

Guía de implementación de la Ficha Pienso “Ahorro es progreso”

Tercer grado

1. Sobre el ítem

Los algoritmos de cálculo tienen hasta ahora una importancia central en el nivel primario. Sin embargo, la enseñanza de los mismos mediante reglas sin mayor significado para el niño

9. Resuelve:

$$32 \times 24 =$$

acarrea grandes consecuencias tanto en lo que respecta a su habilidad operativa como a su comprensión del sistema decimal. El estudiante frente al ítem 9 debe realizar la multiplicación indicada usando para ello cualquier procedimiento, incluido el algoritmo convencional de la multiplicación. Note que es una pregunta descontextualizada pues solo apunta a medir las destrezas del estudiante a nivel de cálculo (Manejo de algoritmos).

La capacidad correspondiente del DCN es:

Interpreta y representa la multiplicación de dos números naturales

2. Antes de entregar la ficha

Analice con sus estudiantes el desempeño del grupo en el ítem 9.

Motívelos a mejorar si no les ha ido muy bien. Si su desempeño es bueno o regular, anímelos a mejorar aún más. En ningún caso les reproche su desempeño. Plánteeles superar las dificultades como una meta grupal. No permita burlas entre sus estudiantes.

Mencióneseles que con la ficha que entregará en unos minutos ellos podrán aprender lo necesario para superar dichas dificultades.

A manera de introducción puede plantearles una situación problemática para que ellos la escuchen, entiendan y dibujen para ilustrarlo. Por ejemplo:

María compra 3 cajitas de chocolates, cada cajita tiene 5 chocolates. ¿Cuántos chocolates tendrá ella?

También se podría simular el problema con cajitas y piedritas dentro de ella. Al comienzo contarán todas las piedritas pero luego se les propondrá realizarlo de otra manera, para lo cual la ficha les será muy útil.

3. Implementación de la ficha

En la primera sección “La caja de colores” se presenta una situación problemática con la cual se pretende introducir la idea de lo que significa la multiplicación mediante sumas repetidas de un mismo número. En esta oportunidad será el ahorro por semana de dos soles y luego

cambiando el ahorro por semana a 3 soles y a 4 soles. Si se percibe dificultad en los niños para completar las tablas pueden ayudarse con materiales para contar como piedritas, chapitas, etc. Para la siguiente sección "**Sumas repetidas**" se quiere lograr que los alumnos relacionen las semanas con el número de veces que han aportado a su ahorro, de esta manera podrán realizar cálculos más rápidos para completar las siguientes tablas y se irá introduciendo el concepto de la operación denominada multiplicación y su simbología para expresarla.

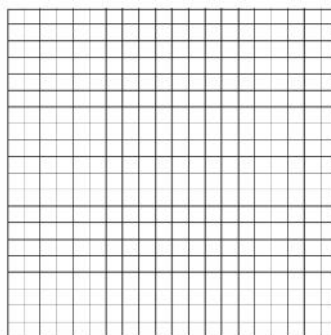
En las próximas secciones "**Otras situaciones donde se puede multiplicar**", "**Sumas como productos**" y "**Evalúo cuánto he aprendido**" se muestra mediante imágenes la manera de interpretar una suma repetida pero también como se puede expresar con una multiplicación, la idea es que el niño vaya asociando con los ejemplos y ejercicios propuestos.

En la siguiente sección "**La tabla de multiplicar**", la idea es ordenar las respuestas de las multiplicaciones de los números de un dígito. Asimismo, se irán dando algunas reglas para recordar y aplicar mejor las multiplicaciones entre algunos números como son el 0, el 1, el 9, entre otros. Es necesario que los niños memoricen la tabla de multiplicar pero esto debe desarrollarse de una manera entretenida, es por esto que se propone en la sección final "**Aprendemos jugando**" una actividad para que los niños puedan practicar las multiplicaciones de los números entre 1 y 9 de una manera lúdica.

4. Después de la implementación

Para seguir practicando y divirtiéndose puede realizar el siguiente juego del Cuadernillo de Trabajo 1:

Guerra de rectángulos: se puede jugar con 2 o 3 jugadores. Se necesitará un tablero de juego (hoja cuadriculada), 2 dados y una crayola o lápiz de color diferente para cada participante. Cada jugador tira los dados en su turno y dibuja y colorea el rectángulo en los casilleros del tablero de tal manera que coincida con las medidas de los dados (Ej. Si sale un 6 y 3 puede colorearse como un rectángulo de 6 x 3 o de 3 x 6). Además, el jugador deberá escribir el resultado de la multiplicación (área) en el centro del rectángulo. Un jugador pierde su turno si el resultado que obtiene con los dados no lo puede dibujar en el tablero de juego. El juego termina cuando ningún jugador puede dibujar un rectángulo. El ganador del juego es el que obtenga más casilleros pintados con su color en el tablero de juego.



Sugerencia: Se puede jugar también con el dado de diez caras dado en los minitalleres del Plan Pienso.