Título: **Jugamos en la tiendita del aula**

1. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Competencias y capacidades | Desempeños | ¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje? |
| Resuelve problemas de cantidad.   * 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. | * Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como nueva unidad en sistema de numeración decimal. * Emplea estrategias y procedimientos como el cálculo mental y la descomposición aditiva con números naturales de hasta dos cifras. * Realiza afirmaciones sobre por qué debe sumar en un problema y las explica; así también, explica su proceso de resolución y los resultados obtenidos. | **Registra y representa las compras y formas de pago que han realizado** en la tiendita. Para ello, agrupa, contabiliza y realiza adiciones y explica sus operaciones y descomposiciones.  ☑ Rúbrica (anexo 1) |

|  |  |
| --- | --- |
| Enfoques transversales | Actitudes o acciones observables |
| Enfoque de orientación al bien común | * Docentes y estudiantes muestran disposición para compartir los materiales, las actividades, las instalaciones y el tiempo, con sentido de equidad. * Docentes y estudiantes muestran disposición para apoyar solidariamente a sus compañeros(as) en cualquier situación en la que padezcan dificultades o en la que estas rebasen sus posibilidades de afrontarlas. |

1. **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales se utilizarán? |
| * Prepara tablas en un papelote para registrar la información sobre compras y ventas. * Recorta las monedas y billetes del *Cuaderno de trabajo*. * Recorta tarjetas para que los estudiantes coloquen precios y nombres de productos. | * Papelotes con tablas. * Tarjetas. * Monedas y billetes. * Empaques, envases y objetos que organizarán en la tienda. * Plumones. |

1. **MOMENTOS DE LA SESIÓN**

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio | Tiempo aproximado: 20 min |

***En grupo clase***

* Saluda a los estudiantes y recuerda con ellos los avances alcanzados en la sesión anterior para la organización de la tiendita.
* Asegúrate de que todos los materiales traídos desde casa estén en su lugar.
* Pregunta a continuación: ¿creen que ya podemos empezar a jugar a la tienda o debemos hacer algo antes?, ¿cómo podemos organizarnos para jugar todos juntos y aprender a comprar?, ¿con qué realizaremos nuestras compras?, ¿sabemos usar monedas y billetes para llevar a cabo las compras? Permite que dialoguen entre ellos y compartan sus ideas.
* Concluye con los estudiantes el propósito de la sesión: “Hoy jugaremos a la tiendita. Usaremos monedas y billetes, y aprenderemos a hallar cantidades de diferentes maneras para comprar los productos que deseamos”.
* Comunícales que durante la sesión observarás con atención sus formas de representar un número.
* Los estudiantes seleccionan del cartel de normas de convivencia aquellas que se comprometerán a trabajar en esta sesión.

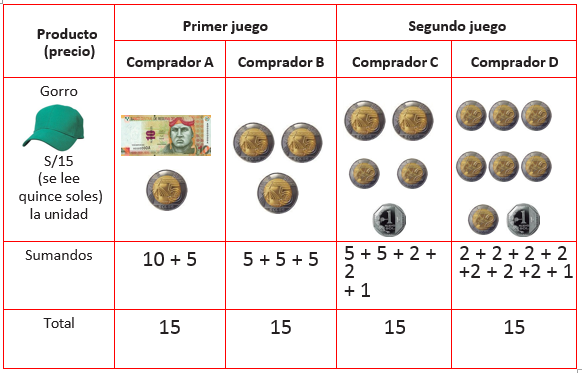
|  |  |
| --- | --- |
| Desarrollo | Tiempo aproximado: 60 min |

***En grupo clase***

* Forma grupos de cinco integrantes y establece los roles para el juego: un cajero, dos vendedores y dos compradores.
* Presenta y reparte las monedas y billetes. Los estudiantes verifican y reconocen las cantidades de dinero que tienen, luego ocupan sus lugares establecidos para la apertura de la tiendita.
* Solicita un grupo voluntario para explicar el inicio del juego con una demostración. Esta se desarrolla así:
* Los compradores consultan el precio del producto que quieren y piensan con qué monedas o billetes pueden realizar la compra.
* Conversan entre ellos para planificar con qué monedas o billetes pueden pagar, luego efectúan la compra y entregan su dinero al cajero.
* El cajero registra en su cuaderno lo que recibe de cada comprador. Usa la calculadora para verificar cuánto dinero tiene en total.
* En un papelote el grupo representa cómo se desarrolló la actividad de compra y venta. Para esto, muestra a los estudiantes el papelote que has preparado.
* El juego se repite dentro de cada grupo y se intercambian los roles.

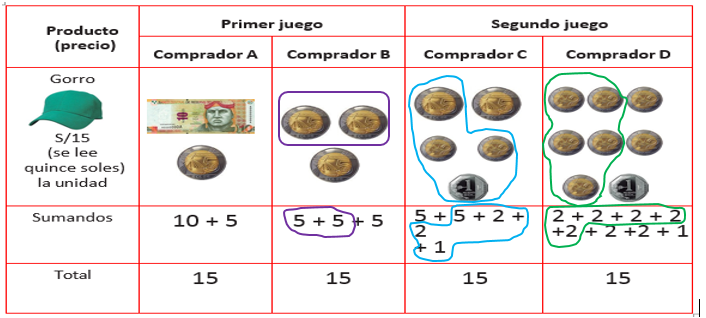
***En grupos de trabajo***

* Indica a los grupos que empiecen a jugar. Cada comprador escoge su producto y planifica con ayuda de los otros integrantes con qué monedas o billetes puede realizar la compra. El cajero registra en su cuaderno lo que recibe de ellos. En cada turno los estudiantes hacen representaciones concretas (gráficas y simbólicas) del desarrollo de la actividad.
* Orienta a los estudiantes para que organicen y resuelvan sus compras en un papelote, como el que se muestra a continuación:



Nota: los compradores pueden canjear billetes o monedas con el cajero si no tienen lo necesario para pagar con exactitud.

* Durante esta actividad, considera aplicar el instrumento de evaluación.
* Solicita que cada grupo explique sus representaciones. Escucha las experiencias de los grupos de trabajo y formula preguntas al respecto.
* Pide que cada comprador agrupe con un plumón las monedas que juntas suman diez soles. Además pídeles que encierren los sumandos que dan diez como resultado y expliquen su proceso de resolución.



* A partir del diálogo, concluye con ellos que han representado una decena de diversas formas, porque todos ellos suman diez soles, que equivale a un billete de diez soles.

***En grupo clase***

* Pide a un representante de cada grupo que comparta sus papelotes. Pregunta cuáles fueron los logros y dificultades de su grupo.
* Escoge uno de los papelotes que los estudiantes han elaborado para analizarlo junto con ellos a partir de estas preguntas:
* ¿Qué grupos eligieron comprar este producto?
* ¿Cuánto costaba? (Los estudiantes hacen la lectura de precios).
* ¿Cómo hicieron la selección del dinero y la forma de pago? (Ellos explican cómo hicieron para hallar los totales, y la decena).
* ¿Cuál es la diferencia entre lo que hizo el comprador A y lo que hizo el comprador B?
* Reflexiona junto con los estudiantes sobre los aprendizajes logrados, a partir de algunas preguntas:
* ¿Cómo hicieron para expresar una cantidad de varias formas?
* ¿Cómo verificaron que daba la misma cantidad?
* ¿Significan lo mismo cinco monedas de S/ 2, un billete de S/ 10, y diez monedas de S/ 1?, ¿por qué?
* ¿Cómo formamos una decena?, ¿cuántas formas diferentes de expresar la decena encontramos?
* Pide que muestren y expliquen sus distintas descomposiciones en unidades y decenas, así como descomposiciones no usuales.

***En sus cuadernos u hojas***

* Los estudiantes concluyen y escriben en sus cuadernos o en una hoja reciclada diferentes formas de expresar: una decena y una misma cantidad, por ejemplo, 15.

|  |  |
| --- | --- |
| Diferentes formas de expresar una decena:  **10** = 5 + 5  **10** = 5 + 2 + 2 +1  **10** = 2 + 2 + 2 + 2 +2  Diferentes formas de expresar una misma cantidad, por ejemplo, 15.  **15** = 5 + 5 + 5  **15** = 5 + 5 + 2 + 2 + 1  **15** = 2 + 2 + 2 + 2+ 2 + 2 + 2 + 1 |  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| Cierre | Tiempo aproximado: 10 min |

***En grupo clase***

* Plantea interrogantes como las siguientes (anexo 1) con el fin de valorar lo realizado en la sesión:
* ¿Qué llevaron a cabo primero?
* ¿Qué realizaron luego?
* ¿De qué manera es más fácil contar rápido?
* ¿Qué cosas fueron difíciles?, ¿qué hicieron para superar esas dificultades?
* ¿Cómo se sintieron?, ¿pudieron ayudar a los de su grupo?
* ¿Cuál de los roles disfrutaron más?, ¿por qué motivo?
* ¿Qué más quisieran aprender?
* Enfatiza la importancia de participar, ayudarnos y trabajar en equipo, para divertirnos, aprender y conocernos mejor.
* Felicita a los estudiantes por el esfuerzo que han realizado, luego pregunta si lograron el propósito de la sesión y cumplieron con las normas de convivencia que se plantearon.
* Explica que la tiendita quedará instalada para seguir jugando y aprendiendo.

1. **REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE**

* ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
* ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
* ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
* ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

**Anexo 1**

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competencia:** Resuelve problemas de cantidad.  **Evidencia de aprendizaje: Registra y representa las compras y formas de pago que han realizado** en la tiendita. Para ello agrupa, contabiliza y realiza adiciones. | | | | |
| **Capacidades** | **EN INICIO** | **EN PROCESO** | **ESPERADO** | **DESTACADO** |
| **Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.** | Expresa cantidades utilizando los cardinales, no comprende la decena como nueva unidad en sistema de numeración decimal. | Expresa con una o dos representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como nueva unidad en sistema de numeración decimal. | Expresa con diversas representaciones (entre tres y cuatro) y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como nueva unidad en sistema de numeración decimal. | Expresa con cinco o más representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como nueva unidad en sistema de numeración decimal. |
| **Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.** | Repite las estrategias y procedimientos de sus compañeros o necesita apoyo de sus pares o de su profesor para la descomposición aditiva con números naturales de hasta dos cifras. | Emplea sólo una estrategia y procedimiento para la descomposición aditiva con números naturales de hasta dos cifras. | Emplea estrategias y procedimientos como el cálculo mental y descomposición aditiva con números naturales de hasta dos cifras.  . | Emplea más de dos estrategias y procedimiento de cálculo mental y descomposición aditiva con números naturales de hasta dos cifras. |
| **Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.** | Realiza afirmaciones sobre los resultados pero no puede explicarlos. | Realiza afirmaciones sobre por qué debe sumar y descomponer en un problema, pero solo puede explicarlo con apoyo de su profesor. | Realiza afirmaciones sobre por qué debe sumar y descomponer en un problema y las explica; así también, explica su proceso de resolución y los resultados obtenidos. | Realiza afirmaciones sobre los resultados que podría obtener y los explica con ejemplos concretos. Asimismo, explica con facilidad su proceso de resolución. |