Semana: 18 al 22 de mayo

Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que permitan un inicio en el análisis del valor posicional.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En estas semanas, incluimos una secuencia de actividades centrada en la resolución de problemas que permitan el análisis del valor posicional. Las propuestas de este plan de clases acompañan las del fascículo 1 del material *Estudiar y aprender en casa. 3.° grado*, para los/las alumnos/as, que desarrolla los mismos contenidos pero de manera más acotada y sin depender de recursos digitales. Cada docente decidirá, en función del conocimiento del grupo, si amplía o reconfigura las actividades de los cuadernillos con lo que aquí se sugiere y/o con otras propuestas.

Se pretende que, en forma progresiva, los/las alumnos/as puedan identificar cierta información contenida en las escrituras numéricas que están veladas para quien no tiene disponibles las relaciones en juego. Se apunta a que avancen en sus posibilidades de identificar que en las descomposiciones de un número intervienen sumas (y multiplicaciones), y que es posible "leer" en el número cuántos miles, cienes, dieces y unos componen esa cantidad.

Propuesta 1

El contexto del dinero, los juegos de cartas, los de dados y los juegos de embocar son puntos de apoyo a la hora de analizar el valor de las cifras que componen un número según el lugar que ocupan.

En las **actividades 1 a 4** (pp. 82 y 83) del material *Aportes para el desarrollo curricular. Matemática. Números y operaciones*, se encuentran situaciones que se apoyan en cálculos vinculados con el dinero para analizar las escrituras numéricas.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Propuesta 2

En las actividades del fascículo 1 del material *Estudiar y aprender en casa. 3.° grado*, para los/las alumnos/as de la primera semana, aparecen propuestas relacionadas con el orden, la escritura y la lectura de números, adivinanzas de números en función de ciertos datos y tablas para vincular las regularidades del sistema de numeración con la posibilidad de resolver algunos cálculos sencillos (+ 10, + 100, - 10, - 100).

Esas actividades llevan a poner en relación la escritura del número y su denominación oral (acá representada con la escritura en letras), así como también el valor de cada dígito según la posición que ocupe.

Propuesta 3

Otro documento interesante donde se pueden encontrar actividades que apelan al contexto del dinero como soporte para identificar regularidades del sistema de numeración puede ser *Cálculo mental con números naturales. Apuntes para la enseñanza*. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Secretaría de Educación. Dirección General de Planeamiento. Dirección de Currícula, p. 57.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Semana: 26 al 29 de mayo

Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que permitan un inicio en el análisis del valor posicional.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En la siguiente semana de las propuestas del fascículo 1 del material *Estudiar y aprender en casa. 3.° grado*, se sugiere continuar con el trabajo en el reconocimiento de ciertas regularidades del sistema, apoyados esta vez en algunos juegos: tableros de recorridos, cartas, dados y juegos de embocar.

La idea es que la utilización de un juego sencillo, que se pueda jugar repetidas veces con alguien que está en casa, permita luego sacar conclusiones o breves generalizaciones acerca de las regularidades.

Propuesta 1

El primer juego que aparece en la segunda semana del fascículo 1 del material *Estudiar y aprender en casa. 3.° grado*, propone armar el número más grande posible con tres dados, es decir, cada alumno/a deberá decidir a cuál de los dados le otorga el valor 100, a cuál el 10 y a cuál el valor de la unidad.

Aquí se ponen en juego algunos conocimientos acerca del sistema, como: *"Para saber qué número es mayor, tengo que comparar la primera de las cifras"*. Por lo tanto, la propuesta pretende que, basados en esa premisa, puedan decidir que "para armar el mayor número posible, debo colocar en el lugar de los cienes el mayor número de los dados que obtuve".

También se espera que, luego de varios tiros, esta cuestión se vaya afirmando.

El juego del cuadernillo en el que hay que recorrer un tablero presenta algunas sumas y restas sencillas, en las que lo que se pretende no es exclusivamente

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

establecer el resultado de una cuenta, sino apoyarse, cuando sea posible, en las regularidades.

Si se propone: *"Lautaro está en el 26 y tiene que retroceder 6. ¿En qué casillero tiene que poner su ficha?"*, la pregunta apunta más a que el/la alumno/a "desarme" mentalmente el 26 en 20 + 6 y advierta que, si saca 6, queda nuevamente en el 20, sin necesidad de apelar a hacer 26 - 6 como "cuenta".

Lo mismo sucede con algunos movimientos de fichas: en este juego, los números van de 10 en 10, y cada punto del dado que se tira vale 10, lo cual busca establecer ciertas relaciones del sistema que ya son propias de los/las alumnos/as de segundo y tercer grado.

La primera complejidad que aparece en el juego es "convertir", en cada tiro, los puntos del dado en el múltiplo de 10 correspondiente: si sale el 5, debo pararme en el 50. A lo largo del juego, esta conversión se va haciendo más espontánea y deja de ser una "dificultad".

A medida que se avanza, los casilleros empiezan a proponer "saltos" hacia adelante y hacia atrás, en los cuales hay que decidir dónde se coloca la ficha.

Después de jugar un rato, en el cuadernillo se sugiere una vuelta más reflexiva y se pide a los/las alumnos/as que observen la forma en que jugaron ese mismo juego un par de hermanos: allí se les pide que intervengan explicando algunas cuestiones que aparecen (cuestiones que probablemente también ellos/as hayan transitado), relacionadas con los avances y los retrocesos en el tablero.

Propuesta 2

En *Aportes para el desarrollo curricular. Matemática. Números y operaciones*, pp. 87-90, se presenta un juego de cartas con diferentes niveles de complejidad según cada grado, que el/la docente puede elegir para otras actividades que quiera proponer a sus alumnos/as que tengan conectividad.

El juego remite a la reunión de una cantidad de caramelos a partir de diferentes agrupamientos. El material presentado allí se prevé para toda una clase. Para cada alumno/a, se podrán confeccionar (con rectángulos de

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

papel) 10 cartas de 1 caramelo, 10 de 10 caramelos y 10 de 100 caramelos. Las cartas simulan "paquetes". Se trata de armar una cantidad de caramelos solicitada o de determinar la cantidad armada con un conjunto de paquetes.

Con este mismo objetivo, también es interesante consultar o recurrir a *Propuestas de actividades para el logro de los objetivos de aprendizaje*. Matemática. Primer ciclo. Ministerio de Educación. En las pp. 36-39, hay sugerencias para trabajar con el cuadro de números, que es un recurso con mucha potencialidad para abordar las regularidades y que permitirá, luego, colaborar en el pasaje del conteo al cálculo.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Semana: 1 al 5 de junio

Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que permitan un inicio en el análisis del valor posicional.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Propuesta 1

En esta semana, en el fascículo 1 del material *Estudiar y aprender en casa. 3.° grado*, se propone un juego para construir en el que están involucrados una diana y unos bollitos para embocar y calcular el puntaje obtenido.

Una vez más, la forma más pertinente de calcular los puntajes es recurrir a las regularidades del sistema, ya que los valores posibles son 1, 10, 100 y 1.000, y allí pueden "caer" entre 1 y 5 bollitos por turno.

Una vez que los/las alumnos/as jugaron a embocar varias veces, la segunda parte pretende analizar las respuestas de otros/as que jugaron a ese juego, de manera de poder reinterpretarlo a través de situaciones por las que probablemente también transitaron ellos/as.

Propuesta 2

Para explorar otros juegos en los que se propone calcular puntajes, o para trabajar a través de internet, es posible consultar *Propuestas de actividades para el logro de los objetivos de aprendizaje*. Matemática. Primer ciclo. Ministerio de Educación. La página 57 ofrece un juego de dados similar al de este cuadernillo. Aquí, el/la docente podrá decidir con cuántos y qué dados se juega de acuerdo con las potencialidades de su grupo.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Propuesta 3

También pueden encontrarse juegos de adivinar números en función de algunos datos en *Cálculo mental con números naturales. Apuntes para la enseñanza. Matemática*. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Secretaría de Educación. Desde la página 24 en adelante, aparecen adivinanzas de números que el/la docente podrá seleccionar para trabajar con su grupo.

Propuesta 4

También es posible comenzar en esta semana algún trabajo con escalas ascendentes y descendentes sencillas: de 5 en 5, de 10 en 10, de 50 en 50, etc. Este trabajo permite tratar, por un lado, con algunos conocimientos vinculados a las regularidades del sistema de numeración y, por otro, con ciertos recursos del repertorio memorizado de cálculos de suma y resta, e incluso del campo multiplicativo.

Si se parte de un número y se agrega siempre la misma cantidad repetidas veces, se podrá apelar al recurso de ver "cuál cambia", se podrá abordar el conteo o recurrir a la suma de ese número mediante alguna estrategia de cálculo.

Una actividad posible sería la siguiente:

Decidí cuánto dinero se junta en cada caso:
a. 9 billetes de $10.
b. 8 monedas de $2.

Para priorizar la posibilidad de apelar a las regularidades del sistema de numeración, es posible sugerir alguna actividad como la siguiente:

a. Tengo $413 y voy agregando billetes de $10. ¿Qué número cambia a medida que agrego? Si agrego 10 billetes de $10, ¿cuál cambia ahora?
b. Malena tenía ahorrados $70 y la abuela le regaló 12 billetes de $10. ¿Cuánto dinero tiene ahorrado ahora?

En este tipo de actividades, el/la docente podrá variar las cantidades utilizadas de acuerdo con las potencialidades de su grupo, ya sea modificando el número del que se parte, el número que se agrega repetidas veces o la

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

cantidad de veces que se lo agrega. No es lo mismo partir desde 0 que iniciar desde cualquier otro número. Al mismo tiempo, no es igual comenzar desde un múltiplo del número que se va sumando (por ejemplo, si se trata de ir agregando de a 5, arrancar desde 35), que retoma la serie que comienza desde 0, que empezar desde cualquier otro número (como, por ejemplo, siempre sumando de a 5, comenzar desde 7), que no remite a la misma serie. En relación con el número que se suma reiteradas veces, también es diferente si se trata de números que rápidamente permiten identificar una regularidad en el sistema de numeración (como, por ejemplo, contar de a 5 o de a 10).

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.