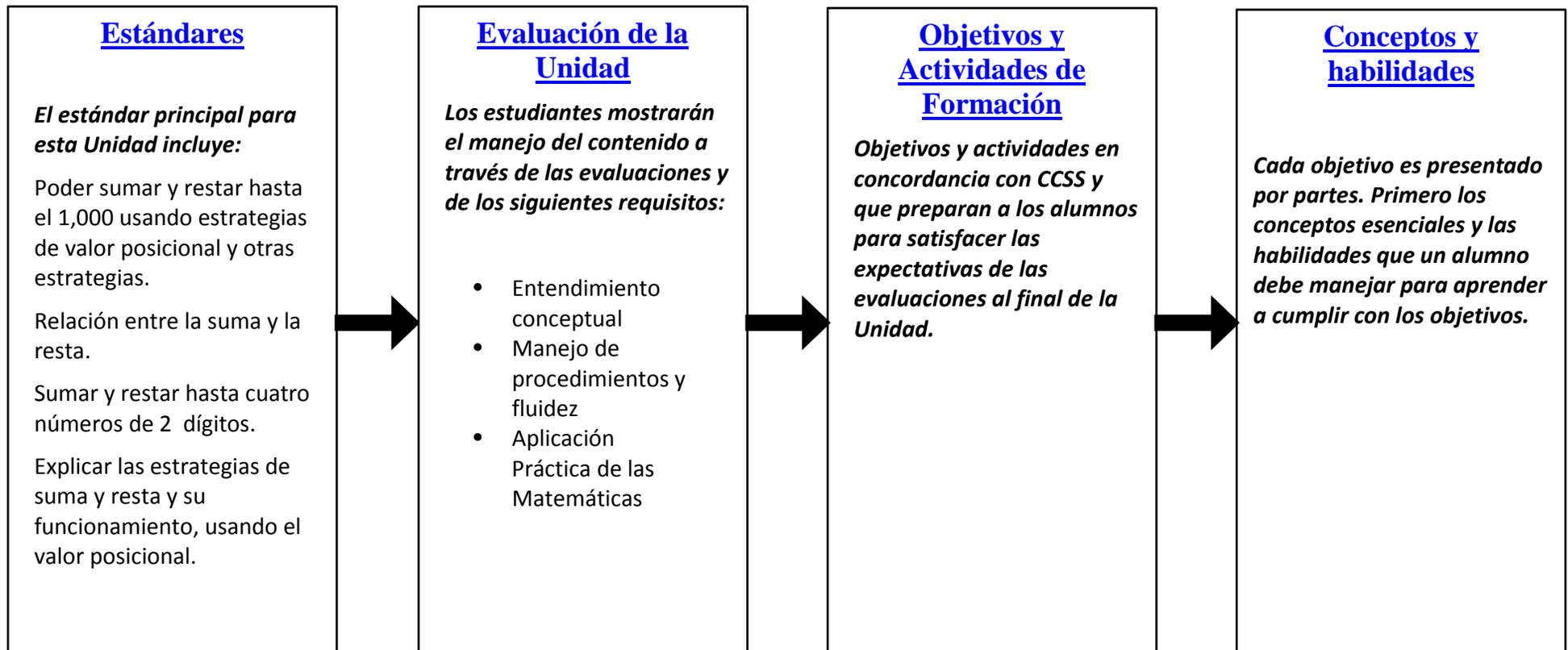


Repaso de Segundo grado, modelo de la secuencia conectada con este plan de la Unidad.

Unidad 4: Suma y Resta de Números hasta el 1,000	Tiempo para esta unidad: 7 semanas
<p>En la Unidad 4, los estudiantes seguirán reforzando el concepto del valor posicional y desarrollar un mejor entendimiento de la suma y la resta de números hasta el 1,000, profundizando así el entendimiento de las decenas y las propiedades de operaciones. Se motivará a los estudiantes para que apliquen su conocimiento en la resolución de problemas que requieran uno o dos pasos. Analizarán información en gráficas o tablas y así reforzarán conceptos de suma y resta.</p>	
Grupo de estándares principales	Estándares para clarificar
<p>Representar y resolver problemas de suma y resta. 2.OA.A.1* Usa la suma y la resta hasta el 100 para resolver problemas hasta el 100 con uno o dos pasos. Además de manejar variables como añadir, quitar, juntar, separar y comparar con variables desconocidas en todas las posiciones, ejemplo: usar dibujos y ecuaciones con un símbolo para representar a un número desconocido en un problema.</p> <p>Usar el valor posicional y las propiedades de las operaciones para añadir y sustraer. 2. NBT.B.5 Tener fluidez para sumar y restar hasta el 100, usando estrategias basadas en el valor posicional, propiedades de las operaciones y/o la relación entre la suma y la resta. 2.NBT.B.6 Sumar hasta cuatro números de dos dígitos cada uno, usando estrategias basadas en el valor posicional y propiedades de las operaciones. 2. NBT.B.7 Sumar y restar hasta el 1,000, usando modelos concretos, dibujos y estrategias basadas en el valor posicional, propiedades de las operaciones y/o la relación entre la suma y la resta; relacionar la estrategia con un método escrito. Entendiendo que en la suma o resta de números con tres dígitos, uno añade o suma centenas con centenas, decenas con decenas, unidades con unidades y algunas veces es necesario componer o descomponer decenas o centenas. 2. NBT.B.8 Sumar del 10 hasta el 100 mentalmente a un número determinado, que puede ir del 100 al 900, y restar mentalmente desde el 10 hasta el 100 a un número determinado que puede ir del 100 al 900. 2. NBT.B.9* Explicar por qué las estrategias de suma y resta funcionan, usando el valor posicional y las propiedades de las operaciones.</p>	<p>*2.OA.A.1 Los problemas deberán incluir factores desconocidos en las diferentes posiciones de acuerdo al Glosario del CCSSM, Cuadro 1 (página 88).</p>
Grupo de estándares de apoyo	Clarificación de los Estándares
<p>Representar e interpretar datos. 2. MD.D.10 Dibujar un pictograma y una gráfica de barras (con una escala de unidades con un dígito) para representar un conjunto de datos hasta con 4 categorías. Resolver problemas relacionados con juntar, quitar, y comparar, usando la información representada en una gráfica de barras.</p>	<p>*2.MD.D.10: Los problemas deberán incluir variables desconocidas en todas las posiciones del glosario de CCSSM, Cuadro 1 (página 88)</p>

¿Qué conocimientos tendrán y sabrán los estudiantes al final de esta Unidad?

Los estudiantes demostrarán que entienden el enfoque de esta unidad. Los estudiantes cumplirán con las expectativas de los estándares estatales del Common Core a través de las evaluaciones de la Unidad.



Modelo para la Evaluación Final de la Unidad:

Ejemplo de los reactivos que serán incluidos en la Evaluación administrada al Final de la Unidad:

Parte 1 2.OA.1

A. Encierra en un círculo la respuesta que responde a cada oración numérica:

$13 + 8 =$

$25 + 9 =$

$42 + 6 =$

a. 21

a. 32

a. 47

b. 12

b.30

b.48

c. 20

c.34

c.46

d. 23

d.31

d.50

B. Encuentra los números que faltan en las siguientes oraciones. 2OA.1

$24 + \underline{\quad} = 29$

$60 + \underline{\quad} + 2 = 68$

$\underline{\quad} - 15 = 5$

$32 - \underline{\quad} = 26$

¿Cuál es el total?

$$\begin{array}{r} 62 \\ + 86 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 83 \\ + 76 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 77 \\ + 93 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 55 \\ + 69 \\ \hline \end{array}$$

PART II 2.OA.1

A. El Lunes, Rita compró 25 peces en la tienda, al siguiente día compró 10 más. El miércoles, su hermana Rosalinda le regala 18 más. ¿Cuántos peces tiene ahora?

a. 40

b. 52

- c. 43
- d. 53

B. Haz dibujos rápidos. Escribe cuántas centenas, decenas y unidades hay en total. Escribe el número. 2. NBT. T.7

Suma 124 + 112

<i>Centenas</i>	<i>Decenas</i>	<i>Unidades</i>

_____ centenas _____ decenas

 _____ unidades

C. Juan tiene 158 pelotas rojas y le regala a su hermano 58 pelotas. ¿Cuántas pelotas tiene ahora?

Dibuja o explica tu respuesta. 2.NBT.B.9

PARTE III

A. EN LA SIGUIENTE TABLA SE MUESTRA INFORMACION ACERCA DE DIFERENTES LIBROS. LEE CUIDADOSAMENTE CADA UNA DE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS Y CONTESTALAS CON LA INFORMACION QUE SE TE PROPORCIONA EN LA TABLA. 2. MMD.D10

BIBLIOTECA ESTATAL “LA FUENTE”

TIPO DE LIBROS	Número de Votos
Libros de Cuentos Infantiles	   
Libros de Historia	  
Libros de Misterio	 
Libro de Ciencia Ficción	

Clave =  5 niños

1. ¿Cuántos libros de Misterio y de Ciencia Ficción hay? _____
1. ¿Qué tipo de libro tiene el mayor número de votos? _____
2. ¿Cuál es la diferencia entre libros de Historia y de Ficción? _____
3. ¿Cuántos libros hay en total? _____



- 94
- 196
- 296
- 249

B. El zoológico tiene un evento especial con los osos polares y llegan 100 niños más para ver el espectáculo. ¿Cuántos niños hay ahora? 2. NBT.B8

Respuestas para cada pregunta de la Evaluación del Final de la Unidad

Ejemplo de los reactivos que serán incluidos en la Evaluación administrada al Final de la Unidad:

Parte 1

C. Encierra en un círculo la respuesta que corresponda con la suma correcta:

13 + 8 =

25 + 9 =

42 + 6 =

a. 21

a. 32

a. 47

b. 12

b. 30

b. 48

e. 20

c. 34

c. 46

f. 23

d. 31

d. 50

La respuesta es: a.21

La respuesta es: c.34

La respuesta es: b. 48

B. Encuentra los números que faltan en las siguientes oraciones.

24 + 5 = 29

60 + 6 + 2 = 68

20 - 15 = 5

32- 6 =26

C. ¿Cuál es el total?

$$\begin{array}{r} 62 \\ + 86 \\ \hline 148 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 83 \\ + 76 \\ \hline 159 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 72 \\ + 13 \\ \hline 85 \end{array}$$

PART II

A. A. El Lunes, Rita compró 25 peces en la tienda, al siguiente día compró 10 más. El miércoles, su hermana Rosalinda le regala 18 más. ¿Cuántos peces tiene ahora?

- e. 40
- f. 52
- g. 43
- h. 53

B. Haz dibujos rápidos. Escribe cuántas centenas, decenas y unidades hay en total. Escribe el número.

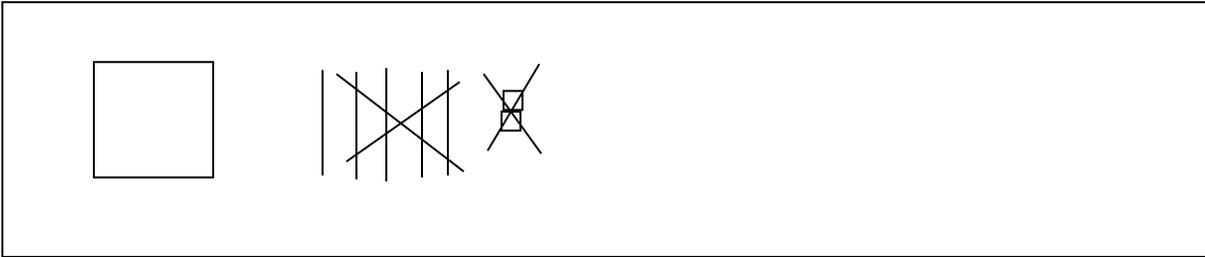
Suma 124 + 112

Centenas	Decenas	Unidades
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

$$\begin{array}{r} \underline{2} \text{ centenas} \quad \underline{3} \text{ decenas} \\ \underline{6} \text{ unidades} \\ \hline 236 \end{array}$$

C. Juan tiene 152 pelotas rojas y le regala a su hermano 42 pelotas. ¿Cuántas pelotas tiene ahora?

 Dibuja o explica tu respuesta.



Yo dibujé una centena, 5 decenas y dos unidades, después resté 42 y los marqué con una X.

La respuesta correcta es 110 pelotas rojas.

PARTE III

A. EN LA SIGUIENTE TABLA SE MUESTRA INFORMACION ACERCA DE DIFERENTES LIBROS. LEE CUIDADOSAMENTE CADA UNA DE LAS

 SIGUIENTES PREGUNTAS Y CONTESTALAS CON LA INFORMACION QUE SE TE PROPORCIONA EN LA TABLA.

BIBLIOTECA ESTATAL “LA FUENTE”

TIPO DE LIBROS	Número de Votos
<i>Libros de Cuentos Infantiles</i>	
<i>Libros de Historia</i>	
<i>Libros de Misterio</i>	
<i>Libro de Ciencia Ficción</i>	



Clave = 5 niños

- ¿Cuántos libros de Misterio y de Ciencia Ficción hay? 10 + 5 = 15
- ¿Qué tipo de libro tiene el mayor número de votos? Cuentos infantiles
- ¿Cuál es la diferencia entre libros de Historia y de Ficción? 15 - 5 = 10
- ¿Cuántos libros hay en total? 20 + 15 + 10 + 5 = 50

B. Haz un dibujo para representar estas sumas y realiza dichas operaciones.

	1		
C	D	U	
1	3	9	
+			
3	4	8	
4	8	7	

	1		
C	D	U	
4	2	4	
+			
3	3	7	
7	6	1	

	1		
C	D	U	
7	4	9	
+			
1	2	2	
8	7	1	

C. ESCRIBE LAS CENTENAS, DECENAS Y UNIDADES QUE HAY EN CADA NUMERO Y DESPUES HAZ LA SUMA.

4 28	→	<u>400</u> + <u>20</u> + <u>8</u>
+		
2 66	→	<u>200</u> + <u>60</u> + <u>6</u>
		<u>600</u> + <u>80</u> + <u>14</u>

PARTE IV

Lee cuidadosamente el siguiente problema y marca la respuesta correcta.

A. A, Hay 542 niños en el zoológico y se van 248 niños para ver una película. ¿Cuántos niños quedan ahora en el zoológico?

- 294
- 196
- 296
- 249

B. El zoológico tendrá una exhibición especial de serpientes y llegarán 100 niños mas. ¿Cuántos niños habrá entonces?

$294 + 100 = 394$ niños

Avance y posible secuencia de los Estándares de Matemáticas

Estándares de Contenido y Práctica	Possible Pacing and Sequence
<p>Usar el entendimiento del valor posicional y sus propiedades en las operaciones como la Suma y la Resta.</p> <p>CC.2.NBT.6 Sumar hasta cuatro números de dos dígitos, usando estrategias basadas en el valor posicional y las propiedades de las operaciones.</p> <p>CC.2.NBT.9 Explicar las razones porque las estrategias de suma y resta funcionan, usando el valor posicional y las propiedades de las operaciones.</p> <p>CC.2.NBT.5 Poder sumar y restar con precisión y fluidez, usando las estrategias basadas en el valor posicional, propiedades de las operaciones y/o la relación entre la suma y la resta.</p> <p>CC.2.OA.1 Usar la suma y la resta hasta el 100 para resolver problemas que requieran uno o dos pasos, incluyendo situaciones como añadir, quitar, juntar, separar, y comparar con números desconocidos en todas las posiciones, por medio de usar dibujos y ecuaciones con un símbolo para el número desconocido y representar el problema.</p>	<p style="text-align: center;">Rutinas Diarias</p> <p>Las rutinas diarias incluirán actividades que permitan al alumno practicar diferentes maneras de sumar números hasta el 10 y también podrán establecer los patrones en una suma. Cuando los números pueden ser usados como parte de una misma familia y obtener diferentes sumas. El alumno podrá identificar el valor posicional como son las decenas y las unidades, en un número de 2 dígitos.</p> <p>Familia de Números: Los alumnos escribirán tres números en una gráfica de una casa, donde el alumno escogerá 3 números y formará con ellos diferentes operaciones matemáticas. El propósito de esta actividad es que el alumno aprende a usar una familia de números en diferentes posiciones dentro de una operación y obtener respuestas similares.</p> <p>Muestra tu número: Los alumnos aprenderán a identificar el valor posicional de un número de dos dígitos o tres dígitos, por medio del lanzamiento de dados y formarán dicho número en una Tabla para el valor posicional, usando bloques para mostrar su valor posicional. Otra opción para los alumnos más avanzados es que escriban el número en forma estándar o forma expandida. El maestro estará supervisando la ejecución de dicha actividad.</p> <p>Sumas y Restas en Internet: El alumno jugará con otro estudiante y cada uno tomará turnos para resolver Operaciones de Suma y Resta. Cada alumno tendrá la oportunidad de resolver sus trabajos en un área de trabajo y su compañero checará su respuesta.</p> <p>El problema del día: El alumno resolverá un problema de Suma o Resta diariamente y podrá usar diferentes estrategias como: descomponer un número, hacer un dibujo, usar bloques como decenas y unidades u operaciones mentales.</p> <p>Tarjetas con Problemas: El alumno dibujará o explicará su respuesta para Problemas de Matemáticas. Es importante que el alumno aprenda a describir los pasos para resolver dicho problema y que señale bien su respuesta al final.</p>

Días del 1-5										
<p>POSIBLES CONEXIONES A LOS ESTANDARES PARA LA PRACTICA DE LAS MATEMATICAS</p> <p>MP.1 Sentido lógico de los problemas y perseverar en su solución. Se les dará a los estudiantes problemas que requieran de un solo paso y otros tendrán dos pasos. Tendrán que hacer sentido de los problemas para poder determinar si necesitan usar suma o resta para resolver el problema.</p> <p>MP. 2 Razonar de manera abstracta y cuantitativa Con el propósito de determinar si las respuestas son razonables, los estudiantes tienen que poner en contexto sus respuestas, lo que requiere de un razonamiento cuantitativo.</p> <p>MP3. Elaborar argumentos viables y criticar el razonamiento de otros. Los estudiantes explicarán las conjeturas que toman para la resolución de los problemas y cómo saben que su respuesta es correcta.</p> <p>MP. 4 Mostrar su trabajo de matemáticas Los estudiantes usarán una variedad de manipulativos o de dibujos para resolver los problemas.</p> <p>MP.5 Usar las herramientas adecuadas. Los estudiantes analizarán las herramientas disponibles para solucionar un problema de Matemáticas.</p>	<p>Objetivos: El alumno sumará números por medio de descomponer un número de 1 dígito y crearlo en 2 números de 2 dígitos, buscando todas las posibilidades de sumar hasta el 10. El alumno realizará sumas de dos dígitos con reagrupar. El alumno aplicará conceptos del valor posicional en números cuando están descomponiendo un número en una suma de 2 dígitos.</p> <p>Conceptos y Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familia de números hasta el 20 • Suma de números de 1 dígito • Suma de números de 2 dígitos • Usar bloques para resolver problemas de Suma <p>Modelo para una Actividad: David y Juan van a la tienda para comprar tarjetas. David compra 13 tarjetas de béisbol y Juan compra 7 tarjetas más que David. Juntos tienen un número impar de tarjetas.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. ¿Cuántas tarjetas tiene Juan? b. ¿Cuál es el número total de tarjetas? c. ¿Quién tiene el mayor número de tarjetas de béisbol? <p>13+ 7= <u> ?</u></p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td>○</td><td></td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td></td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td></td><td>○</td></tr> </table> <div style="margin-left: 10px;">○</div> <div style="margin-left: 10px;">○</div> </div>	○		○	○		○	○		○
○		○								
○		○								
○		○								

MP.6 Precisión en la resolución

Los estudiantes tendrán que resolver problemas variados. Dichos problemas se llevarán a cabo con uno o dos pasos. Tendrán que resolver el problema con precisión y certeza.

MP.7 Buscar y hacer uso de las estructuras

Los estudiantes harán uso de la estructura cuando estén sumando o restando hasta el 100, cuando usen las estrategias mentales de contar hacia adelante, usar dobles, formar grupos de diez, contar hacia atrás, contar al siguiente número, usar partes y enteros, formar decenas y algunas cosas más.

Días 6-10

Objetivos:

- Aprenderán a realizar sumas con 2 dígitos y reagrupando.
- Hacer dibujos para resolver un problema y hacer una suma usando algoritmos estándares.
- Resolver sumas de 2 dígitos por medio del uso de algoritmos estándar.
- Practicar suma de 2 dígitos con o sin reagrupar.
- Escribir una suma de manera vertical y convertirla de manera horizontal.

Conceptos y Habilidades:

- Suma de números de 2 dígitos con o sin reagrupar
- Hacer un dibujo para resolver problemas de suma
- Usar la forma estándar y expandida para representar un número
- Volver a escribir una suma de manera horizontal a manera vertical

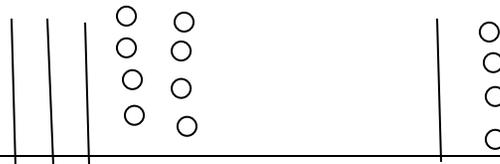
Modelo para la Actividad:

- a) Resuelve los siguientes problemas de suma. Fíjate bien si necesitas reagrupar.

			□				□	
	D	U	D	U	D	U		
+	2	2	+	3	6	+	4	7
	1	4		6	7		7	5

B) Escoge una manera de resolver el siguiente problema: En la carrera corrieron 36 niños de Primer grado y 65 niños de Segundo Grado. ¿Cuántos niños corrieron en total?

B) Elena tiene 38 calcomanías de animales y Rosa tiene 14 calcomanías de carros. ¿Cuántas calcomanías tienen ahora en total?



Días 11-15

Objetivos:

El alumno resolverá problemas usando diagramas para realizar la suma de números de 2 dígitos.
 El alumno representará sumas por medio de operaciones de suma, usando un símbolo para identificar un número desconocido.
 El alumno encontrará la suma de tres números con 2 dígitos cada uno.
 El alumno encontrará la suma de 4 números con 2 dígitos cada uno.

Conceptos y Habilidades:

- Usa un diagrama para resolver un problema de suma con 2 dígitos
- Encuentra el número desconocido dentro de una operación de Suma
- Sumar números de 2 dígitos.

Modelo de Actividades

Pedro tenía 10 lápices. Juan y Pedro tienen 17 lápices en total. ¿Cuántos lápices tiene Juan?

<u>10</u>		<u>7</u>
$10 + \square = 17$ lápices		<u>7</u> lápices

B) SUMA

$38 + 12 + 25 =$

$56 + 29 + 33 =$

$72 + 28 + 90 =$

C) Resuelve el siguiente problema y escoge la respuesta correcta.

La Sra. Ramos tiene 25 rosas rojas, 15 claveles y 39 tulipanes. ¿Cuántas flores tiene en total?

- 81
- 79
- 77

Días 16-20

Objetivo:

El alumno descompondrá un número de 1 dígito para sustraerlo de dos números de 2 dígitos.

El alumno descompondrá los números de una resta de 2 dígitos.

El alumno modelará resta con 2 dígitos y reagrupando.

El alumno dibujará su respuesta y resolverá restas de 2 dígitos con el uso de algoritmo estándar.

El alumno resolverá problemas de resta usando el algoritmo estándar.

Conceptos y Habilidades:

- Resta de números de 2 dígitos y sustraemos números de 1 dígito.
- Restar números de 2 dígitos con o sin reagrupar.
- Hacer dibujos y usar el algoritmo estándar para resolver un problema de Matemáticas.

Modelo para la actividad:

A) Tomás tiene 54 juguetes en su cuarto y regaló 7 pelotas. ¿Cuántos juguetes sacó de la caja?

$$\begin{array}{r}
 54 - 7 = \underline{\quad\quad} \\
 \begin{array}{l}
 / \quad \backslash \\
 5 \quad 2
 \end{array}
 \end{array}$$

B) Separa el número que restas. Escribe la diferencia

$$\begin{array}{r}
 47 - 18 = \underline{\quad\quad} \\
 \begin{array}{l}
 | \quad \backslash \\
 10 \quad 8 \\
 / \quad \backslash \\
 5 \quad 3
 \end{array}
 \end{array}$$

C) Lee cuidadosamente el siguiente problema y explica o dibuja tu respuesta.

Julia tiene 52 chocolates y le dio a su hermana algunos chocolates. Ahora tiene 46 chocolates.

¿Cuántos chocolates le regaló?

$$52 - \square = 46 \text{ chocolates}$$

Días 21-26

Objetivos:

- El alumno practicará la resta de 2 dígitos con o sin reagrupar
- El alumno escribirá los problemas de resta horizontal a una forma vertical.
- El alumno usará la suma para encontrar las diferencias
- El alumno resolverá resta de 2 dígitos y usará o dibujará un diagrama
- El alumno representará situaciones de resta con operaciones numéricas, usando un símbolo para encontrar el número desconocido.

Conceptos y Habilidades:

- Resta con 2 dígitos con o sin reagrupar
- Volver a escribir restas de manera horizontal a una forma vertical
- Usa la suma para encontrar las diferencias
- Encontrar el número desconocido dentro de una operación matemática

Modelo de Actividades:

La clase de Segundo grado visitó el zoológico de la ciudad. Vieron 22 osos polares y 8 estaban dormidos.

¿Cuántos osos polares estaban despiertos?

Haz un dibujo rápido para representar el problema

DECENAS	UNIDADES

Días 27-33

Objetivos:

- El alumno hará un dibujo para representar sumas de 3 dígitos
- El alumno aplicará conceptos de valor posicional cuando se descompone un número para la suma de 3 dígitos
- El alumno escribirá sumas de 3 dígitos con la posibilidad de reagrupar las decenas
- El alumno resolverá problemas de resta con 3 dígitos por medio del uso de modelos
- El alumno anotará resta de 3 dígitos con la posibilidad de reagrupar centenas.
- El alumno escribirá problemas de resta cuando hay ceros en el minuendo

Conceptos y Habilidades:

- Sumar números de 3 dígitos
- Hacer una resta de números de 3 dígitos por medio de usar un modelo
- Resolver problemas de resta con o sin reagrupar

Modelo de Actividades:

El lunes el museo de Ciencias recibió 224 visitantes. El martes recibió 122 visitantes más. ¿Cuántos visitantes recibió el museo de Ciencias en los dos días?

Centenas	Decenas	Unidades
----------	---------	----------

Días 34-35 : Evaluación Final de la Unidad

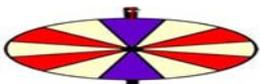
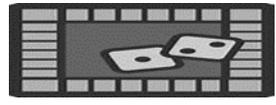
Actividad de Aplicación:

Observación del Maestro: Esta actividad está diseñada para que los estudiantes tengan una experiencia real con situaciones cotidianas de la vida real. El alumno entenderá que la suma y la resta son importantes. En las siguientes líneas vamos a ver las pautas para crear dicha experiencia.

VISION GENERAL: El objetivo de esta actividad es que los alumnos pongan en práctica su entendimiento sobre la suma y la resta en situaciones de la vida cotidiana. En cada actividad los alumnos llevarán a cabo las siguientes acciones:

- Cada grupo será asignado una canasta con material e instrucciones
- Los alumnos participarán en el juego y el jugador con el mayor puntaje ganará un premio (el maestro decidirá el premio que será entregado al alumno ganador).
- Los alumnos realizarán sus operaciones en un papel y uno de sus compañeros checará su respuesta
- Al final de dicha actividad, los alumnos completarán un boleto de salida, que será colocado en la canasta y posteriormente revisado por el maestro.

ORGANIZACIÓN: En el salón de clase habrá una mesa con 5 canastas para que puedan participar en actividades que refuerzan la suma o la resta. En cada estación habrá diferentes formatos. El primero es una guía de la Actividad y cómo se desarrolla. Después leerán las instrucciones del juego y repartirán el material para poder participar en dichos juegos.

SIMBOLO	JUEGO	MATERIALES								
	Dados	Hojas para apuntar la puntuación y lápices								
	Ruleta de números	Hojas para resolver los problemas, lápices y clips								
	El Tesoro de las Matemáticas	Juego,, dados y fichas								
	Palitos	Papel y lápices								
<table border="1" style="font-size: small;"> <tr> <td>10 - 0 =</td> <td>10 - 1 =</td> </tr> <tr> <td>10 - 2 =</td> <td>10 - 3 =</td> </tr> <tr> <td>10 - 4 =</td> <td>10 - 5 =</td> </tr> <tr> <td>10 - 6 =</td> <td>10 - 7 =</td> </tr> </table>	10 - 0 =	10 - 1 =	10 - 2 =	10 - 3 =	10 - 4 =	10 - 5 =	10 - 6 =	10 - 7 =	Tabla de Resta	Fichas, hojas para resolver problemas y lápices
10 - 0 =	10 - 1 =									
10 - 2 =	10 - 3 =									
10 - 4 =	10 - 5 =									
10 - 6 =	10 - 7 =									

Nota: Estos juegos podrán ser asignados dependiendo del nivel de aprendizaje por grupo y podrán ser rotados una vez por semana. Así los estudiantes tendrán la oportunidad de practicar diferentes destrezas.

INDICACIONES

Tarjeta de Destrezas

Instrucciones impresas

Material

Rúbrica

Boleto de Salida

DESCRIPCION DE CADA JUEGO

Dados

- El alumno leerá las instrucciones del juego y repartirá el material necesario.
- El primer jugador lanzará 2 dados y anotará los números, después hará un segundo tiro y escribirá dichos números para realizar una suma.
- Un compañero checará la respuesta de la suma
- Si está correcta, obtendrá un punto y es el turno del siguiente jugador. El jugador con el mayor número de respuestas correctas gana.

Ruleta de Números

- El jugador leerá las instrucciones para este juego y repartirá el material
- Cada jugador tendrá una ruleta, un clip, lápiz y papel
- El primer jugador usará su clip y lápiz para darle la vuelta y escogerá dos números para crear un número.
- El segundo jugador moverá su clip en la ruleta y escogerá dos números también.
- Ambos jugadores realizará una suma de 2 dígitos con esos números y el primer alumno para contestar de forma correcta ganará.
- El alumno anotará sus puntos en otro papel y al final sumará todos sus puntos, ganando el que tenga el mayor número de puntos.

El tesoro de las matemáticas

- El jugador tendrá un tablero con dados, fichas y papel
- El jugador leerá las instrucciones y colocará sus tarjetas en el cuadro asignado en el juego
- Cada jugador lanzará un dado y tomará una ficha, una vez que resuelva su problema, podrá mover su ficha.
- El siguiente alumno lanzará el dado, tomará una tarjeta, realizará la operación y la colocará en tarjetas jugadas.
- El alumno que llegue primero a la meta gana.

Palitos

- El jugador leerá las instrucciones para este juego y repartirá el material
- Cada jugador tomará un turno para sacar un palito de la cubeta y en su papel realizará dicha operación (valor posicional, suma, resta, número desconocido).
- El compañero que esté al lado, checará la respuesta. Si está bien, se quedará con el palito.
- El siguiente jugador tomará un palito y realizará la siguiente operación.
- El jugador con el mayor número de palitos gana.

Tabla de Resta

- El alumno repartirá los tableros, fichas, papel y lápices
- El alumno leerá las instrucciones y comenzará el juego
- El primer jugador escogerá un cuadro y realizará la resta en papel y si está correcta, podrá colocar una ficha.
- El siguiente jugador escogerá un cuadro, realizará la operación y si está correcta, colocará una ficha y así sucesivamente. Gana el que tenga el mayor número de fichas.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes trabajarán en equipos previamente asignados por el profesor y cada alumno tendrá una función específica dentro del grupo. Las funciones a determinar son:

[Asignaciones para equipo.docx](#)

Controlador de Voz

Controlador de Tiempo

Distribuidor de materiales

Encargado de resolver problemas

Moderador de las preguntas

A continuación se describen las funciones de dichas personas:

Controlador de Voz- Me aseguro de que mi grupo hable en voz baja mientras estamos trabajando en equipo.

Controlador de Tiempo- Me aseguro de que mi grupo trabaja en la actividad y que podamos terminar todo el trabajo.

Distribuidor de Materiales- Me aseguro de que mi grupo tenga todo lo que necesitan para trabajar y aprender. Yo junto todos los materiales después de la lección.

Resolver problemas- Me aseguro de que mi grupo tome una decisión final y tengamos una respuesta para cada actividad.

Moderador de Preguntas- Me aseguro de que mi grupo tome el tiempo necesario para hacer preguntas mientras trabajamos.

Como apoyo visual el maestro tendrá un diagrama para controlar el volumen del sonido. Este diagrama tiene diferentes niveles como:

Voz del maestro

Voz del grupo

Voz baja

No voces

El maestro colocará un clip en “Voz de grupo”. Esto es un recordatorio para que todos los alumnos mantengan cierto nivel de voz durante el trabajo en equipo.

Cada actividad tiene instrucciones específicas del material y el alumno completará una [Rúbrica](#), dicha actividad. Los problemas que se manejan en estas actividades tienen diferentes niveles de complejidad y dichas actividades permiten al alumno hacer una elección en las respuestas. Los alumnos podrán mostrar sus respuestas de diversas maneras, ya sea con dibujos, operaciones matemáticas, razonamiento lógico o análisis de datos. Los alumnos estarán reforzando conceptos como operaciones dobles, suma, resta, valor posicional, análisis de datos, contar hacia adelante, contar hacia atrás, número desconocido, etc.

Los alumnos también tendrán la oportunidad de establecer un diálogo entre ellos para encontrar la resolución a los problemas y operaciones matemáticas. Razonarán sus respuestas y tendrán que dar argumentos válidos de por qué usan ciertos recursos para resolver los problemas. El alumno tendrá la oportunidad de criticar de manera constructiva las respuestas de otros compañeros y analizará las diferentes respuestas para el mismo problema.

Este tipo de interacción le permite a cada participante, el aportar sus propias ideas y conceptos. A la vez que se enriquece su aprendizaje con la colaboración de otros compañeros. El alumno podrá establecer conexiones con la vida diaria y el uso de las matemáticas en diversas áreas de nuestra vida. Al final de la actividad, los alumnos llenarán un [Boleto de Salida](#), como un pase de salida.

El encargado recogerá todo el material y formatos. Las respuestas serán evaluadas posteriormente por el maestro y se dará una retroalimentación a los alumnos.

Adaptaciones para el Programa de Inmersión:

Debido a la naturaleza de este Programa, el alumno aprenderá la estructura gramatical del español como parte de la clase. El alumno aprenderá vocabulario esencial para una buena comprensión y desarrollo de problemas matemáticos que se manejan dentro de este Curso de Segundo Grado. El alumno también practicará la pronunciación correcta de las palabras de uso frecuente en la clase de Matemáticas. Para el programa de Inmersión se requiere que el alumno vaya desarrollando fluidez y comprensión en la lectura de problemas matemáticos.

Contenido del Lenguaje Obligatorio:

El alumno manejará las siguientes funciones en el Idioma Español :

Reconocer y elaborar preguntas usando : ¿Qué ?, ¿Cuántos ?, ¿Cuál ?, ¿De qué color ?

Elaborar oraciones afirmativas usando la forma correcta del verbo Ser o Estar

Reconocer y usar los pronombres personales : Yo, tú, él/ella, nosotros, ustedes, ellos

Usar palabras como : Antes, después, entre o enmedio, siguiente.

Usar adverbios de tiempo

Tiempo presente en verbos como

Comprar, regalar, sumar, vender, perder, quitar, prestar, Sacar, dividir, repartir, formar grupos.

Aprender a formar oraciones negativas en tiempo presente

Contenido Compatible del Lenguaje:

Contar del 1 al 1,000 (IMM.COD.NL.2.1)

Puedo usar los gestos adecuados para expresar valores numéricos, durante conversaciones simples. (IMM.ICC.NL.1.2)

Expresiones relacionadas con la hora : En punto, y cuarto, y media, minutos, mediodía, medianoche. (IMM.ICC.NL.2.2, IMM.COD. NM.2.1)

Formas geométricas, figuras sólidas y palabras como lados, vértices, esquinas. (IMM.COD.NL.3.1)

Sistemas de medición estándares como pulgadas, pies, yardas, centímetros, yardas, libras y kilogramos. (IMM.COD.NM.2.2)

Nombre de instrumentos de medición como : Balanza, regla, termómetro, cinta métrica. (IMM.COD.NM.2.2)

Interpretar una gráfica o tabla (IMM.COD. NH.2.2)

Uso de una aplicación y su navegación para practicar destrezas. (IMM.COD.NH.2.3)

Presentar una solución lógica para cierto evento. (IMM.COD.NH.3.1)

Explicar los pasos necesarios para la solución de un problema matemático (IMM.COD.NH.3.2)

Puedo identificar palabras o frases con su significado como : mayor que, menor que e igual a. (IMM.ICC.COD.NH.3.2)