

Inscripción para tutoría

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS · TRES FINALES

Sadie desliza el último lápiz limpio hacia el portapapeles de inscripción para tutoría. La tarjeta de álgebra tiene un cupo libre, atrapada bajo un vaso de lápices agrietado. Su grupo también la espera junto a las copiadoras. Necesitan sus notas de fuentes antes de empezar el diseño final del póster. El ayudante de oficina dice que el tutor puede irse si nadie se inscribe pronto. Sadie puede usar los próximos minutos para el cupo o el póster.

Elige el final que tiene más probabilidad de funcionar y luego predice qué pasa después.

- [ ] Sadie se une primero a su grupo y planea volver después de que empiece el diseño, aunque el cupo libre de álgebra pueda desaparecer.
- [ ] Sadie se inscribe en el cupo y luego pasa un minuto diciéndole a su grupo exactamente dónde están sus notas de fuentes y cuándo se unirá a ellos.
- [ ] Sadie se inscribe y se queda junto a la mesa, suponiendo que su grupo puede empezar el diseño del póster sin sus notas.

Respuesta: 2

Para pensar: ¿Qué hace que el segundo final sea más confiable que solo elegir una tarea?

NOTA PARA EL MAESTRO

El mejor final es el 2 porque Sadie asegura el cupo de tutoría y le da a su grupo información útil en vez de dejarlos sin saber qué hacer. Las predicciones sólidas deben incluir que el tutor se queda para la sesión y que el grupo empieza el diseño con sus notas. Los finales 1 y 3 son posibles, pero cada uno deja una tarea dependiendo de la suerte o de suposiciones.

3andB hace cuadernos imprimibles para los mismos salones para los que se escriben estas actividades.

Más actividades diarias gratuitas en 3andb.com/daily-starters