

<h1>La Tienda de los Retos: ¡Sumemos números de dos dígitos!</h1>

Matemáticas | Aritmética | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

En este plan de dos sesiones, los estudiantes aprenderán a sumar números de dos dígitos utilizando materiales concretos, dibujos, descomposición y el algoritmo vertical. El aprendizaje se desarrollará mediante el reto “Organizar una merienda para el grupo”, una situación cercana en la que deberán calcular cuántos objetos tienen, cuánto deben pagar o cuántos productos necesitan reunir.

Durante las actividades, los estudiantes explorarán primero las cantidades con bloques base diez, tarjetas y monedas de papel. Después representarán las sumas mediante decenas y unidades, resolverán operaciones con y sin reagrupación y comprobarán sus respuestas utilizando diferentes estrategias. Trabajarán en parejas y equipos pequeños, explicando cómo pensaron y escuchando las soluciones de sus compañeros.

El reto favorece el aprendizaje activo porque los estudiantes no solo repiten operaciones: deben tomar decisiones, representar cantidades, justificar sus procedimientos y encontrar errores. La suma de dos dígitos es importante porque aparece al contar objetos, calcular precios, reunir puntos en un juego, saber cuántos materiales hay en el aula o planear una compra. Al finalizar, cada equipo diseñará una pequeña compra y explicará cómo obtuvo el total. Así, la matemática se relaciona con situaciones reales y se fortalece la confianza para resolver problemas cotidianos.

Objetivos de Aprendizaje

- **Representar** sumas de dos dígitos mediante material concreto, dibujos y descomposición en decenas y unidades.
- **Resolver** sumas de dos dígitos con y sin reagrupación, utilizando el procedimiento horizontal y vertical.
- **Explicar** oralmente y por escrito los pasos utilizados para encontrar el resultado de una suma.
- **Comprobar** resultados mediante una estrategia diferente, como contar, descomponer o utilizar material base diez.
- **Aplicar** la suma de dos dígitos para resolver un reto relacionado con compras y organización de objetos.

Recursos Necesarios

- 20 tarjetas con números de dos dígitos y 20 tarjetas con dibujos de productos.
- Material base diez: mínimo 10 barras de decena y 20 cubitos por equipo de 3 o 4 estudiantes.
- Monedas y billetes de papel de valores pequeños.
- Hojas blancas, hojas cuadriculadas, lápices, colores, borradores y marcadores.
- Pizarrón, plumones y cinta adhesiva.
- 4 sobres o cajas pequeñas para organizar las estaciones de trabajo.

- Fichas impresas con sumas de dos dígitos y problemas contextualizados.
- Lista de cotejo del docente y tarjetas de autoevaluación.
- Recurso audiovisual opcional: video corto de menos de 3 minutos sobre decenas y unidades, por ejemplo, un recurso de Khan Academy en Español o video elaborado por el docente.
- Herramienta digital opcional: pizarra colaborativa Jamboard, Canva o presentación interactiva de PowerPoint/Google Slides.

Requisitos Previos

- Reconocer y leer números naturales de hasta dos dígitos.
- Identificar el valor posicional de las decenas y las unidades.
- Contar de uno en uno y de diez en diez.
- Resolver sumas sencillas de una cifra.
- Comparar cantidades y organizar objetos en grupos de diez.
- Escuchar instrucciones, trabajar en parejas o equipos y explicar procedimientos sencillos.

Actividades

Sesión 1: El reto de preparar la merienda

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito de la sesión: Reconocer que sumar sirve para reunir cantidades y comenzar a representar números de dos dígitos usando decenas y unidades.

Activación de conocimientos previos: “Decenas y unidades con las manos” (4 minutos)

- **Docente:** Escribe en el pizarrón los números 24 y 31. Pregunta: “¿Cuántas decenas tiene cada número? ¿Cuántas unidades quedan?”.
- **Estudiantes:** Responden oralmente y representan cada número con dibujos de barras para las decenas y puntos para las unidades.
- **Docente:** Pide contar de diez en diez hasta 40 y luego agregar unidades: “Si tengo 2 decenas y 4 unidades, ¿qué número formo?”.

Motivación y contextualización: “La merienda del grupo” (6 minutos)

El docente muestra tarjetas con 23 jugos y 18 frutas, representadas mediante dibujos, y plantea: “Nuestra clase organizará una merienda. Tenemos 23 jugos y conseguimos 18 frutas. ¿Cuántos productos tenemos en total?”.

- **Docente:** Presenta el reto sin explicar todavía el procedimiento. Pregunta: “¿Qué necesitamos averiguar? ¿Cómo podríamos saber la respuesta sin contar todo desde uno?”.
- **Estudiantes:** Comparten ideas, hacen estimaciones y comentan experiencias de sumar objetos o precios.
- **Docente:** Explica: “Hoy investigaremos distintas maneras de sumar números de dos dígitos. Al final de la sesión tendremos una primera estrategia para ayudar a organizar la merienda”.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos.

Presentación del contenido: El docente introduce la suma como la acción de juntar cantidades. Evita comenzar con una regla memorizada y utiliza primero el material concreto. En el pizarrón representa $23 + 18$ como 2 decenas y 3 unidades más 1 decena y 8 unidades. Pregunta: “¿Cuántas decenas tenemos? ¿Cuántas unidades tenemos? ¿Podemos cambiar 10 unidades por una decena?”. A partir de las respuestas, muestra que 11 unidades pueden convertirse en 1 decena y 1 unidad. Finalmente escribe:

$$23 + 18 = (20 + 3) + (10 + 8) = 30 + 11 = 41.$$

Se aclara que la reagrupación significa cambiar diez unidades por una decena, no “llevar” un número sin comprender su valor.

Actividad 1: “Construyo y junto” (15 minutos)

Objetivo específico: Representar sumas de dos dígitos con decenas y unidades.

Organización: Equipos de 3 o 4 estudiantes.

- **Docente:** Entrega a cada equipo barras de decena, cubitos y dos tarjetas numéricas, por ejemplo, 24 y 13.
- **Estudiantes:** Construyen el primer número con 2 barras y 4 cubitos; luego construyen el segundo con 1 barra y 3 cubitos.
- **Docente:** Indica: “Junten primero las decenas y después las unidades. Ahora cuenten cuántas decenas y unidades hay en total”.
- **Estudiantes:** Registran en una hoja: $24 + 13 = 37$ y dibujan las barras y cubitos utilizados.
- Los equipos repiten el procedimiento con $32 + 15$ y $41 + 26$.

Producto o evidencia: Hoja con tres representaciones concretas, dibujos y resultados.

Rol del docente: Observa si los estudiantes distinguen decenas de unidades. Pregunta: “¿Qué representa esta barra? ¿Por qué no podemos colocar una unidad en la columna de las decenas? ¿Cómo supieron el resultado?”.

Actividad 2: “Detectives de la reagrupación” (15 minutos)

Objetivos específicos: Resolver sumas con y sin reagrupación y explicar el procedimiento.

Organización: Parejas.

- **Docente:** Entrega tarjetas con las operaciones $26 + 17$, $35 + 24$, $48 + 16$ y $52 + 27$.

- **Estudiantes:** Resuelven cada suma usando primero la descomposición: unidades con unidades y decenas con decenas.
- **Docente:** Dice: “Cuando las unidades formen 10 o más, agrupen diez cubitos, cámbienlos por una barra y dibujen el cambio”.
- **Estudiantes:** Escriben una explicación breve, por ejemplo: “ $6 + 7 = 13$. Cambio 10 unidades por 1 decena y queda 3 unidades”.
- Después comparan sus respuestas con otra pareja y revisan si coinciden.

Producto o evidencia: Tarjetas resueltas y explicación escrita de al menos una reagrupación.

Rol del docente: Formula preguntas guía: “¿Qué sumamos primero? ¿Qué hacemos con diez unidades? ¿El resultado puede ser menor que uno de los sumandos?”. Corrige errores señalando el valor posicional, sin dar inmediatamente la respuesta.

Actividad 3: “Primer intento del reto” (15 minutos)

Objetivo específico: Aplicar la suma a una situación real.

Organización: Equipos de 3 o 4 estudiantes.

Cada equipo recibe una ficha: “En la merienda hay 23 jugos, 18 frutas y 14 galletas. ¿Cuántos productos hay en total?”.

- **Estudiantes:** Eligen si resolverán con material concreto, dibujo, descomposición o algoritmo vertical.
- **Docente:** Indica: “No basta escribir el resultado. Deben mostrar cómo pensaron y preparar una explicación para otro equipo”.
- Los equipos resuelven primero $23 + 18$ y luego agregan 14 al resultado.
- Un representante explica el procedimiento; los demás pueden hacer preguntas.

Producto o evidencia: Cartel pequeño con el problema, operación, representación y respuesta escrita.

Rol del docente: Verifica que el grupo comprenda que se están reuniendo tres cantidades. Pregunta: “¿Pueden resolver primero dos cantidades y después sumar la tercera? ¿Cómo comprobarían su respuesta?”.

Diferenciación y transición

Para quienes necesitan apoyo, el docente proporciona una tabla con columnas de decenas y unidades, cubos de color diferente y sumas sin reagrupación antes de avanzar. También permite explicar oralmente en lugar de escribir toda la respuesta. Quienes terminan antes inventan una suma de dos dígitos cuyo resultado sea mayor que 60, la representan con material y retan a otra pareja. La transición se realiza diciendo: “Ya construimos las cantidades y resolvimos el primer reto; ahora guardaremos nuestras estrategias porque en la próxima sesión las usaremos para revisar y mejorar la solución”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

Resumen y anticipo

- **Docente:** Pide completar oralmente tres frases: “Para sumar dos dígitos primero...”, “Las unidades se colocan...”, “Si reúno diez unidades...”.
- **Estudiantes:** Responden: “sumo unidades y decenas”, “debajo de las unidades” y “las cambio por una decena”.
- **Docente:** Felicita las estrategias y anticipa: “En la siguiente sesión aprenderemos a organizar estas sumas en forma vertical y comprobaremos cuál solución ayuda mejor a resolver el reto de la merienda”.

Sesión 2: Organizamos, comprobamos y explicamos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 5 minutos.

Propósito de la sesión: Recuperar lo aprendido sobre decenas, unidades y reagrupación para resolver correctamente sumas de dos dígitos y completar el reto.

- **Docente:** Muestra la operación $27 + 16$ y pregunta: “¿Qué debemos sumar primero? ¿Qué hacemos si obtenemos 13 unidades?”.
- **Estudiantes:** Responden usando cubitos o movimientos de dedos y explican el cambio de diez unidades por una decena.
- **Docente:** Conecta con la sesión anterior: “Ayer resolvimos con dibujos y material. Hoy aprenderemos a escribirlo de manera ordenada para que sea fácil revisar”.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 35 minutos.

Presentación del contenido: El docente coloca en el pizarrón una tabla de valor posicional con las columnas **decenas** y **unidades**. Modela $27 + 16$, alineando unidades debajo de unidades y decenas debajo de decenas. Los estudiantes predicen cada paso antes de escribirlo:

D	U
2	7
+	1 6
———	
4	3

El docente explica que $7 + 6 = 13$: se escriben 3 unidades y se cambia una decena, que se agrega a la columna de decenas. Se compara con la representación concreta para evitar la memorización sin sentido.

Actividad 4: “La escalera de estrategias” (12 minutos)

Objetivos específicos: Resolver sumas de dos dígitos y comprobar resultados.

Organización: Parejas.

- **Docente:** Entrega una ficha con tres columnas: “Descompongo”, “Alineo” y “Compruebo”.

- **Estudiantes:** Resuelven $34 + 25$ primero con descomposición: $30 + 20$ y $4 + 5$.
- Luego escriben la misma operación en forma vertical, cuidando que las unidades queden debajo de las unidades.
- Comprueban el resultado con barras y cubitos o mediante una suma mental por partes.
- **Docente:** Pregunta: “¿Las dos estrategias dieron el mismo resultado? ¿Qué error aparecería si colocamos el 3 debajo del 5?”.

Producto o evidencia: Ficha con la misma suma resuelta y comprobada de dos maneras.

Rol del docente: Observa la alineación de las cifras, solicita explicaciones y utiliza códigos sencillos: una marca para “unidades bien colocadas” y otra para “revisar la reagrupación”.

Actividad 5: “Estaciones de compras” (13 minutos)

Objetivo específico: Aplicar sumas de dos dígitos a problemas cotidianos.

Organización: Equipos de 3 o 4 estudiantes.

Se organizan tres estaciones:

- **Estación 1: Frutas.** Resolver: “Hay 28 manzanas y 17 peras. ¿Cuántas frutas hay?”.
- **Estación 2: Materiales.** Resolver: “La escuela tiene 36 lápices y recibe 29 más. ¿Cuántos lápices tiene ahora?”.
- **Estación 3: Puntos del equipo.** Resolver: “Un equipo obtuvo 45 puntos en la primera ronda y 18 en la segunda. ¿Cuántos puntos consiguió?”.
- **Docente:** Explica que cada equipo tendrá aproximadamente cuatro minutos por estación y debe dejar escrita la operación, el resultado y una forma de comprobarlo.
- **Estudiantes:** Leen, subrayan los datos, identifican la pregunta, resuelven y rotan cuando escuchan la señal.
- **Docente:** Pregunta: “¿Qué cantidades se están juntando? ¿Cómo saben que la respuesta tiene sentido? ¿Pueden estimar si el resultado estará cerca de 40, 50 o 60?”.

Producto o evidencia: Tres fichas de problemas resueltas y comprobadas.

Actividad 6: “Solución final del reto” (10 minutos)

Objetivo específico: Crear y explicar una solución matemática para la organización de la merienda.

Organización: Equipos de 3 o 4 estudiantes.

- **Docente:** Entrega a cada equipo tarjetas de productos con cantidades. Indica: “Elijan dos o tres productos y calculen cuántos tendrán en total. Después creen una compra diferente para otro equipo”.
- **Estudiantes:** Eligen tarjetas, escriben la situación, representan la suma, resuelven y comprueban el resultado.
- Un integrante explica la solución con la frase: “Primero..., después..., por eso...”.
- Otro equipo revisa usando la lista: “¿La operación corresponde al problema? ¿Las cifras están alineadas? ¿La respuesta tiene unidad?”.

Producto o evidencia: Cartel final con problema, operación, procedimiento, comprobación y respuesta completa.

Rol del docente: Facilita la toma de decisiones, observa la participación y pregunta: “¿Por qué escogieron esa estrategia? ¿Qué evidencia demuestra que su respuesta es correcta?”.

Diferenciación y transiciones

Para estudiantes que requieren apoyo, se ofrecen problemas con dibujos, una tabla de decenas y unidades y operaciones con números más pequeños. Pueden trabajar con un compañero tutor y utilizar bloques base diez durante todo el proceso. Para quienes terminan antes, se propone crear un problema con tres sumandos de dos dígitos, resolverlo de dos maneras y explicar cuál método resulta más rápido. Las transiciones se realizan mediante una señal sonora y una instrucción visible en el pizarrón: “Leo, organizo, sumo, compruebo y explico”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos.

Síntesis colectiva: “El camino de una suma” (7 minutos)

- **Docente:** Dibuja cinco círculos conectados en el pizarrón: leer, separar, alinear, sumar y comprobar.
- **Estudiantes:** Explican qué ocurre en cada paso y colocan ejemplos breves, como “34 tiene 3 decenas y 4 unidades”.
- **Docente:** Resuelve con el grupo $46 + 27$ y solicita que los estudiantes indiquen cada paso con una tarjeta de color.

Reflexión metacognitiva y ticket de salida (6 minutos)

Cada estudiante responde individualmente:

- “¿Qué hago primero cuando sumo dos números de dos dígitos?”.
- “¿Cómo sé que debo cambiar diez unidades por una decena?”.
- “¿Qué estrategia usé para comprobar mi resultado y por qué me ayudó?”.

Además, resuelve $38 + 24$ y representa al menos una reagrupación.

Retroalimentación inmediata (4 minutos)

Docente: Revisa algunos tickets mientras los estudiantes trabajan. Selecciona un ejemplo correcto y uno con un error frecuente, sin mencionar nombres. Pregunta al grupo: “¿Dónde está el error? ¿Cómo podríamos corregirlo?”. Devuelve los trabajos con comentarios breves: “Alineaste bien las cifras”, “Explica cómo reagrupaste” o “Comprueba nuevamente las unidades”.

Transferencia y tarea-reto (3 minutos)

El docente conecta el aprendizaje con casa: “Mañana pueden sumar las cantidades de dos tipos de frutas, juguetes o materiales que tengan en casa”. Como tarea opcional, cada estudiante inventa un problema de compra usando dos números de dos dígitos, lo resuelve y lo comprueba con un dibujo o una segunda estrategia. Se cierra con la frase: “Sumar es juntar, organizar y comprobar”.

Evaluación

Estrategia de evaluación

Tipo y momentos de evaluación

- **Diagnóstica:** Durante la activación de conocimientos previos de la sesión 1, mediante preguntas sobre decenas, unidades y conteo de diez en diez.
- **Formativa:** Durante las actividades 1, 2, 3, 4 y 5, mediante observación directa, preguntas guía, revisión de representaciones y retroalimentación inmediata.
- **Sumativa:** En la actividad 6 y el ticket de salida de la sesión 2, valorando la resolución, explicación y comprobación de una suma de dos dígitos.

Criterios de evaluación

- **Representa** correctamente decenas y unidades en una suma, relacionado con el objetivo 1.
- **Resuelve** sumas de dos dígitos con y sin reagrupación, relacionado con el objetivo 2.
- **Explica** con orden los pasos utilizados y emplea vocabulario como decena, unidad, sumar y resultado, relacionado con el objetivo 3.
- **Comprueba** el resultado utilizando una estrategia diferente, relacionado con el objetivo 4.
- **Aplica** la suma para solucionar un problema contextualizado y comunica una respuesta completa, relacionado con el objetivo 5.

Instrumentos sugeridos

- Lista de cotejo del docente con los cinco criterios.
- Registro de observación durante el trabajo en parejas y equipos.
- Rúbrica sencilla para el cartel final: representación, procedimiento, exactitud, comprobación y explicación.
- Autoevaluación mediante las preguntas del ticket de salida.
- Coevaluación entre equipos durante la revisión de los carteles.

Evidencias de aprendizaje

- Hojas con representaciones de sumas mediante barras, cubitos y dibujos.
- Tarjetas de operaciones resueltas con explicación de la reagrupación.
- Fichas de problemas de las estaciones de compras.
- Cartel final del reto de la merienda.
- Ticket de salida con la suma $38 + 24$, su representación y una estrategia de comprobación.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar las dos sesiones, los estudiantes podrán:

- Resolver sumas de números de dos dígitos, con y sin reagrupación.
- Representar las sumas utilizando material concreto, dibujos, descomposición y el algoritmo vertical.
- Explicar cómo obtuvieron sus resultados y comprobar si son razonables.
- Aplicar la suma de dos dígitos para resolver situaciones relacionadas con compras y organización de una tienda.
- Trabajar en equipo para analizar un reto, tomar decisiones y comunicar una solución.

Reto central

La tienda del salón necesita organizar sus productos y calcular cuánto dinero debe pagar cada cliente. Los estudiantes asumirán el papel de vendedores, compradores y encargados de las cuentas. Su reto será resolver correctamente las compras y crear una pequeña tienda con precios, productos y comprobantes.

Ejemplos prácticos de suma de dos dígitos

Situación	Operación	Respuesta esperada	Aprendizaje relacionado
En la tienda hay 24 lápices rojos y 13 lápices azules. ¿Cuántos lápices hay en total?	$24 + 13$	37 lápices	Sumar unidades y decenas sin reagrupación.
Una estudiante compra un cuaderno de 28 pesos y una caja de colores de 35 pesos. ¿Cuánto debe pagar?	$28 + 35$	63 pesos	Sumar con reagrupación de unidades.
En la mañana se vendieron 46 frutas y en la tarde 27. ¿Cuántas frutas se vendieron durante el día?	$46 + 27$	73 frutas	Resolver una situación cotidiana usando el algoritmo vertical.
Un estante tiene 32 cuentos y otro tiene 19. ¿Cuántos cuentos hay en los dos estantes?	$32 + 19$	51 cuentos	Representar una suma con dibujos, bloques o monedas.
La tienda recibió 57 galletas en la mañana y 36 por la tarde. ¿Cuántas galletas recibió en total?	$57 + 36$	93 galletas	Resolver sumas con reagrupación y comprobar el resultado.

Sesión 1: Descubrimos el reto y calculamos compras

Duración: 60 minutos.

Inicio: Presentación del reto — 10 minutos

El docente presenta una pequeña tienda de aula con productos de juguete o imágenes de útiles escolares, alimentos y juguetes. Cada producto debe tener un precio de dos dígitos.

- Lápiz: 12 pesos.

- Cuaderno: 28 pesos.
- Colores: 35 pesos.
- Libro: 46 pesos.
- Rompecabezas: 57 pesos.

El docente plantea la pregunta guía: “¿Cómo podemos ayudar a los clientes a saber cuánto deben pagar cuando compran dos productos?”.

Los estudiantes comentan experiencias relacionadas con comprar, sumar precios y recibir productos en una tienda. No es necesario utilizar dinero real; pueden usarse billetes y monedas de papel.

Exploración del problema — 15 minutos

En equipos de tres o cuatro integrantes, los estudiantes reciben tarjetas con productos y precios. Cada equipo debe elegir dos productos y calcular el total.

Ejemplo:

- Cuaderno: 28 pesos.
- Colores: 35 pesos.
- Operación: $28 + 35 = 63$.

Los estudiantes pueden resolver la operación de diferentes maneras:

- Con bloques base diez: 2 decenas y 8 unidades más 3 decenas y 5 unidades.
- Descomponiendo: $20 + 30 = 50$ y $8 + 5 = 13$; después, $50 + 13 = 63$.
- Usando una recta numérica: avanzar 28 y luego 35.
- Con el algoritmo vertical.

Ejemplo guiado con reagrupación

Para resolver $28 + 35$, el docente puede orientar con preguntas:

- ¿Cuántas unidades hay en total? $8 + 5 = 13$.
- ¿Podemos dejar 13 unidades en la columna de unidades? No, porque 10 unidades forman una decena.
- ¿Qué hacemos con las 10 unidades? Las cambiamos por 1 decena.
- ¿Cuántas decenas quedan? $2 + 3 + 1 = 6$.
- ¿Cuál es el total? 63.

Trabajo colaborativo: Los primeros clientes — 25 minutos

Cada equipo recibe tres tarjetas de clientes. Debe calcular el total de cada compra y registrar la información en un comprobante.

Cliente	Compra	Operación	Total
---------	--------	-----------	-------

Cliente 1	Lápiz y cuaderno	$12 + 28$	40 pesos
Cliente 2	Colores y libro	$35 + 46$	81 pesos
Cliente 3	Cuaderno y rompecabezas	$28 + 57$	85 pesos

En cada comprobante, los estudiantes deben incluir:

- Los nombres o dibujos de los productos.
- Los precios.
- La operación.
- El resultado.
- Una representación o explicación breve de cómo resolvieron.

Cierre de la sesión — 10 minutos

Cada equipo comparte una operación. El docente invita a los estudiantes a comparar estrategias y pregunta:

- ¿Qué fue fácil y qué fue difícil?
- ¿En qué sumas tuvimos que formar una nueva decena?
- ¿Cómo podemos saber si nuestro resultado tiene sentido?

Como comprobación rápida, los estudiantes responden individualmente:

- $24 + 13 = 37$.
- $39 + 24 = 63$.
- ¿En cuál de las dos operaciones fue necesario reagrupar?

Sesión 2: Construimos y resolvemos la tienda de los retos

Duración: 60 minutos.

Inicio: Activación de conocimientos — 10 minutos

El docente presenta dos errores frecuentes en un cartel:

- $27 + 15 = 32$.
- $46 + 23 = 69$.

Los estudiantes analizan cuál resultado es correcto y explican por qué. El docente orienta la conversación hacia la importancia de sumar primero las unidades y después las decenas.

Diseño de la tienda — 15 minutos

Cada equipo crea una sección de la tienda. Puede elegir una de las siguientes categorías:

- Útiles escolares.
- Frutas y alimentos.

- Juguetes.
- Libros y cuentos.

La sección debe incluir entre seis y ocho productos con precios de dos dígitos. Los estudiantes pueden dibujar los productos o utilizar imágenes recortadas.

Ejemplo de lista para una tienda de útiles:

Producto	Precio
Goma	14 pesos
Lápiz	12 pesos
Cuaderno	28 pesos
Regla	23 pesos
Colores	35 pesos
Cartuchera	47 pesos

Reto de los compradores — 20 minutos

Los equipos intercambian sus tiendas. Cada grupo recibe una tarjeta de reto y debe comprar dos productos, calcular el total y explicar su procedimiento.

Tarjeta de reto	Operación sugerida	Resultado
Compra un cuaderno y una regla.	$28 + 23$	51 pesos
Compra una cartuchera y unos colores.	$47 + 35$	82 pesos
Compra una goma y un lápiz.	$14 + 12$	26 pesos
Compra una regla y una cartuchera.	$23 + 47$	70 pesos

Para aumentar el desafío, el docente puede entregar tarjetas como las siguientes:

- “El cliente tiene 80 pesos. ¿Puede comprar un cuaderno y unos colores? ¿Cuánto dinero le sobra o le falta?”
- “El cliente quiere comprar tres productos. Elige dos primero y calcula su total.”
- “Inventa una compra cuyo total sea mayor que 60 y menor que 90.”
- “Encuentra dos productos cuyo total sea exactamente 70 pesos.”

Presentación de soluciones — 10 minutos

Cada equipo presenta una compra y explica:

- Qué productos eligió.

- Qué suma realizó.
- Si hubo reagrupación.
- Qué estrategia utilizó.
- Cómo comprobó su respuesta.

Cierre y reflexión — 5 minutos

Los estudiantes completan una reflexión breve:

- Hoy aprendí que para sumar dos números de dos dígitos debo...
- Cuando las unidades forman más de 9, debo...
- Una forma de comprobar mi resultado es...
- Lo que más me gustó del reto fue...

Casos de estudio para trabajar en equipos

Caso 1: La merienda de la clase

La docente quiere preparar una merienda. Compra 34 jugos y 28 paquetes de galletas. ¿Cuántos productos compró en total?

- Operación: $34 + 28$.
- Resultado: 62 productos.
- Pregunta de reflexión: ¿Por qué fue necesario formar una nueva decena?

Caso 2: Organización de la biblioteca

La biblioteca del salón tiene 25 cuentos en un estante y 37 cuentos en otro. ¿Cuántos cuentos hay en total?

- Operación: $25 + 37$.
- Resultado: 62 cuentos.
- Pregunta de reflexión: ¿Cómo representarías esta suma con bloques base diez?

Caso 3: El puesto de frutas

Durante la mañana, el puesto vendió 43 manzanas. Durante la tarde, vendió 29. ¿Cuántas manzanas vendió durante todo el día?

- Operación: $43 + 29$.
- Resultado: 72 manzanas.
- Pregunta de reflexión: ¿El resultado es razonable? Explica por qué.

Caso 4: El presupuesto para materiales

El grupo tiene 90 pesos. Necesita comprar cartulina de 26 pesos y marcadores de 38 pesos. ¿Cuánto gastará? ¿Cuánto dinero le sobrará?

- Primera operación: $26 + 38 = 64$.
- Segunda operación: $90 - 64 = 26$.
- Resultado: gastará 64 pesos y le sobrarán 26 pesos.
- Pregunta de reflexión: ¿La suma ayuda a resolver el problema? ¿Qué operación se utiliza después?

Caso 5: El desafío del total exacto

En una tienda hay productos con los siguientes precios: 18, 24, 32, 41 y 56 pesos. El reto consiste en elegir dos productos cuyo total sea exactamente 65 pesos.

- Solución posible: $24 + 41 = 65$.
- Pregunta de reflexión: ¿Encontraste otra combinación? ¿Cómo verificaste tu respuesta?

Adaptaciones según el nivel de los estudiantes

Necesidad del estudiante	Adaptación
Está iniciando la suma de dos dígitos.	Utilizar sumas sin reagrupación, bloques base diez, dibujos y números menores de 50.
Confunde unidades y decenas.	Usar una tabla con columnas claramente marcadas: decenas y unidades.
Necesita apoyo para explicar.	Ofrecer frases guía como “Primero sumé..., después..., por eso el resultado es...”.
Resuelve con facilidad.	Proponer compras de tres productos, totales específicos y problemas con presupuesto.
Requiere apoyo visual o manipulativo.	Usar billetes de papel, tapas, bloques base diez, tarjetas con dibujos y rectas numéricas.

Evaluación del reto

El docente puede utilizar la siguiente lista de cotejo:

- Identifica correctamente los números que debe sumar.
- Alinea las unidades y las decenas de manera adecuada.
- Realiza sumas con y sin reagrupación.
- Representa la operación con material, dibujos o descomposición.
- Explica con claridad el procedimiento.
- Comprueba si el resultado es razonable.
- Participa y coopera con su equipo.

Producto final

Cada equipo entrega y presenta una sección de “La Tienda de los Retos”, que debe contener productos con precios, al menos cuatro problemas de compra, sus operaciones, resultados y una explicación de las estrategias utilizadas. De esta manera, los estudiantes demuestran que pueden aplicar la suma de números de dos dígitos en una situación

cercana a su vida cotidiana.