

**Kapelusz**

PROGRAMA DE APRENDIZAJE CONTINUO

# PARA PENSAR

**GUÍA DOCENTE**

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS  
PRÁCTICA PARA PRUEBAS ESTANDARIZADAS

**3**

Marcela Castro  
Paula Pivarc  
Pablo Amster

## Jefa de Arte y Gestión Editorial

Valeria Bisutti

## Responsable del Departamento de Lengua

Mariana Inés Podetti

## Responsable del Departamento de Matemática

Yanina Sousa

## Responsable del Departamento de Primer Ciclo

María José Lucero Belgrano

## Equipo de asesoría pedagógica

Marcela Castro

(Comprensión lectora)

Paula Pivarc

(Razonamiento matemático)

Pablo Amster

(Desafíos matemáticos)

## Equipo colaborador

### COMPRESIÓN LECTORA

#### Autoras

Marcela Castro

María Silva

#### Editoras

Andrea García Castro

Danay Mariman

#### Diagramadora

Mariela Santos

### RAZONAMIENTO MATEMÁTICO

#### Autora

Florencia Fiori

#### Editora

Danay Mariman

#### Diagramadora

Mariela Santos

**Diseño de cubierta:** Julia Rodriguez

**Diseño de maqueta:** Valeria Bisutti y Julia Rodriguez

**Diseño gráfico:** Jimena Ara Contreras, Brenda Fernández, Julia Rodriguez

**Documentación gráfica:** Estefanía Jiménez

**Asistente de documentación gráfica:** Magalí Santos

**Corrección:** Danay Mariman

**Gerencia de producción:** Gregorio Branca

**Fotografía:** Shutterstock.com, Wikimedia Commons, Archivo gráfico Kapelusz - Norma.



**Agradecemos a los docentes y a los colegios que nos acompañaron durante el proceso de producción de este proyecto por su colaboración y sus valiosos aportes.**

Castro, Marcela  
Programa Para pensar 3 : comprensión lectora y razonamiento matemático,  
guía docente / Marcela Castro ; Paula Pivarc ; Pablo Amster. - 1a ed. - Ciudad  
Autónoma de Buenos Aires : Kapelusz, 2019.  
48 p. ; 28 x 22 cm.

ISBN 978-950-13-1433-5

1. Áreas Integradas. 2. Educación Primaria. 3. Guía del Docente. I. Pivarc, Paula  
II. Amster, Pablo III. Título  
CDD 371.1

© Kapelusz Editora S. A., 2019

Av. Leandro N. Alem 720,  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Internet: [www.editorialkapelusz.com](http://www.editorialkapelusz.com)

Teléfono: 2152-5100.

Obra registrada en la Dirección Nacional del Derecho de Autor.

Hecho el depósito que marca la Ley N.º 11.723.

Libro de edición argentina.

Impreso en la Argentina - *Printed in Argentina*.

ISBN: 978-950-13-1433-5

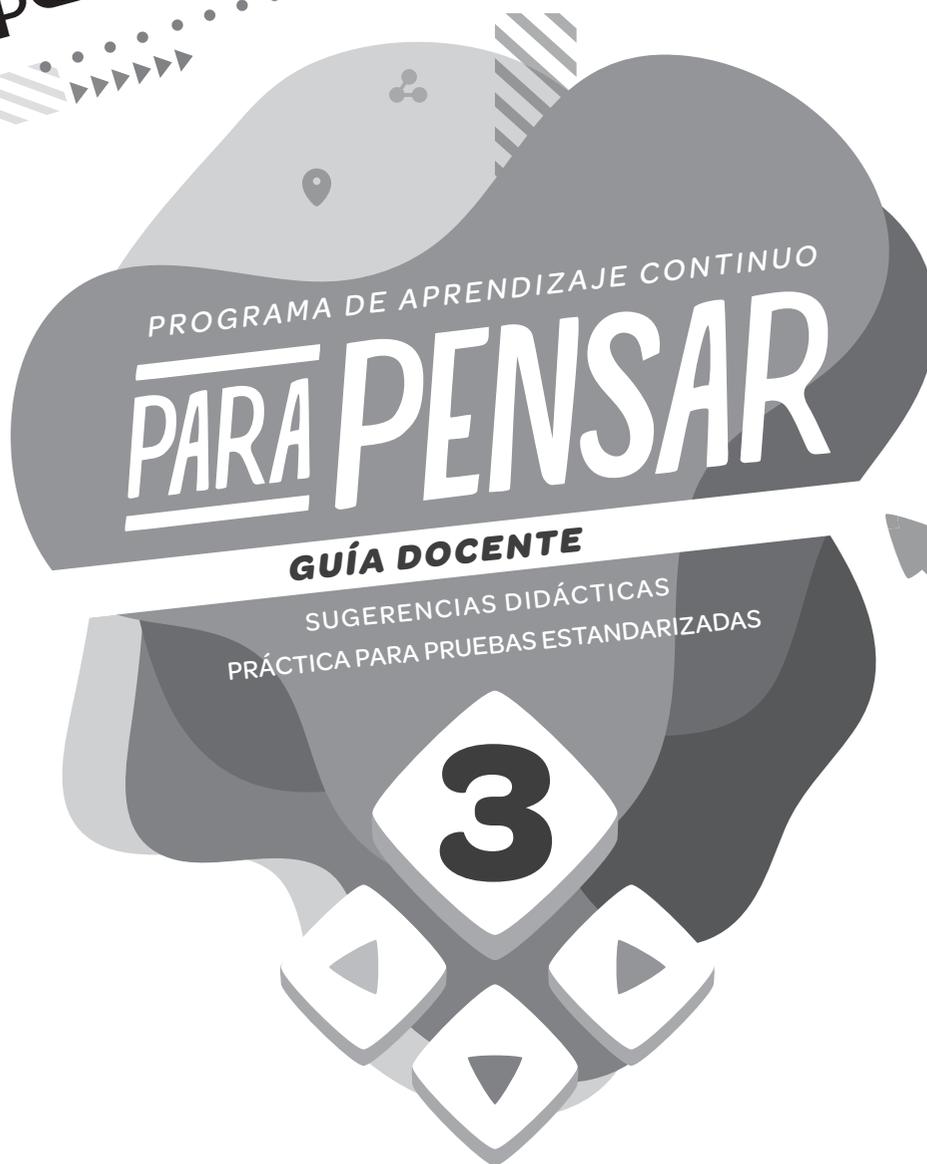
### Primera edición.

Esta obra se terminó de imprimir en febrero de 2019, en los talleres de FP Compañía Impresora - Beruti 1560, Florida, Provincia de Buenos Aires, Argentina.

Los enlaces propuestos en las actividades de este libro fueron revisados a la fecha de cierre de esta edición. Sugerimos el uso de buscadores seguros y el acompañamiento de un adulto para el trabajo que requiere la navegación en internet.

Ø PROHIBIDA LA FOTOCOPIA (Ley N.º 11.723). El editor se reserva todos los derechos sobre esta obra, la que no puede reproducirse total o parcialmente por ningún método gráfico, electrónico ni mecánico, incluyendo el de fotocopiado, el de registro magnetofónico y el del almacenamiento de datos, sin su expreso consentimiento.

# Kapelusz



**Programa Para pensar - Guía docente** es un proyecto ideado y desarrollado por el Departamento Editorial de Kapelusz Editora bajo la dirección de **Celeste Salerno**.

## ÍNDICE

Presentación del programa <i>Para pensar</i> .....	4	Razonamiento matemático .....	25
Comprensión lectora.....	5	Olimpiada.....	28
Ideas y sugerencias didácticas.....	6	Tabla de contenidos .....	32
Proyecto integrador.....	10	Grilla de seguimiento.....	34
Textos, géneros, contenidos y áreas por etapas.....	13	Para ponernos a prueba.....	35
Grilla de seguimiento.....	14	Desafíos matemáticos, por Pablo Amster.....	45
Para ponernos a prueba.....	15		

## UN ENTRENAMIENTO PARA RAZONAR Y COMPRENDER MEJOR

**Para pensar** es un programa de aprendizaje continuo que contribuye a fortalecer el razonamiento matemático y la comprensión lectora. Pensado como un recorrido secuencial, guiado y progresivo, el libro para cada año de la educación primaria está organizado en etapas que brindan oportunidades variadas para que las chicas y los chicos pongan en juego las competencias de pensamiento, y para que vayan incorporando las acciones, los momentos y los contextos que deben considerar a la hora de leer un texto, una consigna, una imagen o un problema matemático.

Cuando leemos un texto o cuando nos enfrentamos a una situación problemática, obligamos a nuestro cerebro a relacionar conceptos, recurrir a la memoria, ordenar ideas, imaginar sentidos o soluciones posibles, es decir, lo obligamos a pensar. La idea es entonces ejercitar el pensamiento como si se tratara de una rutina de preparación física, es decir, trabajar alternativa y regularmente sobre distintas habilidades.

La atención, el procesamiento conceptual, el procesamiento visual, la lógica, la puesta en relación, la inventiva, la memoria y la concentración (la lista podría continuar) aumentan en calidad cuanto mayores sean las oportunidades de ponerlos en juego. Un poco, también, como en el ajedrez, que cuanto más se juega, se conocen más las reglas, las alternativas y las posibilidades de acción personal. Y se obtienen, por lo tanto, mejores resultados.

De allí, la idea de desarrollar un programa que ayude a activar el razonamiento matemático y la comprensión lectora mediante una serie de actividades que pueden realizarse como un entrenamiento gradual.



**Pablo Amster** es doctor en Matemática, profesor del Departamento de Matemática en la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales de la Universidad de Buenos Aires, e investigador principal del Conicet. Es autor de varios libros de divulgación, entre ellos, *La matemática como una de las bellas artes* y *Teoría de juegos. Una introducción matemática a la toma de decisiones*.



**Marcela Castro** es profesora y licenciada en Letras por la Universidad de Buenos Aires (UBA), y editora especializada en escritura, lectura y edición de textos e imágenes. Profesora de la carrera de Edición de la UBA, se ocupa, entre otros temas, de los estudios sobre sociología de la lectura y el abordaje de los textos desde el punto de vista de los lectores.



**Paula Pivarc** es profesora y licenciada en Ciencias de la Educación por la Universidad de Buenos Aires (UBA), y especialista en Didáctica de la Matemática. Se dedica, entre otras cuestiones, a la formación y capacitación docente.

## AYUDAR A LEER Y COMPRENDER

La comprensión lectora de los chicos y las chicas es cada vez más un asunto institucional. Aunque los contenidos curriculares relacionados con ella formen parte principalmente del área de Prácticas del Lenguaje, la necesidad de comprender y las dificultades para lograrlo atraviesan todas las áreas, sobre todo cuando se trata de textos cada vez más complejos, más extensos y con mayor cantidad de información.

Definida desde diversas teorías como conjunto de competencias, habilidades o destrezas, la comprensión lectora se desarrolla y se profundiza con el tiempo. Para eso es fundamental adoptar ciertas prácticas: detenerse a leer, volver sobre lo leído de manera orientada, y adquirir hábitos y rutinas propias de lectores experimentados.

Este programa hace foco en esos aspectos concretos que ayudan a encarar el estudio en todas las áreas, a manejarse en un mundo de cultura escrita diseminada en formatos y soportes, y a apropiarse de los mecanismos que permiten desarrollar una lectura efectivamente crítica. *Entrenar* estas competencias contribuye entonces a estar en mejores condiciones para encarar paulatina-mente de modo autónomo la lectura de textos ricos en información, para desempeñarse en el ámbito escolar y, por ende, para enfrentar tanto evaluaciones libres como estandarizadas.

### ¿Por qué todos con la comprensión lectora?

En cada libro, una guía organizada en diez etapas propone un entrenamiento en el trabajo de lectura e interpretación de textos. Cada etapa incluye momentos y secciones, como si se tratara de una práctica deportiva: hay que prepararse, entrar en el texto como si fuera la cancha, dar otra vuelta por el texto para verificar qué se comprendió, extraer información, analizar e interpretar, sacarle jugo a lo leído. También hay recomendaciones, desafíos y rutinas para practicar entre etapa y etapa.

Ahora bien, esta especie de entrenamiento requiere ciertos grados de compromiso. Los chicos y las chicas deben saber que la experiencia de *entrenar* es algo que sí o sí ellos y ellas deben transitar, incluso aunque les demande esfuerzo o aunque el tema no les interese.

También deben saber que, como en todo entrenamiento, no conviene apresurarse, sino más bien centrarse en la tarea de cada etapa el tiempo necesario: detenerse en cada texto, marcarlo, volver a leer párrafo a párrafo, volverse experto o experta sobre lo que dice. En este juego, como en el ajedrez, se necesitan tiempo y paciencia para practicar una lectura completa y profunda. Y periodicidad, es decir, la realización regular de los ejercicios.

La otra parte del compromiso corresponde a los adultos. Cuanto más se involucren los docentes de todas las áreas, la institución escolar y las familias en acompañar este proceso, mayor será el impacto y mejores los resultados. Los chicos y las chicas necesitan espacios en el aula y en el hogar que contribuyan a la concentración que demanda la lectura, orientación y apoyo para encarar y sostener las tareas, y también lectura compartida para dialogar y para intercambiar ideas.

En un difundido microrrelato de un escritor uruguayo, un niño que no conocía el mar, cuando está por fin frente a su inmensidad, le pide conmovido a su padre: "Ayúdame a mirar". Eso es lo que tenemos que hacer ante la inmensidad de textos, géneros, temas y prácticas discursivas con la que chicos y chicas deben enfrentarse. Acompañarlos frente a esa inmensidad y ayudarlos a mirar, a leer, a observar, a apropiarse de las prácticas que les permitirán desarrollar mejor sus competencias para comprender textos, pero también un mundo cada vez más complejo.

## IDEAS Y SUGERENCIAS

# BANDERA DE LARGADA: DIEZ SEMANAS DE TRABAJO CONCENTRADO

**Para pensar Comprensión lectora** fue diseñado de modo que los chicos puedan hacer una práctica semanal que, para cada texto abordado, contemple de modo sistemático actividades de prelectura, lectura, poslectura y puesta en relación. Cada libro ofrece un plan de lectura integrado por diez textos (correspondientes a las diez etapas del *entrenamiento*) y un conjunto de actividades para acompañar y fortalecer los procesos de comprensión lectora.

En Primer ciclo, se ofrece una progresión que va de una mayor presencia de la imagen, acompañada por textos breves, a textos de dos páginas como máximo cuya complejidad creciente puede radicar en el tema propuesto, en la estructura textual, en el vocabulario nuevo, en la cantidad de información que se debe procesar o en la relación entre los textos y las imágenes, entre otros aspectos. En paralelo, se propone un tipo de lectura y una observación de imágenes que, a medida que acompañan el proceso de alfabetización, preparan para la lectura más profunda que se realizará en Segundo ciclo y contribuyen a la construcción de una autonomía cada vez mayor para encarar los textos.

Parte de las consignas de cada libro están pensadas de modo que sean autoadministrables, esto es, que cada alumno y cada alumna puedan resolverlas en forma individual, en no más de dos sesiones de trabajo, y puedan completar el programa correspondiente al ciclo lectivo en diez semanas. El objetivo de esta modalidad es fortalecer una lectura autónoma, que requiere atención, concentración y trabajo personal. Pero también se incluyen consignas que implican la participación de otra persona o el trabajo grupal.

Por supuesto, hacerle espacio al desarrollo de una práctica personal de lectura comprensiva implica también acompañar a los chicos y las chicas, leer con ellos cuando sea necesario, orientar en la búsqueda de significados e interpretaciones, asistirlos si piden ayuda y realizar una verificación periódica del trabajo realizado (en la página 14 se propone una organización posible para una grilla de seguimiento).

## Sugerencias

1. Elegir para el inicio del programa el momento del ciclo lectivo que resulte más conveniente. Sería recomendable que se pudiera desarrollar completo en la primera parte del año. Sin embargo, también se podría implementar a partir de junio.
2. Planificar en forma conjunta con los docentes de las áreas relacionadas en cada etapa cuánto participará cada uno en el trabajo de aula con los alumnos.
3. Antes de dar inicio al programa, organizar una presentación para las familias y otra para la clase. Es fundamental que todos estén al tanto de la tarea que se va a encarar y puedan involucrarse del mejor modo.
4. Prever qué momentos de cada etapa semanal se compartirán en clase y destinar, de ser posible, un día fijo para realizar una revisión y puesta en común.
5. Para la etapa de cada semana, antes de trabajar con los chicos, leer el texto y realizar también las actividades. Esto permite experimentar la secuencia y, desde el conocimiento que cada docente tiene de su curso, evitar imprevistos y anticipar dificultades que se puedan plantear.

## PREPARADOS (Y CON RECOMENDACIONES) PARA ENTRAR EN EL TEXTO

Cada etapa comienza con “**Nos preparamos**”, una sección breve que orienta sobre los elementos paratextuales en los que conviene detenerse para anticipar, entre otros aspectos, qué clase de texto es y de qué trata. Algunos elementos son comunes a todos los textos (como tener un título), pero otros se vinculan con las particularidades del tema, el género, el propósito, el autor o la autora. Por eso, la orientación no es idéntica en cada etapa.

- Una imagen, ¿se lee o se mira? ¿Qué es el lugar que aparece en la ilustración?
- ¿Se puede leer una historia que no tiene texto? ¿Cómo?
- A partir del título, ¿qué tipo de historias pensás que vas a leer?
- El texto que vas a leer, ¿es informativo o de ficción? ¿Cómo te das cuenta?

### Sugerencias

1. Realizar las actividades de prelectura con el conjunto de la clase e ir delegando la actividad a chicos y chicas a medida que logran mayor dominio de la alfabetización.
2. A medida que se ejercita cada etapa, completar una lista de ayuda memoria con los aspectos que se indican para cada texto en “Nos preparamos”.
3. Al final del entrenamiento, armar el “Decálogo de prelectura” del grado con aquellos aspectos en los que conviene prestar atención antes de comenzar a leer o a observar imágenes.

Para el segundo momento, la sección “**Entramos en el texto**” ofrece un material de lectura por etapa, sobre el que se propondrán luego las actividades de poslectura. Un variado repertorio de textos para cada año permite recorrer con niveles de complejidad gradual diversos temas de interés, géneros discursivos, tipos textuales, contenidos específicos y áreas disciplinares.

La lectura de cada etapa está enmarcada por la subsección “**¡Recomendado!**”, que ofrece consejos prácticos para encarar la lectura y el trabajo con los textos. Ubicada al final de cada texto, la subsección sirve también como clave para releerlo con fines específicos y para alimentar la familiaridad con hábitos propios de lectores experimentados.

- A medida que lees, rodeá las palabras que no conocés para después buscarlas en el diccionario.
- Para entender el sentido total de la historieta, primero leela de corrido y después volvé a hacerlo prestando atención a cada viñeta por separado.
- Cuando lees una lámina, observá bien las imágenes y prestá atención a la relación entre imágenes y textos.

### Sugerencias

1. Orientar a alumnas y alumnos en el tipo de lectura que se espera.
2. Incentivar el marcado del texto y la escritura en los márgenes durante la lectura.
3. Conversar en clase sobre lo que propone el “¡Recomendado!” de la etapa. ¿Les resulta útil el consejo? ¿Lo adoptaron? ¿Qué otras prácticas realizan para comprender mejor lo que leen?

## VOLVER AL TEXTO Y SACARLE JUGO

Los textos no son transparentes y, a menudo, ofrecen varios niveles de lectura cuyo *desciframiento* depende de muchas e incontrolables variables. Por eso es necesario aclarar que las actividades sobre los textos no intentan fijar una sola lectura ni, mucho menos, una lectura que agote el texto. Lo que aquí se propone es un recorrido posible, que reconstruye de algún modo el tipo de preguntas que se hacen algunos lectores experimentados y las operaciones que llevan a cabo para comprender lo que leen.

En cada etapa, una vez concluida la lectura global del texto, se da lugar al tercer momento, que denominamos genéricamente de *poslectura*. La sección "**Otra vuelta por el texto**", como su nombre lo indica, propone actividades para volver sobre lo leído y para apuntalar hábitos de lectura. Las consignas de esta sección constituyen una guía efectiva para seguir los pasos que llevan a la comprensión: inferir y comprobar significados, verificar qué expresa el texto y qué se entendió, extraer información, analizar datos y otros elementos, interpretar, reflexionar y hacer una valoración personal.

Paralelamente, este trabajo guiado incita a adoptar el hábito de volver al texto para marcarlo, para identificar, entre otros elementos, el tema principal, los personajes o las personas mencionados en el texto, sus características particulares, o las características de lugares y situaciones –siempre de acuerdo con la complejidad de la lectura, el tipo textual predominante y el género discursivo–. Y también, a detenerse en aquellas palabras cuyo significado es indispensable identificar para comprender el texto.

En esta sección, además de consignas estructuradas (de opción múltiple, *correcto o incorrecto*, etcétera) y preguntas abiertas, habrá que completar esquemas, tablas, listas y diversos tipos de fichas, recursos que se incluyen en función de las características y el propósito de lectura de cada texto.

Por último, en "**Le sacamos el jugo a lo leído**", las consignas se orientan a reflexionar, profundizar determinado aspecto, poner en relación el texto con otro contenido, otra información vinculada con el tema o ciertos elementos propios del género discursivo, y, también, a interrelacionar lenguajes y recursos, como pueden ser el dibujo, el trabajo con imágenes, el diseño o la producción de un escrito, entre otros. Esta sección también puede orientar una mirada sobre el vocabulario, para precisar y para estimular la incorporación de un término en el repertorio propio.

A lo largo del programa, en esta sección se incluyen actividades como la realización de un plano, el diseño de un personaje, el dibujo de viñetas, la invención de un animal curioso y el registro de citas en una agenda.

### Sugerencias

1. Vincular el tema del texto leído con un contenido afín del área de que se trate y evaluar cuáles de las consignas se podrían adaptar para apuntalar la lectura del otro texto.
2. Seleccionar otros textos del mismo género o de un género afín para constatar similitudes y diferencias, y reflexionar sobre las características analizadas.
3. En los casos en los que resulte adecuado, exponer en el aula los resultados del trabajo en estas secciones, a la manera de un mural. Se les puede proponer a los chicos que lleven los materiales necesarios para desarrollar la actividad en clase.

## INCORPORAR TIC, DESAFÍOS Y RUTINAS

A continuación de las actividades de la etapa propiamente dicha (es decir, todas las que habría que realizar para completar cada circuito de trabajo con un texto), tres subsecciones proponen otro tipo de actividades.

En “**¡Una idea TIC!**” se brindan orientaciones para aprovechar las herramientas digitales. Pueden ser recursos vinculados con el tema (como un sitio donde encontrar pictogramas), videos, visitas virtuales e, incluso, ideas para aprovechar más el procesador de textos.

En “**Desafío**”, la propuesta es pensar y escribir palabras vinculadas de algún modo con el tema del texto. Se trata de relacionar clases de palabras y aspectos semánticos como los siguientes.

- Cinco palabras para un diccionario de pictogramas.
- Los nombres de fiestas patrias que conozcas.
- El nombre de juegos o lugares que necesiten un reglamento. Por ejemplo, *la biblioteca del colegio*.
- Cinco palabras que encabecen preguntas. Por ejemplo: *quién*.

El tipo de consignas y su formulación varían de acuerdo con el nivel.

### Sugerencias

1. Al culminar cada etapa, pedirles a los chicos que se reúnan por grupos, compartan las listas elaboradas individualmente, eliminen las repeticiones (pero las cuenten como coincidencias) y preparen por grupo una cartulina semanal (o un posteo si trabajan ya con blogs) con los resultados.
2. Elegir cada semana las mejores diez palabras, de las menos comunes o de las más difíciles.
3. Redactar consignas con nuevos desafíos.
4. Organizar un tutifruti con categorías inventadas a partir de los diez desafíos del libro.

Por su parte, la “**Rutina de la semana**” propone actividades para que los chicos desarrollen entre el fin de una etapa y el comienzo de la siguiente. Formuladas a la manera de una agenda personal, las actividades apuntan a *mantener el ritmo* de trabajo, la conexión con el *entrenamiento* que se está llevando a cabo y la ejercitación de prácticas propias de lectores autónomos. Por ejemplo, en una etapa que parte de la observación de imágenes con personas que juegan al fútbol en una cancha, la propuesta es “investigar algún dato de la historia de mi club”.

### Sugerencias

1. Cada semana, conversar con los chicos acerca de qué otras actividades de búsqueda, exploración o práctica les gustaría realizar a partir del texto o las imágenes trabajados.
2. Entre etapa y etapa, combinar las actividades propuestas como *rutinas* y relacionarlas con otras tareas planificadas para el aula, e incluso proponer algunas como trabajo grupal todos los días en una parte de la hora de clase.
3. Involucrar, en lo posible, a las familias, para que acompañen a chicos y chicas en sus búsquedas en internet, visitas a una librería u organización del tiempo para leer en casa.

# PROYECTO INTEGRADOR

## Escuela lectora

El desarrollo de una comprensión lectora cada vez mayor –capaz de abordar textos y formatos cada vez más sofisticados– no termina con la última etapa del entrenamiento. De hecho, tal como comentamos antes, la idea es instalar la lectura y los hábitos propios de los lectores como prácticas regulares, ejercitadas en el contexto de la institución escolar y por el conjunto de la comunidad que le da vida.

En ese marco, no como cierre, sino como festejo, es posible planificar un proyecto integrador que haga eje en el acto de leer y que involucre la participación de chicos y chicas, docentes, equipo directivo, familias e integrantes del barrio.

ESCUELA LECTORA es el nombre de ese proyecto que permita imaginar *una escuela entregada a la actividad de leer* y a compartir los resultados de la lectura, así como también dispuesta a transitar parte de las generosas posibilidades de experimentación que esta práctica brinda.

Se trata de un megaproyecto, para desarrollar con todos los grados, todos los turnos y los docentes de todas las áreas (¡sí, todas!), para preparar con la debida anticipación y para llevar a cabo en una jornada intensiva o en varias más acotadas, según el esquema de actividades y horarios que se amolde mejor a cada institución.

¿Cómo sería una *escuela lectora*? ¿Qué imagen le aparece a cada docente?

- Anote en borrador esas primeras imágenes e ideas antes de continuar la lectura.

Tal vez haya coincidencias en las representaciones de los docentes sobre la *escuela lectora*. Una escuela donde se pueda experimentar la inmersión en un libro, la ceremonia de aislarse por un rato, concentrarse y leer con ritmo propio, marcar el texto o extraviar la mirada para encontrar la asociación que la lectura despertó. Una escuela con muchos libros y textos diversos, de ciencias, de historietas, de preguntas y respuestas, de literatura, solo de imágenes, atlas, guías de viaje, libros de cocina u otros libros prácticos.

El proyecto puede girar sobre un tema determinado: por ejemplo, todos buscan y leen libros y textos sobre viajes espaciales de los más diversos tipos, desde crónicas hasta ciencia ficción, pasando por noticias de actualidad e investigaciones sobre cómo se alimentan los astronautas. También se puede organizar con un eje: obras de determinado tipo, personajes históricos y de ficción, la escritura de viajes. En esos casos, cada grado puede elegir una obra o un personaje o una clase de libros de viaje, y explorar todo lo que hay sobre ellos. Consensuar un tema o un eje es útil para organizar las actividades y, si el proyecto se consolida de año en año, para darle identidad a cada edición.

## Componentes del proyecto

En cada escuela, docentes y equipo directivo podrán evaluar qué actividades incluir y cómo combinarlas, de acuerdo con el proyecto institucional, las características particulares de la comunidad educativa y el tiempo disponible para llevar adelante la organización. Aquí se propone una lista posible, para ayudar en la selección y en la toma de decisiones.

### 1. Lecturas regaladas

Integrantes de las familias leen a los directivos y a los docentes.

Los docentes y los directivos leen a las familias.

Los vecinos del barrio leen a chicos y chicas.

Los más grandes leen a los más pequeños.

### 2. Lecturas simultáneas

Toda la escuela lee al mismo tiempo durante media hora, cada cual el texto que quiera en el soporte que quiera.

### 3. Tertulias

Rondas de comentarios y recomendaciones sobre libros y otros textos leídos:

- entre estudiantes;

- entre adultos;

- mixtas.

### 4. Presentaciones de libros

Por parte de los docentes u otros mediadores de lectura.

Por parte de los chicos y las chicas.

Con trabajo previo de selección e invitación de autores/as si es posible.

### 5. Proyección de videos de *booktubers*

Guionados y grabados previamente por los chicos y las chicas.

### 6. Mesa de historias de lectura

Los mayores narran sus experiencias: quién les leía cuándo eran niños, qué libros les leían, cuándo leyeron por sí mismos, dónde conseguían los libros, dónde leían, por qué les gustaba leer, etcétera.

### 7. Juegos

Narrar a partir de imágenes proyectadas.

Tutifrutí con clases de palabras.

Búsqueda del tesoro con citas de textos.

Adivinanzas librescas.

### 8. Concursos

Los libros más lindos.

Los títulos más sugerentes.

Las ilustraciones más bellas.

### 9. Talleres

Afiches para promoción de libros.

Confección de señaladores.

Cajas para guardado de libros.

Libros artesanales.

Revista escolar.

### 10. Suelta de libros

Todos los integrantes de la comunidad educativa pueden participar con libros en buen estado y de interés para chicos, jóvenes y adultos. Cada uno lleva un libro y lo suelta, es decir, lo deja libre en un lugar de la escuela (que puede estar previamente acordado) para que otra persona lo descubra y se lo lleve.

## Organización y cronograma

Para organizar el proyecto, es ideal ponerle fecha provisoria en forma paralela al inicio del programa **Para pensar**. Por ejemplo, establecer que se realizará dos semanas después de finalizada la última etapa. De este modo, se contará con unos tres meses para la planificación y el desarrollo de las tareas, habrá más oportunidades de involucrar a los chicos y a docentes de las áreas que participan del programa, y se podrán aprovechar aquellas actividades de comprensión lectora ya realizadas por los chicos que se puedan socializar o reelaborar luego en el marco del proyecto.

Como en todo proyecto integrador que involucra a muchas personas, convendrá confeccionar una lista de tareas y adjudicarle a cada una responsables y plazos. La siguiente tabla muestra cómo se podría volcar esta información en un documento de consulta y seguimiento, en el que se indican qué tareas se irán realizando cada semana.

Tarea	Responsable	Semana												Observaciones	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Selección de actividades		x													
Confección de un programa provisorio		x													
Convocatoria a colaboradores			x	x											
Convocatoria a autoras y autores invitados				x	x										
Preparación de recursos con los chicos					x	x	x	x	x	x	x	x	x		

Luego, previendo los tiempos que necesitará para cumplir lo acordado y la participación de alumnos y alumnas, cada responsable hará su propia lista de tareas y plazos. Confeccionar y observar un cronograma puede parecer la parte más tediosa del proyecto, pero es fundamental para garantizar que todo esté previsto y disponible para el momento de mostrar y compartir el trabajo de una escuela comprometida con la lectura comprensiva. ¿Qué mejor manera de festejar el entrenamiento realizado?

# TEXTOS, GÉNEROS, CONTENIDOS Y ÁREAS POR ETAPA

Etapa	Género discursivo	Contenidos			Áreas
		Entramos en el texto	Otra vuelta por el texto	Le sacamos el jugo a lo leído	
<b>"El Tiranosaurio rex"</b>	Lámina informativa	Texto e imágenes	Poslectura / recursos gráficos / vocabulario	Tabla informativa / imagen con rótulos	Ciencias Naturales
<b>"¿Cómo se forman las nubes?", "¿Por qué llueve?"</b>	Libro de preguntas y respuestas	Texto expositivo	Poslectura / vocabulario	Formulación de preguntas	Ciencias Naturales
<b>"Los castillos medievales"</b>	Enciclopedia digital infantil	Texto expositivo	Poslectura / vocabulario	Vocabulario / representación icónica de una descripción	Ciencias Sociales
<b>"Dos ríos que son uno", Lara Domenech</b>	Leyenda etiológica	Texto narrativo	Poslectura / inferencias	Género discursivo	Prácticas del Lenguaje
<b>"Ocho curiosidades sobre los romanos"</b>	Curiosidades	Texto expositivo	Poslectura	Formulación de preguntas	Ciencias Sociales
<b>"Caperucita Roja se apiada del lobo", Silvina Rocha</b>	Obra de teatro	Texto dialogal	Poslectura / género discursivo / vocabulario	Género discursivo	Prácticas del Lenguaje
<b>"Todas las palabras", "Imaginación menor", Chanti</b>	Historieta	Texto narrativo	Poslectura / códigos de la historieta	Género discursivo	Prácticas del Lenguaje
<b>"Cuidá la salud de tu familia"</b>	Folleto de prevención	Texto instruccional	Poslectura / género discursivo / argumentos	Género discursivo / publicidad y propaganda	Ciencias Sociales / Ciencias Naturales
<b>"Chipás caseros", "Pastelitos de batata y membrillo"</b>	Receta	Texto instruccional	Poslectura / vocabulario	Género discursivo y tipo textual	Prácticas del Lenguaje / Matemática
<b>"Todo mezclado"</b>	Revista infantil	Textos de varios tipos y géneros	Poslectura / género discursivo	Reescritura	Prácticas del Lenguaje



Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### Etapa 1

➔ Léel el siguiente texto y, luego, realizá las actividades.

## Los mamuts

Los mamuts eran un género de mamíferos, de la familia de los actuales elefantes, que se extinguieron hace aproximadamente 4.000 años. Se encontraron restos fósiles de ellos en África, Asia, Europa y Norteamérica.

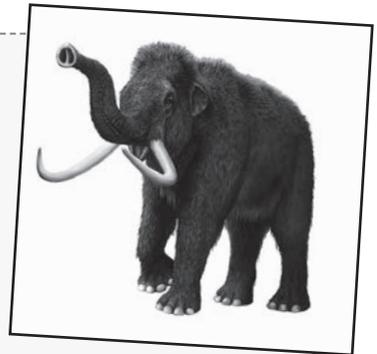
Estos animales tenían un tamaño igual o superior a los elefantes.

Su característica más notoria eran los largos colmillos curvados. Las especies que vivían en zonas frías estaban cubiertas de pelo para poder soportar las bajas temperaturas. La trompa de los mamuts tenía gran movilidad, lo que les permitía juntar hierbas del suelo, mojarse con agua o cubrirse de barro para protegerse de los insectos.

Se alimentaban principalmente de hierba, aunque también comían hojas y corteza de árboles.

En cuanto a su comportamiento, vivían en manadas de hembras y mamuts jóvenes. Los machos adultos vivían solos o en pequeños grupos.

Los motivos de su extinción no se saben con certeza, pero se cree que se produjo a causa de los cambios climáticos que afectaron al planeta.



1. Marcá con una **X** la respuesta correcta.

► ¿En cuál de estos lugares no se encontraron restos de mamuts?

- Norteamérica.
- Sudamérica.
- Asia.

► Los mamuts eran ...

- ... carnívoros (se alimentaban de carne).
- ... omnívoros (se alimentaban de carne y vegetales).
- ... herbívoros (se alimentaban de vegetales).

2. Tachá la opción incorrecta.

► *La mayoría de los mamuts / la minoría de los mamuts vivía en manadas.*

► Los mamuts se extinguieron *probablemente / con certeza* a causa de los cambios de temperatura de la Tierra.

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

## Etapa 2

→ Lé el siguiente texto y, luego, marcá con una **X** las opciones correctas.

### La rana y la lluvia

(Leyenda mexicana)

Hace muchos años solo llovía allí donde vivían los dioses. Los humanos querían cultivar la tierra, pero era imposible sin lluvia. Entonces decidieron enviar a la tortuga para que hablara con ellos.

—Puedes llevarte la lluvia contigo. Pero con una condición, ella te seguirá y si logra alcanzarte, se detendrá en ese lugar —dijeron los dioses.

La tortuga aceptó el trato y empezó a correr. Como se imaginarán, la lluvia no tardó mucho en alcanzarla, y allí se detuvo.

A la tortuga le siguieron animales más veloces: la liebre, el venado, el zorro y hasta el correcaminos. Fue inútil, la lluvia los alcanzó a todos.

Los humanos estaban tristes. En eso, la rana dijo:

—Yo la traeré.

Antes de emprender el viaje, les dijo a las otras ranas:

—Distribúyanse a lo largo del camino y cada vez que la lluvia esté por alcanzarme, la que esté más cerca tiene que croar.

Así lo hicieron y la lluvia cayó en la trampa. Cada vez que estaba por alcanzar a una rana, otra croaba más adelante y la lluvia la seguía.

Es por eso que, hasta el día de hoy, las ranas cantan todas juntas antes de que llueva, para que nadie se olvide de que fueron ellas la que trajeron la lluvia hasta nosotros.

**1.** ¿Qué trata de explicar esta leyenda?

- Por qué las tortugas son lentas.
- Por qué las ranas croan antes de que llueva.
- Por qué llueve poco en algunos lugares de México.

**3.** ¿Por qué los humanos querían traer la lluvia?

- Para poder comer lo que deseaban.
- Para jugar con ella.
- Para que las ranas cantaran.

**2.** ¿Cuál de los siguientes adjetivos describe mejor a la rana?

- Veloz.
- Astuta.
- Orgullosa.

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### Etapa 3

➔ Léel el cuento y, luego, marcá con una **X** las respuestas correctas.

## El castillo encerrado

Había una vez un príncipe que vivía en un castillo del que era imposible entrar o salir. Estaba rodeado de un foso y el puente levadizo era estrictamente controlado por la guardia. El príncipe deambulaba aburrido por los pasadizos. Su lugar favorito era la ventana de la torre más alta. Desde allí veía el bosque y la pequeña ciudad cercana. También veía sobrevolar a un grupo de aves. Un día decidió llevarles unos granos de maíz. Lo mismo hizo al día siguiente y al otro y así hasta que se hicieron amigos. Él las alimentaba y ellas le contaban qué había en los alrededores: una cascada donde los niños jugaban, una feria a la que llegaban mercaderes con productos de tierras lejanas, refugios en el bosque donde vivían duendes...

Una mañana, las aves llegaron más alborotadas que de costumbre. Batían sus alas sin parar y cantaban todas juntas llamando al príncipe. Tenían un plan: entre todas lo tomaron de la ropa y volando lo sacaron por la ventana. Fue así que el príncipe paseó por todos los lugares que las aves le habían contado y se prometió que cuando fuera rey no solo abriría las puertas del castillo, también emprendería expediciones para descubrir los misterios de las tierras lejanas.

1. ¿Por qué el príncipe podía ver la ciudad desde la torre?

- Porque no estaba cerrada.
- Porque era muy alta.
- Porque tenía poderes mágicos.

2. Los lugares que describen las aves...

- ... son todos lugares que existen en el mundo real.
- ... son todos lugares que no existen en el mundo real.
- ... algunos son lugares que existen en el mundo real y otros no.

3. ¿Por qué al final del cuento las aves están más alborotadas que de costumbre?

- Porque tienen hambre.
- Porque se les ocurrió una idea para ayudar al príncipe.
- Porque quieren que el príncipe abra las puertas del castillo.

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**Etapas**

➔ Leé el folleto y, luego, marcá con una **X** las opciones correctas.

## Río Negro, una provincia llena de encantos

### Descubra su magia



El lago Nahuel Huapi es una de las grandes maravillas que ofrece Río Negro. Sus aguas tienen un intenso color azul cristalino y reciben el agua de deshielo que viene de las altas montañas. Posee varias islas y playas rodeadas de un hermoso paisaje. En ellas se pueden practicar varios deportes acuáticos, como remo y buceo. Es un lugar ideal para pasar unas vacaciones en familia.



En la isla Victoria, se encuentra el bosque de arrayanes. Estos increíbles árboles, llamados *quetrihue* en lengua mapuche, tienen un color anaranjado y hermosas flores blancas. Caminar por los senderos que recorren el bosque de altísimos árboles es una experiencia inolvidable. Para terminar un paseo de sueños, recomendamos caminar hasta la playa del Toro. Allí es posible observar pinturas rupestres hechas por los primeros pobladores de la zona.



El cerro Catedral es el mayor centro de esquí de Sudamérica y ofrece una increíble vista a los lagos de la zona y la cordillera de los Andes. Cuenta con varios medios de elevación, como aerosillas y cabinas. En verano, ofrece muchas actividades para toda la familia, entre ellas, la escalada y los paseos en bicicleta por senderos especiales.

**1.** El objetivo del folleto es...

- ... que la gente vaya de vacaciones a la Provincia de Río Negro.
- ... que la gente piense que Río Negro es la provincia más linda de la Argentina.
- ... que la gente practique deportes en sus vacaciones.

**3.** El lago Nahuel Huapi recibe agua...

- ... del mar.
- ... del río Negro y otros ríos de la zona.
- ... del hielo y la nieve que se derrite de las montañas.

**2.** La palabra mapuche *quetrihue*...

- ... es el nombre de una isla.
- ... es el nombre de un árbol.
- ... es el nombre de los primeros pobladores.

**4.** ¿Qué se puede hacer en el cerro Catedral en verano?

- Esquiar.
- Ir a la playa.
- Andar en bicicleta.

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**Eta 5**

➔ Léelos textos y, luego, marcá con una **X** las respuestas correctas.

**Criaturas extraordinarias de la Antigua Grecia**



**Sirenas**

Contrariamente al personaje que conocemos de muchos libros y películas, las sirenas eran seres con cuerpo de pájaro y cabeza de mujer. Vivían en el mar y poseían un canto tan pero tan hermoso que embrujaba a los navegantes, que se arrojaban al mar para perseguirlas. Odiseo, un astuto marinero, ideó un plan para poder escuchar su canto sin correr peligro: ordenó a su tripulación que se pusiera tapones en los oídos y que lo sujetaran con firmes cuerdas al mástil de su barco. De ese modo, pudo escuchar las increíbles voces sin sufrir los males de su embrujo.

**Cíclopes**

Eran gigantes que tenían un solo ojo en la frente y poseían una fuerza asombrosa. Se cuenta que fueron ellos quienes le dieron el rayo y el trueno a Zeus, el dios supremo de los griegos. Algunos cíclopes eran herreros que trabajaban el metal. Otros eran pastores que cuidaban ovejas.

**Minotauro**

Era una temible criatura con cuerpo de hombre y cabeza de toro que vivía en el centro de un enorme laberinto. Solo Teseo logró vencerlo. Antes de entrar al laberinto, Ariadna, una joven que se había enamorado de él, le dio un hilo larguísimo para que fuera desenrollando a medida que avanzaba. Fue así como Teseo logró encontrar la salida luego de vencer al Minotauro.

**1.** ¿Qué personaje es el de la ilustración?

- Un minotauro.
- Una sirena.
- Un cíclope.

**2.** ¿Por qué Odiseo pide que lo aten al mástil del barco?

- Porque no quiere escuchar a las sirenas.
- Porque no quiere correr peligro.
- Porque quiere que sus hombres lo obedezcan.

**3.** ¿Para qué usa el hilo Teseo?

- Para vencer al minotauro.
- Para enamorar a Ariadna.
- Para salir del laberinto.

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### Etapa 6

➔ Lee el texto y, luego, marcá con una **X** las respuestas correctas.

ABUELA (*con tono enojado*):—¡Y dale con que estoy enferma! Que llevale esta tarta de manzanas a la abuela, que andá a ver cómo está... ¡Yo estoy bárbara! Más ahora, desde que me hice amiga del lobo. Es un animalito muy piola. Viene todas las tardes y tomamos un té con masitas. ¡Cómo nos reímos! Yo le cuento mis aventuras de juventud, él me cuenta sus días en el bosque. Las chicas, yo las llamo así aunque todas tienen más de setenta, dicen que estoy enamorada. (*Sonriendo*). Pero nada que ver, lo nuestro es una amistad a secas. ¡Vieron demasiadas novelas esas muchachas!

El otro día casi me descompongo de la risa. Fue todo una idea de Lobi, así lo llamo yo ahora. Se puso mi camisón y mis anteojos y se metió en la cama. Cuando llegó Caperucita, notó algo raro, pero no se dio cuenta de que era él. La verdad es que no es muy despabilada mi nieta, me preocupa un poco. Confundida le dijo (*imitando la voz de Caperucita*) "¡Qué ojos más grandes tienes!". (*Imitando la voz del lobo*) "Son para verte mejor", respondió Lobi. Y después lo mismo con las orejas y la nariz. Hasta que le preguntó por los dientes y él dijo (*con voz del lobo*) "¡Son para comerte mejor!". Y se abalanzó sobre ella como si fuera a comerla. ¡Jajaja! Yo sé que no hay que hacer bromas pesadas como esa, y menos a los niños. ¡Pero cómo nos divertimos!

1. ¿Cuántos personajes hablan en el texto?

- Uno
- Dos
- Tres

2. La abuela dice que sus amigas ven muchas telenovelas...

- ... porque piensan que el lobo es piola.
- ... porque tienen más de setenta años.
- ... porque piensan que está enamorada del lobo.

3. ¿Qué quiere decir la abuela con que Caperucita no es muy *despabilada*?

- Que no le tiene miedo al lobo.
- Que se asusta por todo.
- Que no se da cuenta de las cosas con facilidad.

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### Etapa 7

➔ Lé el texto y, luego, marcá con una **X** las respuestas correctas.

Mafalda es una de las historietas más leídas de la Argentina. Su creador fue el dibujante mendocino Joaquín Salvador Lavado, más conocido como Quino. La tira apareció publicada por primera vez en 1964 en el diario *Primera Plana*.

Mafalda es una niña un poco especial de clase media que vive en Buenos Aires. Le interesa la política y le preocupa mucho el futuro de la humanidad. Aunque a veces es un poco pesimista, tiene esperanzas en que las futuras generaciones harán del mundo un lugar mejor.

También le gusta jugar con sus amigos a los *cowboys* y escuchar canciones de los Beatles. ¡Y odia tomar la sopa!

Sus mejores amigos son Susanita, una nena un poco anticuada que por momentos solo piensa en casarse y tener hijitos, Felipe, romántico y amante de las historietas, y Manolito, el hijo de un inmigrante español que ayuda a su papá en el almacén.

En cuanto a su familia, su papá es un vendedor de seguros que ama las plantas y su mamá, a quien Mafalda le reprocha constantemente haber dejado los estudios al casarse, es ama de casa. Su hermanito, Guille, que nace una vez empezada la historieta, es un personaje muy dulce y divertido, siempre y cuando no le saquen el chupete.

Mafalda es famosa en América Latina y en varios países de Europa, como España, Italia y Francia. Cientos de turistas que visitan Buenos Aires se sacan una foto junto a su estatua, ubicada en el barrio de San Telmo.



**1.** Mafalda piensa...

- ... que el mundo es perfecto.
- ... que el mundo tiene muchos problemas.
- ... que el mundo es muy pesimista.

**3.** Susanita...

- ... no es una nena muy moderna.
- ... no escucha a los Beatles.
- ... lee muchas historietas.

**2.** ¿Qué piensa Mafalda acerca de que su mamá haya abandonado sus estudios?

- Le parece normal.
- Le parece bien.
- Le parece mal.

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**Etapa 8**

➔ Leé y observá la infografía y, luego, marcá con una **X** las respuestas correctas.

## El ratón



Los bigotes le permiten obtener información sobre el ambiente.

Tiene orejas ovaladas y un oído muy superior al de los seres humanos.

La cola es más larga que el tronco y la cabeza, y lo ayuda a mantener el equilibrio.

Mide entre 7 y 10 cm y posee un esqueleto flexible que le permite pasar por agujeros muy estrechos.

- ✓ Prefiere una dieta de vegetales y granos, aunque puede comer cualquier tipo de alimentos.
- ✓ Es capaz de producir su propia agua si no puede obtenerla en el entorno.
- ✓ Puede transmitir enfermedades y, si no tiene predadores, puede convertirse en plaga.

**1.** ¿Qué parte del cuerpo ayuda a un ratón a no caerse?

- La nariz.
- La cola.
- Las orejas.

**2.** ¿Qué comen los ratones?

- Vegetales y granos solamente.
- Pueden comer cualquier alimento.
- Principalmente queso.

**3.** Los esqueletos de los ratones...

- ... les permiten correr muy ágilmente.
- ... les permiten mantener el equilibrio.
- ... les permiten poder pasar por aperturas pequeñas.

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### Etapa 9

➔ Léel el texto y, luego, marcá con una **X** las opciones correctas.

## El origen del dulce de leche

El dulce de leche recibe varios nombres a lo largo del continente americano: *arequipe* en algunas partes de Colombia y Venezuela, *manjar* en Chile y *fanguito* en Cuba, entre otros. Además de varios nombres, hay varias historias acerca de su origen según de qué país se trate.

En la Argentina, la historia popular hasta tiene fecha exacta: el 24 de junio de 1829. Según cuenta la leyenda, al entonces gobernador de la provincia de Buenos Aires, Juan Manuel de Rosas, le encantaba comer pan con colada, una preparación hecha con leche y azúcar. Aquel día recibió la visita del general opositor Juan Lavalle para firmar un acuerdo de paz y detener la guerra civil en el país. La cocinera, atenta a los pormenores de la negociación, olvidó la colada en el fuego y fue así que se formó el dulce de leche. El gobernador, curioso, probó el dulce quemado y le encantó.

Claro está que esa historia sobre el origen del dulce es dudosa. Existe una muy similar en Francia en la que la "culpa" la tiene el cocinero de Napoleón Bonaparte. Lo que sí es seguro es que este manjar es saboreado con gusto por grandes y chicos y que en nuestro país hasta tiene su propio día, ya que cada 11 de octubre se celebra el Día Mundial del Dulce de Leche.

**1.** Arequipe, manjar y fanguito son...

- ... distintos tipos de dulce de leche.
- ... distintos tipos de dulces típicos de cada país.
- ... distintos nombres que recibe el dulce de leche.

**2.** ¿Quién inventó el dulce de leche según la leyenda popular francesa?

- Juan Manuel de Rosas.
- Napoleón Bonaparte.
- El cocinero de Napoleón Bonaparte.

**3.** Según la historia popular argentina, el dulce de leche...

- ... se inventó por error.
- ... se inventó para homenajear a Juan Lavalle.
- ... se inventó para Juan Manuel de Rosas.

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**Etapas 10**→ Léela noticia y, luego, marcá con una **X** las respuestas correctas.**EN BRASIL**

# Entrañable amistad

## Un pingüino visita cada año al hombre que le salvó la vida.

En 2011, Joao Pereira da Souza, un albañil retirado que vive en la provincia de Río de Janeiro, rescató a un pingüino de Magallanes. Lo encontró cubierto de petróleo, casi inmóvil y extremadamente delgado. Aunque parecía poco probable su supervivencia, el hombre lo limpió, lo alimentó y lo bautizó con el nombre de Din Dim. Cuando vio que estaba en condiciones de valerse por sí mismo, lo soltó en una isla cercana. Cada febrero, el animal vuelve a visitar a Joao y se queda con él durante ocho meses.

Según los expertos, sería más adecuado decir que Din Dim vive con Joao y se va cuatro meses al mar. Los pingüinos suelen ser animales leales a su entorno, por eso sostiene que Din Dim considera a la playa donde vive Joao como su hogar.

Los pingüinos de Magallanes viven en las costas patagónicas de Chile y la Argentina, y suelen emigrar en invierno hacia zonas más templadas y alcanzar las costas de Uruguay y el sur del Brasil.

**1.** ¿Dónde sucede lo que cuenta la noticia?

- En Chile.
- En la Argentina.
- En Brasil.

**2.** Din Dim pasa...

- ... la mitad del tiempo con Joao y la otra mitad en el mar.
- ... la mayor parte del tiempo con Joao.
- ... la mayor parte del tiempo en el mar.

**3.** Los pingüinos patagónicos...

- ... se trasladan a las costas de Chile y la Argentina.
- ... buscan zonas más cálidas cuando las temperaturas son muy bajas.
- ... permanecen siempre en un mismo lugar.



## ¿CÓMO SE PENSÓ EL PROGRAMA PARA PENSAR DE RAZONAMIENTO MATEMÁTICO?

**Para pensar** es un programa planteado a partir de **los lineamientos actuales en el marco de la enseñanza de la matemática**.

La propuesta central consiste en ofrecer un conjunto de actividades que permitan sistematizar los contenidos que se abordan en cada grado. Para ello, se establece una organización temática transversal a todos los grados de la escuela primaria. Con este propósito, los contenidos se organizan en seis ejes estructuradores de toda la serie, a los que denominamos *etapas*. Estos ejes son:



Si bien se presentan en este orden, no necesariamente es el que debe seguirse. Las etapas están organizadas de modo tal que se puedan ir articulando con los contenidos que se estén trabajando en el año escolar. Si bien el conjunto de actividades que las conforman guardan una relación creciente entre ellas, alojan, a su vez, la posibilidad de interacción entre etapas.

De este modo, se busca garantizar la sistematización de contenidos y el uso de diversas capacidades centrales a partir de actividades que retoman conceptos, de otras propuestas que incorporan y expanden ideas, y de un conjunto de ejercicios que las sistematizan.

### ¿Cómo se organizan las actividades dentro de cada etapa?

Cada etapa contiene tres momentos de trabajo que responden, cada uno, a la posibilidad de explorar, sistematizar y ejercitar, y evaluar.

**NOS PREPARAMOS**

**ENTRAMOS EN LA SITUACIÓN**

**VAMOS A APRENDER**

Todas las etapas comienzan con una propuesta original ubicada bajo el título “**Nos preparamos**”, en la que a partir de un conjunto de actividades se recuperan nociones y estrategias básicas, intuitivas, empíricas, que luego serán el punto de partida para incorporar saberes nuevos, más convencionales y sistemáticos.

Estos nuevos saberes son desarrollados en un conjunto de actividades que se agrupan bajo el título **“Entramos en la situación”**. En esta instancia se van incorporando ideas centrales en torno a ciertos contenidos, a la vez que se apela a diversas capacidades de resolución. Esto se logra a partir de propuestas variadas y con microcortes que habilitan dos cuestiones relevantes:

- Pasar a otro capítulo para profundizar las relaciones o los contextos hasta allí abordados y después retomar;
- o bien sistematizar el tema tratado a partir de nuevas actividades.

Es decir, se tomó la decisión de conservar cierta independencia en los bloques de actividades dentro de esta sección para permitir, justamente, una gestión flexible de las actividades.

Más aún, para brindar autonomía al alumno en el desarrollo de este conjunto de actividades, se propone una iconografía que las organiza según el nivel de dificultad. De este modo, tanto el alumno como el docente pueden decidir la secuencia de ejecución.

Finalmente, cada capítulo cierra con la sección **“Vamos a aprender”**, en la que se proponen un conjunto de actividades de revisión y sistematización de las distintas ideas que se fueron desarrollando para cerrar así una rutina de entrenamiento en la que se incorporaron gradualmente saberes, experiencias y capacidades.

En otro orden de aportes, en cada etapa se incluyen orientaciones que brindan pistas para pensar estrategias de resolución o bien refieren a definiciones conceptuales de corte teórico, bajo el título **“¡Recomendado!”**.

Por otra parte, se consideró la inclusión de actividades que exijan al alumno desarrollar tareas variadas. Entre ellas podemos encontrar:

- Actividades que proponen situaciones problemáticas para desplegar procedimientos;
- consignas de selección múltiple estructuradas en *choice*;
- actividades que requieren la validación de ciertas afirmaciones y la formulación de otras;
- ejercicios de aplicación.

Todos los elementos anteriores configuran una rutina global de entrenamiento en la que se puede decidir sobre los tiempos que se dedica a la ejercitación y las zonas en las que se hace foco, pero que sostenida a lo largo del tiempo, favorece el acercamiento del alumno a un conjunto de capacidades y saberes esperados para el nivel de escolarización que se encuentra transitando.

En síntesis, la organización de **Para pensar** intenta generar la oportunidad de que los alumnos se entrenen en algunos aspectos que nos hacen seres únicos: el pensamiento lógico, la imaginación, la aceptación de convenciones, el uso de códigos complejos para comunicarnos... y todo ello a partir de nociones matemáticas.

## ¿De qué se trata cada etapa?

### **Numeración**

Permite reflexionar sobre la organización del sistema de numeración a partir de la relación entre la designación oral de los números y su escritura. También se analiza aquí el valor posicional de las cifras que componen los números, cuidando que el rango empleado sea acorde al grado en curso pero habilitando a explorar otros mayores.

### **Campo aditivo**

Las actividades de esta etapa tienen dos propósitos. Por un lado, se pretende ayudar a que el alumno forme un repertorio de cálculos que puedan ser utilizados en nuevos desafíos. Por otro, se busca presentar un conjunto de situaciones problemáticas que permitan el reconocimiento de la estructura del problema y la variedad de estrategias para su resolución, así como también el cálculo que da cuenta de ellas y las formaliza.

### **Campo multiplicativo**

Al igual que la etapa de Campo aditivo, trabaja tanto en la construcción de repertorios como en la resolución de situaciones problemáticas que permitan, progresivamente, reconocer en la cuenta uno de los modos formales de llegar al resultado, a la vez que posibilita el análisis de las propiedades de las operaciones.

### **Geometría**

En esta etapa se plantean situaciones que permitan pasar de la descripción a la caracterización geométrica de cuerpos y figuras. Se propone pensar en las condiciones necesarias y suficientes que deben considerarse para designar a las figuras bajo cierto nombre. Se incluyen, además, propuestas para trabajar nociones espaciales.

### **Medida**

El análisis de los instrumentos de medida, las unidades que los componen y sus equivalencias son los aspectos que se abordan en las diversas actividades que se incluyen en esta etapa. A lo largo de ella, se busca pasar de actividades concretas a la construcción de fórmulas, tras haber analizado las operaciones subyacentes a las relaciones de equivalencia entre unidades de una misma medida.

### **Tratamiento de la información**

La presencia de este eje responde a la necesidad de comprender que la información puede presentarse de múltiples modos. Todos ellos requieren ser tematizados con los alumnos a fin de habilitar su reconocimiento y uso adecuado. Las actividades seleccionadas, además, buscan que en esta lectura se incluya el tratamiento de la información a partir de las nociones matemáticas que se fueron abordando en las etapas precedentes.

## Y DESPUÉS DE ENTRENAR, ¡LLEGAN LAS OLIMPIADAS!

La organización de una olimpiada en la escuela es un buen contexto para reunir a los alumnos, pues se trata de un evento que los pone a trabajar en equipos, con tareas de complejidad acorde al nivel de escolaridad que estén transitando, y cuya convicción e intencionalidad es que el trabajo matemático se prolongue más allá del aula. La olimpiada también permite pensar y evidenciar cómo cada uno de los ejes conceptuales pueden ser abordados en todos los grados del nivel primario.

En este sentido, la organización de la olimpiada se torna una excusa para desarrollar un trabajo matemático diferente en la escuela, un trabajo colaborativo y solidario donde todos aporten estrategias para el éxito común, donde todos puedan *hacer matemática*. Es por esto que los grupos deben estar conformados de modo heterogéneo, con alumnos que reúnan distintos modos de hacer y resolver, pero que pertenezcan a un mismo grado.

### ¿Cómo organizar una olimpiada?

Una forma posible es que por cada grado se armen equipos por colores, subdividiendo a los alumnos de cada grado en, por ejemplo, cuatro colores o la cantidad de colores necesaria según el número de alumnos que participen. Cada equipo contará con cuatro alumnos de un mismo grado, que recibirán seis o doce actividades para resolver en conjunto.

Se propone esta cantidad de actividades en tanto **Para pensar** está estructurado en seis etapas, ya que se sugiere considerarlas para establecer la oferta de las actividades a resolver. Es importante que estas actividades cumplan con algunos requisitos, entre ellos:

Posibilitar el despliegue de variados procedimientos de resolución.

Ser problemas matemáticos (excluir aquellos de pensamiento lateral o capciosos).

Tener más de una respuesta.

Apelar a las diferentes habilidades cognitivas.

Incluir todos los campos abordados.



Otras recomendaciones para la organización son:

- Coordinar con los docentes de los otros grados y con las autoridades de la escuela un día para realizar la olimpiada. Como las actividades que se proponen abarcarán los contenidos vistos y aprendidos a lo largo del año, la fecha elegida debiera ubicarse hacia el final del ciclo lectivo o bien a mitad de año.
- Organizar a quienes participen de los trabajos preparativos en comisiones, de este modo, se podrán repartir las múltiples tareas que implica realizar la olimpiada y hacer más eficiente el proceso de organización.
- Preparar anuncios y carteleras que anticipen el evento y difundan la fecha y horario en que se realizará. Si la escuela cuenta con página web o redes sociales, también se pueden aprovechar esas plataformas. Asimismo, la jornada puede notificarse a las familias a través de un comunicado institucional donde se incluya un desafío para resolver.
- Pensar desafíos en las aulas junto a los estudiantes, traspasarlos a cartulinas u hojas, decorar los y pegarlos en los pasillos de la escuela. De este modo el resto de la escuela puede leerlos y resolverlos en los recreos, y se genera expectativa sobre el evento.
- A la hora de armar los equipos por grados, hay que cuidar que estos sean heterogéneos, es decir que en cada uno se agrupan estudiantes con distintas habilidades.
- Para la jornada de la olimpiada, organizar a los docentes que supervisarán las actividades de modo tal que quienes estén a cargo de supervisar un grado no sean los mismos docentes de ese grado. Por ejemplo, la maestra de primer grado A puede participar supervisando las tareas del segundo grado B, pero no las de primer grado A.

¿Preparados?, ¿listos?, ¡a hacer matemática!

Las actividades pueden ser corregidas por los docentes o bien por los alumnos del grado siguiente y, los resultados, volcarse en una grilla como esta:

GRILLA DE EQUIPOS POR GRADO				
Grado: _____				
	Equipo Rojo	Equipo Azul	Equipo Amarillo	Equipo Verde
<b>Etapa 1:</b> Numeración				
<b>Etapa 2:</b> Campo aditivo				
<b>Etapa 3:</b> Campo multiplicativo				
<b>Etapa 4:</b> Geometría				
<b>Etapa 5:</b> Medida				
<b>Etapa 6:</b> Tratamiento de la información				
<b>PUNTAJE TOTAL</b>				

Los resultados consignados en la grilla anterior se pueden trasladar luego a una grilla institucional para organizar la información y saber qué equipo ganó en toda la escuela:

GRILLA DE EQUIPOS POR ESCUELA				
Escuela: _____	Equipo Rojo	Equipo Azul	Equipo Amarillo	Equipo Verde
Primer grado				
Segundo grado				
Tercer grado				
Cuarto grado				
Quinto grado				
Sexto grado				
Séptimo grado				
<b>PUNTAJE TOTAL</b>				

# TABLA DE CONTENIDOS

	Tema	Habilidades lógico-matemáticas	Tema	Habilidades lógico-matemáticas	
<b>Primer grado</b>	<b>Etapa 1: Numeración</b> • Valor posicional		<b>Tercer grado</b>	<b>Etapa 1: Numeración</b> • Valor posicional	
	<b>Etapa 2: Campo aditivo</b> • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas			<b>Etapa 2: Campo aditivo</b> • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas	
	<b>Etapa 3: Campo multiplicativo</b> • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo			<b>Etapa 3: Campo multiplicativo</b> • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo	
	<b>Etapa 4: Geometría</b> • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen			<b>Etapa 4: Geometría</b> • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen	
	<b>Etapa 5: Medida</b> • Área • Los metros: m, m <sup>2</sup> , m <sup>3</sup> • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida			<b>Etapa 5: Medida</b> • Área • Los metros: m, m <sup>2</sup> , m <sup>3</sup> • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida	
	<b>Etapa 6: Tratamiento de la información</b> • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales			<b>Etapa 6: Tratamiento de la información</b> • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales	
<b>Segundo grado</b>	<b>Etapa 1: Numeración</b> • Valor posicional				
	<b>Etapa 2: Campo aditivo</b> • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas				
	<b>Etapa 3: Campo multiplicativo</b> • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo				
	<b>Etapa 4: Geometría</b> • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen				
	<b>Etapa 5: Medida</b> • Área • Los metros: m, m <sup>2</sup> , m <sup>3</sup> • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida				
	<b>Etapa 6: Tratamiento de la información</b> • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales				

	Tema	Habilidades lógico-matemáticas
Cuarto grado	<b>Etapa 1: Numeración</b> • Valor posicional	
	<b>Etapa 2: Campo aditivo</b> • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas	
	<b>Etapa 3: Campo multiplicativo</b> • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo	
	<b>Etapa 4: Geometría</b> • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen	
	<b>Etapa 5: Medida</b> • Área • Los metros: m, m <sup>2</sup> , m <sup>3</sup> • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida	
	<b>Etapa 6: Tratamiento de la información</b> • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales	
Quinto grado	<b>Etapa 1: Numeración</b> • Valor posicional	
	<b>Etapa 2: Campo aditivo</b> • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas	
	<b>Etapa 3: Campo multiplicativo</b> • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo	
	<b>Etapa 4: Geometría</b> • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen	
	<b>Etapa 5: Medida</b> • Área • Los metros: m, m <sup>2</sup> , m <sup>3</sup> • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida	
	<b>Etapa 6: Tratamiento de la información</b> • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales	

	Tema	Habilidades lógico-matemáticas
Sexto grado	<b>Etapa 1: Numeración</b> • Valor posicional	
	<b>Etapa 2: Campo aditivo</b> • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas	
	<b>Etapa 3: Campo multiplicativo</b> • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo	
	<b>Etapa 4: Geometría</b> • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen	
	<b>Etapa 5: Medida</b> • Área • Los metros: m, m <sup>2</sup> , m <sup>3</sup> • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida	
	<b>Etapa 6: Tratamiento de la información</b> • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales	
Séptimo grado	<b>Etapa 1: Numeración</b> • Valor posicional	
	<b>Etapa 2: Campo aditivo</b> • Repertorio de cálculos • Estrategias de cálculo • Situaciones problemáticas	
	<b>Etapa 3: Campo multiplicativo</b> • Relaciones en la tabla pitagórica • Propiedades de la multiplicación y la división • Repertorio multiplicativo • Organizaciones rectangulares • Estrategias de cálculo	
	<b>Etapa 4: Geometría</b> • Clasificación de polígonos • Construcción de figuras geométricas • Reconocimiento de figuras geométricas • Reconocimiento de cuerpos geométricos • Volumen	
	<b>Etapa 5: Medida</b> • Área • Los metros: m, m <sup>2</sup> , m <sup>3</sup> • Medición de áreas • Relaciones entre medidas • Unidades de medida	
	<b>Etapa 6: Tratamiento de la información</b> • Lectura e interpretación de la información • Relaciones proporcionales	





Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**Etapas 1: Numeración**

1. Encerrá en un círculo la opción que no sirve para formar el número 3.684.

- a. Tres mil
- b. Ochocientos
- c. Cuatro
- d. Ochenta
- e. Seiscientos

2. ¿Cuál de las siguientes opciones describe al número 327? Encerrala en un círculo.

- a. Tiene tres cifras, es mayor que 300 y sus cifras suman 10.
- b. Tiene tres cifras, es menor que 500 y está entre 300 y 350.
- c. Tiene tres cifras, es mayor que 350 y tiene dos números más que el 370.
- d. Tiene tres cifras, es menor que 400 y está entre 300 y 320.

3. ¿Qué suma de dinero forman los siguientes billetes y monedas? Marcá la opción correcta.



- \$512
- \$251
- \$521
- \$251

**Etapas 1: Numeración**

4. De los siguientes números rodea aquel cuyo 7 tenga un valor de 700.

- a. 7.806
- b. 3.074
- c. 9.017
- d. 5.732

5. Rodea el número que va en el casillero sombreado.

1.505	1.506	1.507
1.515		1.517
1.525	1.526	1.527

- a. 1.525
- b. 1.516
- c. 1.615
- d. 1.567

6. ¿Cuál de los siguientes números es el anterior a 3.000? Marca.

- 2.099
- 2.909
- 3.001
- 2.999
- 2.990

7. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta? Marca con una X.

- 5.220 es mayor que 5.000 y menor que 5.220.
- El número que le sigue a 2.889 es 2.900.
- 799 es el mayor número de tres cifras que empieza con 7.

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**Etapas 2: Campo aditivo**

1. Marcá el cálculo que no da como resultado 700.

- 400 + 300
- 500 + 300
- 600 + 100
- 500 + 200

2. Completá los recuadros en blanco con los números de la segunda fila para obtener el resultado que se indica.

$$\boxed{5} + \boxed{\phantom{00}} + \boxed{12} + \boxed{\phantom{00}} + \boxed{8} = \boxed{32}$$

- 4
- 5
- 6
- 3

3. Martina tiene \$200 y Camila tiene \$80. ¿Cuánto dinero tienen entre las dos? Marcá con una **X** la alternativa correcta.

- \$1.000
- \$280
- \$120
- \$208

**Etapas 2: Campo aditivo**

4. Lola llevó sus figuritas a la escuela y en el recreo ganó 25. Ahora tiene 225. ¿Cuántas figuritas llevó a la escuela? Marcá la respuesta correcta.

- 240
- 250
- 260
- 200

5. ¿Qué cálculo sirve para resolver el siguiente problema? Subrayalo.

Felipe tenía 9 autitos y para su cumpleaños le regalaron algunos más. Si ahora tiene 16, ¿cuántos autitos le regalaron?

$9 + 6$

$16 - 9$

$16 + 9$

6. Rodeá el número que falta para que el cálculo del recuadro dé como resultado lo mismo que  $130 + 130 = 260$ .

$150 + \underline{\hspace{2cm}}$

- a. 110
- b. 160
- c. 150

7. ¿Qué valor tiene el árbol en el siguiente cálculo? Marcá con una **X** la respuesta correcta.

 + 460 = 800

- 340
- 440
- 300
- 40

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**Etapas 3: Campo multiplicativo**

1. Señalá la tabla que no sirve para averiguar el doble de los números de la primera columna.

**a.**

6	12
9	18
10	20
30	60

**b.**

80	160
100	200
600	1200
1000	2000

**c.**

60	140
80	180
300	700
2000	5000

**d.**

16	32
24	48
50	100
150	300

2. ¿De cuánto en cuánto avanza esta serie? Rodeá la respuesta correcta.



- a. De 6 en 6.
- b. De 2 en 2.
- c. De 3 en 3.
- d. De 5 en 5.

**Etapas 3: Campo multiplicativo**

3. Rodea el cálculo que te permite averiguar la cantidad de estrellas que hay en el siguiente recuadro.



- a.  $6 \times 7$
- b.  $6 \times 6$
- c.  $7 \times 7$
- d.  $8 \times 5$

4. ¿Cuáles de los siguientes cálculos no dan como resultado 24? Marcalos con una X.

- $6 \times 4$
- $12 \times 2$
- $80 \times 3$
- $10 \times 2$

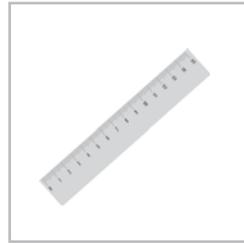
5. Encerrá en un círculo el número que multiplicado por 9 da 63.

- 6
- 10
- 9
- 13
- 7

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

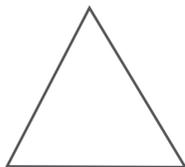
**Etapas 4: Geometría y espacio**

1. Rodea la pista que sirve para descubrir la mochila.



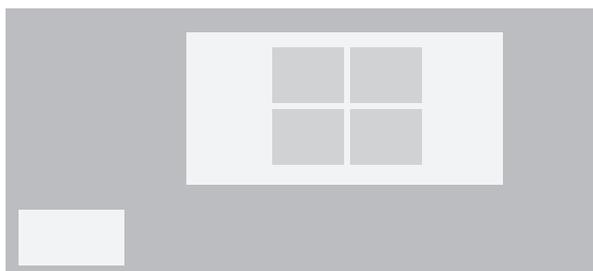
- a. Es cuadrado.
- b. Está cerca del reloj.
- c. Está entre el mate y la regla.

2. ¿Cuál de las pistas sirve para descubrir la siguiente figura? Marca con una X.



- Tiene 4 lados.
- Tiene 3 vértices.
- Tiene 2 pares de lados iguales entre sí.
- Tiene 1 solo lado.

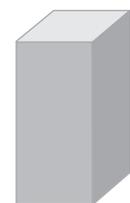
3. ¿Cuántos rectángulos hay en la siguiente figura? Rodea la respuesta correcta.



- a. 10
- b. 7
- c. 6
- d. 9

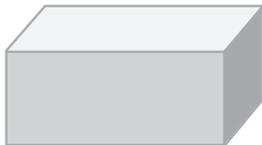
4. Lee las siguientes pistas y, luego, rodea el cuerpo al que corresponden.

- ▶ Tiene 6 caras.
- ▶ Tiene 8 vértices.
- ▶ Tiene 12 aristas.
- ▶ Sus caras no son todas iguales.



**Etapa 4: Geometría y espacio**

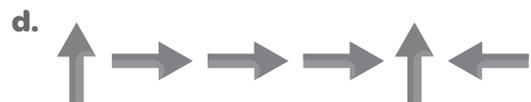
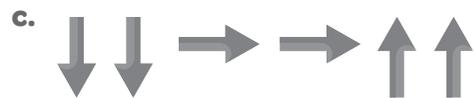
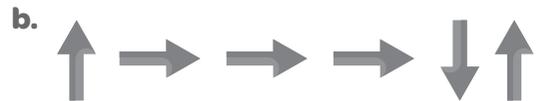
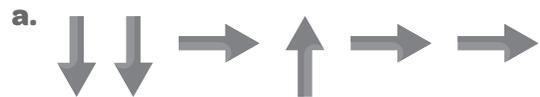
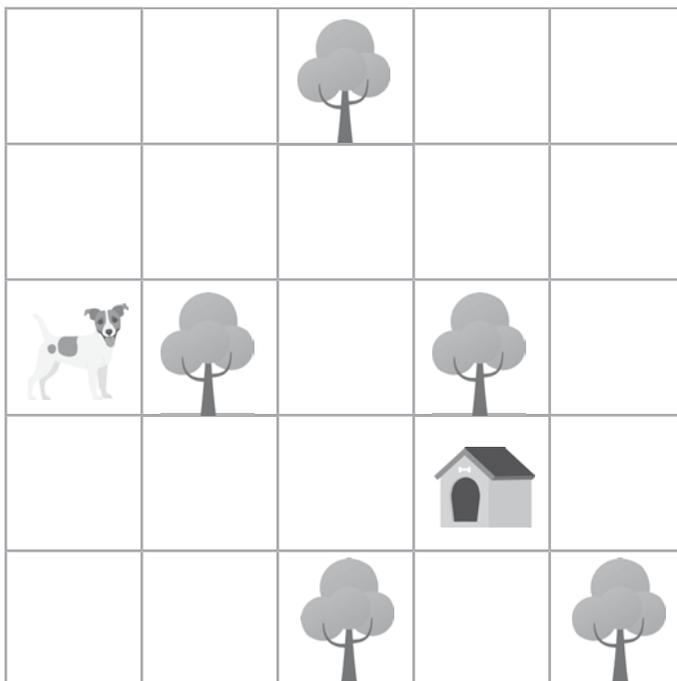
5. Señalá cuál es la huella que deja el siguiente cuerpo.



6. Leé las siguientes afirmaciones y, luego, señalá si son verdaderas (V) o falsas (F).

- El triángulo es una figura de 3 lados.
- El rombo tiene 4 lados iguales.
- El pentágono tiene 5 vértices.
- El hexágono tiene 5 lados.

7. Rodeá el conjunto de movimientos que tiene que realizar el perro para llegar a su casa, teniendo en cuenta que debe esquivar los árboles.



Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**Etapas 5: Medida**

1. Lee las siguientes afirmaciones y, luego, señalá si son verdaderas (V) o falsas (F).

- El reloj, la brújula y la balanza sirven para medir el tiempo.
- El reloj, el calendario y el reloj de arena sirven para medir el tiempo.
- El termómetro, la balanza y el reloj sirven para medir el tiempo.

2. Hoy es martes. Si en cinco días es mi cumpleaños, ¿qué día cae? Marcá la respuesta correcta.

- Viernes
- Sábado
- Domingo
- Lunes

3. ¿Cuántos cortes habría que hacer a un cable de 72 metros si se quieren obtener trozos de 9 metros? Rodeá la respuesta correcta.

- a. 10
- b. 8
- c. 7
- d. 6

4. Realizá las cuentas o dibujos que necesitéis para resolver las actividades en el siguiente recuadro.

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

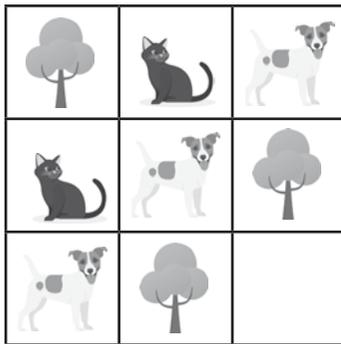
**Etapas 6: Tratamiento de la información**

1. En este cuadro se muestran las combinaciones de sabores de helado que tiene una heladería. Marcá con una **X** el balde que tiene una de las combinaciones de la heladería.

SABORES	FRUTILLA	LIMÓN	ANANÁ
Dulce de leche	X		
Chocolate		X	X
Vainilla	X	X	



2. Observá el siguiente tablero y, luego, rodeá el dibujo que falta.



3. ¿Cuál de las siguientes preguntas no se puede responder mirando la tabla? Rodeala. = 10

- a. ¿Cuántas empanadas hay entre la caja 1 y 2?
- b. ¿Cuál es la caja que tiene más empanadas?
- c. ¿Cuántas empanadas son de carne?
- d. ¿Cuántas empanadas hay en total?

Caja 1	
Caja 2	
Caja 3	

## JUEGOS Y DESAFÍOS MATEMÁTICOS EN LA ESCUELA

Los juegos del programa *Para pensar*, que se presentan en cada uno de los siete libros que lo componen, están pensados para estimular la curiosidad y ejercitar la comprensión lectora. Con una complejidad acorde a los diferentes niveles escolares, las propuestas señalan la presencia de la matemática en diversos ámbitos de la vida cotidiana y, además, enfatizan sus aspectos lúdicos. Pero, a la vez, los siete juegos pueden pensarse como un todo: la matemática es un lenguaje que, conforme se lo aprende y domina, permite expresar cada vez un mayor número de cosas y entender mejor el mundo.

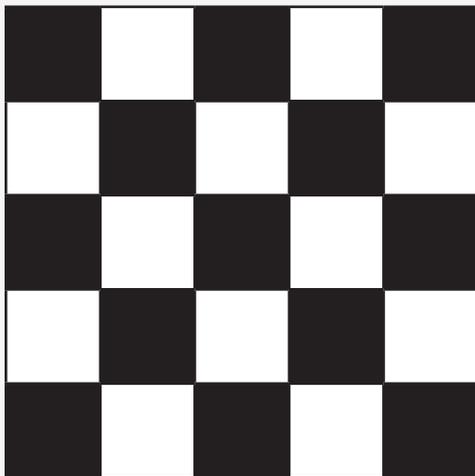
- El **juego de primer grado** está inspirado en uno de los múltiples aspectos matemáticos que aparecen en la música, en este caso, el ritmo, que en un nivel elemental involucra la distinción entre tiempos cortos y largos, y problemas básicos de conteo.
- El **juego de segundo grado** es un desafío en el que intervienen el azar y las formas de descomponer un número como suma de otros dos.
- El **juego de tercer grado** propone elaborar una estrategia basada en la noción de *paridad*.
- El **juego de cuarto grado** remite a la criptografía, cuyas técnicas emplean en algunas ocasiones herramientas matemáticas muy sofisticadas.
- El **juego de quinto grado** está dedicado al almanaque, entendido como una manera lógico-matemática de medir y organizar el paso del tiempo.
- El **juego de sexto grado** es un truco de magia basado en las propiedades de los números y su escritura decimal.
- Finalmente, el **juego de séptimo** es un acertijo de planteamiento muy simple pero de gran potencia, pues permite dar cuenta del sistema binario y abre la puerta a otros temas muy relevantes, como por ejemplo, el funcionamiento de las computadoras.

De esta forma, las actividades propuestas abarcan un universo variado de problemáticas y funcionan como una motivación –tanto para los estudiantes como para los docentes– para explorar el conocimiento y, en especial, demuestran que eso no significa dejar de lado la diversión.

**Pablo Amster**

## ¿CÓMO TRABAJAR CON EL JUEGO LOS ATRAPAMONSTRUOS?

El juego *Los atrapamonstruos* está basado en los conceptos de par e impar. Para encontrar la solución al juego, es útil imaginar que las casillas del tablero tienen dos colores, blanco y negro:



Las reglas del juego indican que los participantes que representan a los monstruos deben ubicarse en una de las cuatro esquinas del tablero, es decir, en una casilla negra. Con la ayuda de este tablero, se puede apreciar que cuando el número que sale en el dado es par, por más que se desplacen quedarán siempre sobre una casilla de color negro, y que cambiarán de color al blanco cuando el número que sale es impar.

Entonces si el primer número es, por ejemplo, tres, los participantes que representan a los atrapamonstruos pueden eliminar todas las casillas negras que quieran, ya que aunque no sepan en qué lugar se encuentran los monstruos, pueden estar seguros de que todos estarán en alguna casilla blanca. Sin embargo, tienen que tener cuidado de no dejar nunca casillas aisladas para evitar que un monstruo quede bloqueado. Por ejemplo, si se eliminaran las casillas A1, A3 y B2, y uno de los monstruos estuviera en A2, no podría moverse en ninguna dirección y los atrapamonstruos perderían el juego.

**APRENDO JUGANDO!** con Pablo Anster

### Los atrapamonstruos

Como todos saben, los castillos antiguos son muy hermosos, pero están llenos de problemas. El inconveniente principal es que en sus múltiples habitaciones suelen aparecer montones de monstruos. Por suerte, siempre hay algún valiente dispuesto a formar una brigada de atrapamonstruos, con la misión de encontrarlos y atraparlos a todos en una misma habitación. ¿Se animan a jugar?

**¿QUÉ NECESITAMOS?**

- ▶ Tanto tableros como jugadores participen. Cada jugador tendrá su propio tablero y cuidará que los otros jugadores no lo vean.
- ▶ Al menos 6 jugadores: 4 serán monstruos y 2 atrapamonstruos que, como juegan en equipo, pueden compartir el tablero.
- ▶ Fichas confeccionadas con papeles de colores, tantas como monstruos participen.
- ▶ Fichas **X**: fichas con una cruz marcada.
- ▶ Un dado... ¡y mucho coraje!

**¿CÓMO SE JUEGA?**

- ▶ Para comenzar, cada monstruo elige una de las cuatro esquinas del castillo en su tablero y coloca su ficha.
- ▶ Uno de los jugadores tira el dado y todos los monstruos se desplazan en su tablero en sentido vertical u horizontal la cantidad de casillas que indique el número obtenido. En un mismo turno pueden avanzar y retroceder o cambiar de dirección, pero nunca moverse en diagonal.
- ▶ En el turno siguiente, los atrapamonstruos anuncian en voz alta qué habitaciones deciden clausurar. Cada jugador colocará sobre las habitaciones clausuradas una ficha **X**.

Los atrapamonstruos deben tener en cuenta dos cosas importantes:

1. Si quieren clausurar una habitación ocupada por uno o varios monstruos, estos gritan "¡habitación ocupada!" y los atrapamonstruos pierden el juego.
2. Si un monstruo no tiene hacia donde moverse porque las habitaciones a su alrededor están clausuradas, también pierden los atrapamonstruos!

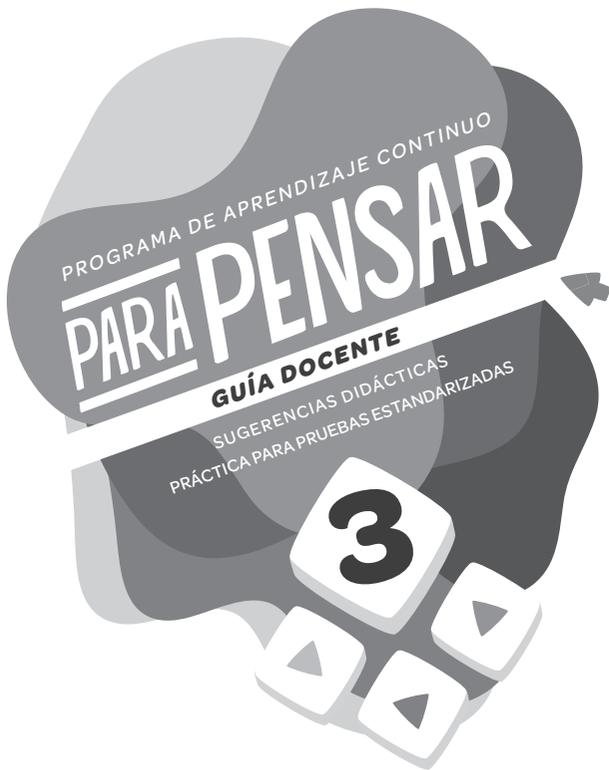
	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

Para vencer a los monstruos, los atrapamonstruos pueden recurrir a una estrategia infalible. ¿Ya la descubrieron?

**JUEGO COMPLETO**



**KapelusZ**



[www.editorialkapelusz.com](http://www.editorialkapelusz.com)

 kapeluszeditora

 @kapelusznormaar

 kapeluszeditora

CC 61085988  
ISBN 978-950-13-1433-5



9 789501 314335