

¡Sumemos y Restemos con Números de Tres Dígitos!

Matemáticas | Números y operaciones | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria, entre 6 y 11 años, aprendan a realizar sumas y restas sencillas con números de tres dígitos. A través de actividades interactivas y diversas estrategias pedagógicas, los alumnos desarrollarán habilidades para sumar y restar cantidades mayores, consolidando su comprensión numérica y mejorando su capacidad de resolver problemas matemáticos cotidianos.

El aprendizaje de las sumas y restas con números de tres dígitos es fundamental para la vida diaria, ya que les permite a los niños manejar situaciones como contar dinero, medir distancias o tiempos, y resolver problemas prácticos. Además, este plan utiliza la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje, ofreciendo múltiples formas de representación, acción y motivación para asegurar que todos los alumnos, con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, puedan participar activamente y comprender el contenido.

Al finalizar las tres sesiones, los estudiantes serán capaces de sumar y restar números de hasta tres dígitos con confianza, utilizando estrategias visuales y manipulativas que facilitan su aprendizaje y fomentan su autonomía.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y comprender la estructura de números de tres dígitos para facilitar la suma y resta.
- Aplicar estrategias visuales y manipulativas para realizar sumas sencillas de números de tres dígitos.
- Resolver problemas prácticos utilizando restas sencillas con números de tres dígitos.
- Expresar y comunicar de forma oral y escrita el procedimiento para sumar y restar números de tres dígitos.
- Reflexionar sobre los resultados obtenidos y verificar la exactitud de sus cálculos.

Recursos Necesarios

- Tarjetas con números de tres dígitos (al menos 30 tarjetas).
- Materiales manipulativos: bloques base diez (unidades, decenas y centenas) - suficientes para 20 estudiantes.
- Cuadernos y lápices para cada estudiante.
- Pizarra blanca y marcadores de colores.
- Proyector o computadora para mostrar imágenes y videos cortos relacionados con sumas y restas.
- Hojas impresas con ejercicios y problemas de suma y resta de tres dígitos.
- Juego de dados numéricos para generar números aleatorios de tres dígitos.
- Plantillas de organizadores gráficos para sumar y restar (con columnas para centenas, decenas y unidades).
- Reloj o temporizador para controlar tiempos de actividades.

Requisitos Previos

- Reconocimiento y lectura de números hasta el 999.
- Comprensión básica de la suma y resta con números de una y dos cifras.
- Habilidad para contar objetos y agrupar en decenas y unidades.
- Experiencia en trabajar en grupo y seguir instrucciones sencillas.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo los Números de Tres Dígitos y Sumando

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer y entender la estructura de los números de tres dígitos y comenzar a practicar sumas sencillas con ellos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra en la pizarra números de dos dígitos (ejemplo: 45, 78) y pregunta: "¿Quién me puede decir qué número es este? ¿Qué significa cada cifra?".
- **Estudiantes:** Responden reconociendo decenas y unidades y explican con sus palabras.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un pequeño cuento relacionado con un mercado donde un personaje tiene que sumar precios de frutas que son números de tres dígitos. Luego pregunta: "¿Les gustaría ayudarnos a sumar estos precios para saber cuánto pagar?".
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y muestran interés en participar para ayudar al personaje.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que aprender a sumar números de tres dígitos es útil para situaciones cotidianas como contar dinero o medir cantidades grandes.
- **Estudiantes:** Relacionan el aprendizaje con sus experiencias diarias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente presenta el concepto de número de tres dígitos mostrando bloques base diez para representar centenas, decenas y unidades. Se explica cómo se agrupan para formar números y se inicia con sumas sencillas usando estos bloques.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: "Construyendo números con bloques"

- **Objetivo:** Identificar y representar números de tres dígitos usando bloques base diez.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega bloques base diez a cada estudiante y dice: "Vamos a construir el número 243. ¿Cuántas centenas, decenas y unidades necesitamos?".
 - Guía a los estudiantes para que armen el número con los bloques y expliquen qué representan.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Número construido con bloques y explicación oral.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, pregunta "¿Por qué pusiste tantas centenas?", "¿Qué pasa si quito una decena?".

Actividad 2: "Sumas con bloques y tarjetas"

- **Objetivo:** Aplicar sumas sencillas con números de tres dígitos utilizando material manipulativo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Forma parejas y entrega a cada pareja dos tarjetas con números de tres dígitos y bloques base diez.
 - Indica: "Usen los bloques para representar cada número y luego sumen las cantidades. Anoten el resultado en su cuaderno."
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Resultado escrito y representación con bloques.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Circula entre parejas, formula preguntas: "¿Cómo saben que sumaron bien?", "¿Qué hacen si tienen más de diez unidades?".

Actividad 3: "Juego del dado y suma"

- **Objetivo:** Practicar suma de números de tres dígitos generados aleatoriamente.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica el juego: "Cada estudiante lanzará dados para formar un número de tres dígitos, luego lo sumará al número de su compañero."
 - Los estudiantes forman los números, suman y comparten el resultado con el grupo.

- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Resultados de sumas orales y escritas.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita, motiva y corrige errores en el cálculo.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proveer números más grandes para sumar o pedir que expliquen en un dibujo cómo hicieron la suma.
- Para estudiantes que requieren más apoyo: Trabajar con números más pequeños y usar bloques para contar físicamente, con ayuda individual del docente o un compañero tutor.

Transición:

Al terminar el juego, el docente invita a la plenaria para compartir lo aprendido y conectar con la siguiente sesión donde se abordará la resta con números de tres dígitos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada estudiante decir en voz alta una cosa que aprendió hoy sobre los números de tres dígitos y la suma.
- **Estudiantes:** Comparten ideas breves y claras.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo que más te gustó de sumar números grandes?
- ¿Qué parte te pareció más fácil y cuál más difícil?
- ¿Cómo te ayudaron los bloques para entender mejor la suma?

Retroalimentación:

El docente escucha las respuestas, reconoce los aciertos y aclara dudas de forma positiva y motivadora.

Transferencia:

Se anticipa que en la próxima sesión se aprenderá a restar números de tres dígitos y se recordará lo aprendido hoy.

Sesión 2: Explorando la Resta con Números de Tres Dígitos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Comprender la estructura de la resta con números de tres dígitos y practicar con ejemplos concretos y manipulativos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Recuerdan cómo sumamos números grandes? Hoy vamos a aprender a restarlos. ¿Quién me puede decir qué significa restar?"
- **Estudiantes:** Responden con sus ideas previas sobre la resta.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un problema: "Si en una caja hay 523 manzanas y se venden 246, ¿cuántas quedan? Vamos a resolverlo juntos."
- **Estudiantes:** Se interesan y se preparan para resolver el problema.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que la resta es útil para saber cuánto queda de algo después de quitar una cantidad.
- **Estudiantes:** Relacionan con situaciones cotidianas como comprar o compartir.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se usa nuevamente el material manipulativo para representar la resta con números de tres dígitos y se ejemplifica paso a paso cómo sustraer centenas, decenas y unidades.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: "Representando la resta con bloques"

- **Objetivo:** Visualizar y comprender la resta con números de tres dígitos usando bloques base diez.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Presenta el problema del mercado con 523 manzanas y 246 vendidas.
 - Indica a los estudiantes que representen 523 con bloques y luego quiten 246, contando lo que queda.
- **Organización:** Individual o en parejas.
- **Producto:** Representación física de la resta y resultado anotado.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Observa el proceso, pregunta: "¿Cómo sabes que quitaste 246?", "¿Qué hiciste con las decenas que no alcanzaban?".

Actividad 2: "Resolviendo ejercicios de resta con plantilla"

- **Objetivo:** Practicar la resta con números de tres dígitos usando organizadores gráficos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega hojas con columnas para centenas, decenas y unidades y varios ejercicios de resta.
 - Los estudiantes resuelven los ejercicios paso a paso anotando cada cifra y el resultado.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Ejercicios resueltos en plantilla.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Ayuda a quienes tienen dudas, revisa el procedimiento y fomenta la explicación oral.

Actividad 3: "Juego de roles: vendedor y comprador"

- **Objetivo:** Aplicar la resta en situaciones reales simuladas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza grupos de 3-4 estudiantes que simulan un mercado.
 - Un estudiante es vendedor con cierta cantidad de productos (número de tres dígitos) y otro comprador que "compra" cierta cantidad, haciendo la resta para saber cuántos quedan.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Resolución oral y representación escrita de la resta.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Modera, corrige errores y fomenta la comunicación entre estudiantes.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Proponer restas con números que requieran pedir prestado (regrouping) y explicar el proceso.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Usar sólo números sin pedir prestado y mostrar el proceso visualmente con bloques.

Transición:

El docente invita a que compartan en plenaria los resultados y experiencias para preparar el cierre donde reflexionarán sobre la importancia de la resta.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a los estudiantes que dibujen en su cuaderno una situación donde usaron la resta y escriban el resultado.
- **Estudiantes:** Dibujan y comparten con un compañero lo que hicieron.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Por qué es importante saber restar números grandes?
- ¿Qué estrategia te ayudó más para resolver las restas?
- ¿Cómo puedes saber si tu resultado es correcto?

Retroalimentación:

El docente felicita los esfuerzos y aclara dudas, destacando la importancia de verificar los resultados.

Transferencia:

Se anuncia que en la próxima sesión se practicarán sumas y restas juntas para resolver problemas más completos.

Sesión 3: Sumando y Restando para Resolver Problemas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Integrar y aplicar las habilidades de suma y resta con números de tres dígitos para resolver problemas prácticos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Presenta brevemente lo trabajado en sesiones anteriores y pregunta: "¿Quién recuerda cómo sumar y restar números grandes? Hoy usaremos esas habilidades para resolver problemas."
- **Estudiantes:** Responden y se motivan para aplicar lo aprendido.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta una historia donde un grupo organiza una fiesta y debe calcular cantidades de comida y bebida con sumas y restas.
- **Estudiantes:** Se interesan en ayudar y resolver los problemas.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona las operaciones con situaciones reales que los estudiantes pueden enfrentar.
- **Estudiantes:** Comprenden la utilidad práctica del aprendizaje.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se presentan problemas escritos y visuales que requieren sumar y restar números de tres dígitos, con apoyo de material manipulativo y organizadores gráficos para facilitar la comprensión.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: "Resolviendo problemas en equipo"

- **Objetivo:** Aplicar la suma y resta para resolver problemas cotidianos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide la clase en grupos de 4 y entrega una ficha con un problema que involucra sumar y restar números de tres dígitos.
 - Los estudiantes leen, analizan, discuten y resuelven el problema usando bloques, dibujos o números.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Solución escrita y explicación oral del procedimiento.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita, formula preguntas para guiar: "¿Qué operaciones necesitas?", "¿Cómo verifican su respuesta?".

Actividad 2: "Comparte tu solución"

- **Objetivo:** Comunicar claramente el proceso y resultado de una suma o resta.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta su problema y solución al resto de la clase.
 - Los demás estudiantes hacen preguntas o comentarios.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentaciones orales y discusión grupal.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Modera, retroalimenta y destaca buenas prácticas comunicativas.

Diferenciación:

- Para estudiantes rápidos: Proponer problemas adicionales con números más grandes o con más pasos.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Ofrecer problemas más sencillos y acompañamiento individual durante la actividad.

Transición:

Invitar a los estudiantes a reflexionar sobre cómo usarán estas habilidades fuera del aula.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a cada estudiante escribir en una tarjeta "Hoy aprendí que..." y compartir una idea con un compañero.
- **Estudiantes:** Escriben y comparten sus aprendizajes.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te ayuda saber sumar y restar números grandes en tu vida diaria?
- ¿Qué estrategias usaste para resolver los problemas?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez que sumes o restes?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios positivos, reconoce el esfuerzo y sugiere seguir practicando.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a observar situaciones en casa o en la calle donde puedan usar sumas y restas de números grandes.

Tarea o reto:

Resolver en casa tres problemas sencillos de suma y resta con números de tres dígitos y dibujar una situación relacionada.

Evaluación

Tipo de evaluación: Se realiza evaluación diagnóstica al inicio de la primera sesión para conocer conocimientos previos; evaluación formativa durante las actividades de desarrollo en cada sesión mediante observación y retroalimentación; y evaluación sumativa al final de la tercera sesión a través de la presentación de soluciones a problemas y la tarea asignada.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y representa correctamente números de tres dígitos con material manipulativo (Objetivo 1).
- Realiza sumas sencillas de números de tres dígitos utilizando estrategias visuales y manipulativas (Objetivo 2).
- Aplica la resta con números de tres dígitos en problemas prácticos (Objetivo 3).
- Comunica de forma oral y escrita los procedimientos de suma y resta (Objetivo 4).
- Verifica la exactitud de sus resultados y reflexiona sobre su aprendizaje (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para observar participación y uso correcto de estrategias; rúbrica para evaluar la presentación oral y escrita de soluciones; portafolio con ejercicios resueltos; y autoevaluación mediante preguntas de reflexión.

Evidencias de aprendizaje: Números contruidos con bloques, ejercicios escritos de suma y resta, resultados en juegos y problemas resueltos en grupo, presentaciones orales y tarjetas de reflexión final.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

¿Alguna vez has ido a la tienda con tu familia y ayudado a contar el dinero para comprar algo? Imagina que quieres comprar un juguete que cuesta 245 pesos y tienes 300 pesos contigo. ¿Cuánto te quedará después de la compra? Para responder a esta pregunta, necesitamos saber cómo sumar y restar números grandes, ¡con tres dígitos!

En nuestra vida diaria, usamos sumas y restas todos los días: cuando contamos cuántos lápices tenemos, cuando compartimos juguetes con amigos o cuando contamos los días para una fiesta especial o vacaciones. Saber sumar y restar números de tres dígitos nos ayuda a resolver problemas reales y nos hace sentir más seguros con los números. Durante estas tres sesiones, vamos a aprender juntos cómo sumar y restar números que tienen hasta tres dígitos. No te preocupes si al principio te parece difícil, porque trabajaremos paso a paso, con juegos, dibujos y actividades que harán que aprender sea divertido y fácil. Además, podrás ayudar a tu familia y amigos con las compras y otras actividades que requieren contar y calcular.

¡Ahora, vamos a comenzar esta aventura matemática con mucha energía y ganas de aprender!

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Contexto: Evaluar la participación y disposición de estudiantes de primaria (6-11 años) durante la fase inicial del plan de clase "¡Sumemos y Restemos con Números de Tres Dígitos!" para asegurar una actitud positiva y activa frente al aprendizaje de sumas y restas sencillas de tres dígitos.

Criterios	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Atención y escucha activa El estudiante presta atención y sigue instrucciones con interés.	Escucha atentamente, mantiene contacto visual y sigue todas las instrucciones sin distraerse.	Escucha la mayor parte del tiempo y sigue la mayoría de las instrucciones.	Se distrae frecuentemente y requiere recordatorios para seguir instrucciones.

Criterios	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Participación verbal El estudiante responde preguntas, expresa ideas o hace comentarios relacionados al tema.	Responde con confianza, aporta ideas y pregunta cuando tiene dudas.	Responde cuando se le pregunta y aporta alguna idea o comentario.	Rara vez responde o participa verbalmente.
Actitud frente a la actividad El estudiante muestra interés, motivación y disposición para iniciar el aprendizaje.	Muestra entusiasmo, está motivado y dispuesto a participar activamente.	Muestra interés moderado, participa cuando se le invita.	Muestra poco interés o resistencia a participar.
Respeto y colaboración El estudiante respeta turnos, escucha a compañeros y sigue las normas del grupo.	Respeto siempre a compañeros y docente, espera su turno y coopera en la dinámica.	Generalmente respeta y colabora, aunque requiere algunos recordatorios.	Interrumpe, no respeta turnos o dificulta la dinámica grupal.

Indicaciones para el docente:

- Observar y registrar comportamientos durante la fase de inicio (primeros 15-20 minutos de la sesión).
- Utilizar lenguaje sencillo para explicar a los estudiantes qué se espera de ellos en cuanto a participación y actitud.
- Valorar el esfuerzo y la mejora, más allá de la perfección, para motivar la participación continua.
- Adaptar estrategias para incluir a estudiantes con diferentes estilos y necesidades, en coherencia con la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para las tres sesiones de 1 hora cada una, se proponen mecánicas de juego simples, motivadoras y alineadas con los objetivos de aprender sumas y restas sencillas de números de tres dígitos. Estas actividades buscan reforzar el aprendizaje de forma lúdica, manteniendo la atención y promoviendo la participación activa sin perder foco en el contenido.

Sesión 1: "Carrera de Sumas"

- **Mecánica:** Los estudiantes forman equipos pequeños (3-4 integrantes). Cada equipo avanza en un tablero de recorrido al resolver correctamente sumas de tres dígitos planteadas en tarjetas.
- **Implementación:** El docente muestra una tarjeta con una suma sencilla (ej. $234 + 152$). Los equipos discuten y escriben la respuesta en un pizarrón pequeño o papel. El equipo que responde correctamente primero avanza una

casilla.

- **Motivación:** Al avanzar, los equipos reciben pequeñas recompensas simbólicas (stickers, puntos) y pueden desbloquear "ayudas" para la siguiente ronda (ej. usar una calculadora básica una vez).
- **Objetivo reforzado:** Practicar la suma de números de tres dígitos con rapidez y precisión.

Sesión 2: "Batalla de Restas"

- **Mecánica:** Juego tipo "duelo" donde dos estudiantes compiten para resolver restas de tres dígitos planteadas en pantalla o tarjetas.
- **Implementación:** El docente presenta una resta (ej. $512 - 247$). Los dos estudiantes escriben la respuesta en un papel y la muestran al docente simultáneamente. Quien responda correctamente y más rápido gana un punto.
- **Motivación:** Se acumulan puntos para ganar medallas al final de la sesión. Se promueve el espíritu de competencia sana y colaboración, ya que después pueden explicar cómo resolvieron el problema.
- **Objetivo reforzado:** Afianzar la resta con números de tres dígitos y fomentar rapidez mental.

Sesión 3: "Construyendo Problemas"

- **Mecánica:** Los estudiantes crean sus propios problemas de suma y resta con números de tres dígitos para que sus compañeros los resuelvan.
- **Implementación:** En parejas o grupos pequeños, los alumnos inventan un problema sencillo (ej. "Si tengo 345 canicas y regalo 128, ¿cuántas me quedan?"). Luego intercambian problemas con otro grupo para resolverlos.
- **Motivación:** Se otorgan "puntos creatividad" por problemas originales y "puntos precisión" por respuestas correctas. Se fomenta la colaboración y el pensamiento crítico.
- **Objetivo reforzado:** Comprender la aplicación práctica de sumas y restas de tres dígitos y desarrollar habilidades de formulación y resolución de problemas.

Consideraciones Generales

- Se recomienda usar recursos visuales coloridos y materiales manipulativos para apoyar el juego.
- Las actividades permiten múltiples formas de representación y expresión, siguiendo el Diseño Universal para el Aprendizaje.
- El docente debe monitorear y facilitar para asegurar que el juego no se convierta en distracción, manteniendo el foco en el aprendizaje.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Estas herramientas están diseñadas para ser rápidas, efectivas y adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años), alineadas con la metodología de Diseño Universal para el Aprendizaje. Permiten monitorear el progreso en cada sesión y ajustar la enseñanza según las necesidades de los alumnos.

Sesión 1: Introducción y comprensión básica de sumas y restas de 3 dígitos

- **Mini quiz oral de 5 minutos:**

- Preguntar a cada estudiante tres sumas sencillas de tres dígitos (ej. $142 + 235$) para resolver mentalmente o en papel.
- Preguntas rápidas de “¿Qué pasa si sumamos/restamos 0?” para verificar comprensión conceptual.

- **Autoevaluación con tarjetas de colores:**

- Al final de la sesión, cada alumno muestra una tarjeta verde (entiendo bien), amarilla (necesito ayuda) o roja (no entiendo) para indicar su nivel de confianza con las sumas y restas vistas.

Sesión 2: Práctica guiada y resolución de problemas sencillos

- **Lista de verificación rápida para el docente:**

- Mientras los estudiantes resuelven ejercicios, el docente marca si el alumno realiza correctamente la suma/resta, si usa estrategias adecuadas (como descomponer números), y si mantiene la alineación correcta de las cifras.

- **Ejercicio de pares “Explica a tu compañero”:**

- Después de resolver un problema, los alumnos explican oralmente a un compañero cómo lo hicieron; el docente escucha para evaluar comprensión y comunicación.

Sesión 3: Consolidación y evaluación informal

- **Juego de “Resuelve y gana”:**

- En grupos pequeños, los estudiantes resuelven problemas de suma y resta de tres dígitos en un tiempo determinado. El docente observa participación y aciertos para identificar áreas de dificultad.

- **Autoevaluación con rúbrica simplificada:**

- Los estudiantes califican su desempeño en tres aspectos (comprensión, precisión, confianza) usando emoticones o dibujos (por ejemplo, cara feliz, neutra o triste).

- **Preguntas rápidas de cierre:**

- Preguntar a los estudiantes dos sumas y dos restas para resolver en 3 minutos, verificando resultados para medir avance final.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje: ¡Sumemos y Restemos con Números de Tres Dígitos!

Objetivos de aprendizaje:

- Comprender y aplicar el concepto de suma y resta con números de tres dígitos.
- Realizar operaciones sencillas de suma y resta con números de tres dígitos con apoyo visual o manipulativos.

- Desarrollar estrategias para resolver problemas matemáticos básicos usando sumas y restas de tres dígitos.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	En proceso (2)	Necesita apoyo (1)
Comprensión de la suma y resta de números de tres dígitos	Demuestra comprensión clara y consistente de los conceptos, explica con sus propias palabras y aplica correctamente en todas las actividades.	Comprende los conceptos y aplica correctamente en la mayoría de las actividades con mínima ayuda.	Entiende parcialmente los conceptos, requiere apoyo frecuente para aplicar las operaciones.	No demuestra comprensión clara; presenta dificultades para identificar cuándo sumar o restar.
Resolución de operaciones (suma y resta) con números de tres dígitos	Resuelve operaciones correctamente y de forma autónoma, usando estrategias adecuadas y sin errores.	Resuelve operaciones con pocos errores y requiere poca ayuda para completar las actividades.	Resuelve algunas operaciones pero con errores frecuentes y necesita apoyo para corregirlas.	Tiene dificultades para realizar las operaciones, incluso con apoyo visual o manipulativos.
Uso de estrategias y recursos visuales o manipulativos	Usa estrategias variadas y recursos de forma efectiva para comprender y resolver problemas.	Utiliza estrategias básicas y manipulativos con ayuda para resolver las operaciones.	Reconoce estrategias y recursos pero no los aplica correctamente sin guía constante.	No utiliza estrategias ni recursos o los usa de forma incorrecta.
Participación y actitud durante las sesiones	Participa activamente, muestra interés y colabora con sus compañeros con actitud positiva.	Participa de manera regular y muestra interés en el desarrollo de la clase.	Participa ocasionalmente, requiere motivación para involucrarse en las actividades.	No participa o muestra desinterés en las actividades y sesiones.

Nota para docentes: Esta rúbrica se puede aplicar al finalizar cada sesión para monitorear el progreso y ajustar las estrategias de enseñanza según las necesidades de los estudiantes, respetando la diversidad y fomentando la inclusión mediante múltiples formas de representación y expresión.