

SESIÓN DE REFUERZO ESCOLAR

TERCER GRADO

MATEMÁTICA

**Calabaza, calabaza,
cada uno a su casa**

**NÚMERO
DE SESIÓN
5**

En esta sesión se espera que los niños y las niñas aprendan la noción de centena, manipulando material concreto.

Antes de la sesión

Prepara el material base 10 y un tablero de valor posicional en forma de casitas para cada niño (Ver ficha sesión 5)

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Lápices, borrador, regla.
Materiales del área de matemática: Material base 10, limpiatipo, tablero de valor posicional en forma de casas.



APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia, capacidad e indicador a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
CAPACIDAD	Comunica y representa ideas matemáticas.
INDICADOR	Elabora representaciones de números hasta tres cifras, en forma concreta y simbólica.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO: 05 minutos

- Recibe a los niños y niñas dándoles la bienvenida, demuéstales que estás muy interesado(a) en sus aprendizajes y motívalos a seguir aprendiendo.
- Coloca una caja de base 10 en una mesita. Promueve el diálogo, muestra piezas de distinto valor y pregunta a cada uno de los alumnos: ¿Cómo se llaman las barritas? ¿Cómo se llaman los cubitos? ¿Cuántos cubitos hay en una ba-

rrita? Pide a dos niños que saquen algunas barritas de la caja del material base 10 y sigue preguntando: ¿Cuántas barritas tienen en sus manos? ¿A cuántos cubitos equivalen estas barritas? ¿Recuerdan cómo se llama cada pieza?

■ **Comunica el propósito de la sesión:** “Hoy aprenderán a representar números, usando cubitos, barritas y placas, en el tablero de valor posicional”.

■ Acuerda las **normas de convivencia** que necesitarán para trabajar mejor:

- Levantar la mano para participar.
- Cuidar el material base 10 con los cuales trabajarán, guardándolos en sus cajas respectivas.

Desarrollo: 50 MINUTOS

■ Presenta a los estudiantes el siguiente mate cuento:

Había una vez varios amiguitos que querían vivir juntos y así poder jugar todo el tiempo, pero no podían hacerlo porque eran muchos (no se sabía cuántos eran en total), así que decidieron vivir en un solo lugar, llamado “Las casitas de los números”, donde habían casitas de diferentes tamaños. Las casas más pequeñas serían para los cubitos llamados

unidades (U), las casas un poco más grandes serían para las barritas llamadas decenas (D) y las aún más grandes, serían para las placas llamadas centenas (C).

Un día se reunieron todos los amiguitos y se pusieron a jugar muy contentos, pero cuando quisieron regresar a sus respectivas casas estaban muy confundidos. Solo sabían que no podían entrar a una casa que no les pertenecía.

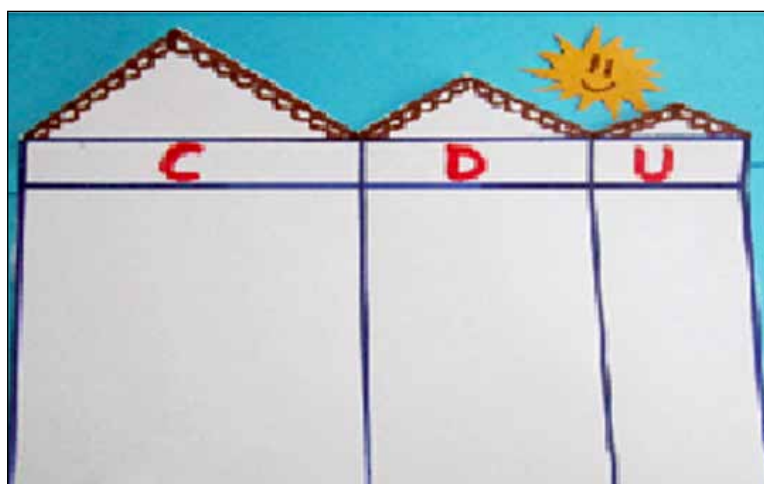
Ayuda a los amiguitos (unidades, decenas y centenas) a encontrar sus respectivas casas, y también averigua cuántos son en total. Para ello, se debe tener en cuenta las siguientes reglas:

Introduce el reto a manera de juego



Reglas para vivir en “Las casitas de los números”:

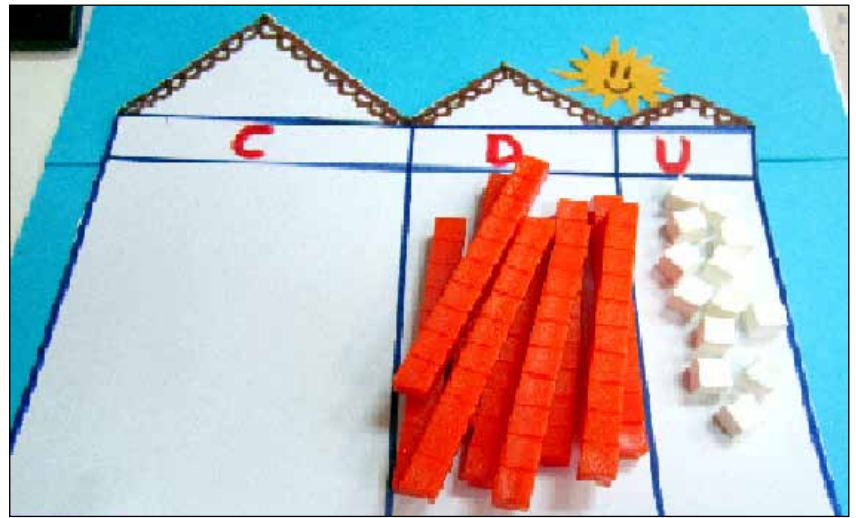
1. En ninguna casita pueden vivir más de 9.
2. Si son más de 9, se deben mudar a la casa siguiente, que es más grande.
3. Nadie invade casa ajena, pero si eso sucediera, deben decir: “calabaza, calabaza, cada uno a su casa”.



■ Preséntales en la pizarra el dibujo de las casitas de los números y reparte a cada uno, una hoja con la imagen mostrada (anexo 2). También reparte material base 10.

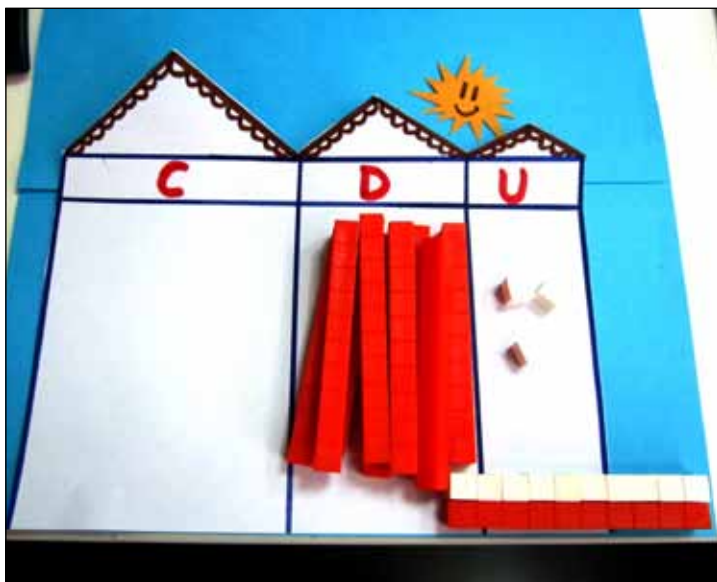
■ Guía la **comprensión** de la historia y del juego, preguntando: ¿Cómo se llamaban los amiguitos que se juntaron para jugar? ¿Qué les pasó a los amiguitos? ¿Por qué estaban confundidos? ¿Qué deben tener en cuenta antes de regresar a sus respectivas casas? ¿Pueden vivir más de 9 en una casa? ¿Qué pasa si son más de 9? Si alguien invade casa ajena, ¿qué le dicen?

Pega en la pizarra, con limpiatipo, la cantidad de decenas y unidades presentada al inicio de la sesión, tal como se observa en la imagen (13 unidades y 9 decenas), y pregúntales ¿Cuántas unidades hay? ¿Cuántas decenas? ¿Qué cantidad representa?



- Ayúdales a **buscar sus propias estrategias**, preguntando: ¿Cómo son estas casitas? ¿Son del mismo tamaño? ¿Quiénes van a la casa más pequeña? ¿Quiénes van a la casa que está en medio? ¿Quiénes irán a la casa más grande?

- Acompaña a los niños en las representaciones con el material concreto. Cada niño deberá colocar las 13 unidades en la casa más pequeña y las 9 decenas en la casa subsiguiente.



- Acompaña a los alumnos en todo el proceso de canje. Guíalos paso a paso, preguntándoles: ¿Cuántas unidades son? ¿Pueden vivir todas en la casita más pequeña? Pídeles que lean la segunda regla del juego y vuelve a preguntarles: ¿A dónde se tienen que mudar? ¿Se mudarán todas las unidades? ¿Qué deben hacer antes? Ayuda a cada estudiante a canjear las unidades por la decena, tal como se observa en la imagen, y cuida que la decena con la que va a canjear las unidades, no se saque de la casa de las decenas, sino de la caja. Esta acción es muy importante para que los niños vayan acomodando en sus estructuras cognitivas la idea del canje (sumas llevando) en un tablero de valor posicional. En todo caso, cuando vayan al algoritmo sabrán que no están llevando 1, sino una decena.

- Orienta a cada alumno en este proceso y recuérdale que si la decena que ya ha sido canjeada por las unidades aún permanece en esta casita (ver imagen), para trasladarla a su verdadera casa debe decir: “Calabaza, calabaza, cada uno a su casa”. Luego, hazle la siguiente pregunta: ¿Cuántos amiguitos (unidades) se quedaron a vivir en esta casita?



3 U



Motiva a los niños y niñas a seguir jugando para que continúen canjeando. Pide que cuenten las decenas. Si antes habían 9 decenas, más una decena que ha sido canjeada por las unidades, caerán en la cuenta de que son 10 decenas. Vuelve a preguntarles: ¿Las diez decenas pueden vivir en su casa? ¿Necesitan mudarse? Qué podemos decir: “calabaza, calabaza cada uno a su casa...” ¿A qué casa se tienen que ir? ¿En qué se transforman para mudarse?

■ Invítalos a todos a vivenciar la experiencia del canje, con el material concreto. Guíalos en esta acción de transformar las 10 decenas por una centena. Luego, pregúntales: ¿Cuántos amiguitos se quedaron en la casa de las decenas? ¿Qué pasó? ¿Dónde se fueron todos? ¿Cuántos amiguitos viven juntos en la casa de las centenas? En total, ¿cuántos amiguitos viven en las casitas de los números?

Pide que cada niño y niña que dibuje lo que ha trabajado y que finalmente lea la cantidad total representada: 1 centena, 0 decenas y 3 unidades.



1C 0D 3U

■ Guíalos en el proceso de formalización de lo que han aprendido. Concluye con ellos que este es un sistema de numeración decimal, porque utiliza las cifras del 0 al 9. Asimismo, que este sistema hay un orden establecido, el cual se ve en el tablero de valor posicional y dice lo siguiente:

- ⇒ 10 unidades equivalen a una decena
- ⇒ 100 unidades equivalen a una centena
- ⇒ 10 decenas equivalen a un centena

Esta noción se trabaja en los niños y niñas cuando se hacen los canjes. También es importante que ellos comprendan que los números, cuando están en sus respectivas posiciones (órdenes), tienen diferentes valores. Por ejemplo, el 111 significa que hay una unidad, una decena y una centena, por lo tanto el valor de “1” en cada posición, tiene diferentes valores.

- Dialoga y reflexiona con ellos, preguntándoles: ¿Todos los amiguitos encontraron sus respectivas casas? ¿Se quedaron las 13 unidades en la primera casita? ¿Por qué? ¿Qué paso con las decenas? ¿A dónde se fueron? ¿La casita de los números se parece al tablero de valor posicional? ¿En qué? ¿Les gustó el juego? ¿Les ayudó el juego a comprender los canjes?
- Proporcionales una hoja con el dibujo de las casitas de los números (anexo 2), pega en la pizarra 11 unidades y 10 decenas y pide que representen estas cantidades en sus respectivas casas. El número final es el 111.

CIERRE: 5 minutos

- Dialoguen acerca de lo aprendido en clase y también sobre las equivalencias de los números. realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy sobre representar los números y buscar sus equivalencias? ¿Cuáles fueron las principales dificultades que tuvieron al resolver el problema? ¿Cómo las resolvieron? ¿Les servirá lo aprendido?
- Recuérdales las normas de convivencia acordadas para esta sesión y verifiquen cómo las cumplieron.

ANEXO 1

Tercer grado – Sesión 5

Matemática

LISTA DE COTEJO

Grupo : _____ Grado: _____

Área: _____ Fecha: _____

COMPETENCIA: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	CAPACIDAD:	COMENTARIOS / OBSERVACIONES
		Comunica y representa ideas matemáticas.	
		INDICADOR:	
		Elabora representaciones de números hasta tres cifras, en forma concreta y simbólica.	
01			
02			
03			
04			
05			
06			

Lo hace.
 Lo hace con apoyo.
 No lo hace.