

Sesión de Matemática para aulas multigrado N° 24

“EXPLICAMOS Y RESOLVEMOS RESTAS DESCOMPONRIENDO NÚMEROS”



~ La sesión 24 mantiene el mismo propósito formativo de la sesión 23. En la primera sesión se introducen y se exploran las habilidades y estrategias matemáticas para la resolución de un problema. En la segunda sesión, los aprendizajes de la sesión 23 se retoman y profundizan al incrementarse la complejidad del desafío inicial. ~

1. PROPÓSITOS:

Trayectoria 1	Trayectoria 2
Resuelve problemas sobre traducir cantidades de hasta 50 objetos, en situaciones de sustracción de números de dos cifras con dos cifras (sin canjes) . Hace uso de estrategias que impliquen la comprensión de la decena y sus equivalencias . Comunica el proceso que realiza al resolver los problemas.	Resuelve problemas sobre traducir cantidades hasta tres cifras, en situaciones de sustracción de tres cifras con dos cifras (sin canjes) . Hace uso de estrategias que impliquen la comprensión de la decena y sus equivalencias. Justifica con ejemplos el proceso que realiza para resolver problemas.

2. MATERIALES

¿Qué necesitamos?	
<ul style="list-style-type: none">▪ Agenda ¿Qué haremos hoy? (Anexo 1).▪ Panel llamado Mural de Palabras Matemáticas (cartulina con título).▪ Base 10, rejillas, hojas bond, tiras de papel, plumones gruesos, limpiatipo y masking tape.	
Trayectoria 1	Trayectoria 2
<ul style="list-style-type: none">▪ Anexo 2: Esquema números conectados dos cifras▪ Anexo 4: Ficha de retroalimentación▪ Anexo 6: Practicamos lo aprendido▪ Anexo 8: Reflexiono sobre mi aprendizaje Trayectoria 1	<ul style="list-style-type: none">▪ Anexo 3: Esquema números conectados tres cifras▪ Anexo 5: Ficha de retroalimentación▪ Anexo 7: Practicamos lo aprendido▪ Anexo 9: Reflexiono sobre mi aprendizaje Trayectoria 2

3. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO

Actividades	Tiempo	Organización	Trayectoria 1	Trayectoria 2
Actividades de inicio	20 min	Todos y todas.		Con el / la docente
Comprenden el desafío	30 min	Todos y todas.	Solas y solos / En parejas	Solas y solos / En parejas
Practican lo aprendido	30 min	Por trayectorias	Solas y solos / En parejas	Solas y solos / En parejas
Actividades de cierre	10 min	Todos y todas.		
TOTAL	90 min			

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Actividades de inicio (20 min)

Todos y todas

D: Saluda y da la bienvenida a los estudiantes.

“En la clase pasada jugamos con las Tarjetas Manchadas y descubrimos números que estaban ocultos. Hoy vamos a recordar ese juego y usar lo que aprendimos para iniciar un nuevo desafío.” Repasamos la agenda.

D: ¿Qué hacíamos cuando una parte estaba tapada por la mancha? Posibles respuestas: “Buscábamos el número que faltaba”, “Sumábamos o restábamos para encontrarlo”.

Presenta algunos ejemplos rápidos:

Trayectoria 1: “Si el total es 37 y una parte es 15, ¿qué número está debajo de la mancha?”

Trayectoria 2: “Si el total es 452 y una parte es 230, ¿qué número está debajo de la mancha?”

En ambos casos consulta qué estrategias están utilizando para encontrar el número que falta.

D: Abre la conversación: ¿Qué fue lo más fácil en el juego anterior? ¿Qué fue lo más difícil? ¿Por qué es importante reconocer las centenas, decenas y unidades al restar?

Se anotan en el Mural de Palabras Matemáticas las palabras que surjan espontáneamente.

D: “Hoy vamos a aplicar estas mismas ideas de las Tarjetas Manchadas, pero ahora en nuevos desafíos. Vamos a restar descomponiendo números y explicar cómo lo hacemos paso a paso.”

Comprenden el desafío (30 min)

Atención simultánea y diferenciada	
Trayectoria 1	Trayectoria 2
<p>Sola o solo (10 min)</p> <p>Resuelven el Anexo 2.</p> <p><i>Nota: El/la docente puede entregarle alguno de los materiales de ayuda (Anexo 2) u otros de los que se disponga en el aula: tablero de valor posicional para colocarlo en su mica pizarra, base 10, etc.</i></p> <p>Con el o la docente (20 min)</p> <p>D: Forma parejas y explica que ahora compartirán su procedimiento usando al menos una palabra del mural (ejemplo: unidad, decena, reagrupación) respecto de las fichas que desarrollaron y completarán una ficha de retroalimentación (Anexo xx) con el objetivo de identificar qué vamos aprendiendo y en qué debemos mejorar. Describe brevemente en qué consiste la estrategia (Las estrellas representan lo que se hizo bien o le gustó cómo lo hizo y el deseo es un aspecto de mejora o recomendación); además, explica los criterios de la ficha.</p> <p>D: Acompaña a los estudiantes a resolver la ficha de retroalimentación de acuerdo con su nivel. En algunos casos, podrán escribir sus respuestas, y en otros casos necesitarán que todo el proceso sea oral.</p>	<p>Sola o solo (10 min)</p> <p>Resuelven el Anexo 3.</p> <p><i>Nota: El/la docente puede entregarle alguno de los materiales de ayuda (Anexo 2) u otros de los que se disponga en el aula: tablero de valor posicional para colocarlo en su mica pizarra, base 10, etc.</i></p> <p>En parejas (20 min)</p> <p>D: Explica que ahora en parejas compartirán su procedimiento usando al menos una palabra del mural (ejemplo: unidad, decena, reagrupación) respecto de las fichas que desarrollaron y completarán una ficha de retroalimentación (Anexo xx) con el objetivo de identificar qué vamos aprendiendo y en qué debemos mejorar. Describe brevemente en qué consiste la estrategia (Las estrellas representan lo que se hizo bien o le gustó cómo lo hizo y el deseo es un aspecto de mejora o recomendación); además, explica los criterios de la ficha.</p> <p>Los estudiantes resuelven la ficha de retroalimentación.</p>
<p>Todos y todas (10 min)</p> <p>Invita a algunos estudiantes de ambas trayectorias a compartir las fichas de retroalimentación sobre el trabajo de su compañero o compañera. Puedes promover el diálogo con preguntas como: ¿Qué fue lo que más te gustó del trabajo de tu compañero o compañera? ¿Qué consejo te dieron y cómo te puede ayudar a mejorar tu suma? ¿Qué aprendiste escuchando la explicación de otro grupo?</p>	

Practican lo aprendido (30 min)

Con el o la docente (30 min)

Comparte la ficha de trabajo (Anexo 6) para representar los números de nuevas formas y aplicar las estrategias aprendidas de la sustracción.

Pregunta 3


<p>Ana cuenta con la siguiente cantidad dinero:</p> 	<p>Si desea comprar una botella de chocolatada y una botella de leche fresca, ¿cuánto dinero le sobraré? Explica tus procedimientos.</p>
---	--

Nota: El docente acompaña a los grupos que tienen dificultades.

Solos y solas (30 min)

Comparte la ficha de trabajo (Anexo 7) para representar los números de nuevas formas y aplicar las estrategias aprendidas de la sustracción. También, trabajar con la estrategia de la mancha o Splat! ayuda a encontrar nuevas equivalencias de las cantidades trabajadas.

Pregunta 1

<p>Rosa tiene una cantidad de dinero. La mancha cubre la misma cantidad de dinero que es visible.</p> 	<p>Si desea comprar dos quesos paria y dos galones de yogurt de fresa, ¿le sobraré dinero para comprar un galón de chocolatada? Justifica tu respuesta.</p>
--	---

Nota: El docente acompaña a los grupos que tienen dificultades.

Actividades de cierre (20 minutos)





Todos y todas (20 minutos)

Comparten en parejas:

Leen la ficha de reflexión. y observan los dibujos y los símbolos que están en la ficha de metacognición.

D: Explica “En este cuadro vamos a marcar según la actividad que cada uno ha realizado. Y evaluaré si estoy en nivel...”:

- **Semilla:** Significa que necesito mucha ayuda.
- **Brote:** Necesito un poco de ayuda de mi profesor o compañero.
- **Planta:** Aprendí todo.
- **Árbol:** Aprendí y puedo enseñarlo.

Reflexiono sobre mi aprendizaje				
				
Identifico las equivalencias de números hasta el 50.				
Puedo restar cantidades con rejillas, base 10 y/o dinero.				
Puedo restar cantidades con estrategias de descomposición.				
Explico mis procedimientos con términos matemáticos.				

5. Actividades de extensión (para la semana)

Aprender matemática es un proceso de mucha práctica reflexiva y continua por parte de los estudiantes. En ese sentido, sugerimos planificar espacios de 30 – 45 minutos diarios donde los y las estudiantes tengan el espacio para la práctica que se realizarán mediante espacios de juego, prácticas en fichas de automatización y el uso del cuaderno de autoaprendizaje en el aula. Las actividades que se sugieren practicar en los siguientes días de la semana son:

	Trayectoria 1		Trayectoria 2
	Variante 1	Variante 2	
Día 1 y 2	<p>Cuaderno de autoaprendizaje 1: Página 205 al 209.</p> <p>Nota: Se pueden apoyar de material base 10, tablero de valor posicional u otro material concreto que se encuentre en el aula.</p>	<p>Cuaderno de autoaprendizaje 2: Página 80, 81, 82.</p> <p>Nota: Se pueden apoyar de material base 10, tablero de valor posicional u otro material concreto que se encuentre en el aula.</p>	<p>Cuaderno de autoaprendizaje 3: Página 82 y 83.</p> <p>Nota: Se pueden apoyar de material base 10, tablero de valor posicional u otro material concreto que se encuentre en el aula.</p>

Reto Matemático: ¡Crea y Juega con un Dominó de Restas!

Invita a los estudiantes a resolver desafíos matemáticos en familia creando y jugando su propio dominó de restas. Siguiendo los pasos, podrán diseñar sus fichas, recortarlas y divertirse mientras aprenden.

Pasos para Crear y Jugar:

1. Diseña las Fichas: (molde anexo 10)

Dibuja o imprime un conjunto de fichas de dominó en papel o cartulina.

En cada ficha, escribe una resta en un extremo (por ejemplo, $8 - 3$) y el resultado correspondiente en el otro extremo (en este caso, 5).

Asegúrate de crear varias fichas para que el juego sea desafiante y divertido.

2. Recorta las Fichas:

Una vez que hayas diseñado todas tus fichas, recórtalas cuidadosamente.

Si deseas, puedes decorar las fichas con dibujos de sapos u otros elementos divertidos.

3. Organiza el Juego:

Mezcla bien las fichas recortadas y reparte una cantidad igual entre los jugadores.

Coloca una ficha en el centro para empezar el juego.

4. Reglas del Juego:

El primer jugador coloca una ficha junto a la ficha central, asegurándose de que el resultado de su ficha coincida con la resta de la ficha que está en juego.

Si un jugador no tiene una ficha que coincida, pasa su turno.

Gana el primer jugador que se quede sin fichas.

5. Crea Nuevos Desafíos:

Anima a los estudiantes a crear su propio dominó con otras figuras o tipos de operaciones matemáticas, como sumas, multiplicaciones o divisiones.

Pueden compartir sus creaciones con sus compañeros y jugar juntos.

