

GUÍA:

NOS DIVERTIMOS REPRESENTANDO NÚMEROS DE CUATRO CIFRAS

ÁREA	MATEMÁTICA	MES	
GRADO	CUARTO	N.º DE ACTIVIDAD	1

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (4.º grado)			
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. - 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.	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
	- Establece relaciones entre acciones de conformación de la decena como grupo de 10 unidades. - Expresa con material concreto (base diez), de manera gráfica y simbólica su comprensión de la decena como grupo de 10 unidades. - Utiliza estrategias heurísticas para construir decenas como grupo de 10 unidades. - Justifica sus procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre la decena como grupo de 10 unidades.	- Establece relaciones entre acciones de conformación de la decena como unidad del sistema de numeración decimal. - Expresa con material concreto (base diez), de manera gráfica y simbólica su comprensión de la decena como unidad del sistema de numeración decimal. - Utiliza estrategias heurísticas para construir decenas. - Justifica sus procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre las decenas.	- Establece relaciones entre acciones de conformación de la centena como unidad del sistema de numeración decimal. - Expresa con material concreto (base diez), de manera gráfica y simbólica su comprensión de la centena como unidad del sistema de numeración decimal. - Utiliza estrategias heurísticas para construir centenas. - Justifica sus procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre las centenas.	- Establece relaciones entre acciones de conformación de la unidad de millar como unidad del sistema de numeración decimal. - Expresa con diversas representaciones concretas, gráficas y simbólicas su comprensión de la unidad de millar como unidad del sistema de numeración decimal. - Utiliza estrategias heurísticas para construir unidades de millar. - Justifica sus procesos de resolución y algunas afirmaciones sobre la unidad de millar.
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	Representa la DECENA como grupo de 10 unidades, de manera concreta, gráfica y simbólica.	Representa la construcción de la DECENA, de manera concreta, gráfica y simbólica.	Representa la construcción de la CENTENA, de manera concreta, gráfica y simbólica.	Representa la construcción de la DECENA, CENTENA y UNIDAD de MILLAR, de manera concreta, gráfica y simbólica.

ACCIONES PREVIAS Y RECURSOS**¿Qué deberás hacer antes de la actividad?**

- Lee la actividad con detenimiento y realiza las adaptaciones que consideres, de acuerdo con las necesidades de aprendizaje de tus estudiantes.
- Revisa la ficha de trabajo, para tener claridad del momento en que la deben usar tus estudiantes.
- Antes de iniciar la actividad, asegúrate de tener a disposición el material base diez para cada equipo.
- Elabora los dados según los niveles (ver anexo).

¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?

- Lápices de color: negro, rojo, verde y anaranjado
- Hojas de papel
- Material base diez
- Fichas de trabajo

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad, tus estudiantes van a interactuar con el material base diez para construir la decena como un grupo de 10 unidades (nivel 1), las decenas (nivel 2), las centenas (nivel 3) y las unidades de millar (nivel 4). Para este propósito, deberán comprender las reglas del juego que se presentarán de manera simultánea, a partir de las cuales tus estudiantes construirán números de hasta cuatro cifras, registrarán con dibujos estas construcciones y expresarán simbólicamente los números formados.

ORIENTACIONES PREVIAS

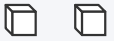
- Inicia la actividad con gestos de amabilidad y entusiasmo. Pregúntales: “¿Cómo se sienten al realizar actividades de refuerzo?”. Luego de escuchar sus respuestas, exprésales tu felicitación por sus ganas de aprender más.
- Proporciona el material base diez a los equipos de trabajo (dos o más integrantes) y pregúntales: “¿Qué representa cada uno de los cubos pequeños? ¿Qué representan las barras? ¿Qué representan las placas?”. Escucha con atención sus respuestas y, a partir de ello, pregúntales qué creen que van a aprender este día. Luego, presenta el propósito de la sesión: “Hoy aprenderemos a construir la unidad de millar”.
- Establece con tus estudiantes algunos acuerdos, que ayudarán a trabajar en armonía y aprender mejor.

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO

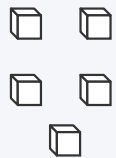
ACTIVIDADES SIMULTÁNEAS

- Comunica que hoy jugarán a construir números con el material base diez y los dados numéricos.
- Forma equipos de trabajo según las necesidades de aprendizaje de tus estudiantes.
- Entrega los dados (según los niveles) y el material base diez a cada equipo de trabajo.
- Otórgales cinco minutos para que exploren libremente los materiales proporcionados.
- Entrégales la ficha n.º 1 y lee las reglas del juego junto con tus estudiantes.

ATENCIÓN DIFERENCIADA

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
- Las y los estudiantes de este nivel jugarán con: 2 dados con números del 1 al 6. - Las unidades del material base diez. 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... 	- Las y los estudiantes de este nivel jugarán con: 2 dados con números del 4 al 9. - Las unidades y decenas del material base diez. 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 6 y 9, entonces, del material base diez, primero cogerás 6 cubitos de una UNIDAD... 	- Las y los estudiantes de este nivel jugarán con: 2 dados con números del 51 al 56. - Las unidades, decenas y centenas del material base diez. Reglas del juego: - Por turnos, cada jugadora o jugador lanzará los dados. Según los números que obtengan, cogerán unidades y decenas. Ejemplo: - 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...	- Las y los estudiantes de este nivel jugarán con: 2 dados con números del 511 al 516. - Las unidades, decenas, centenas y unidades de millar del material base diez. Reglas del juego: - Por turnos, cada jugadora o jugador lanzará los dos dados. Según los números que obtengan, cogerán unidades, decenas y centenas. Ejemplo: - 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...

... 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.

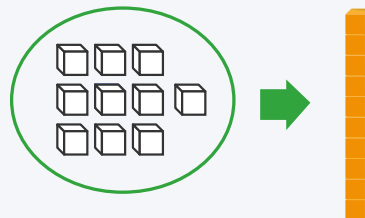
... y después aumentarás 9 cubitos de una UNIDAD.



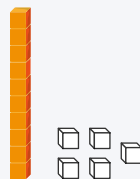
Luego, obtendrás en total:



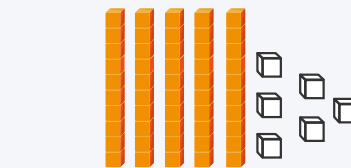
15 cubitos de una UNIDAD. Posteriormente, canjearás 10 cubitos de UNIDADES por 1 barra de una DECENA.



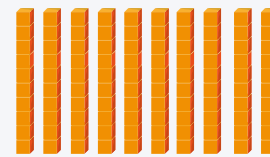
Finalmente, obtendrás:



Ganará la jugadora o el jugador que, después de cinco jugadas, acumule la mayor cantidad de DECENAS.

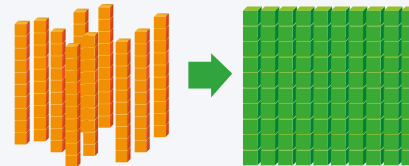


Luego, obtendrás en total:

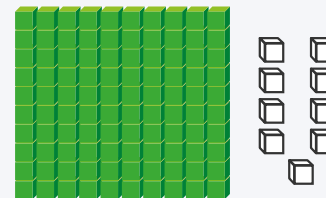


10 barras de una DECENA y 9 cubitos de una UNIDAD.

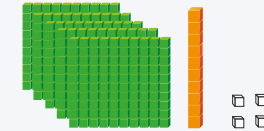
Posteriormente, canjearás 10 barras de una DECENA por 1 placa de una CENTENA.



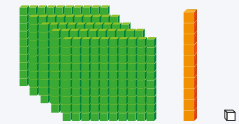
Finalmente, obtendrás:



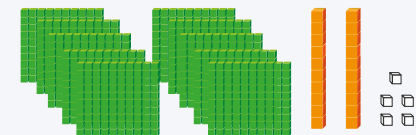
Ganará la jugadora o el jugador que, después de cinco jugadas, acumule la mayor cantidad de CENTENAS.



... y después aumentarás 5 placas de una CENTENA, 1 barra de una DECENA y 1 cubito de una UNIDAD.

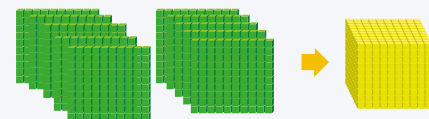


Luego, obtendrás en total:

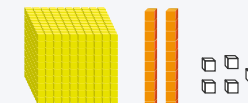


10 placas de una CENTENA, 2 barras de una DECENA y 5 cubitos de una UNIDAD.

Posteriormente, canjearás 10 placas de una CENTENA por 1 cubo de una UNIDAD DE MILLAR.



Finalmente, obtendrás:



Ganará la jugadora o el jugador que, después de cinco jugadas, acumule la mayor cantidad de UNIDADES DE MILLAR.

Registrando tus jugadas

Indica a tus estudiantes que representen con dibujos los grupos de 10 unidades que van formando.



En este caso, si tienen 7 unidades, pregúntales:

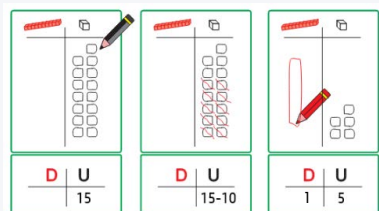
¿Cuántas unidades hay?

¿Cuántas unidades faltan para formar un grupo de 10?

La segunda jugada iniciará con los cubitos acumulados en la primera jugada, y así sucesivamente.

Registrando tus jugadas

Indica a tus estudiantes que representen con dibujos el canje que realizan entre las UNIDADES y DECENAS.



Luego, pregúntales:

¿Cuántas unidades hay?

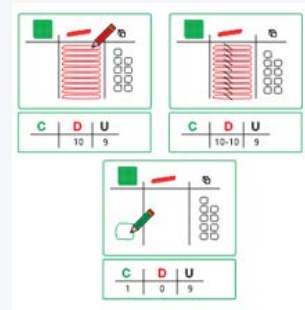
¿Cuántas unidades conforman una DECENA?

- Una DECENA es equivalente a 10 UNIDADES.

La segunda jugada iniciará con los cubitos acumulados en la primera jugada, y así sucesivamente.

Registrando tus jugadas

Indica a tus estudiantes que representen con dibujos el canje que realizan entre las DECENAS y CENTENAS.



Luego, pregúntales:

¿Cuántas unidades y decenas hay?

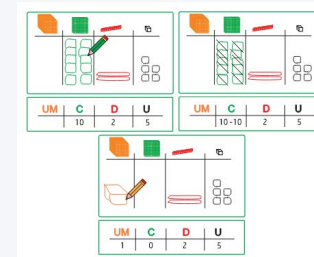
¿Cuántas decenas conforman una CENTENA?

- Una DECENA es equivalente a 10 UNIDADES.
- Una CENTENA es equivalente a 10 DECENAS.

La segunda jugada iniciará con los cubitos acumulados en la primera jugada, y así sucesivamente.

Registrando tus jugadas

Indica a tus estudiantes que representen con dibujos el canje que realizan entre las CENTENAS y UNIDADES DE MILLAR.



Luego, pregúntales:

¿Cuántas unidades, decenas y centenas hay?

¿Cuántas centenas conforman una UNIDAD DE MILLAR?

- Una DECENA es equivalente a 10 UNIDADES.
- Una CENTENA es equivalente a 10 DECENAS.
- Una UNIDAD DE MILLAR es equivalente a 10 CENTENAS.

La segunda jugada iniciará con los cubitos acumulados en la primera jugada, y así sucesivamente.

ATENCIÓN SIMULTÁNEA

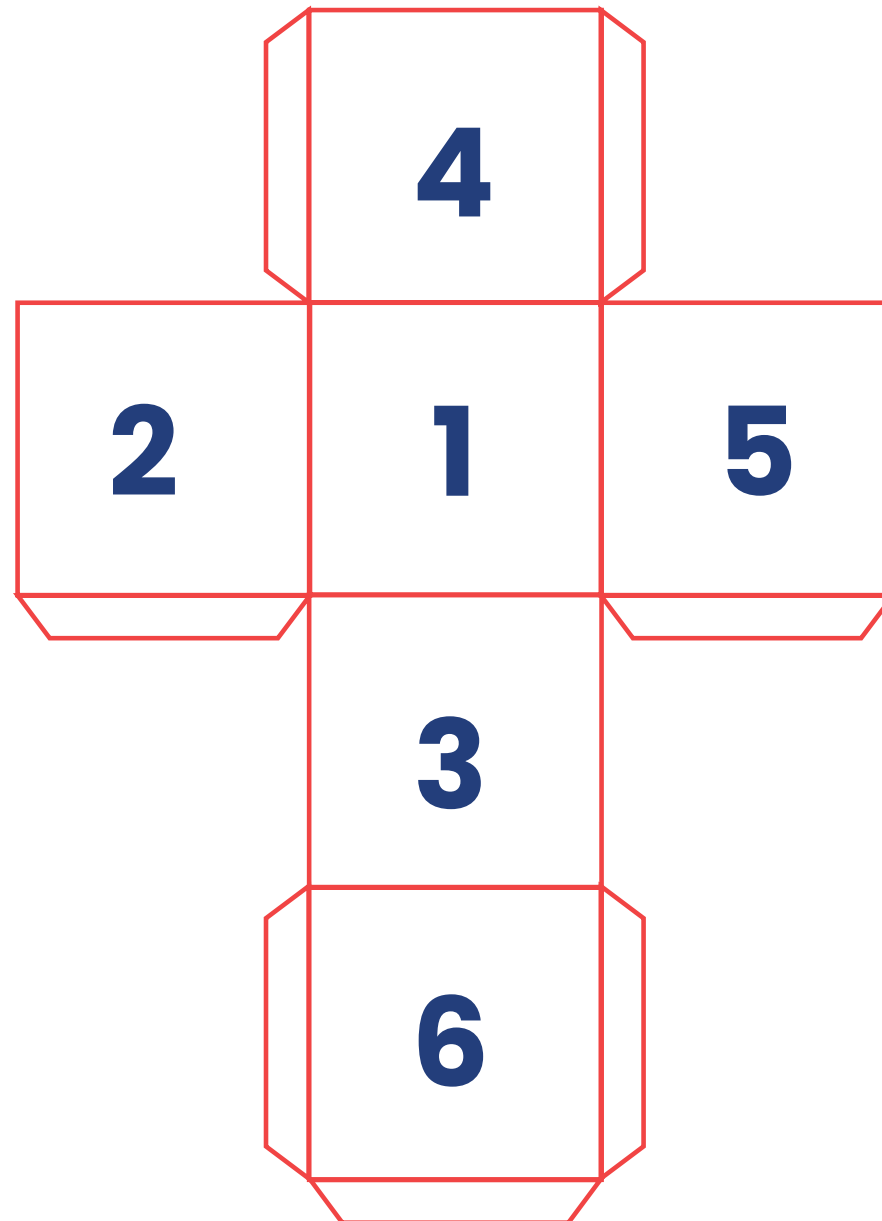
- Pide a una o un estudiante por grupo que muestre algunas de sus representaciones. Apoya cada presentación enfatizando la forma de las partes, la igualdad del tamaño de las partes, la cantidad de partes en que se divide la unidad y la cantidad de partes que se toman (señalan, muestran, pintan, recortan, retiran, etc.). Revisa también la escritura de la fracción y construye con tus estudiantes la siguiente formalización o resumen de saberes:
 - Una DECENA es equivalente a 10 UNIDADES.
 - Una CENTENA es equivalente a 10 DECENAS.
 - Una UNIDAD DE MILLAR es equivalente a 10 CENTENAS.

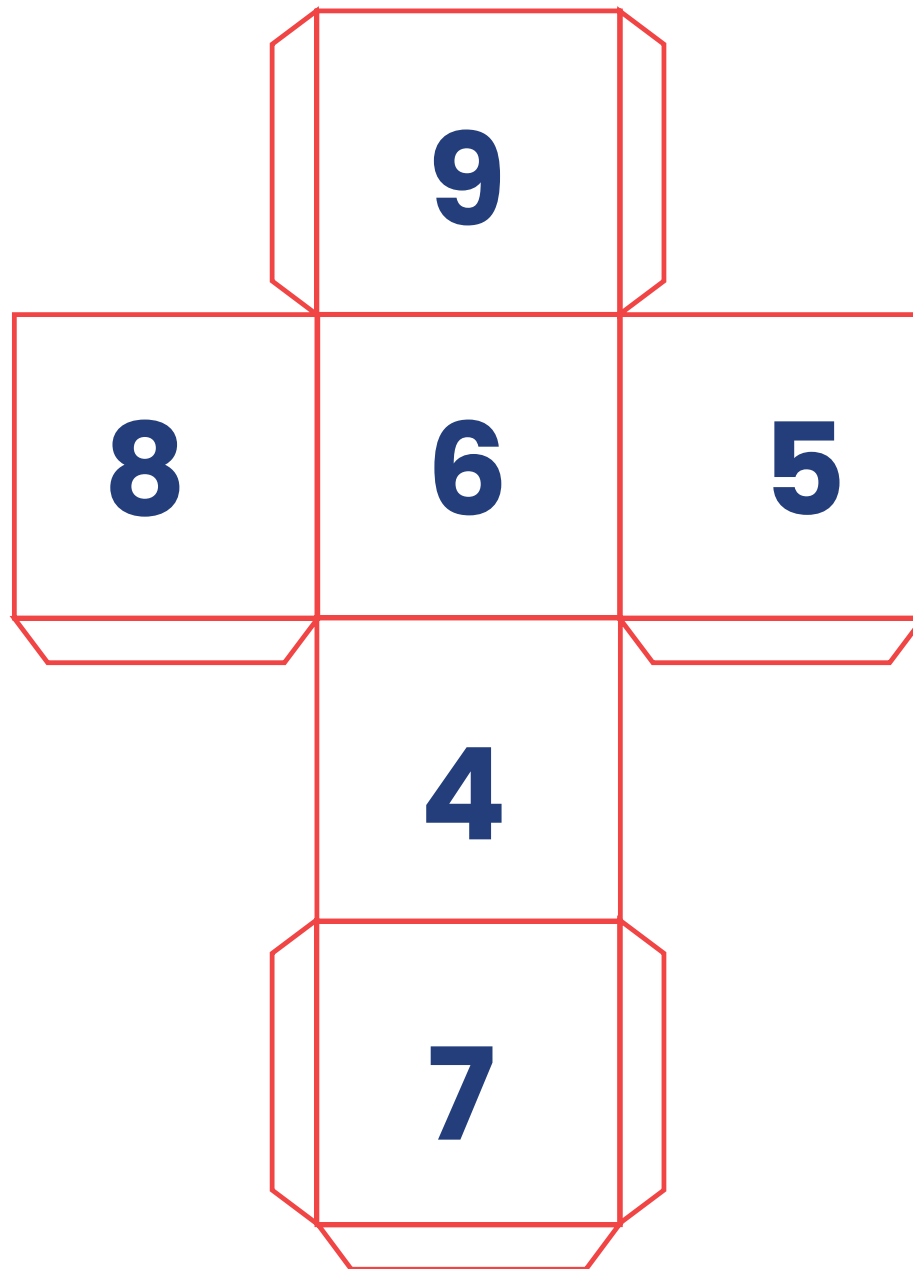
CONSIDERACIONES FINALES

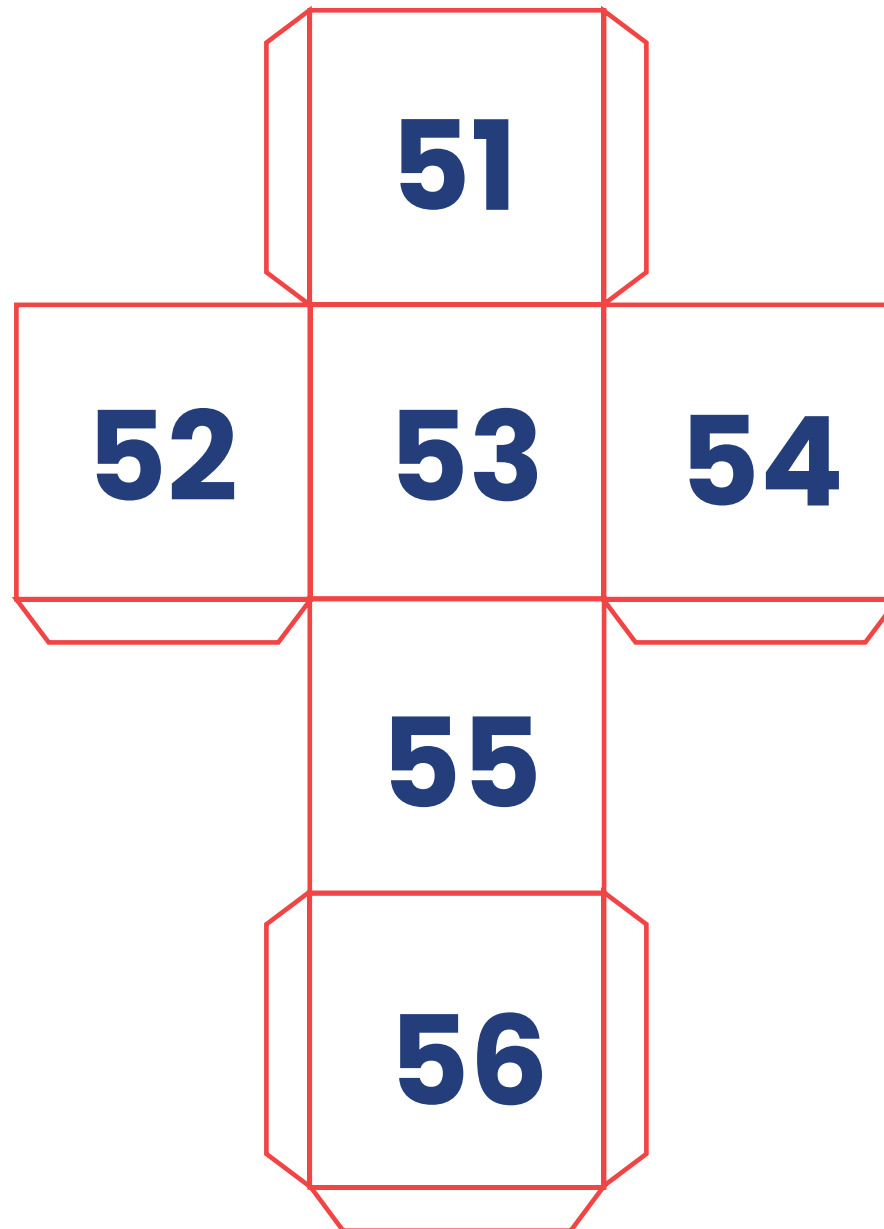
- Pide a tus estudiantes que trabajen la autoevaluación que se encuentra al final de sus fichas.
- Propicia algunas preguntas de metacognición:
 - ¿Qué aprendieron hoy?, ¿cómo se sintieron?
 - ¿Les gustó lo que realizaron?, ¿por qué?
 - ¿Para qué les servirá lo aprendido?, ¿dónde usarán lo aprendido?
- Realiza la autoevaluación de los acuerdos tomados. Para ello, realiza las siguientes preguntas:
 - ¿Cumplimos los acuerdos?, ¿por qué?
 - ¿Qué podemos hacer para mejorar el cumplimiento de los acuerdos?
- Felicita a todas y todos por su participación, reconociendo los esfuerzos de cada estudiante: “¡Muy bien!”, “¡Lo hicieron excelente!”, “¡Felicitaciones!”.
- Para terminar, desarrolla la siguiente actividad socioemocional o elige alguna otra que consideres oportuna:

Invita a tus estudiantes a formar un círculo, manteniendo su distancia según los protocolos de bioseguridad. Luego, pídeles lo siguiente:

- A su compañera o compañero de la izquierda, cuéntele cómo se han sentido el día de hoy.
- Y a su compañera o compañero de la derecha, cuéntele qué es lo que más les ha gustado de esta sesión.

DADO PARA EL EQUIPO 1

DADO PARA EL EQUIPO 2

DADO PARA EL EQUIPO 3

DADO PARA EL EQUIPO 4

