

Utiliza el programa en cualquier momento de tu clase. Puedes usarlo como actividad de conexión, de refuerzo de conocimientos o como cierre.
Las actividades pueden ser acopladas a la realidad de tu clase.



VIDEO *Duración: 15 minutos*

Cachita, una mente brillante. ¿Me sirven las matemáticas para participar en un concurso?

Sinopsis

En este episodio, Cachita y su tío Ricky se preparan para participar en un concurso de matemáticas en la escuela. Ricky está un poco nervioso porque tendrá que enfrentar su gran temor "sumar, usando la base 10". Es aquí donde la genialidad de Cachita resalta una vez más, y ayuda a su tío a superar su temor. Al final los dos disfrutaron de la recompensa de su esfuerzo y perseverancia.



Temas

- Suma usando base 10
- Reglas y acuerdos



Conexión con ejes transversales

- La formación de una ciudadanía democrática



PALABRAS CLAVE

Dígitos, sistema numérico, unidades, decenas, centenas, millar.

Destrezas

M.2.1.21. Realizar adiciones y sustracciones con los números hasta 9 999, con material concreto, mentalmente, gráficamente y de manera numérica.

EF.2.2.6. Identificar la importancia del cuidado de sí y de sus pares, para construir acuerdos básicos de seguridad que le permitan la realización de destrezas y acrobacias.

Actividades previas	Actividades durante la presentación del video	Actividades para después de ver el video
<ul style="list-style-type: none"> - Pide a tus estudiantes traer material reciclado: piedras, botellas, cajas grandes. El objetivo será representar el uso de la base 10 con este material: Piedras /unidades Botellas /decenas Cajas / centenas - Realiza varios ejercicios usando este material de manera que tus estudiantes comprendan el concepto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el video con tus estudiantes - Pausa el video una vez que Ricky y Cachita terminan el reto matemático. Motiva la reflexión sobre el esfuerzo de Ricky: ¿Cuáles eran las opciones de Ricky ante su temor?, ¿Cómo actuarías ante una situación similar? 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar un concurso enfocado a resolver problemas matemáticos usando la base 10. Antes de iniciar establece en conjunto con tus estudiantes las reglas del mismo. Modela previamente la secuencia del juego. Ejemplo: Se colocan tarjetas con operaciones matemáticas para resolver, en una mesa, cada participante selecciona una. Debe correr al otro extremo y usando la base 10 resolver la suma de 3 cifras. Una vez que un participante resuelve el problema debe dar paso al siguiente compañero. - Al finalizar el concurso, reflexiona sobre lo que aprendimos a través del juego, lo importante de establecer acuerdos previos antes de iniciar y las precauciones que debemos tener como: espacio, elementos riesgosos etc.

Ideas clave: Si tienes estudiantes con discapacidad, puedes aprovechar la actividad para generar empatía. Cubre los ojos de tus estudiantes y rétalos a realizar los ejercicios. Ejemplo: coloca 10 unidades (piedras) dentro de cada decena (botellas). **CC CS CM**

Ideas clave: Aprovecha esta actividad para generar sentido de equidad y empatía. Al momento de designar responsabilidades podemos aprovechar las fortalezas de cada uno, Ejemplo: "Mario es rápido escribiendo, Tere es veloz, Carlos sabe escuchar". Resalta lo positivo. **CC CS**

-  Competencias comunicacionales
-  Competencias socioemocionales
-  Competencias digitales
-  Competencias matemáticas

Recurso complementario
Base 10
<https://bit.ly/3Gm3Ehx> (pag. 86)