

TRAMO 1

NÚMEROS QUE SUBEN Y BAJAN	7
Un cuadro para repasar	8
Leer, escribir y ordenar números del 0 al 100. Explorar regularidades del sistema de numeración.	
Cálculos que ayudan	9
Estrategias de cálculo. Repertorio a 10 y a 100.	
Ludoteca. El juego de la moneda	10
Conteo en escalas ascendentes y descendentes.	
Desafío matemático	11
El juego de la Oca	12
Problemas que involucran avanzar y retroceder. Escalas.	
Precios que suben y bajan	14
Valor posicional en el contexto del dinero. Sumar y restar 10. Uso de la calculadora.	
¡Más de cien!	16
Leer y escribir números del 100 al 200.	
Desafío matemático	17
Figuras para dibujar y adivinar	18
Formas geométricas. Identificación y descripción de figuras. Reproducir y trazar figuras.	
Zona de pausa	20
La tienda de ropa	21
Leer, escribir y ordenar números de tres cifras.	
Ludoteca. Billetes a toda velocidad	22
Valor posicional en el contexto del dinero.	
¡Hasta 1.000!	23
Contar de 100 en 100 hasta 1.000. Ordenar números de tres cifras.	
¡A resolver!	24
Estrategias de cálculo. Complementos a 1.000.	
Muchas formas de sumar	25
Algoritmo de la suma.	
Desafío matemático	26
Dulces problemas	27
Vincular cálculos y problemas que tienen la incógnita en distintos lugares.	
¡A inventar problemas!	29
Escribir preguntas e identificar cálculos para problemas de sumas y restas.	
Desafío matemático	30
Un día al aire libre	31
Multiplicación: problemas de proporcionalidad. División: problemas de partición. Escalas de 2 en 2 y de 3 en 3.	
Desafío matemático	33
Zona de pausa	34
Zona de pausa integradora	35

TRAMO 2

¡A JUGAR CON LOS NÚMEROS!	37
Los videojuegos	38
Multiplicación como suma de números iguales. Estrategias para resolver problemas de series proporcionales. Las tablas del 2, del 5 y del 10.	

¡Más videojuegos!	40
Estrategias de cálculo para multiplicar por 10 y por 100.	
Ludoteca. Sobre ruedas	41
Estrategias de cálculo. Las tablas del 2, del 3 y del 4.	
Desafío matemático	42
Las cajas de bombones	43
Problemas de multiplicación. Series proporcionales. Organización rectangular.	
¡De compras!	45
Estrategias de cálculo para estimar.	
Problemas en el parque de diversiones	46
Resolver problemas con varios cálculos.	
Desafío matemático	47
Metros y centímetros	48
Medidas de longitud.	
Tiempo de calcular	49
Medida. La hora en relojes analógicos y digitales.	
Zona de pausa	50
De números, cuadros y rectas	51
Lectura y escritura de números hasta 1.000. Regularidades de la serie numérica.	
Ludoteca. ¡A tirar al blanco!	53
Valor posicional.	
Desafío matemático	54
Problemas de cumpleaños	55
Campo aditivo. Distintos significados de la resta. Estrategias de cálculo. Algoritmo de la resta.	
La carpintería de don Joaquín	57
Situaciones problemáticas con la incógnita en distintos lugares.	
Una piñata para compartir	58
Situaciones problemáticas con repartos no equitativos.	
Desafío matemático	59
Gramos, kilos y toneladas	60
Medidas de peso y capacidad. Gramos, kilogramos y toneladas.	
Cuerpos geométricos para armar	61
Cuerpos geométricos. Características.	
Huellas en la arena	62
Cuerpos geométricos. Relación entre figuras y caras.	
Desafío matemático	63
Zona de pausa	64
Zona de pausa integradora	65

TRAMO 3

MIL EN CARRERA	67
Uno menos, uno más	68
Serie numérica hasta el 1.000. Orden. Anterior y posterior.	
Ludoteca. Saltar al 600	69
Regularidades de la serie. Escalas de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10.	
Desafío matemático	70
De dobles y mitades	71
Estrategias de cálculo. Dobles y mitades.	
Un torneo para jugar	72
Problemas del campo aditivo con distintos significados. Problemas de resta con distintos significados. Estrategias de cálculo.	

En el cine	74	Las cajas de alfajores	102
Problemas del campo multiplicativo. Estrategias de resolución.		Problemas del campo multiplicativo y notación.	
Desafío matemático	76	Ludoteca. El juego de la memoria	103
Un alto para refrescarse	77	Notación multiplicativa de números.	
Medidas de peso y de capacidad. El litro como unidad de medida.		Desafío matemático	104
A seguir las guardas	78	En el kiosco	105
Exploración de guardas y formas geométricas.		Estrategias de cálculo. Repertorio multiplicativo.	
Desafío matemático	79	Otra vuelta de problemas	106
Zona de pausa	80	Problemas con varios pasos y significados.	
Billetes y juguetes	81	El álbum de fotos	107
Valor posicional en el contexto del dinero. Estrategias de cálculo de suma y resta. Descomponer.		Problemas del campo multiplicativo.	
Ludoteca. Un juego para embocar	83	En la ferretería	108
Composición multiplicativa de números.		Multiplicación por la unidad seguida de cero.	
Un poco de puntería	84	Desafío matemático	109
Descomponer números hasta 1.000.		Días de lluvia	110
Desafío matemático	85	Gráficos de coordenadas.	
Una visita al mayorista	86	Triángulos, rectángulos y cuadrados	111
Conteo en escalas de 20, de 50 y de 200.		Relaciones entre triángulos, cuadrados y rectángulos.	
De cajas, paquetes y bolsitas	87	Zona de pausa	112
Problemas del campo multiplicativo. Series proporcionales.		Cada vez más grandes	113
De pisos y baldosas	89	Serie numérica hasta el 10.000. Leer y escribir números grandes.	
Problemas del campo multiplicativo. Organización rectangular.		¡A estimar!	115
Desafío matemático	90	Estrategias de cálculo. Estimación y anticipación.	
Los cumpleaños del año	91	Más cuentas para pensar	116
Interpretar gráficos de barra.		Algoritmo convencional de la suma y la resta.	
Figuras para copiar y dibujar	92	Ludoteca. Casita Robada	117
Reproducción de figuras a partir de datos dados.		Situaciones de reparto y partición.	
Dar datos para identificar figuras.		Desafío matemático	118
Recorriendo el barrio	93	¡A poner la mesa!	119
Comunicación e interpretación de recorridos.		Situaciones de reparto y partición.	
Zona de pausa	94	Más estimaciones	120
Zona de pausa integradora	95	Estrategias de cálculo. Cálculo exacto y aproximado.	
		Las cuentas de resta	121
		Resta con dificultad.	
		Desafío matemático	122
		Para armar y desarmar	123
		Cuerpos geométricos. Armado. Caras, vértices y aristas.	
		Zona de pausa	124
		Zona de pausa integradora	125
		#Etiquetados en un proyecto. Luces y sombras	127
		Fichas	129
		Recortables	145

TRAMO 4

NÚMEROS DE LA SUERTE	97
¡A jugar con las calculadoras!	98
Serie numérica hasta el 1.000. Valor posicional.	
Otra vuelta de billetes y monedas	100
Sumar y restar cantidades de dinero.	
Billetes para contar y calcular	101
Multiplicar billetes del mismo valor.	

En la serie **Avanza** trabajamos de manera transversal con **habilidades y capacidades para el siglo XXI**:



Capacidad TIC



Aprender a aprender



Pensamiento crítico



Trabajo con otros