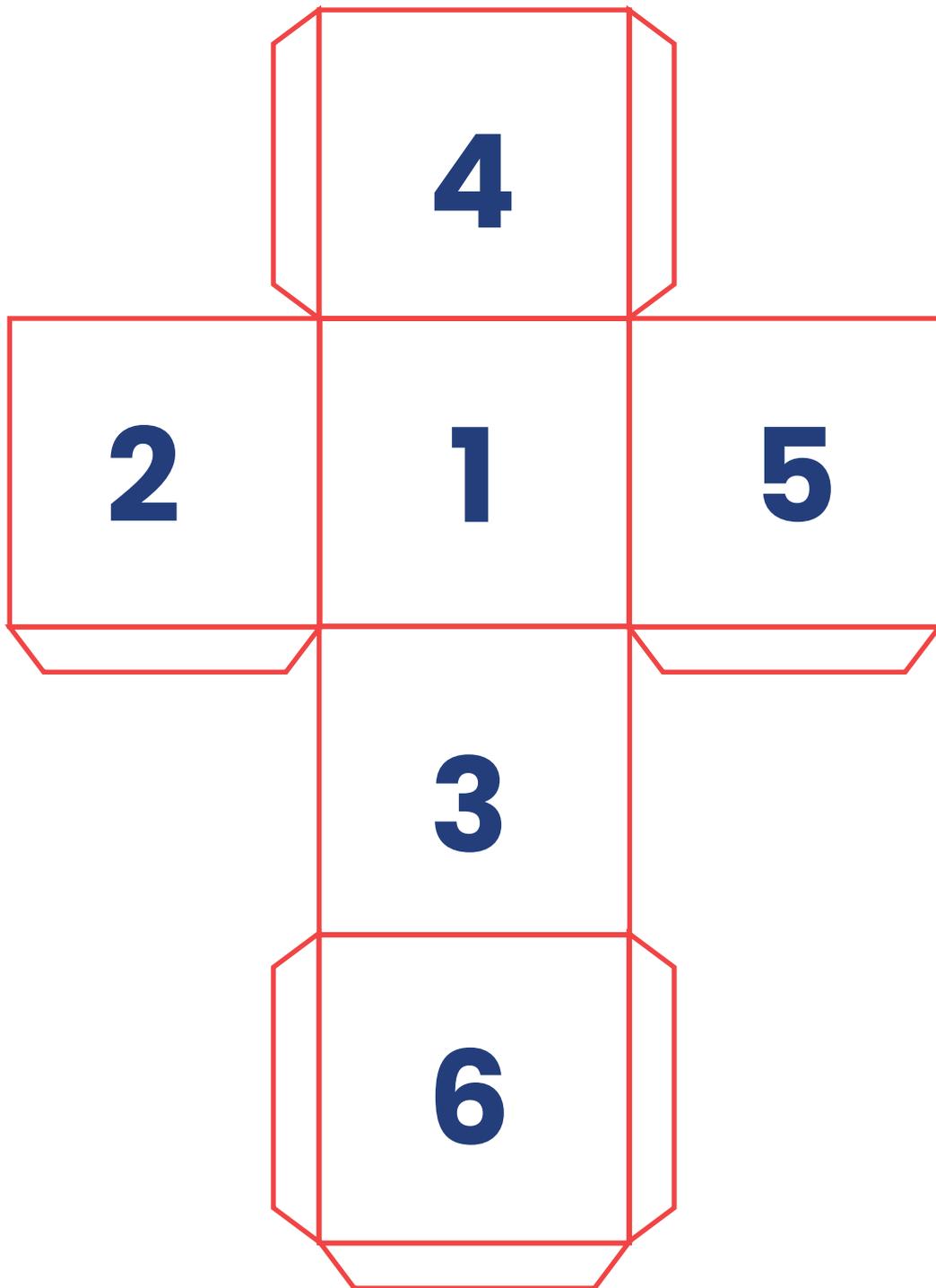
¿Cómo lo hice?

- Reflexiona sobre tus aprendizajes. Colorea los recuadros que indican lo que lograste.

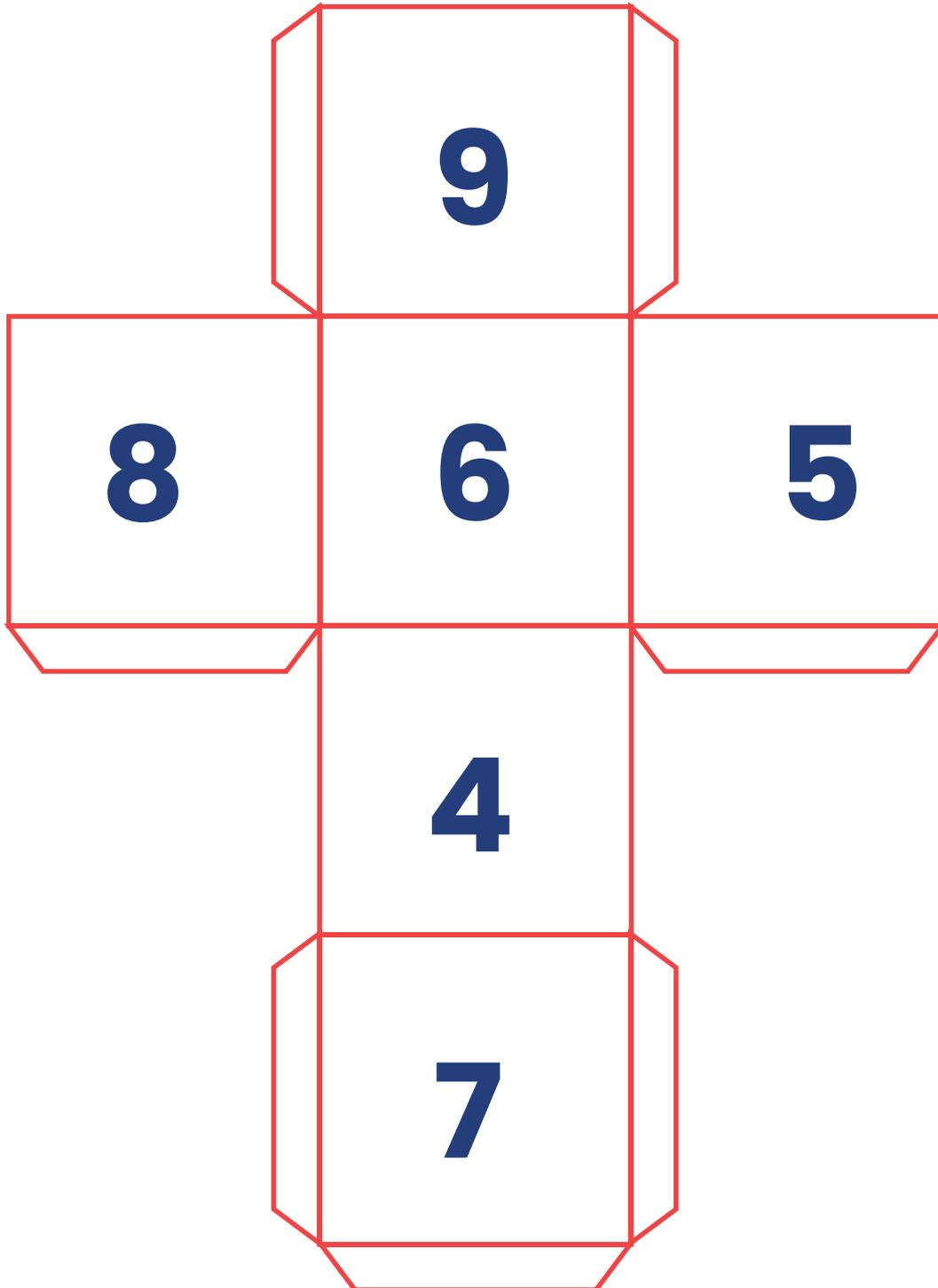
	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4
Lo que aprendí	Establecí relaciones entre acciones de conformación de la decena como grupo de 10 unidades.	Establecí relaciones entre acciones de conformación de la decena como unidad del sistema de numeración decimal.	Establecí relaciones entre acciones de conformación de la centena como unidad del sistema de numeración decimal.	Establecí relaciones entre acciones de conformación de la unidad de millar como unidad del sistema de numeración decimal.
	Expresé con material concreto (base diez), de manera gráfica y simbólica mi comprensión de la decena como grupo de 10 unidades.	Expresé con material concreto (base diez), de manera gráfica y simbólica mi comprensión de la decena como unidad del sistema de numeración decimal.	Expresé con material concreto (base diez), de manera gráfica y simbólica mi comprensión de la centena como unidad del sistema de numeración decimal.	Expresé con diversas representaciones concretas, gráficas y simbólicas mi comprensión de la unidad de millar como unidad del sistema de numeración decimal.
	Utilicé estrategias heurísticas para construir la decena como grupo de 10 unidades.	Utilicé estrategias heurísticas para construir decenas.	Utilicé estrategias heurísticas para construir centenas.	Utilicé estrategias heurísticas para construir unidades de millar.
	Justifiqué mis procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre la decena como grupo de 10 unidades.	Justifiqué mis procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre las decenas.	Justifiqué mis procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre las centenas.	Justifiqué mis procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre la unidad de millar.



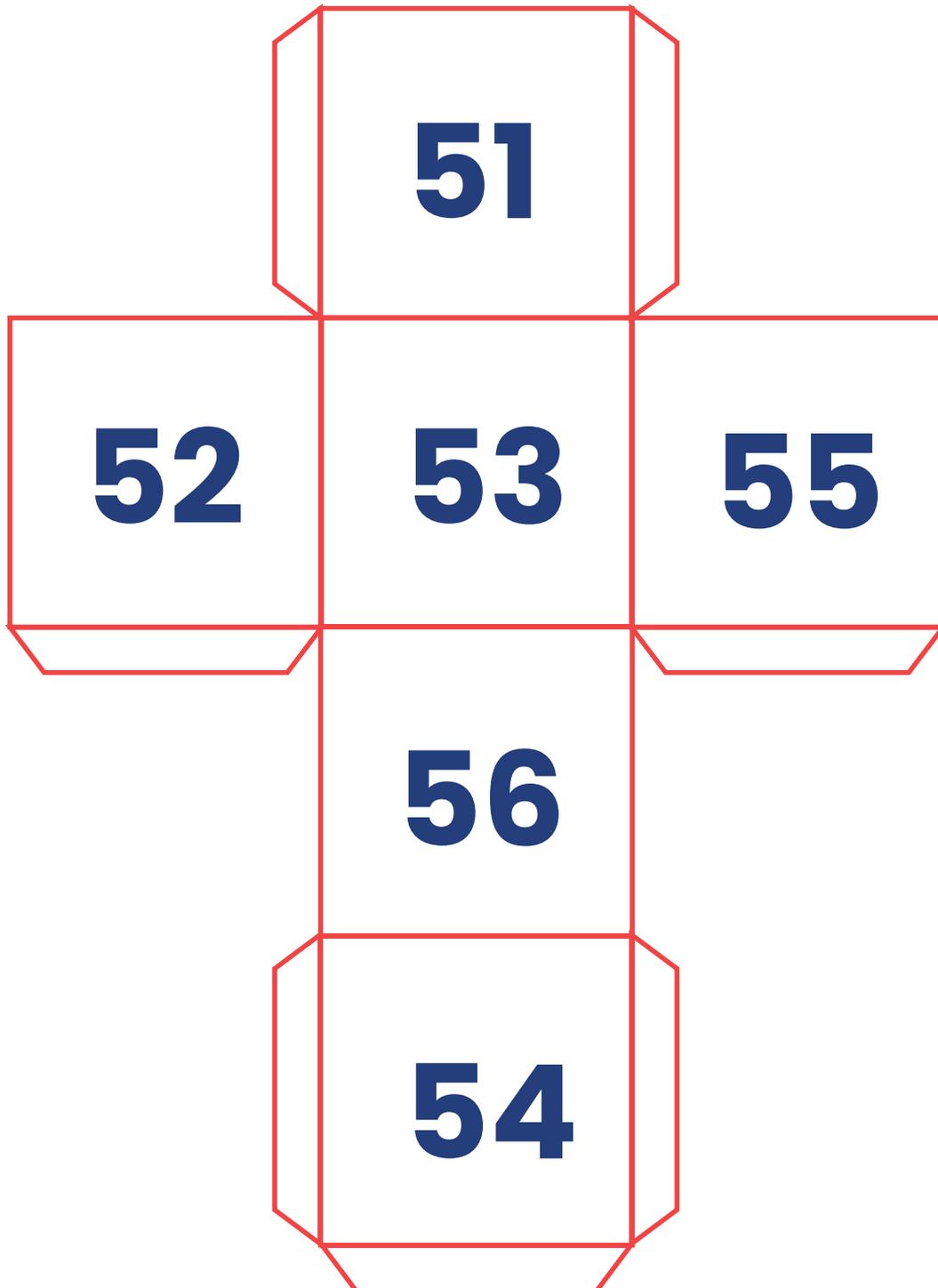
DADO PARA EL EQUIPO 1



DADO PARA EL EQUIPO 2



DADO PARA EL EQUIPO 3



DADO PARA EL EQUIPO 4

