

GUÍA:
“DE 10 EN 10 HASTA LA CENTENA”

ÁREA	MATEMÁTICA	MES	
GRADO	TERCERO	N.º DE ACTIVIDAD	1

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (3. ^{er} grado)				EVIDENCIAS
	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	
Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre objetos de su entorno según sus características perceptuales, al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. • Establece correspondencia uno a uno al contar hasta 10, en situaciones de juego en las que requiere contar, empleando material concreto. • Utiliza el conteo en situaciones de juego en las que junta y agrega cantidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre datos al juntar y agrupar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas con números hasta 20. • Expresa con representaciones concretas, gráficas y números su comprensión de la decena como grupo de 10 unidades. • Emplea estrategias de conteo y recuento de objetos hasta 20, de 2 en 2, para agrupar 10 unidades. • Hace afirmaciones sobre el conteo y recuento en la formación de grupos de 10 unidades, con apoyo de material concreto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre datos al juntar y agrupar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de dos cifras. • Expresa con representaciones concretas, gráficas y números su comprensión de la decena como grupo de 10 unidades, haciendo canjes. • Emplea estrategias y procedimientos de canjes para representar números de dos cifras. • Hace afirmaciones sobre los canjes que realiza al formar grupos de 10 unidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre datos al juntar y agrupar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de tres cifras. • Expresa con representaciones concretas, gráficas y simbólicas su comprensión de la centena como grupo de 10 decenas y 100 unidades. • Emplea estrategias y procedimientos de canjes para representar números de tres cifras. • Hace afirmaciones sobre la construcción de la centena con canjes y uso de material concreto. 	Representa con material concreto y gráfico grupos de 5 objetos, con conteos hasta 10 y correspondencia uno a uno con material concreto.
	Representa con material concreto, gráfico y simbólico grupos de 10 unidades, mediante conteo y recuento de objetos hasta 20 y haciendo uso de tarjetas numeradas para representar el número.				
	Representa con material concreto, gráfico y números la formación de la decena, haciendo canjes y escribiendo el número que representa con apoyo de tarjetas numeradas.				
	Representa con material concreto, gráfico y números la formación de la centena, haciendo canjes y escribiendo el número que representa.				

ACCIONES PREVIAS Y RECURSOS

¿Qué deberás hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> • Lee la guía 1 de orientaciones y realiza las adaptaciones que consideres, en atención a las necesidades de aprendizaje de tus estudiantes. • Revisa la ficha de trabajo 1, para tener claridad del uso oportuno por parte de tus estudiantes y la mediación de los aprendizajes. • Antes de iniciar la actividad, ten escritas las reglas del juego en un papelote, asegúrate de comprenderlas y de contar con los materiales que necesitarás para su realización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material base diez (cubitos, barras y placas) • Dados por equipo • Hojas de reúso • Tarjetas numeradas • Fichas de trabajo

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad, tus estudiantes, organizadas y organizados en cuatro equipos, representarán con material concreto (cubitos, barras y/o placas) las cantidades que obtengan al lanzar los dados en un juego y al hacer canjes entre unidades, decenas y hasta la centena. Asimismo, dibujarán o graficarán esas cantidades y escribirán los números que las representan con apoyo de tarjetas numeradas. En este proceso, se incidirá en la atención específica diferenciada por nivel.

ORIENTACIONES PREVIAS

- Inicia la actividad, expresando amablemente tu saludo y felicitando la motivación que tienen por aprender cada día más.
- Muestra los materiales que utilizarán en la sesión (material base diez, dados y tarjetas numeradas).
- Recoge los **saberes previos** haciendo algunas preguntas y, con ellas, muestra cada material:
 - ¿Qué cantidad representa un cubito, una barra y una placa?
 - ¿Cómo hacemos para obtener una barra o una placa?
 - ¿Para qué servirán estas tarjetas numeradas?
- Escucha atentamente sus respuestas y pregúntales: “¿Qué creen que aprenderán hoy?”. Puedes anotar sus ideas en una parte de la pizarra.
- Comunica el **propósito de la sesión**: “Hacer grupos de 10 en 10 para formar DECENAS y CENTENAS jugando con dados”.
- Establece con tus estudiantes algunos **acuerdos de convivencia**, que permitan un trabajo en armonía y mejores aprendizajes, como levantar la mano...
- Lee con ellos los **criterios de evaluación** (explícalos de manera clara y en términos sencillos). Asegúrate que cada equipo comprenda lo que se espera que logren:

ACTIVIDADES SIMULTÁNEAS

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Lo que voy a aprender	Contaré cubitos como indica la cantidad del dado.	Contaré y representaré las cantidades con cubitos y barras.	Contaré y representaré las cantidades con cubitos y barras.	Contaré y representaré las cantidades con cubitos, barras y placas.
	Haré grupos de 5 unidades y contaré la cantidad total.	Formaré grupos de 10 unidades y haré el canje de cada grupo por 1 barra.	Formaré grupos de 10 unidades y haré el canje de cada grupo por 1 barra.	Formaré grupos de 10 unidades y haré el canje por 1 barra.
	Representaré las cantidades con tarjetas numeradas.	Representaré las cantidades con tarjetas numeradas.	Representaré las cantidades con tarjetas numeradas.	Formaré grupos de 10 barras y haré el canje por 1 placa.
		Comprenderé que por cada 10 unidades formamos una nueva unidad de orden superior: la DECENA.	Comprenderé que por cada 10 unidades formamos una nueva unidad de orden superior: la DECENA.	Comprenderé que por cada agrupamiento de 10 formamos una nueva unidad de orden superior: 10 UNIDADES forman una DECENA y 10 DECENAS forman una CENTENA.

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO

ACTIVIDADES SIMULTÁNEAS

- Comunica que hoy realizarán un juego muy divertido en el que todas y todos van a participar. Para ello, forma cuatro equipos de trabajo (por niveles).
- Presenta en la pizarra el papelote del juego “Jugando con dados”.
- Indica que vas a leer las reglas del juego y que presten mucha atención para comprenderlas y poder jugar.

JUGANDO CON DADOS

¿Qué necesitamos?

- Uno o dos dados, 20 cubitos, 10 barras y 2 placas por equipo
- Tarjetas numeradas, papel de reúso y lápiz

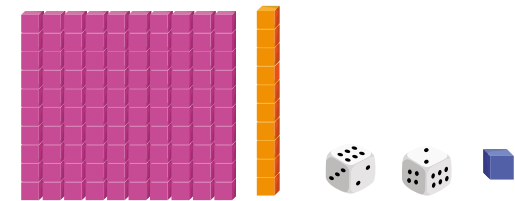
¿Cómo nos organizamos?

Por equipos, se sientan alrededor de una mesa y ubican los materiales: dados, cubitos, barras, placas, tarjetas numeradas, papel y lápiz.

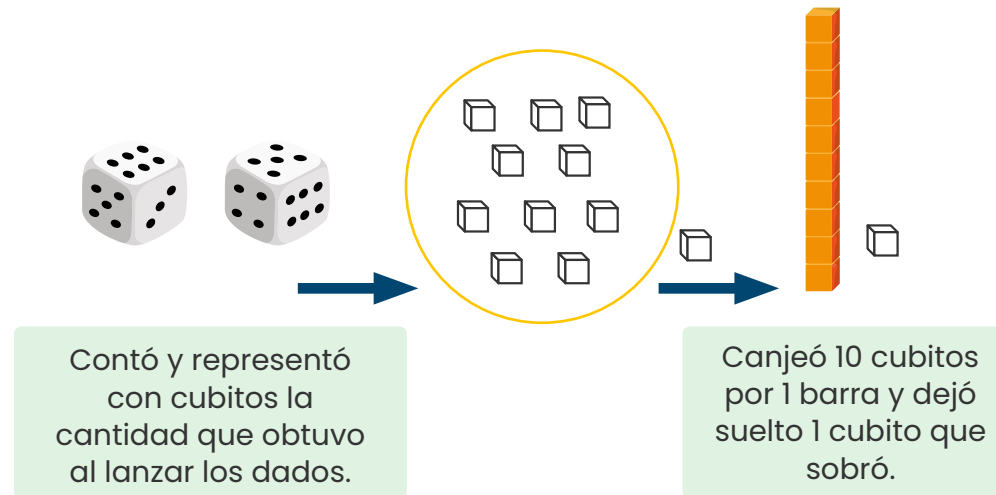
Se organizan para establecer el orden de participación. Todas y todos participan lanzando los dados y representando las cantidades.

¿Cómo jugamos?

- En el orden acordado, la primera jugadora o el primer jugador lanza uno o dos dados, según el número de dados que se le proporcionó al equipo.
- Cuenta la cantidad que obtiene y la representa con cubitos. Si la cantidad obtenida es 10 o más de 10, canjea 10 cubitos por 1 barra.
- Luego, la o el estudiante que continúa lanza el mismo número de dados. El resultado que obtiene lo representa con cubitos y aumenta la cantidad anterior. Hace canjes cuando se tienen 10 unidades (cubitos a barras o barras a placas, según el caso).
- Terminados los turnos de participación, representan el resultado final con tarjetas numeradas y escriben en números.



- Luego de leer las reglas del juego, asegúrate de su **comprensión** con las siguientes preguntas:
 - ¿De qué trata el juego?, ¿qué necesitan para jugar?, ¿cómo se juega?
 - ¿Cuántos cubitos se necesitan para canjearlos por 1 barra? Y si logramos 10 barras, ¿por qué otro elemento las canjeamos?
- Pide que te expliquen **el problema** con sus propias palabras. Escúchalas y escúchalos atentamente.
- Si es necesario, realiza un ensayo del juego. Lanza los dados y realiza los canjes según sea el caso.

Ejemplo:

- Una vez que expresen su comprensión, promueve la **búsqueda y ejecución de estrategias**. Para ello, puedes preguntar:
 - ¿Qué hacemos primero?, ¿qué hacemos después?, ¿cómo debe participar cada uno?, etc.
- Escúchalas y escúchalos. Si hay necesidad de aclarar alguna duda, hazlo. Finalmente, entrega la ficha n.º 1 a cada estudiante y los materiales por equipo, según corresponda al nivel.

ATENCIÓN DIFERENCIADA

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
<ul style="list-style-type: none"> • Este equipo recibe 1 dado, 20 cubitos y 2 barras, y sus integrantes realizan las siguientes acciones: <ul style="list-style-type: none"> - Un lanzamiento cada jugadora o jugador. - La primera o el primero que lanza el dado observa la cantidad que obtuvo y cuenta dicha cantidad con los cubitos. - Forma un grupo de 5 cubitos. Si hay más, van quedando sueltos. - Usa las tarjetas numeradas y representa dicha cantidad. Luego, dibuja lo realizado en su ficha. • La o el estudiante que continúa hace lo mismo. En este caso, aumenta lo que obtiene a la cantidad de cubitos que quedaron sueltos y forma un grupo de 5. <ul style="list-style-type: none"> - Usa las tarjetas numeradas y representa dicha cantidad. Luego, dibuja lo realizado en su ficha. (Así hasta que todas y todos participen). • Acompaña con algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - Al lanzar el dado, ¿cuánto obtuviste? ¿Es posible hacer un grupo de 5?, ¿por qué? - ¿Qué número le corresponde a la cantidad que obtuviste? 	<ul style="list-style-type: none"> • Este equipo recibe 2 dados, 20 cubitos y 10 barras, y sus integrantes realizan las siguientes acciones: <ul style="list-style-type: none"> - Un lanzamiento cada jugadora o jugador. - La primera o el primero que lanza los dos dados observa la cantidad que obtiene y cuenta los cubitos. - Si logra 10 o más, forma un grupo de 10 y lo canjea por 1 barra. Si hay cubitos que sobran, se quedan sueltos. • Usa las tarjetas numeradas y representa dicha cantidad. Luego, dibuja en su ficha y comunica lo que logró realizar. • La o el estudiante que continúa hace lo mismo. En este caso, aumenta lo que obtiene a la cantidad de cubitos que quedaron sueltos. Si logra 10 o más, forma un grupo de 10 y lo canjea por 1 barra. • Usa las tarjetas numeradas y representa la cantidad. Luego, dibuja en su ficha y comunica lo que logró realizar. (Así hasta que todas y todos cumplan un turno). • Acompaña con algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - Al lanzar los dados, ¿cuánto obtuviste? ¿Es posible canjear por una barra?, ¿por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> • Este equipo recibe 2 dados, 20 cubitos y 10 barras, y sus integrantes realizan las siguientes acciones: <ul style="list-style-type: none"> - Dos lanzamientos cada jugadora o jugador (en dos momentos). - La primera o el primero que lanza los dos dados observa la cantidad que obtiene y cuenta los cubitos. - Si logra 10 o más, forma un grupo de 10 y lo canjea por 1 barra. Si hay cubitos que sobran, se quedan sueltos. • Usa las tarjetas numeradas y representa la cantidad. Luego, dibuja en su ficha y escribe el número logrado. • La o el estudiante que continúa hace lo mismo. En este caso, aumenta lo que obtiene a la cantidad de cubitos que quedaron sueltos. Si logra 10 o más, forma un grupo de 10 y lo canjea por 1 barra. • Usa las tarjetas numeradas y representa la cantidad que corresponde. Luego, dibuja en su ficha y escribe el número logrado. (Así hasta que todas y todos cumplan dos turnos). 	<ul style="list-style-type: none"> • Este equipo recibe 2 dados, 20 cubitos, 10 barras y 1 placa, y sus integrantes realizan las siguientes acciones: <ul style="list-style-type: none"> - Lanza los dos dados, por turnos, hasta lograr la cantidad que permita canjear las barras por una placa. - Cada jugadora o jugador observa la cantidad que obtiene y cuenta los cubitos. - Si logra 10 o más, forma un grupo de 10 y lo canjea por 1 barra. Si hay cubitos que sobran, se quedan sueltos. • Usa las tarjetas numeradas y representa la cantidad. Luego, dibuja en su ficha y escribe el número logrado. • La o el estudiante que continúa hace lo mismo. En este caso, aumenta lo que obtiene a la cantidad de cubitos que quedaron sueltos. Si logra 10 o más, forma un grupo de 10 y lo canjea por 1 barra. • Usa las tarjetas numeradas y representa la cantidad que corresponde. Luego, dibuja en su ficha y escribe el número logrado. (Así juega cada integrante hasta que el equipo cumpla con canjear 10 barras por 1 placa).

<ul style="list-style-type: none"> • Pídeles que comuniquen sus resultados: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuántos grupos de 5 cubitos lograron formar? ¿Cuántos cubitos les quedaron sueltos? - ¿Qué cantidad total lograron? ¿Qué número representa la cantidad lograda? • Pídeles que desarrollen las actividades de la ficha de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuántos cubitos representan una barra? - ¿Qué número le corresponde a la cantidad que obtuviste? • Pídeles que comuniquen sus resultados: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuántas barras lograron canjear? ¿Cuántos cubitos les quedaron? - ¿Qué número representa la cantidad lograda? - Pídeles que desarrollen las actividades de la ficha de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acompaña con algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - Al lanzar los dados, ¿cuánto obtuviste? ¿Es posible canjear por una barra?, ¿por qué? - ¿Cuántos cubitos representan una barra? - ¿Qué número le corresponde a la cantidad que obtuviste? • Pídeles que comuniquen sus resultados: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuántas barras lograron canjear? ¿Cuántos cubitos les quedaron? - ¿Qué número representa la cantidad lograda? • Pídeles que desarrollen las actividades de la ficha de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acompaña con algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hacen o deben hacer cuando el resultado es 10 o más de 10? - ¿Qué representa una placa y cómo canjearla? - ¿Qué número le corresponde a la cantidad que obtuvieron? • Pídeles que desarrollen las actividades de la ficha de trabajo.
--	--	--	--

ATENCIÓN SIMULTÁNEA

Para terminar la actividad, pide que una o un integrante de cada equipo comparta las representaciones que lograron hacer. Apoya su presentación promoviendo una comunicación espontánea y escucha activa de los demás estudiantes.

- Enfatiza los conteos que realizan, las representaciones con material concreto (cubitos, barras y placas), los canjes y la escritura de números.
- Con ayuda de tus estudiantes, **formaliza** el aprendizaje. Para ello, pregúntales:
 - ¿Qué hicieron para representar la cantidad que lograron al lanzar los dados?, ¿qué número le corresponde?
- A partir de sus respuestas, coméntales que se usan los números para representar las cantidades que logramos en la vida diaria.
- Asimismo, diles que para representar la cantidad lograda se hicieron diversos canjes, como 10 cubitos por 1 barra, que representa 10 unidades y se llama DECENA. Igualmente, al lograr 10 barras, se pudo canjear por 1 placa, que representa 100 unidades o 10 decenas y se llama **CENTENA**.

CONSIDERACIONES FINALES

- Conversa con tus estudiantes sobre lo que aprendieron en esta actividad:
 - ¿Qué aprendieron hoy?, ¿cómo se llaman los grupos que formaron?
 - ¿Cómo se sintieron?
 - ¿Para qué les servirá lo aprendido?, ¿dónde usarán lo aprendido?
- Luego, indica que deben evaluar sus aprendizajes al finalizar las actividades. Para ello, pídeles que, en la ficha de autoevaluación y según el equipo que les corresponde, pinten los recuadros de los criterios que han sido logrados.
- Felicita a todas y todos por su participación, reconociendo los esfuerzos de cada estudiante: “¡Muy bien, campeonas y campeones!”, “¡Lo hicieron súper!”, “¡Felicitaciones!”, etc.
- Para terminar, desarrolla la siguiente actividad socioemocional o elige alguna otra que consideres oportuna:

Reparte media hoja de papel bond de reúso a cada estudiante y pide que elaboren un avioncito. Puedes ayudar en su elaboración a quienes lo necesiten. Luego, indica que, en una de las alas del avión, deben escribir alguna idea de lo que sienten o desean lograr en este año.

Cuando ya estén listos sus aviones, pide que todas y todos los lancen al mismo tiempo y que cojan uno de ellos, el que puedan.

Seguidamente, invita a dos o tres estudiantes para que lean lo que está escrito en el avión que cogieron y para que comenten lo que ellas y ellos también escribieron. Ayúdalas y ayúdalos a expresar sus ideas, motivando su participación: “¡Vamos, campeonas y campeones!”.

Para finalizar, pídeles guardar sus aviones, pues los tendrán presentes en las siguientes actividades.

Cierra la reflexión con algunas preguntas:

- ¿Crees que necesitas el apoyo de tus compañeras y compañeros para lograr tus aspiraciones este año?
- ¿Tus compañeras y compañeros pueden contar contigo para lograr sus propósitos este año?

Por último, agradece la participación de cada estudiante, su confianza y compromiso con las actividades. Bríndales tu apoyo para lograr sus propósitos este año, con cariño y empatía.

Tarjetas numeradas

1	10	100
2	20	200
3	30	300
4	40	400
5	50	500
6	60	600
7	70	700
8	80	800
9	90	900