

Avanza #Matemática 2

Guía docente

$$\begin{array}{r} 48 \\ - 25 \\ \hline 23 \end{array}$$

Kapelusz

CC 61091156
ISBN 978-950-13-1515-8



9 789501 315158

Avanza

#Matemática 2

Guía docente

#Avanza es un proyecto ideado y desarrollado por el Departamento Editorial de Kapelusz Editora bajo la dirección de **Celeste Salerno**.

Jefa de Arte y Gestión Editorial

Valeria Bisutti.

Jefa Editorial

María José Lucero.

Responsable de área

Yanina Sousa.

Edición

Mariano Wernisch.

Autoría

Mariana Serrano.



Diseño gráfico

Valeria Bisutti.
Jimena Ara Contreras.
María Julia Rodríguez.
Jessica Erizalde.

Diagramación

Jessica Erizalde.

Corrección

Fabiana Blanco.

Documentación gráfica

Estefanía Jiménez.

Fotografía de tapa

Shutterstock.

Gerencia de Producción

Paula García.

Jefe de Producción

Elías Fortunato.

Serrano, Mariana

Matemática 2 Avanza : guía docente / Mariana Serrano. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Kapelusz, 2020. 48 p. ; 28 x 22 cm.

ISBN 978-950-13-1515-8

1. Matemática. 2. Guía del Docente. I. Título. CDD 371.1

© KAPELUSZ EDITORA S. A., 2020

Av. Leandro N. Alem 720 (C1001AAR)
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Internet: www.editorialkapelusz.com

Teléfono: (54-11) 2152-5100

Obra registrada en la Dirección Nacional del Derecho de Autor.

Hecho el depósito que marca la Ley N° 11.723.

Libro de edición argentina.

Impreso en Argentina.

Printed in Argentina.

ISBN 978-950-13-1515-8

Ø PROHIBIDA LA FOTOCOPIA Ley N° 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 o mecánico, incluyendo el de fotocopiado, el de registro magnetofónico o el de almacenamiento de datos, sin su expreso consentimiento.

Primera edición: enero 2020.

Estimado docente, para ingresar a la Red de Apoyo Digital, solicitá tu acceso y el de tus estudiantes al siguiente correo electrónico:

promocion.ar@edicionesnorma.com



Índice

¿Qué es la Red de Apoyo Digital (RAD)?.....	6
Avanza #Matemática	7
Fundamentación del área de Matemática	8
Planificación de Matemática basada en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP)	9
Planificación de Matemática basada en el Diseño Curricular de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.....	13
Planificación de Matemática basada en el Diseño Curricular de la provincia de Buenos Aires (actualización 2018)	17
Sugerencias didácticas para el trabajo con proyectos en Primer Ciclo	21
Evaluaciones.....	25
Fichas	30



¿Qué es la Red de Apoyo Digital?

La Red de Apoyo Digital (RAD) es una plataforma de apoyo al aprendizaje activo, pensada para complementar y expandir el trabajo presencial en el territorio escolar. Esta plataforma es de fácil acceso y de manejo intuitivo. Entre sus funciones, le brinda al docente la posibilidad de administrar sus propios cursos.

¿Qué materiales ofrece RAD?

- Libros digitalizados para los estudiantes.
- Recursos y actividades multimedia.
- Mensajería interna.
- Material descargable.

¿Cómo ingresar?

En primer lugar, el docente debe ingresar y registrarse. Luego podrá hacerlo cada estudiante.

1. En el navegador, ingrese la siguiente URL: <http://reddeapoyodigital.com/>
2. En el siguiente cuadro de diálogo, accione el botón "Regístrate".
3. A continuación, deberá ingresar su clave de acceso y su dirección de correo electrónico.
4. Valide su usuario y correo electrónico, además de ingresar correctamente la clave suministrada para acceder a la plataforma.
5. Cree su cuenta de usuario, ingresando los datos que se solicitarán.
6. Busque el colegio al que pertenece.
7. Cree y vincule los cursos.

Beneficios de RAD

La plataforma RAD, que complementa las actividades presenciales en el territorio escolar, está pensada con fines educativos para fomentar la alfabetización tecnológica de los estudiantes, así como la familiarización con los entornos virtuales.

La adopción de este tipo de entorno permite, en principio, incorporar la cultura digital a los procesos de enseñanza y aprendizaje y disminuir la brecha entre el aprendizaje informal y el aprendizaje formal. La formación en competencias digitales y tecnológicas será indispensable para que los estudiantes puedan desempeñarse profesionalmente en la cultura multimodal. Por otra parte, los límites del territorio físico se hacen menos rígidos y los estudiantes, protagonistas de su aprendizaje, adquieren autonomía.

Ampliar el territorio con un entorno virtual no significa, por supuesto, abandonar ciertas prácticas tradicionales eficaces, sino contar con una mayor cantidad y variedad de recursos. De esta manera, los estudiantes contarán con el libro digitalizado y con actividades interactivas, y el docente podrá poner en juego algunas estrategias pedagógicas destinadas a optimizar el uso del tiempo presencial y potenciar las tareas para el hogar. Además, tendrá a su disposición un centro de mensajería, que le permitirá incorporar una vía de comunicación entre él y sus estudiantes, dentro de un entorno seguro y controlado.

La Red de Apoyo Digital es un primer paso hacia la digitalización de los territorios escolares, de uso sencillo e intuitivo, que fomenta el desarrollo de las habilidades tecnológicas de este siglo.

Avanza #Matemática

El territorio escolar es el espacio en el que se hace evidente la relación que existe entre la matemática y nuestro entorno cotidiano. En este ambiente, docentes y niños se conectan para dar lugar al proceso de aprendizaje a través de diversas estrategias pedagógicas y materiales didácticos diferentes. La variedad de contextos, las situaciones cercanas a los estudiantes y la creatividad de los docentes facilitan la apropiación de los contenidos. Desde Kapelusz, queremos acompañar la tarea docente a través de **Avanza #Matemática** con una propuesta basada en el abordaje de situaciones problemáticas, en la exploración de las distintas formas de resolución y la diversidad de respuestas que puede haber ante una misma situación, así como también en el análisis de la validez y la pertinencia de los procedimientos elegidos. Esta serie se enmarca en el Proyecto Educativo Integral Avanza, que promueve la formación de los Ciudadanos del siglo XXI desde un rol crítico, activo y creativo.

La serie **Avanza #Matemática** presenta los contenidos curriculares a los estudiantes de Primer Ciclo de un modo ágil y dinámico, brindándoles la oportunidad de acrecentar sus habilidades en las prácticas matemáticas. Los cuatro tramos que componen el libro y las secciones que se presentan están pensadas para que cada estudiante pueda profundizar el aprendizaje a través de la aplicación del pensamiento lógico matemático, de los conceptos y procedimientos específicos del área en la resolución de problemas cotidianos. A lo largo de todos los tramos, una serie de plaquetas acompañan las secuencias didácticas para un mejor análisis y comprensión de los conceptos utilizados, tanto los adquiridos en años anteriores como los nuevos. Cada tramo se encuentra dividido en dos etapas que culminan con una secuencia de actividades que integran los temas trabajados. Además, se incluye una integración final para cada tramo realizado.

Los tramos

La apertura de cada tramo recupera una práctica cada vez más habitual en la cultura digital: la intervención de imágenes con dibujos, rótulos o grafismos. A partir de una ima-

gen atractiva y de actividades que invitan a interactuar con el mensaje icónico, los estudiantes se introducen en alguno de los temas del tramo retomando conceptos previos, mediante una propuesta lúdica, que apunta al desarrollo de la creatividad y a la producción oral colectiva y colaborativa. Además de las actividades centrales, cada secuencia contribuye a la autonomía de los niños en la resolución y al intercambio entre pares.

La plaqueta **Wikiglosario** retoma conceptos previos, ejemplos e información que permiten a los estudiantes continuar con la resolución de las actividades a las que está asociada; **Alerta chat** presenta una pregunta que permite retomar algún concepto previo o, a partir del análisis de las actividades anteriores, formalizar un nuevo concepto o procedimiento, obtener conclusiones o elaborar estrategias, mediante el debate grupal.

En la sección **Desafío matemático**, se propone una actividad que integra el contenido reciente y presenta situaciones que posibilitan al estudiante poner en juego distintas habilidades matemáticas en relación con los contenidos matemáticos aprendidos.

La sección **Zona de pausa** cierra cada etapa de tramo y propone actividades de integración, revisión y profundización de los conceptos presentados en cada secuencia, para luego realizar una integración completa del tramo en la **Zona de pausa integradora**.

Los proyectos digitales

En **Etiquetados en un proyecto**, se efectúa una propuesta que tiene como objetivo fomentar la apropiación de los aspectos conceptuales de la cultura digital más que el aspecto instrumental de la tecnología. Por lo tanto, el proyecto hace foco en organizar un verdadero trabajo colectivo y gestionar las etapas en la búsqueda de múltiples fuentes de información y el análisis de los datos, así como en la producción y publicación del trabajo realizado.

En cada etapa del proceso, se trabaja con diversos conceptos matemáticos aplicados a situaciones de la vida cotidiana en las cuales se generan, también, investigaciones de relevancia social, formando así estudiantes con una mayor capacidad de respuesta ante los desafíos de la vida diaria.



Con la certeza de que la única forma de aprender mejor es volver significativos los aprendizajes, tal como lo prescriben los diseños curriculares de todo el país, se postula el trabajo matemático como un proceso de construcción.

A partir de los conocimientos previos, se presentan propuestas que desafíen a los estudiantes y que los lleven a la necesidad de construir nuevos conceptos. Una vez integrados, estos conocimientos serán el punto de apoyo para avanzar en el andamiaje que el docente vaya proponiendo. En la serie **Avanza**, se tienen en cuenta las siguientes premisas sobre el aprendizaje y sobre los roles de los docentes y los estudiantes. Como eje transversal, se propone el trabajo integrado con las capacidades del siglo XXI, cuando la secuencia lo permite, y así se logra involucrar de manera especial el pensamiento crítico en contexto de intercambio o debate.

Con respecto a la gestión de la clase:

- Que cada situación planteada constituya un desafío que los estudiantes puedan resolver estableciendo nuevas relaciones, planteando nuevas preguntas y estrategias.
- Que los conocimientos previos traccionen el aprendizaje hacia nuevas y creativas maneras de pensar.
- Que se brinden momentos para contrastar las distintas formas de resolver.
- Que la intervención docente oriente y guíe el sentido del concepto y dé lugar a la sistematización del conocimiento retomando las formas de resolver de los chicos.
- Que la secuencia didáctica tome los nuevos conceptos trabajados y surja de allí un nuevo desafío por resolver.
- Que los contenidos matemáticos puedan aplicarse a situaciones propias de la vida cotidiana.
- Que los docentes organicen distintas formas de trabajo: individual, de a pares, en pequeños grupos, el grupo clase entero y se roten los roles de los estudiantes.
- Que en la clase se cuente con fichas, papeles afiche, carteles o pizarrones extra para que se puedan ir registrando formas de resolución, explicitaciones y validaciones.

Con respecto a los números y las operaciones:

- Que los estudiantes usen los números como memoria de la cantidad y de la posición y como recursos para anticipar, planteando trabajos con colecciones y posibles transformaciones: agregar, reunir, sacar, partir, distribuir, etcétera.
- Que se exploren las series numéricas buscando regularidades y realizando anticipaciones. Esta tarea se asocia a la noción del sistema posicional y sus propiedades.

- Que se creen situaciones similares a las de la vida cotidiana con manejo del dinero.
- Que trabajen las operaciones y amplíen sus significados.
- Que los estudiantes puedan comunicar sus formas de resolver.
- Que los chicos vayan ganando seguridad y autonomía en las resoluciones.
- Que se exploren todo tipo de cálculos, evaluando su pertinencia según la situación: cálculos mentales o escritos, con calculadora, estimativos o exactos.
- Que los contenidos se trabajen en el marco de la resolución de problemas. Los chicos podrán interactuar con distintos datos, incógnitas y formas de presentar la información. Colaborativamente analizarán los datos, comprobarán si todos son necesarios, elaborarán estrategias de resolución, las explicitarán y las validarán entre todos.

Con respecto a la probabilidad y la estadística:

- Que los estudiantes sean capaces de leer y elaborar tablas simples con la información obtenida sobre un tema.
- Que se trabaje con la información a partir de la observación de gráficos.
- Que se utilicen los diagramas de árbol para la resolución de situaciones de combinatoria.

Con respecto a las relaciones espaciales y la medida:

- Que el manejo del espacio, las formas y los cuerpos posibiliten un acercamiento a las relaciones geométricas.
- Que se trabaje el concepto de medida en relación con el espacio y con lo numérico. Trabajar con itinerarios, trayectos, recorridos y planos.
- Que los estudiantes puedan distinguir los conceptos de magnitud, de unidad de medida y su iteración, de fracción y decimal ligados al acto de medir.
- Que los estudiantes comparen cuerpos y figuras, estudiando sus características y el desarrollo de las capacidades para construirlos y reproducirlos.
- Que los chicos vayan incorporando vocabulario específico al describir figuras o al dictarlas para que un compañero las construya.
- Que los chicos vayan ganando seguridad y autonomía en las resoluciones.



Planificación de Matemática basada en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP)

Tramos	Número y operaciones	Geometría y medida	Indicadores de Progresión de Aprendizajes Prioritarios. Los estudiantes estarán en condiciones de resolver situaciones problemáticas que involucren:
Tramo 1: Números que suben y bajan			
<p>Leer, escribir y ordenar números del 0 al 100. Explorar regularidades del sistema de numeración. Estrategias de cálculo. Repertorio a 10 y a 100. LUDOTECA. El juego de la moneda. Conteo en escalas ascendentes y descendentes. Problemas que involucran avanzar y retroceder. Escalas. Valor posicional en el contexto del dinero. Sumar y restar 10. Uso de la calculadora. Leer y escribir números del 100 al 200. Formas geométricas. Identificación y descripción de figuras. Reproducir y trazar figuras. Leer, escribir y ordenar números de tres cifras. LUDOTECA. Billetes a toda velocidad. Contar de 100 en 100 hasta 1.000. Ordenar números de tres cifras. Estrategias de cálculo. Complementos a 1.000. Algoritmo de la suma. Vincular cálculos y problemas que tienen la incógnita en distintos lugares. Escribir preguntas e identificar cálculos para problemas de sumas y restas. Multiplicación: problemas de proporcionalidad. División: problemas de partición. Escalas de 2 en 2 y de 3 en 3.</p>	<p>Usar números naturales de una, dos, tres y más cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al comparar cantidades y números.</p> <p>Identificar regularidades en la serie numérica y analizar el valor posicional en contextos significativos al leer, escribir, comparar números de una, dos, tres y más cifras, y al operar con ellos.</p> <p>Usar las operaciones de adición, sustracción, multiplicación y división con distintos significados.</p> <p>Realizar cálculos exactos y aproximados de sumas y restas con números de una, dos y tres cifras, eligiendo hacerlo en forma mental o escrita en función de los números involucrados y articulando los procedimientos personales con los algoritmos usuales.</p> <p>Usar progresivamente resultados de cálculos memorizados (sumas de decenas enteras, complementos a 100, dobles) y las propiedades de la adición y la multiplicación para resolver otros.</p> <p>Explorar relaciones numéricas y reglas de cálculo de sumas, restas y multiplicaciones, y argumentar sobre su validez.</p> <p>Elaborar preguntas o enunciados de problemas y registrar y organizar datos en listas y tablas a partir de distintas informaciones.</p>	<p>Reconocer figuras a partir de distintas características en situaciones problemáticas.</p> <p>Comparar y describir figuras para que otros las reconozcan.</p> <p>Explorar afirmaciones acerca de características de las figuras y argumentar sobre su validez.</p>	<p>Identificar regularidades del sistema de numeración de contextos significativos y comprender el valor posicional de las cifras para leer, escribir y comparar números naturales de hasta 3 cifras.</p> <p>Resolver situaciones del campo aditivo que involucren sumar y restar en situaciones que requieran unir, agregar, juntar, reunir, ganar, perder, separar, quitar, avanzar, retroceder, comparar o encontrar complementos.</p> <p>Realizar cálculos de dobles, triples y mitades.</p> <p>Resolver situaciones del campo aditivo (suma y resta) y del campo multiplicativo (multiplicaciones y divisiones) con distintos significados.</p> <p>Describir y comparar características de modelos de figuras planas (números de lados, de vértices, bordes curvos o rectos).</p>
Evaluación:	Zona de pausa integradora Página 35 del libro.	Evaluación 1 Página 26 de la Guía docente.	



Tramos	Número y operaciones	Geometría y medida	Indicadores de Progresión de Aprendizajes Prioritarios. Los estudiantes estarán en condiciones de resolver situaciones problemáticas que involucren:
Tramo 2: ¡A jugar con los números!			
<p>Multiplicación como suma de números iguales. Estrategias para resolver problemas de series proporcionales. Las tablas del 2, del 5 y del 10. Estrategias de cálculo para multiplicar por 10 y por 100. LUDOTECA. Sobre ruedas. Estrategias de cálculo. Las tablas del 2, del 3 y del 4. Problemas de multiplicación. Series proporcionales. Organización rectangular. Estrategias de cálculo para estimar. Resolver problemas con varios cálculos. Medidas de longitud. Medida. La hora en relojes analógicos y digitales. Lectura y escritura de números hasta 1.000. Regularidades de la serie numérica. LUDOTECA. ¡A tirar al blanco! Valor posicional. Campo aditivo. Distintos significados de la resta. Estrategias de cálculo. Algoritmo de la resta. Situaciones problemáticas con la incógnita en distintos lugares. Situaciones problemáticas con repartos no equitativos. Medidas de peso y capacidad. Gramos, kilogramos y toneladas. Cuerpos geométricos. Características. Cuerpos geométricos. Relación entre figuras y caras.</p>	<p>Usar números naturales de una, dos, tres y más cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al comparar cantidades y números.</p> <p>Identificar regularidades en la serie numérica y analizar el valor posicional en contextos significativos al leer, escribir, comparar números de una, dos, tres y más cifras, y al operar con ellos.</p> <p>Usar las operaciones de adición, sustracción, multiplicación y división con distintos significados.</p> <p>Realizar cálculos exactos y aproximados de sumas y restas con números de una, dos y tres cifras, eligiendo hacerlo en forma mental o escrita en función de los números involucrados y articulando los procedimientos personales con los algoritmos usuales.</p> <p>Usar progresivamente resultados de cálculos memorizados (sumas de decenas enteras, complementos a 100, dobles) y las propiedades de la adición y la multiplicación para resolver otros.</p> <p>Explorar relaciones numéricas y reglas de cálculo de sumas, restas y multiplicaciones, y argumentar sobre su validez.</p> <p>Elaborar preguntas o enunciados de problemas y registrar y organizar datos en listas y tablas a partir de distintas informaciones.</p>	<p>Comparar y medir efectivamente longitudes usando unidades no convencionales y convencionales de uso frecuente.</p> <p>Diferenciar distintas magnitudes y elaborar estrategias de medición con distintas unidades en situaciones problemáticas.</p> <p>Usar el calendario y el reloj para ubicarse en el tiempo y determinar duraciones.</p> <p>Comparar y medir efectivamente capacidades y pesos usando unidades no convencionales y convencionales de uso frecuente.</p> <p>Comparar y describir figuras y cuerpos según sus características (número de lados o vértices, la presencia de bordes curvos o rectos, la igualdad de la medida de sus lados, forma y número de caras) para que otros las reconozcan.</p>	<p>Identificar regularidades del sistema de numeración de contextos significativos y comprender el valor posicional de las cifras para leer, escribir y comparar números naturales de hasta 3 cifras.</p> <p>Resolver situaciones del campo aditivo que involucren sumar y restar en situaciones que requieran unir, agregar, juntar, reunir, ganar, perder, separar, quitar, avanzar, retroceder, comparar o encontrar complementos.</p> <p>Realizar cálculos de dobles, triples y mitades.</p> <p>Resolver situaciones del campo aditivo (suma y resta) y del campo multiplicativo (multiplicaciones y divisiones) con distintos significados.</p> <p>Comparar y medir longitudes utilizando unidades de medidas no convencionales.</p> <p>Usar el calendario y el reloj para ubicarse en el tiempo y determinar duraciones (meses del año, semanas y días, horas y minutos).</p> <p>Comparar y medir longitudes, capacidades y pesos utilizando unidades de medidas no convencionales y convencionales de uso frecuente (centímetro, litro y kilogramo).</p> <p>Describir y comparar características de modelos de cuerpos geométricos (número de lados, de vértices o de aristas).</p> <p>Proponer afirmaciones sobre las características que comparten y diferencian las figuras planas y los cuerpos geométricos.</p>
Evaluación:	Zona de pausa integradora Página 65 del libro.	Evaluación 2 Página 27 de la Guía docente.	



Tramos	Número y operaciones	Geometría y medida	Indicadores de Progresión de Aprendizajes Prioritarios. Los estudiantes estarán en condiciones de resolver situaciones problemáticas que involucren:
Tramo 3: Mil en carrera			
<p>Serie numérica hasta el 1.000. Orden. Anterior y posterior.</p> <p>LUDOTECA. Saltar al 600</p> <p>Regularidades de la serie. Escalas de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10.</p> <p>Estrategias de cálculo. Dobles y mitades.</p> <p>Problemas del campo aditivo con distintos significados.</p> <p>Problemas de resta con distintos significados. Estrategias de cálculo.</p> <p>Problemas del campo multiplicativo. Estrategias de resolución.</p> <p>Medidas de peso y de capacidad. El litro como unidad de medida.</p> <p>Exploración de guardas y formas geométricas.</p> <p>Valor posicional en el contexto del dinero. Estrategias de cálculo de suma y resta. Descomponer.</p> <p>LUDOTECA. Un juego para embocar.</p> <p>Composición multiplicativa de números.</p> <p>Descomponer números hasta 1.000.</p> <p>Conteo en escalas de 20, de 50 y de 200.</p> <p>Series proporcionales. Organización rectangular.</p> <p>Interpretar gráficos de barra. (Estadística.)</p> <p>Reproducción de figuras a partir de datos dados.</p> <p>Dar datos para identificar figuras.</p> <p>Comunicación e interpretación de recorridos.</p>	<p>Usar números naturales de una, dos, tres y más cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al comparar cantidades y números.</p> <p>Identificar regularidades en la serie numérica y analizar el valor posicional en contextos significativos al leer, escribir, comparar números de una, dos, tres y más cifras, y al operar con ellos.</p> <p>Usar las operaciones de adición, sustracción, multiplicación y división con distintos significados.</p> <p>Realizar cálculos exactos y aproximados de sumas y restas con números de una, dos y tres cifras, eligiendo hacerlo en forma mental o escrita en función de los números involucrados y articulando los procedimientos personales con los algoritmos usuales.</p> <p>Usar progresivamente resultados de cálculos memorizados (sumas de decenas enteras, complementos a 100, dobles) y las propiedades de la adición y la multiplicación para resolver otros.</p> <p>Explorar relaciones numéricas y reglas de cálculo de sumas, restas y multiplicaciones, y argumentar sobre su validez.</p> <p>Elaborar preguntas o enunciados de problemas y registrar y organizar datos en listas y tablas a partir de distintas informaciones.</p>	<p>Reconocer distintas magnitudes y elaborar estrategias de medición con distintas unidades en situaciones problemáticas.</p> <p>Comparar y medir efectivamente capacidades y pesos usando unidades no convencionales y convencionales de uso frecuente.</p> <p>Construir y copiar modelos hechos con formas bidimensionales, con diferentes formas y materiales (guardas).</p> <p>Reconocer figuras a partir de distintas características en situaciones problemáticas.</p> <p>Comparar y describir figuras para que otros las reconozcan.</p> <p>Explorar afirmaciones acerca de características de las figuras y argumentar sobre su validez.</p> <p>Usar relaciones espaciales al interpretar y describir en forma oral y gráfica trayectos y posiciones de objetos y personas, para distintas relaciones y referencias.</p>	<p>Identificar regularidades del sistema de numeración de contextos significativos y comprender el valor posicional de las cifras para leer, escribir y comparar números naturales de hasta 3 cifras.</p> <p>Resolver situaciones del campo aditivo que involucren sumar y restar en situaciones que requieran unir, agregar, juntar, reunir, ganar, perder, separar, quitar, avanzar, retroceder, comparar o encontrar complementos.</p> <p>Realizar cálculos de dobles, triples y mitades.</p> <p>Resolver situaciones del campo aditivo (suma y resta) y del campo multiplicativo (multiplicaciones y divisiones) con distintos significados.</p> <p>Comparar y medir capacidades y pesos utilizando unidades de medidas no convencionales y convencionales de uso frecuente (litro y kilogramo).</p> <p>Leer e interpretar datos organizados en tablas y gráficos sencillos (pictogramas y barras) a partir de distintas informaciones.</p> <p>Dibujar e interpretar en forma oral y gráfica las posiciones y trayectos de objetos y personas.</p>
Evaluación:	Zona de pausa integradora Página 95 del libro.	Evaluación 3 Página 28 de la Guía docente.	



Tramos	Número y operaciones	Geometría y medida	Indicadores de Progresión de Aprendizajes Prioritarios. Los estudiantes estarán en condiciones de resolver situaciones problemáticas que involucren:
Tramo 4: Números de la suerte			
<p>Serie numérica hasta el 1.000. Valor posicional. Sumar y restar cantidades de dinero. Multiplicar billetes del mismo valor. Problemas del campo multiplicativo y notación. LUDOTECA. El juego de la memoria. Notación multiplicativa de números. Estrategias de cálculo. Repertorio multiplicativo. Problemas con varios pasos y significados. Multiplicación por la unidad seguida de cero. Gráficos de coordenadas. Relaciones entre triángulos, cuadrados y rectángulos. Serie numérica hasta el 10.000. Leer y escribir números grandes. Estrategias de cálculo. Estimación y anticipación. Algoritmo convencional de la suma y la resta. LUDOTECA. Casita Robada. Situaciones de reparto y partición. Estrategias de cálculo. Cálculo exacto y aproximado. Resta con dificultad. Cuerpos geométricos. Armado. Caras, vértices y aristas.</p>	<p>Usar números naturales de una, dos, tres y más cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al comparar cantidades y números.</p> <p>Identificar regularidades en la serie numérica y analizar el valor posicional en contextos significativos al leer, escribir, comparar números de una, dos, tres y más cifras, y al operar con ellos.</p> <p>Usar las operaciones de adición, sustracción, multiplicación y división con distintos significados.</p> <p>Realizar cálculos exactos y aproximados de sumas y restas con números de una, dos y tres cifras, eligiendo hacerlo en forma mental o escrita en función de los números involucrados y articulando los procedimientos personales con los algoritmos usuales.</p> <p>Usar progresivamente resultados de cálculos memorizados (sumas de decenas enteras, complementos a 100, dobles) y las propiedades de la adición y la multiplicación para resolver otros.</p> <p>Explorar relaciones numéricas y reglas de cálculo de sumas, restas y multiplicaciones, y argumentar sobre su validez.</p> <p>Elaborar preguntas o enunciados de problemas y registrar y organizar datos en listas y tablas a partir de distintas informaciones.</p>	<p>Comparar y describir figuras y cuerpos según sus características (número de lados o vértices, la presencia de bordes curvos o rectos, la igualdad de la medida de sus lados, forma y número de caras) para que otros las reconozcan.</p> <p>Reconocer figuras a partir de distintas características en situaciones problemáticas.</p> <p>Construir y copiar modelos hechos con formas bidimensionales, con diferentes formas y materiales (guardas).</p> <p>Diferenciar distintas magnitudes y elaborar estrategias de medición con distintas unidades en situaciones problemáticas.</p> <p>Reconocer y usar relaciones espaciales en espacios explorables o que puedan ser explorados efectivamente en la resolución de situaciones problemáticas.</p>	<p>Identificar regularidades del sistema de numeración de contextos significativos y comprender el valor posicional de las cifras para leer, escribir y comparar números naturales de hasta 3 cifras.</p> <p>Resolver situaciones del campo aditivo que involucren sumar y restar en situaciones que requieran unir, agregar, juntar, reunir, ganar, perder, separar, quitar, avanzar, retroceder, comparar o encontrar complementos.</p> <p>Realizar cálculos de dobles, triples y mitades.</p> <p>Resolver situaciones del campo aditivo (suma y resta) y del campo multiplicativo (multiplicaciones y divisiones) con distintos significados.</p> <p>Registrar y organizar datos en listas y tablas a partir de distintas informaciones.</p> <p>Describir y comparar características de modelos de figuras planas (números de lados, de vértices, bordes curvos o rectos).</p> <p>Describir y comparar características de modelos de cuerpos geométricos (número de lados, de vértices o de aristas).</p>
Evaluación:	Zona de pausa integradora Página 125 del libro.	Evaluación 4 Página 29 de la Guía docente.	



Planificación de Matemática basada en el Diseño Curricular de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Tramos	Número y operaciones	Espacios, formas y medidas	Indicadores de Progresión de Aprendizajes Prioritarios. Los estudiantes estarán en condiciones de resolver situaciones problemáticas que involucren:
Tramo 1: Números que suben y bajan			
<p>Leer, escribir y ordenar números del 0 al 100. Explorar regularidades del sistema de numeración. Estrategias de cálculo. Repertorio a 10 y a 100. LUDOTECA. El juego de la moneda Conteo en escalas ascendentes y descendentes. Problemas que involucran avanzar y retroceder. Escalas. Valor posicional en el contexto del dinero. Sumar y restar 10. Uso de la calculadora. Leer y escribir números del 100 al 200. Formas geométricas. Identificación y descripción de figuras. Reproducir y trazar figuras. Leer, escribir y ordenar números de tres cifras. LUDOTECA. Billetes a toda velocidad. Contar de 100 en 100 hasta 1.000. Ordenar números de tres cifras. Estrategias de cálculo. Complementos a 1.000. Algoritmo de la suma. Vincular cálculos y problemas que tienen la incógnita en distintos lugares. Escribir preguntas e identificar cálculos para problemas de sumas y restas. Multiplicación: problemas de proporcionalidad. División: problemas de partición. Escalas de 2 en 2 y de 3 en 3.</p>	<p>Números naturales Resolución de problemas que involucren la utilización de los números en diferentes contextos (medir con distintas unidades, calcular duraciones, leer la hora, etc.). Resolución de problemas que permitan el conocimiento del sistema monetario vigente (billetes, monedas, cambios). Resolución de problemas que exijan la utilización de escalas ascendentes y descendentes en situaciones de conteo o problemas diversos. Identificación de regularidades en la serie numérica para interpretar, producir y comparar escrituras numéricas de diferente cantidad de cifras. Dominio de la lectura, la escritura y el orden de números hasta aproximadamente 1.000. Resolución de problemas que involucren la determinación y el uso de relaciones entre los números. Descomposiciones aditivas de números, como suma de múltiplos de 10 o de 100 y dígitos. Resolución de problemas que permitan un inicio en el análisis del valor posicional.</p> <p>Operaciones Resolución de problemas de adición y sustracción correspondientes a distintos significados: agregar, avanzar, juntar, quitar, separar, comparar, retroceder, etc. Resolución de problemas de adición y sustracción en situaciones correspondientes a nuevos significados (búsqueda del estado inicial, incógnita en la transformación, combinación de transformaciones, etc.) por medio de diferentes estrategias. Resolución de problemas de multiplicación que involucren relaciones de proporcionalidad directa. Resolución de problemas de partición mediante diferentes procedimientos.</p> <p>Cálculo exacto y aproximado Práctica del cálculo mental para disponer progresivamente de un conjunto de resultados numéricos relativos a la adición y la sustracción. Cálculos de sumas y restas promoviendo la utilización de distintas estrategias. Dominio progresivo de los algoritmos convencionales para la adición, e investigación de otros algoritmos producidos por los estudiantes o propuestos por el docente. Construcción de tablas proporcionales y análisis de las primeras relaciones numéricas multiplicativas. Utilización de la descomposición aditiva de los números para resolver cálculos multiplicativos. Uso de la calculadora para propiciar diferentes recursos de cálculo.</p>	<p>Figuras geométricas Resolución de problemas que requieran la identificación de una figura entre otras a partir de algunas características. Dibujo y reproducción de figuras usando regla.</p>	<p>Identificar regularidades del sistema de numeración de contextos significativos y comprender el valor posicional de las cifras para leer, escribir y comparar números naturales de hasta 3 cifras. Resolver situaciones del campo aditivo que involucren sumar y restar en situaciones que requieran unir, agregar, juntar, reunir, ganar, perder, separar, quitar, avanzar, retroceder, comparar o encontrar complementos. Realizar cálculos de dobles, triples y mitades. Resolver situaciones del campo aditivo (suma y resta) y del campo multiplicativo (multiplicaciones y divisiones) con distintos significados. Describir y comparar características de modelos de figuras planas (números de lados, de vértices, bordes curvos o rectos).</p>
Evaluación:	Zona de pausa integradora Página 35 del libro.	Evaluación 1 Página 26 de la Guía docente.	



Tramos	Número y operaciones	Espacios, formas y medidas	Indicadores de Progresión de Aprendizajes Prioritarios. Los estudiantes estarán en condiciones de resolver situaciones problemáticas que involucren:
Tramo 2: ¡A jugar con los números!			
<p>Multiplicación como suma de números iguales. Estrategias para resolver problemas de series proporcionales. Las tablas del 2, del 5 y del 10. Estrategias de cálculo para multiplicar por 10 y por 100. LUDOTECA. Sobre ruedas Estrategias de cálculo. Las tablas del 2, del 3 y del 4. Problemas de multiplicación. Series proporcionales. Organización rectangular. Estrategias de cálculo para estimar. Resolver problemas con varios cálculos. Medidas de longitud. Medida. La hora en relojes analógicos y digitales. Lectura y escritura de números hasta 1.000. Regularidades de la serie numérica. LUDOTECA. ¡A tirar al blanco! Valor posicional. Campo aditivo. Distintos significados de la resta. Estrategias de cálculo. Algoritmo de la resta. Situaciones problemáticas con la incógnita en distintos lugares. Situaciones problemáticas con repartos no equitativos. Medidas de peso y capacidad. Gramos, kilogramos y toneladas. Cuerpos geométricos. Características. Cuerpos geométricos. Relación entre figuras y caras.</p>	<p style="text-align: center;">Números naturales</p> <p>Resolución de problemas que involucren la utilización de los números en diferentes contextos (medir con distintas unidades, calcular duraciones, leer la hora, etc.). Identificación de regularidades en la serie numérica para interpretar, producir y comparar escrituras numéricas de diferente cantidad de cifras. Dominio de la lectura, la escritura y el orden de números hasta aproximadamente 1.000. Resolución de problemas que involucren la determinación y el uso de relaciones entre los números. Descomposiciones aditivas de números, como suma de múltiplos de 10 o de 100 y dígitos. Resolución de problemas que permitan un inicio en el análisis del valor posicional.</p> <p style="text-align: center;">Operaciones</p> <p>Resolución de problemas de adición y sustracción correspondientes a distintos significados: agregar, avanzar, juntar, quitar, separar, comparar, retroceder, etc. Resolución de problemas de adición y sustracción en situaciones correspondientes a nuevos significados (búsqueda del estado inicial, incógnita en la transformación, combinación de transformaciones, etc.) por medio de diferentes estrategias. Resolución de problemas de multiplicación que involucren relaciones de proporcionalidad directa. Resolución de problemas que involucren organizaciones rectangulares. Resolución de problemas de reparto mediante diferentes procedimientos.</p> <p style="text-align: center;">Cálculo exacto y aproximado</p> <p>Práctica del cálculo mental para disponer progresivamente de un conjunto de resultados numéricos relativos a la adición y la sustracción. Cálculos de sumas y restas promoviendo la utilización de distintas estrategias. Dominio progresivo de los algoritmos convencionales para la sustracción, e investigación de otros algoritmos producidos por los estudiantes o propuestos por el docente. Construcción de tablas proporcionales y análisis de las primeras relaciones numéricas multiplicativas. Elaboración de estrategias de cálculo aproximado para resolver problemas en los cuales no sea necesario un cálculo exacto.</p>	<p style="text-align: center;">Medida</p> <p>Resolución de problemas que involucren mediciones de longitudes de objetos utilizando unidades de medida convencionales (metro, centímetro) y no convencionales con instrumentos variados, incluyendo los de uso social (regla, centímetro, cinta métrica). Lectura de hora e interpretación de códigos en relojes variados. Resolución de problemas que involucren mediciones de capacidades y pesos de objetos utilizando unidades de medida convencionales y no convencionales con instrumentos variados, incluyendo los de uso social (balanzas, vasos medidores, etc.).</p> <p style="text-align: center;">Cuerpos geométricos</p> <p>Resolución de problemas que involucren el análisis de relaciones entre figuras y caras de los cuerpos.</p>	<p>Identificar regularidades del sistema de numeración de contextos significativos y comprender el valor posicional de las cifras para leer, escribir y comparar números naturales de hasta 3 cifras. Resolver situaciones del campo aditivo que involucren sumar y restar en situaciones que requieran unir, agregar, juntar, reunir, ganar, perder, separar, quitar, avanzar, retroceder, comparar o encontrar complementos. Realizar cálculos de dobles, triples y mitades. Resolver situaciones del campo aditivo (suma y resta) y del campo multiplicativo (multiplicaciones y divisiones) con distintos significados. Comparar y medir longitudes utilizando unidades de medidas no convencionales. Usar el calendario y el reloj para ubicarse en el tiempo y determinar duraciones (meses del año, semanas y días, horas y minutos). Comparar y medir longitudes, capacidades y pesos utilizando unidades de medidas no convencionales y convencionales de uso frecuente (centímetro, litro y kilogramo). Describir y comparar características de modelos de cuerpos geométricos (número de lados, de vértices o de aristas). Proponer afirmaciones sobre las características que comparten y diferencian las figuras planas y los cuerpos geométricos.</p>
<p>Evaluación:</p>	<p>Zona de pausa integradora Página 65 del libro.</p>	<p>Evaluación 2 Página 27 de la Guía docente.</p>	



Tramos	Número y operaciones	Espacios, formas y medidas	Indicadores de Progresión de Aprendizajes Prioritarios. Los estudiantes estarán en condiciones de resolver situaciones problemáticas que involucren:
Tramo 3: Mil en carrera			
<p>Serie numérica hasta el 1.000. Orden. Anterior y posterior. LUDOTECA. Saltar al 600 Regularidades de la serie. Escalas de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10. Estrategias de cálculo. Dobles y mitades. Problemas del campo aditivo con distintos significados. Problemas de resta con distintos significados. Estrategias de cálculo. Problemas del campo multiplicativo. Estrategias de resolución. Medidas de peso y de capacidad. El litro como unidad de medida. Exploración de guardas y formas geométricas. Valor posicional en el contexto del dinero. Estrategias de cálculo de suma y resta. Descomponer. LUDOTECA. Un juego para embocar. Composición multiplicativa de números. Descomponer números hasta 1.000. Conteo en escalas de 20, de 50 y de 200. Series proporcionales. Organización rectangular. Interpretar gráficos de barra. (Estadística.) Reproducción de figuras a partir de datos dados. Dar datos para identificar figuras. Comunicación e interpretación de recorridos.</p>	<p style="text-align: center;">Números naturales</p> <p>Resolución de problemas que involucren la utilización de los números en diferentes contextos (medir con distintas unidades, calcular duraciones, leer la hora, etc.). Resolución de problemas que permitan el conocimiento del sistema monetario vigente (billetes, monedas, cambios). Resolución de problemas que exijan la utilización de escalas ascendentes y descendentes en situaciones de conteo o problemas diversos. Identificación de regularidades en la serie numérica para interpretar, producir y comparar escrituras numéricas de diferente cantidad de cifras. Dominio de la lectura, la escritura y el orden de números hasta aproximadamente 100.000. Resolución de problemas que involucren la determinación y el uso de relaciones entre los números. Descomposiciones aditivas de números, como suma de múltiplos de 10 o de 100 y dígitos. Resolución de problemas que permitan un inicio en el análisis del valor posicional.</p> <p style="text-align: center;">Operaciones</p> <p>Resolución de problemas de adición y sustracción correspondientes a distintos significados: agregar, avanzar, juntar, quitar, separar, comparar, retroceder, etc. Resolución de problemas de adición y sustracción en situaciones correspondientes a nuevos significados (búsqueda del estado inicial, incógnita en la transformación, combinación de transformaciones, etc.) por medio de diferentes estrategias. Resolución de problemas de multiplicación que involucren relaciones de proporcionalidad directa. Resolución de problemas que involucren organizaciones rectangulares. Análisis de semejanzas y diferencias entre los problemas de suma y multiplicación, en relación con sentidos, cálculos y escrituras.</p> <p style="text-align: center;">Cálculo exacto y aproximado</p> <p>Práctica del cálculo mental para disponer progresivamente de un conjunto de resultados numéricos relativos a la adición y la sustracción. Cálculos de sumas y restas promoviendo la utilización de distintas estrategias. Dominio progresivo de los algoritmos convencionales para la adición, e investigación de otros algoritmos producidos por los estudiantes o propuestos por el docente. Construcción de tablas proporcionales y análisis de las primeras relaciones numéricas multiplicativas. Utilización de la descomposición aditiva de los números para resolver cálculos multiplicativos.</p>	<p style="text-align: center;">Medida</p> <p>Resolución de problemas que involucren mediciones de capacidades y pesos de objetos utilizando unidades de medida convencionales y no convencionales con instrumentos variados, incluyendo los de uso social (balanzas, vasos medidores, etc.).</p> <p style="text-align: center;">Orientación y localización en el espacio</p> <p>Resolución de problemas que requieran la interpretación y la elaboración de códigos para describir e interpretar la ubicación de personas y objetos, o para comunicar recorridos.</p> <p style="text-align: center;">Figuras geométricas</p> <p>Resolución de problemas que requieran la identificación de una figura entre otras a partir de algunas características. Dibujo y reproducción de figuras usando regla.</p>	<p>Identificar regularidades del sistema de numeración de contextos significativos y comprender el valor posicional de las cifras para leer, escribir y comparar números naturales de hasta 3 cifras. Resolver situaciones del campo aditivo que involucren sumar y restar en situaciones que requieran unir, agregar, juntar, reunir, ganar, perder, separar, quitar, avanzar, retroceder, comparar o encontrar complementos. Realizar cálculos de dobles, triples y mitades. Resolver situaciones del campo aditivo (suma y resta) y del campo multiplicativo (multiplicaciones y divisiones) con distintos significados. Comparar y medir capacidades y pesos utilizando unidades de medidas no convencionales y convencionales de uso frecuente (litro y kilogramo). Leer e interpretar datos organizados en tablas y gráficos sencillos (pictogramas y barras) a partir de distintas informaciones. Dibujar e interpretar en forma oral y gráfica las posiciones y trayectos de objetos y personas.</p>
Evaluación:	Zona de pausa integradora Página 95 del libro.	Evaluación 3 Página 28 de la Guía docente.	



Tramos	Número y operaciones	Espacios, formas y medidas	Indicadores de Progresión de Aprendizajes Prioritarios. Los estudiantes estarán en condiciones de resolver situaciones problemáticas que involucren:
Tramo 4: Números de la suerte			
<p>Serie numérica hasta el 1.000. Valor posicional. Sumar y restar cantidades de dinero. Multiplicar billetes del mismo valor. Problemas del campo multiplicativo y notación. LUDOTECA. El juego de la memoria. Notación multiplicativa de números. Estrategias de cálculo. Repertorio multiplicativo. Problemas con varios pasos y significados. Multiplicación por la unidad seguida de cero. Gráficos de coordenadas. Relaciones entre triángulos, cuadrados y rectángulos. Serie numérica hasta el 10.000. Leer y escribir números grandes. Estrategias de cálculo. Estimación y anticipación. Algoritmo convencional de la suma y la resta. LUDOTECA. Casita Robada. Situaciones de reparto y partición. Estrategias de cálculo. Cálculo exacto y aproximado. Resta con dificultad. Cuerpos geométricos. Armado. Caras, vértices y aristas.</p>	<p>Números naturales Resolución de problemas que permitan el conocimiento del sistema monetario vigente (billetes, monedas, cambios). Identificación de regularidades en la serie numérica para interpretar, producir y comparar escrituras numéricas de diferente cantidad de cifras. Dominio de la lectura, la escritura y el orden de números hasta aproximadamente 100.000. Resolución de problemas que involucren la determinación y el uso de relaciones entre los números. Descomposiciones aditivas de números, como suma de múltiplos de 10 o de 100 y dígitos. Resolución de problemas que permitan un inicio en el análisis del valor posicional.</p> <p>Operaciones Resolución de problemas de adición y sustracción en situaciones correspondientes a nuevos significados (búsqueda del estado inicial, incógnita en la transformación, combinación de transformaciones, etc.) por medio de diferentes estrategias. Resolución de problemas de multiplicación que involucren relaciones de proporcionalidad directa. Resolución de problemas que involucren organizaciones rectangulares. Resolución de problemas de reparto y partición mediante diferentes procedimientos.</p> <p>Cálculo exacto y aproximado Práctica del cálculo mental para disponer progresivamente de un conjunto de resultados numéricos relativos a la adición y la sustracción. Cálculos de sumas y restas promoviendo la utilización de distintas estrategias. Dominio progresivo de los algoritmos convencionales para la adición y la sustracción. Construcción de tablas proporcionales y análisis de las primeras relaciones numéricas multiplicativas. Utilización de la descomposición aditiva de los números para resolver cálculos multiplicativos. Elaboración de estrategias de cálculo aproximado para resolver problemas en los cuales no sea necesario un cálculo exacto. Uso de la calculadora para propiciar diferentes recursos de cálculo.</p>	<p>Figuras geométricas Resolución de problemas que requieran la identificación de una figura entre otras a partir de algunas características. Dibujo y reproducción de figuras usando regla.</p> <p>Cuerpos geométricos Resolución de problemas que requieran la descripción y la identificación de cuerpos geométricos considerando su forma, número de caras u otras características.</p> <p>Resolución de problemas que requieran la reproducción de cuerpos (cubos, prismas, cilindros) con el modelo presente y ausente, utilizando diferentes materiales.</p>	<p>Identificar regularidades del sistema de numeración de contextos significativos y comprender el valor posicional de las cifras para leer, escribir y comparar números naturales de hasta 3 cifras. Resolver situaciones del campo aditivo que involucren sumar y restar en situaciones que requieran unir, agregar, juntar, reunir, ganar, perder, separar, quitar, avanzar, retroceder, comparar o encontrar complementos. Realizar cálculos de dobles, triples y mitades. Resolver situaciones del campo aditivo (suma y resta) y del campo multiplicativo (multiplicaciones y divisiones) con distintos significados. Registrar y organizar datos en listas y tablas a partir de distintas informaciones. Describir y comparar características de modelos de figuras planas (números de lados, de vértices, bordes curvos o rectos). Describir y comparar características de modelos de cuerpos geométricos (número de lados, de vértices o de aristas).</p>
Evaluación:	Zona de pausa integradora Página 125 del libro.	Evaluación 4 Página 29 de la Guía docente.	



Planificación de Matemática basada en el Diseño Curricular de la provincia de Buenos Aires (actualización 2018)

Tramos	Números naturales	Operaciones con números naturales	Geometría, espacio y medida	Indicadores de Avance (Se considerará un indicio de progreso si los estudiantes...)
Tramo 1: Números que suben y bajan				
<p>Leer, escribir y ordenar números del 0 al 100. Explorar regularidades del sistema de numeración. Estrategias de cálculo. Repertorio a 10 y a 100. LUDOTECA. El juego de la moneda Conteo en escalas ascendentes y descendentes. Problemas que involucran avanzar y retroceder. Escalas. Valor posicional en el contexto del dinero. Sumar y restar 10. Uso de la calculadora. Leer y escribir números del 100 al 200. Formas geométricas. Identificación y descripción de figuras. Reproducir y trazar figuras. Leer, escribir y ordenar números de tres cifras. LUDOTECA. Billetes a toda velocidad. Contar de 100 en 100 hasta 1.000. Ordenar números de tres cifras. Estrategias de cálculo. Complementos a 1.000. Algoritmo de la suma. Vincular cálculos y problemas que tienen la incógnita en distintos lugares. Escribir preguntas e identificar cálculos para problemas de sumas y restas. Multiplicación: problemas de proporcionalidad. División: problemas de partición. Escalas de 2 en 2 y de 3 en 3.</p>	<p>USAR Y CONOCER LOS NÚMEROS Números hasta 100 Leer números hasta el 100. Escribir números hasta el 100. Ordenar números hasta el 100.</p> <p>Números hasta 1.000 Leer números hasta el 1.000. Escribir números hasta el 1.000. Ordenar números hasta el 1.000.</p> <p>Números de diversa cantidad de cifras Explorar las regularidades, en la serie oral y escrita, en números de diversa cantidad de cifras.</p> <p>Valor posicional Analizar el valor de la cifra según la posición que ocupa (unos, dieces, cienes).</p>	<p>SUMA Y RESTA Operaciones de suma y resta que involucren distintos sentidos Resolver problemas que involucren a la suma en el sentido de la unión entre dos cantidades y de agregar una cantidad a otra. Resolver problemas, por medio de diversos procedimientos, que involucren a la suma en el sentido de ganar o avanzar en el contexto lúdico. Resolver problemas que involucren a la resta en el sentido de quitar una cantidad de otra. Elaborar estrategias para resolver problemas que implican la resta en el sentido de perder o retroceder, en el contexto lúdico. Resolver las distintas situaciones, reconociendo los cálculos pertinentes.</p> <p>Cálculo mental de sumas y restas Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas.</p> <p>Uso de la calculadora Usar la calculadora para resolver cálculos y problemas de suma y resta. Usar la calculadora para verificar resultados.</p> <p>Algoritmos de suma y resta Analizar diferentes algoritmos de suma y resta. Utilizar algoritmos de suma y resta progresivamente cuando los números lo requieran.</p> <p>Estrategias de cálculo para sumas y restas Seleccionar estrategias de cálculo de suma y resta, de acuerdo con la situación y los números involucrados.</p> <p>MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN Resolver problemas que involucran series proporcionales. Resolver problemas que involucren determinar el resultado de un reparto o partición.</p>	<p>FIGURAS GEOMÉTRICAS Características. Lados curvos y rectos Explorar figuras. Describir figuras. Elaborar mensajes para identificar figuras. Discutir sobre la pertinencia y suficiencia de las descripciones/mensajes elaborados para caracterizar figuras. Copiar figuras.</p>	<p>Leer números hasta el 100. Escriben números hasta el 100. Ordenan números hasta el 100. Leer números hasta el 1.000. Escriben números hasta el 1.000. Ordenan números hasta el 1.000. Resuelven problemas que involucran armar y desarmar números en unos, dieces y cienes. Resuelven problemas de suma y resta que involucren unir dos cantidades, ganar o avanzar, perder o retroceder y agregar o quitar una cantidad a otra. Construyen y utilizan estrategias de cálculo mental para sumar y restar. Amplían su repertorio de cálculos fáciles. Utilizan estrategias de cálculo pertinentes a la situación dada para sumar y restar. Usan la calculadora para resolver cálculos y problemas de suma y resta. Usan la calculadora para verificar resultados. Utilizan algoritmos de suma y resta cuando los números lo requieran. Resuelven situaciones usando dibujos, marcas, números, sumas o restas reiteradas para determinar el resultado de un reparto o una partición. Resuelven problemas que involucran series proporcionales. Describen figuras a partir de sus características. Elaboran mensajes para identificar figuras apelando a sus características. Copian diferentes figuras.</p>
Evaluación:	Zona de pausa integradora Página 35 del libro.	Evaluación 1 Página 26 de la Guía docente.		



Tramos	Números naturales	Operaciones con números naturales	Geometría, espacio y medida	Indicadores de Avance (Se considerará un indicio de progreso si los estudiantes...)
Tramo 2: ¡A jugar con los números!				
<p>Multiplicación como suma de números iguales.</p> <p>Estrategias para resolver problemas de series proporcionales.</p> <p>Las tablas del 2, del 5 y del 10.</p> <p>Estrategias de cálculo para multiplicar por 10 y por 100.</p> <p>LUDOTECA. Sobre ruedas</p> <p>Estrategias de cálculo. Las tablas del 2, del 3 y del 4.</p> <p>Problemas de multiplicación. Series proporcionales.</p> <p>Organización rectangular.</p> <p>Estrategias de cálculo para estimar.</p> <p>Resolver problemas con varios cálculos.</p> <p>Medidas de longitud.</p> <p>Medida. La hora en relojes analógicos y digitales.</p> <p>Lectura y escritura de números hasta 1.000.</p> <p>Regularidades de la serie numérica.</p> <p>LUDOTECA. ¡A tirar al blanco!</p> <p>Valor posicional.</p> <p>Campo aditivo. Distintos significados de la resta.</p> <p>Estrategias de cálculo. Algoritmo de la resta.</p> <p>Situaciones problemáticas con la incógnita en distintos lugares.</p> <p>Situaciones problemáticas con repartos no equitativos.</p> <p>Medidas de peso y capacidad. Gramos, kilogramos y toneladas.</p> <p>Cuerpos geométricos. Características.</p> <p>Cuerpos geométricos. Relación entre figuras y caras.</p>	<p>Números hasta 1.000</p> <p>Leer números hasta el 1.000.</p> <p>Escribir números hasta el 1.000.</p> <p>Ordenar números hasta el 1.000.</p> <p>Números de diversa cantidad de cifras</p> <p>Explorar las regularidades, en la serie oral y escrita, en números de diversa cantidad de cifras.</p> <p>Valor posicional</p> <p>Analizar el valor de la cifra según la posición que ocupa (unos, dieces, cienes).</p>	<p>SUMA Y RESTA</p> <p>Operaciones de suma y resta que involucren distintos sentidos</p> <p>Resolver problemas que involucren a la resta en el sentido de quitar una cantidad de otra.</p> <p>Elaborar estrategias para resolver problemas que implican la resta en el sentido de perder o retroceder, en el contexto lúdico.</p> <p>Explorar problemas de suma y resta que involucren otros significados más complejos de estas operaciones por medio de diversos procedimientos.</p> <p>Resolver las distintas situaciones, reconociendo los cálculos pertinentes.</p> <p>Cálculo mental de sumas y restas</p> <p>Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas.</p> <p>Uso de la calculadora</p> <p>Usar la calculadora para resolver cálculos y problemas de suma y resta.</p> <p>Usar la calculadora para verificar resultados.</p> <p>Algoritmos de suma y resta</p> <p>Analizar diferentes algoritmos de suma y resta.</p> <p>Utilizar algoritmos de suma y resta progresivamente cuando los números lo requieran.</p> <p>Estrategias de cálculo para sumas y restas</p> <p>Seleccionar estrategias de cálculo de suma y resta, de acuerdo con la situación y los números involucrados.</p> <p>MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN</p> <p>Resolver problemas que involucren series proporcionales.</p> <p>Resolver problemas que involucren organizaciones rectangulares.</p> <p>Resolver problemas que involucren determinar el resultado de un reparto o partición.</p> <p>Problemas que involucren sumas y multiplicaciones</p> <p>Comparar problemas de suma y multiplicación.</p> <p>Analizar diferentes cálculos para un mismo problema.</p> <p>Estrategias de cálculo mental para multiplicaciones</p> <p>Construir progresivamente estrategias de cálculo mental para resolver multiplicaciones.</p>	<p>Medidas de longitud, capacidad y peso</p> <p>Resolver problemas que impliquen medir y comparar longitudes.</p> <p>Usar medidas convencionales y no convencionales para medir longitudes.</p> <p>Explorar distintas unidades de medida e instrumentos de uso social para la medición de capacidades y pesos.</p> <p>Medidas de tiempo</p> <p>Leer la hora en diferentes tipos de relojes (digital y de aguja) y calcular duraciones.</p> <p>Cuerpos geométricos</p> <p>Resolver situaciones de interpretación de mensajes que apelen a las características de cuerpos geométricos (cantidad de caras y aristas, formas de las caras, regulares e irregulares, caras planas y curvas) para identificar cuerpos dentro de una colección, sin apelar a cualidades del material como el color o el tamaño.</p> <p>Resolver situaciones de interpretación de un texto que describa un cuerpo para su identificación.</p> <p>Cuerpos y figuras geométricas. Relaciones</p> <p>Resolver problemas que impliquen anticipar las marcas que dejará la cara de un cuerpo sobre un papel.</p> <p>Establecer relaciones entre las características de los cuerpos geométricos y la forma de sus caras con las figuras necesarias para realizar cubrimientos.</p>	<p>Leer, escriben y ordenan números hasta el 1.000.</p> <p>Resuelven problemas que involucren armar y desarmar números en unos, dieces y cienes.</p> <p>Reutilizan estrategias propias para sumar, por medio de diversos procedimientos, reconociendo al cálculo de suma y resta como herramienta adecuada para resolver este tipo de problemas.</p> <p>Amplían su repertorio de cálculos fáciles.</p> <p>Utilizan estrategias de cálculo pertinentes a la situación dada para sumar o restar.</p> <p>Usan la calculadora para verificar resultados.</p> <p>Utilizan algoritmos de suma y resta cuando los números lo requieran.</p> <p>Resuelven situaciones usando dibujos, marcas, números, sumas o restas reiteradas para determinar el resultado de un reparto o una partición.</p> <p>Resuelven problemas que involucren series proporcionales y organizaciones rectangulares.</p> <p>Resuelven problemas distinguiendo en cuáles es pertinente el uso de la suma y/o la multiplicación y en cuáles solo es pertinente la suma.</p> <p>Utilizan estrategias de cálculo mental para resolver multiplicaciones.</p> <p>Resuelven problemas que impliquen medir y comparar longitudes.</p> <p>Usan el reloj (digital y de aguja) para leer la hora y calcular duraciones de tiempo.</p> <p>Reconocen la conveniencia de utilizar unidades de medida convencionales en situaciones que requieren comunicar con precisión el resultado de una medición.</p> <p>Miden y registran cantidades (peso o capacidad) usando la medida y el instrumento adecuado.</p> <p>Reconocen algunas características de cuerpos geométricos (cantidad de caras y aristas, formas de las caras, regulares e irregulares, caras planas y curvas) aun sin conocer los nombres de los cuerpos.</p> <p>Utilizan las características geométricas para distinguir entre distintos cuerpos, sin recurrir a cualidades del material como el color o el tamaño.</p> <p>Identifican un cuerpo de otro a partir de la información que ofrece un texto que lo describe.</p> <p>Resuelven problemas que impliquen anticipar la marca que dejará la cara de un cuerpo sobre un papel.</p> <p>Seleccionan la figura adecuada que cubre la cara de un cuerpo de una colección dada.</p>
Evaluación:	Zona de pausa integradora Página 65 del libro.		Evaluación 2 Página 27 de la Guía docente.	



Tramos	Números naturales	Operaciones con números naturales	Geometría, espacio y medida	Indicadores de Avance (Se considerará un indicio de progreso si los estudiantes...)
Tramo 3: Mil en carrera				
<p>Serie numérica hasta el 1.000. Orden. Anterior y posterior.</p> <p>LUDOTECA. Saltar al 600</p> <p>Regularidades de la serie. Escalas de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10.</p> <p>Estrategias de cálculo. Dobles y mitades.</p> <p>Problemas del campo aditivo con distintos significados. Problemas de resta con distintos significados.</p> <p>Estrategias de cálculo.</p> <p>Problemas del campo multiplicativo. Estrategias de resolución.</p> <p>Medidas de peso y de capacidad. El litro como unidad de medida.</p> <p>Exploración de guardas y formas geométricas.</p> <p>Valor posicional en el contexto del dinero. Estrategias de cálculo de suma y resta. Descomponer.</p> <p>LUDOTECA. Un juego para embocar.</p> <p>Composición multiplicativa de números.</p> <p>Descomponer números hasta 1.000.</p> <p>Conteo en escalas de 20, de 50 y de 200.</p> <p>Series proporcionales. Organización rectangular.</p> <p>Interpretar gráficos de barra. (Estadística.)</p> <p>Reproducción de figuras a partir de datos dados.</p> <p>Dar datos para identificar figuras.</p> <p>Comunicación e interpretación de recorridos.</p>	<p>Números hasta 1.000</p> <p>Leer números hasta el 1.000.</p> <p>Escribir números hasta el 1.000.</p> <p>Ordenar números hasta el 1.000.</p> <p>Números de diversa cantidad de cifras</p> <p>Explorar las regularidades, en la serie oral y escrita, en números de diversa cantidad de cifras.</p> <p>Valor posicional</p> <p>Analizar el valor de la cifra según la posición que ocupa (unos, dieces, cienes).</p>	<p>SUMA Y RESTA</p> <p>Operaciones de suma y resta que involucren distintos sentidos</p> <p>Explorar problemas de suma y resta que involucren otros significados más complejos de estas operaciones por medio de diversos procedimientos.</p> <p>Resolver las distintas situaciones, reconociendo los cálculos pertinentes.</p> <p>Cálculo mental de sumas y restas</p> <p>Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas.</p> <p>Estrategias de cálculo para sumas y restas</p> <p>Seleccionar estrategias de cálculo de suma y resta, de acuerdo con la situación y los números involucrados.</p> <p>MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN</p> <p>Resolver problemas que involucren series proporcionales.</p> <p>Resolver problemas que involucren organizaciones rectangulares.</p> <p>Resolver problemas de multiplicación en situaciones que presentan los datos en contextos variados.</p> <p>Estrategias de cálculo mental para multiplicaciones</p> <p>Construir progresivamente estrategias de cálculo mental para resolver multiplicaciones.</p>	<p>Medidas de longitud, capacidad y peso</p> <p>Explorar distintas unidades de medida e instrumentos de uso social para la medición de capacidades y pesos.</p> <p>Figuras geométricas</p> <p>Copiar y construir figuras que contengan cuadrados y rectángulos, utilizando hojas cuadriculadas.</p> <p>Usar la regla para construir y/o copiar cuadrados y rectángulos.</p> <p>Interpretar mensajes que refieran a las características de cuadrados y/o rectángulos en términos de longitud de lados para reproducir dibujos que los contengan.</p> <p>Espacio</p> <p>Elaborar una representación plana del espacio recorrido.</p> <p>Leer planos de lugares de interés.</p> <p>Usar planos para guiarse en la exploración de ciertos lugares de interés.</p> <p>Interpretar instrucciones escritas sobre recorridos.</p> <p>Leer planos/croquis de lugares conocidos, donde se representan recorridos.</p>	<p>Leen números hasta el 1.000.</p> <p>Escriben números hasta el 1.000.</p> <p>Ordenan números hasta el 1.000.</p> <p>Elaboran relaciones entre la lectura de los números y su escritura.</p> <p>Resuelven problemas que involucran armar y desarmar números en unos, dieces y cienes.</p> <p>Resuelven problemas de suma y resta que involucren otros significados más complejos de estas operaciones por medio de diversos procedimientos.</p> <p>Construyen y utilizan estrategias de cálculo mental para sumar y restar.</p> <p>Amplían su repertorio de cálculos fáciles.</p> <p>Resuelven situaciones de estimación que involucran sumas y restas.</p> <p>Resuelvan problemas que involucran series proporcionales y organizaciones rectangulares.</p> <p>Resuelven problemas distinguiendo en cuáles es pertinente el uso de la suma y/o la multiplicación y en cuáles solo es pertinente la suma.</p> <p>Resuelven problemas de multiplicación en situaciones que presentan los datos en contextos variados.</p> <p>Utilizan estrategias de cálculo mental para resolver multiplicaciones.</p> <p>Miden y registran cantidades (peso o capacidad) usando la medida y el instrumento adecuado en función de la situación.</p> <p>Copian dibujos que contienen cuadrados y rectángulos presentados en hojas cuadriculadas.</p> <p>Utilizan la regla para realizar copiados de figuras que contienen cuadrados y/o rectángulos.</p> <p>Interpretan recorridos representados en planos como medio para orientarse en diferentes espacios.</p> <p>Elaboran dibujos o gráficos para indicar recorridos en espacios cada vez más amplios.</p> <p>Leen planos, interpretando algunas referencias.</p> <p>Utilizan los planos para realizar un recorrido de un lugar de interés.</p>
Evaluación:	Zona de pausa integradora Página 95 del libro.	Evaluación 3 Página 28 de la Guía docente.		



Tramos	Números naturales	Operaciones con números naturales	Geometría, espacio y medida	Indicadores de Avance (Se considerará un indicio de progreso si los estudiantes...)
Tramo 4: Números de la suerte				
<p>Serie numérica hasta el 1.000. Valor posicional. Sumar y restar cantidades de dinero. Multiplicar billetes del mismo valor. Problemas del campo multiplicativo y notación. LUDOTECA. El juego de la memoria Notación multiplicativa de números. Estrategias de cálculo. Repertorio multiplicativo. Problemas con varios pasos y significados. Multiplicación por la unidad seguida de cero. Gráficos de coordenadas. Relaciones entre triángulos, cuadrados y rectángulos. Serie numérica hasta el 10.000. Leer y escribir números grandes. Estrategias de cálculo. Estimación y anticipación. Algoritmo convencional de la suma y la resta. LUDOTECA. Casita Robada. Situaciones de reparto y partición. Estrategias de cálculo. Cálculo exacto y aproximado. Resta con dificultad. Cuerpos geométricos. Armado. Caras, vértices y aristas.</p>	<p>Números hasta 1.000 Leer números hasta el 1.000. Escribir números hasta el 1.000. Ordenar números hasta el 1.000.</p> <p>Números de diversa cantidad de cifras Explorar las regularidades, en la serie oral y escrita, en números de diversa cantidad de cifras.</p> <p>Valor posicional Analizar el valor de la cifra según la posición que ocupa (unos, dieces, cienes).</p>	<p>SUMA Y RESTA Operaciones de suma y resta que involucren distintos sentidos Resolver problemas de suma y resta que involucren varios cálculos y diversos procedimientos. Explorar problemas de suma y resta que involucren otros significados más complejos de estas operaciones por medio de diversos procedimientos. Resolver las distintas situaciones, reconociendo los cálculos pertinentes. Sumar y restar en situaciones que presentan los datos en contextos variados.</p> <p>Cálculo mental de sumas y restas Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas.</p> <p>Uso de la calculadora Usar la calculadora para resolver cálculos y problemas de suma y resta. Usar la calculadora para verificar resultados.</p> <p>Algoritmos de suma y resta Analizar diferentes algoritmos de suma y resta. Utilizar algoritmos de suma y resta progresivamente cuando los números lo requieran.</p> <p>Estrategias de cálculo para sumas y restas Seleccionar estrategias de cálculo de suma y resta, de acuerdo con la situación y los números involucrados.</p> <p>MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN Resolver problemas que involucren series proporcionales. Resolver problemas que involucren organizaciones rectangulares. Resolver problemas de multiplicación en situaciones que presentan los datos en contextos variados. Resolver problemas que involucren determinar el resultado de un reparto o partición.</p> <p>Estrategias de cálculo mental para multiplicaciones Construir progresivamente estrategias de cálculo mental para resolver multiplicaciones.</p>	<p>Figuras geométricas Copiar y construir figuras que contengan cuadrados y rectángulos, utilizando hojas cuadrículadas. Usar la regla para construir y/o copiar cuadrados y rectángulos. Interpretar mensajes que refieran a las características de cuadrados y/o rectángulos en términos de longitud de lados para reproducir dibujos que los contengan.</p> <p>Cuerpos y figuras geométricas. Relaciones Resolver situaciones de interpretación de mensajes que apelan a las características de cuerpos geométricos (cantidad de caras y aristas, formas de las caras, regulares e irregulares, caras planas y curvas) para identificar cuerpos dentro de una colección, sin apelar a cualidades del material como el color o el tamaño. Resolver situaciones de interpretación de un texto que describa un cuerpo para su identificación. Resolver problemas que impliquen anticipar las marcas que dejará la cara de un cuerpo sobre un papel. Resolver problemas que impliquen componer y descomponer figuras a partir de otras que involucren cuadrados, rectángulos y triángulos. Establecer relaciones entre las características de los cuerpos geométricos y la forma de sus caras con las figuras necesarias para realizar cubrimientos.</p>	<p>Leen números hasta el 1.000. Escriben números hasta el 1.000. Ordenan números hasta el 1.000. Elaboran relaciones entre la lectura de los números y su escritura. Resuelven problemas que involucren armar y desarmar números en unos, dieces y cienes. Resuelven problemas de suma y resta que involucren otros significados más complejos de estas operaciones por medio de diversos procedimientos. Construyen y utilizan estrategias de cálculo mental para sumar y restar. Amplían su repertorio de cálculos fáciles. Resuelven situaciones de estimación que involucren sumas y restas. Resuelven problemas que involucren series proporcionales y organizaciones rectangulares. Resuelven problemas de multiplicación en situaciones que presentan los datos en contextos variados. Utilizan estrategias de cálculo mental para resolver multiplicaciones. Resuelven situaciones usando dibujos, marcas, números, sumas o restas reiteradas para determinar el resultado de un reparto o una partición. Copian dibujos que contienen cuadrados y rectángulos presentados en hojas cuadrículadas. Utilizan la regla para realizar copios de figuras que contienen cuadrados y/o rectángulos. Resuelven problemas que impliquen componer y descomponer figuras a partir de otras que involucren cuadrados, rectángulos y triángulos. Reconocen algunas características de cuerpos geométricos (cantidad de caras y aristas, formas de las caras, regulares e irregulares, caras planas y curvas) aun sin conocer los nombres de los cuerpos. Utilizan las características geométricas para distinguir entre distintos cuerpos, sin recurrir a cualidades del material como el color o el tamaño. Identifican un cuerpo de otro a partir de la información que ofrece un texto que lo describe. Resuelven problemas que impliquen anticipar la marca que dejará la cara de un cuerpo sobre un papel. Seleccionan la figura adecuada que cubre la cara de un cuerpo de una colección dada.</p>
Evaluación:	Zona de pausa integradora Página 125 del libro.		Evaluación 4 Página 29 de la Guía docente.	



El primer acercamiento que tienen los niños con el trabajo matemático marcará su relación con él durante toda su escolaridad. Si bien muchos se inician en el trabajo escolar del área de Matemática durante el jardín de infantes, es en el Primer Ciclo cuando se establece una relación más sistemática entre ellos y este área de conocimiento.

Los estudiantes ingresan a segundo grado con un bagaje de conocimientos matemáticos que resultan de sus experiencias e interacciones tanto dentro como fuera de la escuela. Cada docente debe recuperar este conocimiento para propiciar un tipo de trabajo que les permita a los estudiantes comenzar a identificar qué características contempla la práctica matemática en el territorio escolar.

¿Cómo y por qué incluir proyectos en nuestras clases?

El mundo en el que vivimos y del que somos parte está en constante transformación y a diario nos enfrentamos a nuevas situaciones, modos de circulación, de acceso y de construcción de saberes. Por eso, los docentes nos encontramos frente a la necesidad de crear situaciones que resulten atractivas, interesantes y desafiantes para acercar a nuestros estudiantes a los conocimientos matemáticos. En este contexto, surge la necesidad de implementar estrategias que posibiliten este acercamiento de un modo creativo y novedoso.

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) que integran las distintas áreas de conocimiento facilita el camino hacia la comprensión de los conceptos matemáticos y su utilidad en la vida cotidiana. Las prácticas escolares destinadas a aplicar los conocimientos en distintas situaciones cercanas a los niños permiten avanzar positivamente en el desarrollo del proceso de enseñanza y de aprendizaje durante todo el Primer Ciclo y en el resto de la etapa de escolaridad.

El ABP favorece la comprensión de que la resolución de una situación problemática requiere de la interdisciplinariedad y que son varias las áreas que intervienen en el proceso para llegar a un objetivo (producto) permitiendo que cada estudiante pueda reconstruir y aplicar los conceptos matemáticos a partir de las diversas actividades intelectuales que se ponen en juego. Además, por la variedad de proyectos que pueden aplicarse, los niños tendrán diferentes formas de conocer un concepto, dependiendo del trabajo y el conjunto de prácticas que pongan en juego para llevar adelante el proyecto.

Teniendo en cuenta cada proyecto, el docente podrá seleccionar diversas situaciones problemáticas, secuenciarlas y presentarlas a sus estudiantes, y así promover una serie de interacciones entre los niños y las situaciones. En este tipo de aprendizaje, el docente tiene el rol de facilitador, y ofrece a los estudiantes distintos recursos y asesoría a medida que avanzan en sus investigaciones. La labor del docente consistirá en guiarlos a lo largo de todo el proceso de enseñanza, mediante preguntas disparadoras, datos que permitan a los niños indagar en la situación, revisar lo realizado hasta el momento y elaborar alguna conclusión cuando sea necesario.

Durante todo este proceso de aprendizaje, el docente debe evaluar a los niños de un modo real e integral, valorando su desempeño en cada una de las etapas del proyecto y del conocimiento que tienen en relación con el contenido matemático trabajado. Asimismo, a lo largo de este proceso, los chicos aprenderán a autoevaluarse y a evaluar a sus compañeros a partir de la retroalimentación efectiva y constructiva. En el aprendizaje basado en proyectos es importante tener en cuenta tanto el desarrollo del proceso como el producto final.

Según Galeana (2007), el Aprendizaje Basado en Proyectos contribuye de manera primaria a:

- 1. Crear un concepto integrador de las diversas áreas del conocimiento.**
- 2. Promover una conciencia de respeto de otras culturas, lenguas y personas.**
- 3. Desarrollar empatía por las personas.**
- 4. Desarrollar relaciones de trabajo con personas de diversa índole.**
- 5. Promover el trabajo disciplinar.**
- 6. Promover la capacidad de investigación.**
- 7. Proveer de una herramienta y una metodología para aprender cosas nuevas de manera eficaz.**

Pasos para la implementación de un proyecto

Para llevar adelante el aprendizaje basado en proyectos, es necesario seguir algunos pasos.

En primer lugar, se debe definir el tema o bien introducir a los estudiantes en el contexto que corresponda al tópico seleccionado. Es conveniente presentar el tema y generar un entorno propicio para el debate. A continuación, se deben establecer ciertas metas parciales y métodos de evaluación que nos permitan obtener información tanto



durante el desarrollo como en el producto final. Una vez definido esto, es necesario identificar los recursos disponibles y los que habrá que conseguir, así como también, los requisitos previos necesarios.

Un punto importante es el establecimiento de los objetivos generales y específicos que corresponden al proyecto. A partir de aquí es posible comenzar a pensar los equipos de trabajo.

Una vez conformados, se debe seleccionar un tema que surja del interés de los propios estudiantes. En este caso, desde la serie Avanza les proponemos una serie de temas para los proyectos que el docente puede utilizar y adaptar según sus necesidades.

En el Primer Ciclo, es importante que el docente acompañe todo este proceso de un modo cercano, guiando a los estudiantes en sus propuestas.

Una vez organizados los grupos, se debe asegurar que los niños completen las tareas y metas parciales en tiempo y forma. Para esto, cada uno de los integrantes del grupo tendrá determinadas tareas asignadas y entre todos formarán parte del trabajo colaborativo en la resolución de los problemas que se presenten.

Es necesario tener en cuenta que todo proyecto debe tener como resultado final un producto, una presentación, una muestra destinada a la comunidad educativa en general o a una parte de esta.

Desde **Avanza #Matemática**, en **#Etiquetados en un proyecto** de segundo grado proponemos un trabajo asociado a las ciencias naturales sobre los tipos de fuentes de luz que existen en el entorno y cómo estas influyen en los distintos tipos de objetos.

Aquí les presentaremos algunos puntos a tener en cuenta para la puesta en práctica de este proyecto; sin embargo, cada docente puede y debe adaptar el proyecto a su grupo de estudiantes y a los recursos disponibles.

En la introducción se presenta el tema a trabajar con el fin de generar un debate entre los estudiantes con respecto a los distintos tipos de luz que encuentran en el territorio y cómo esta se relaciona con los objetos que hay a su alrededor. El docente deberá guiar a los niños mediante preguntas o comentarios que los acerquen a la distinción entre la principal fuente de luz natural y las de luz artificial, así como también para que logren un primer acercamiento a la identificación de objetos opacos y traslúcidos.

Luego, en la **Zona de planificación**, se indica la organización de los equipos de trabajo. En este punto, es importante considerar que puede resultar más interesante armar

los grupos con integrantes con distintos niveles y habilidades matemáticas de modo que cada uno pueda analizar la situación desde una perspectiva diferente. Tras la lectura total del proyecto es indispensable elaborar una lista de tareas y guiarlos en el armado de un cronograma de actividades y tiempos de cada una.

En la **Zona de búsqueda**, se propone la visualización de un video sobre la luz y la búsqueda de distintos elementos para realizar algunas experiencias. A partir de esto se espera dar inicio a la concientización sobre el ahorro de energía eléctrica y el uso de lámparas de bajo consumo.

Una vez que se consiguen los distintos objetos y las fuentes de luz, en la **Zona de análisis**, se sugiere el estudio de estos, observar qué sucede en cada caso al recibir la luz y el análisis de las sombras que producen los objetos. Como propuesta lúdica se plantea realizar juegos de sombras con las manos mientras se siguen estudiando las características de la luz y la sombra.

En la **Zona de producción**, los niños deben poner en práctica lo aprendido y realizar alguna producción asociada al proyecto. En este proyecto, intervienen algunas tareas asociadas a contenidos de Estadística en un nivel muy simplificado y al manejo de información. Se propone el conteo de elementos y el relevamiento de datos a partir de la observación para luego elaborar tablas con estos datos. Al mismo tiempo, se espera que todas las experiencias y observaciones realizadas en las distintas etapas queden registradas por escrito y se elaboren materiales para compartir lo estudiado.

Para dar cierre a este proyecto, se sugiere la organización de una muestra en la cual los distintos grupos de trabajo puedan presentar a la comunidad educativa todo lo observado a través de las distintas experiencias realizadas. Se sugiere la organización de distintos puestos de modo que cada equipo de trabajo pueda presentar parte de lo realizado, por ejemplo, en un puesto mostrar lo aprendido sobre el ahorro de energía eléctrica; en otro, los distintos tipos de fuentes de luz que identificaron y sus características principales; en otro, los niños pueden enseñar cómo realizar diferentes sombras de animales en la pared, etcétera.

Es importante incluir en la exposición las tablas, los gráficos y las láminas realizadas por los niños en cada etapa para acompañar el cierre de este proyecto.



**PROYECTO: LUCES Y SOMBRAS****INTEGRANTES DEL EQUIPO:**

		Siempre	Algunas veces	Debe mejorar
Zona de planificación	¿El grupo se reúne y trabaja sin inconvenientes?			
	¿Realizan la lectura total del proyecto?			
	¿Elaboran la lista de actividades?			
	¿Distribuyen las tareas a realizar?			
	¿Organizan un cronograma de actividades?			

Zona de búsqueda	¿Diferencian sin inconvenientes las fuentes de luz natural y artificial?			
	¿Son capaces de recolectar la información a partir de la observación?			
	¿Son capaces de elaborar una tabla de doble entrada?			
	¿Pueden armar una tabla de frecuencias?			
	A partir de la observación de los videos, ¿identifican la información importante sin inconvenientes?			
	¿Realizan una lista con las características de las fuentes de luz natural y artificial?			

Zona de análisis	¿Elaboran correctamente una lista con los elementos encontrados?			
	¿Clasifican correctamente los elementos?			
	¿Reconocen correctamente las diferencias entre los elementos translúcidos y los opacos?			
	¿Se muestran predispuestos a realizar la experiencia lúdica con luces y sombras?			
	¿Realizan un registro de lo experimentado?			



		Siempre	Algunas veces	Debe mejorar
Zona de producción	¿Elaboran láminas con la información obtenida?			
	¿Comparten sus experiencias con sus compañeros?			
	¿Llevar adelante la organización de la muestra?			
	¿Están interesados en la organización y realización de la muestra?			

A compartir	¿Participan en la organización de la muestra?			
	¿Realizan alguna propuesta complementaria para presentar en la muestra?			

Otras observaciones	¿Trabajan en conjunto con sus compañeros?			
	¿Respetan las ideas de otros?			
	¿Comparten sus dudas e inquietudes con sus compañeros o docente?			
	¿Cumplen los tiempos establecidos para cada tarea?			
	¿Se muestran interesados en el proyecto?			



EVALUACIONES Y FICHAS

EVALUACIÓN MEDIA

>> TRAMO 1 • MATEMÁTICA

NOMBRE Y APELLIDO: _____

FECHA: _____

1. Ordená de mayor a menor los siguientes números y escribí lo pedido.

409 377 510 490 737 550

» El mayor se lee _____

» El menor se lee _____

2. Pintá con rojo los números que suman 10, con verde los que suman 100 y con azul los que suman 1.000.

400 6 60 4 40 600

3. Malena quiere una campera que cuesta \$674. **Observá** el dinero que tiene y **dibujá** los que le faltan para poder comprarla.



4. Resolvé los problemas.

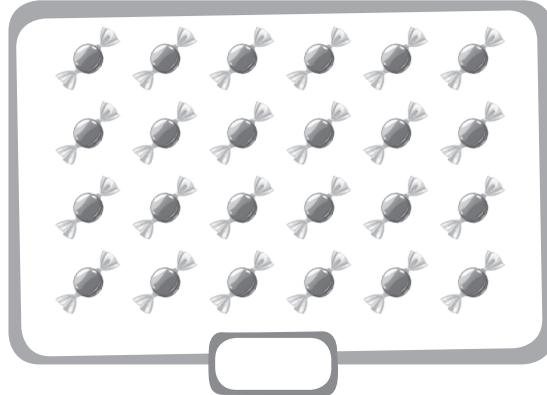
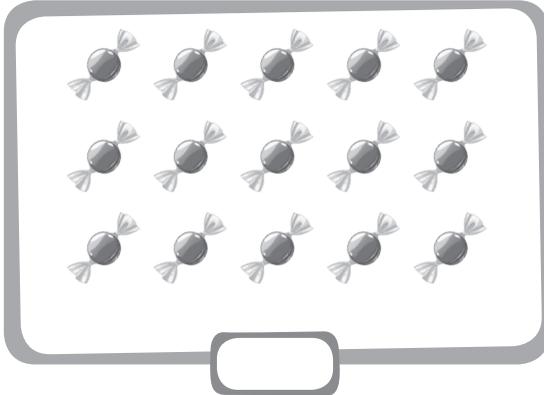
» Eduardo gastó \$190 en la verdulería, \$346 en la carnicería y \$205 en el almacén. ¿Cuánto gastó en total?

» Mariel compró 6 paquetes de 2 minialfajores cada uno. ¿Cuántos tiene en total?

NOMBRE Y APELLIDO:

FECHA:

1. Calculá cuántos caramelos hay en cada caso, sin contarlos.



2. Sin hacer la cuenta, **pintá** el resultado más cercano en cada caso.

$209 + 139 =$

300

330

400

350

$699 - 201 =$

400

500

300

600

3. Leé atentamente y **respondé**.

» Camila quiere un alfajor de \$48, Macarena quiere un helado de \$56 y Jazmín un chocolate de \$74. ¿Les alcanza con este dinero?



» ¿Cuánto les sobra o les falta?

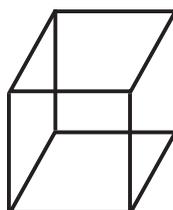


4. Marcá lo pedido en el cuerpo geométrico.

» Con rojo: un vértice.

» Con azul: una arista.

» Con amarillo: una cara.



EVALUACIÓN FINAL

>> TRAMO 3 • MATEMÁTICA

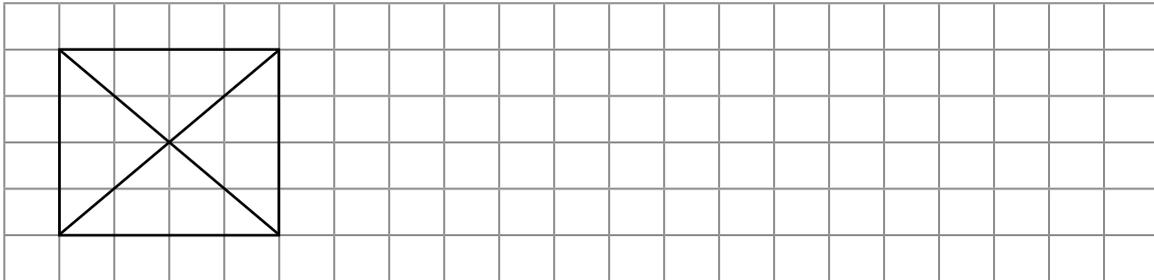
NOMBRE Y APELLIDO:

FECHA:

1. Calculá las mitades y los dobles de cada número y **completá** la tabla.

MITAD	NÚMERO	DOBLE
	20	
	64	

2. Continúa la guarda y luego **pintala** manteniendo un motivo que se repita.

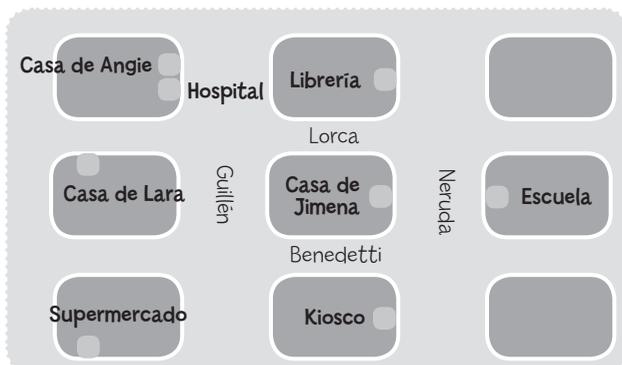


3. Calculá el precio de estos productos.

» Mochila: 4 billetes de \$100 y 8 de \$10.

» Campera: 6 billetes de \$100, 4 de \$10 y 6 monedas de \$1.

4. Marcá en el plano un recorrido para ir desde la casa de Angie hasta el kiosco y **escribí** las indicaciones.



NOMBRE Y APELLIDO:

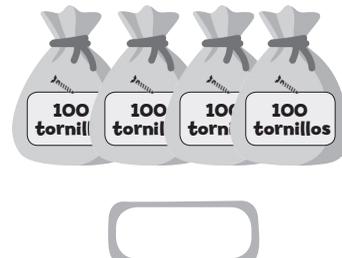
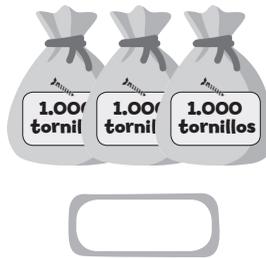
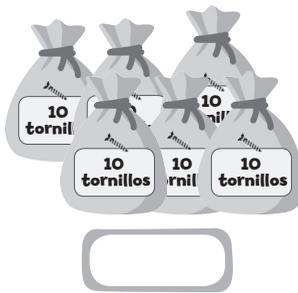
FECHA:

1. Escribí el nombre de las siguientes cantidades.

2.308: _____

4.591: _____

2. Completá con la cantidad de tornillos que hay en total en cada caso.



3. Resolvé las siguientes cuentas.

$$\begin{array}{r} 145 \\ + 294 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1.387 \\ + 495 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 943 \\ - 238 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2.509 \\ - 1.412 \\ \hline \end{array}$$

4. Leé atentamente y **respondé**.

» A una fiesta asistirán 30 personas. Si quieren sentar a 5 personas por mesa, ¿cuántas mesas necesitan?

» En esa fiesta, 12 personas son adultos y el resto son niños. ¿Cuántos niños hay?

FICHA 1

» TRAMO 1 • MATEMÁTICA
PÁGINAS 8 Y 9 DEL LIBRO

1. Uní con una flecha cada frase con el número que corresponde.

- » El doble de veintiuno. **57**
- » Cincuenta menos dos. **80**
- » Veinticuatro más treinta y dos. **42**
- » Dieciséis más cuarenta y uno. **56**
- » El siguiente de setenta y nueve. **48**

2. Ordená los números de menor a mayor.

32 56 94 17 22 65 71

3. Completá los cálculos.

$50 + \square = 100$

$9 + \square = 10$

$80 + 20 = \square$

$\square + 4 = 10$

$\square + 70 = 100$

$3 + \square = 10$

FICHA 2

» TRAMO 1 • MATEMÁTICA
PÁGINA 10 DEL LIBRO

Manu y Javi están jugando a los saltos en la tabla. Los dos empiezan en el cero.

1. Leé lo que dicen y **pintá** los casilleros de cada uno.

Yo pinto de rojo los números de 4 en 4.

Yo pinto de azul los números de 5 en 5.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

» ¿Concideron con los saltos en algun número?

» **Conversá** con tus compañeros. Si siguen con los saltos, ¿pensás que pueden coincidir de nuevo?

FICHA 3

TRAMO 1 • MATEMÁTICA
PÁGINA 14 DEL LIBRO

1. Resolvé los cálculos. Luego, **verificá** tus resultados con la calculadora.

$25 + 10 =$

$91 - 10 =$

$56 + 10 =$

$64 - 10 =$

$72 + 10 =$

$39 - 10 =$

2. Resolvé mentalmente los cálculos y **unilos** con su resultado.

$12 + 10 + 10 + 10$

49

$23 + 10 + 10$

42

$78 - 10 - 10 - 10$

48

$69 - 10 - 10$

43

3. Pensá y respondé.

» Javier tenía \$35 y su abuela le regaló tres billetes de \$10. ¿Cuánto dinero tiene ahora?

FICHA 4

TRAMO 1 • MATEMÁTICA
PÁGINA 16 DEL LIBRO

1. Completá la escala con los nombres de los números que faltan.

Cien - ciento diez - _____

- _____ - ciento cuarenta -

_____ - ciento sesenta -

ciento setenta - _____

2. Escribí los números entre ciento doce y ciento veintiuno.

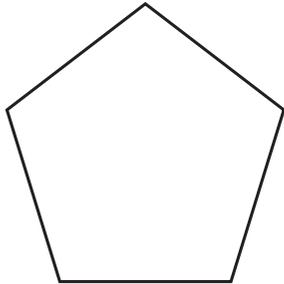
3. Ordená los números de menor a mayor.

172 154 190 127 109 145

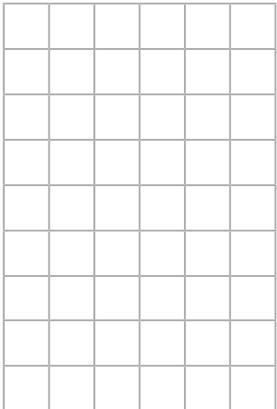
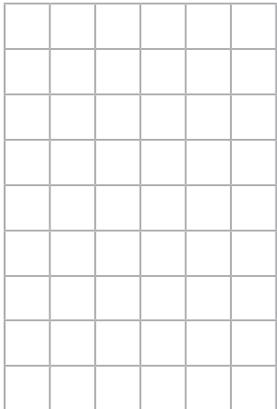
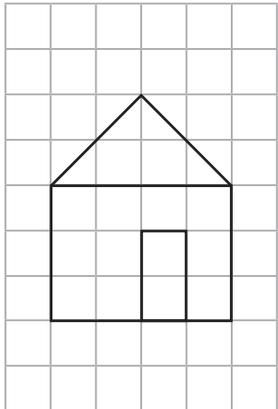
FICHA 5

» TRAMO 1 • MATEMÁTICA
PÁGINA 18 DEL LIBRO

1. **Escribí** 2 preguntas para que tus compañeros adivinen la figura.



2. **Copió** la figura usando regla y lápiz.



FICHA 6

» TRAMO 1 • MATEMÁTICA
PÁGINA 21 DEL LIBRO

1. Magalí, Juan y Lupe fueron de compras. **Averiguá** qué compró cada uno y **resolvé**.



Yo compré algo de trescientos ochenta pesos.



Yo gasté doscientos cincuenta y tres pesos en una prenda.



Yo gasté trescientos setenta y seis pesos.



» **Uní** con una flecha a cada nene con la prenda que compró.

» ¿Quién gastó más?

» ¿Quién gastó menos?

FICHA 7

» **TRAMO 1 • MATEMÁTICA**
PÁGINA 27 DEL LIBRO

1. Resolvé los problemas.

» Camila compró 8 globos. Ahora tiene 23 globos.
¿Cuántos tenía al principio?

» Ian necesita 27 figuritas para completar su álbum.
Si ya tiene 73 figuritas, ¿cuántas tiene el álbum?

2. Completá la tabla.

GRADO	PRESENTES	AUSENTES	TOTALES
1.º	24		32
2.º		10	29
3.º	26		30
4.º	30	2	

FICHA 8

» **TRAMO 1 • MATEMÁTICA**
PÁGINA 31 DEL LIBRO

1. Pensá y resolvé cada situación.

» Para preparar una torta se usan 3 huevos. ¿Cuántos se necesitan para preparar 4 tortas?

» Para elaborar un budín se necesitan 2 huevos. ¿Cuántos se necesitan para preparar 6 budines?

2. Completá las escalas.

12	14	16	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
20	23	26	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

3. Rubí tiene estos billetes, pero necesita el doble para comprar un juguete. **Dibujá** los billetes que faltan.

FICHA 9

» TRAMO 2 • MATEMÁTICA
PÁGINA 38 DEL LIBRO

1. Nahuel y Giovanni invitaron a sus amigos a jugar a un videogame. **Calculá** cuántos puntos obtuvo cada uno.

	2 puntos
	4 puntos
	5 puntos
	10 puntos

	» Conseguí 5 naranjas.	<input type="text"/>
	» Tengo 3 manzanas.	<input type="text"/>
	» Gané 10 sandías.	<input type="text"/>
	» Junté 8 bananas.	<input type="text"/>

2. **Escribí** cada puntaje como una suma.

								<input type="text"/>
						<input type="text"/>		

FICHA 10

» TRAMO 2 • MATEMÁTICA
PÁGINA 42 DEL LIBRO

1. **Escribí** un cálculo que permita saber cuántos objetos hay en cada caso.



FICHA 11

TRAMO 2 • MATEMÁTICA
PÁGINA 46 DEL LIBRO

1. Observá la lista de precios y **resolvé**.

» **Escribí** un cálculo que permita averiguar cuánto gastará cada uno y **resóvelo**.

- ARROZ \$45
- FIDEOS \$28
- ATÚN \$62
- LATA DE TOMATE \$16

Quiero comprar un paquete de arroz y 2 latas de atún.



Yo necesito un paquete de fideos y una lata de tomate.



» Lucía quiere pagar la compra con \$200. ¿Le alcanzará?

» **Dibujá** los billetes y monedas que necesita Joaquín para pagar su compra.

FICHA 12

TRAMO 2 • MATEMÁTICA
PÁGINA 48 DEL LIBRO

1. Medí con tu regla estos útiles.



2. Anotá un animal que tenga la medida indicada en cada caso.

» Un centímetro: _____

» Menos de un metro: _____

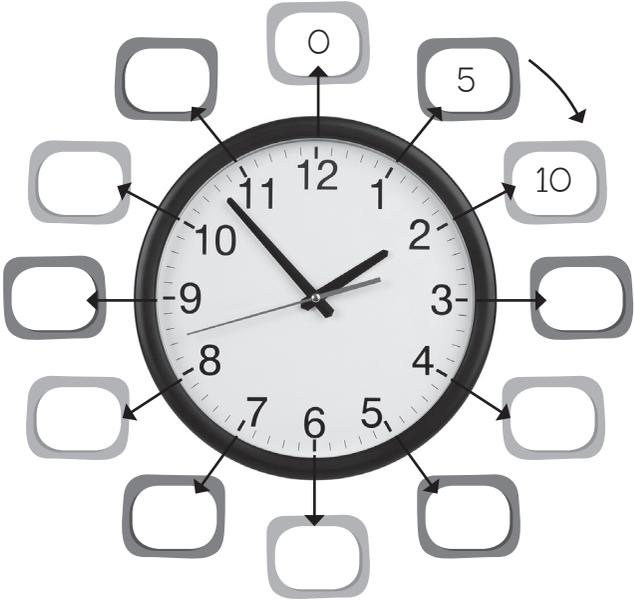
» Más de un metro: _____



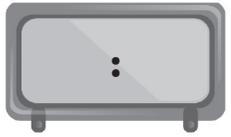
FICHA 13

TRAMO 2 • MATEMÁTICA
PÁGINA 49 DEL LIBRO

1. En el reloj analógico cada número indica que pasaron 5 minutos. **Completá** con los minutos que corresponden.



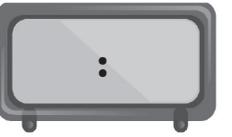
2. **Escribí** la hora que indica cada uno.



Me levanté a las 9 en punto.



Desayuné a las nueve y cuarenta y cinco.



Lavé mis dientes a las diez y cuarto.

FICHA 14

TRAMO 2 • MATEMÁTICA
PÁGINA 55 DEL LIBRO

1. **Resolvé** los problemas.

» Camila tenía \$127 y gastó \$85 en el almacén. ¿Cuánto dinero le sobró?



» Rubén tiene que acomodar 185 latas. Ya acomodó 48. ¿Cuántas le falta acomodar?



2. **Resolvé** las siguientes restas.

$$\begin{array}{r} 45 \\ - 28 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 98 \\ - 19 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 186 \\ - 78 \\ \hline \end{array}$$

FICHA 15

TRAMO 2 • MATEMÁTICA
PÁGINA 60 DEL LIBRO

1. Uní con una flecha según corresponda.



Gramos



Kilogramos



Toneladas



2. Pintá en la jarra hasta dónde llegará el agua en cada caso.



3 litros

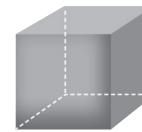
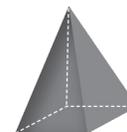


Un litro y medio

FICHA 16

TRAMO 2 • MATEMÁTICA
PÁGINA 61 DEL LIBRO

1. Rodeá con color los cuerpos que pueden rodar.



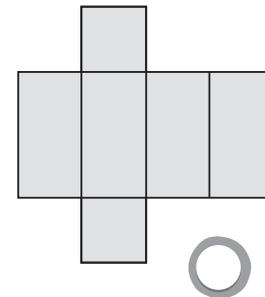
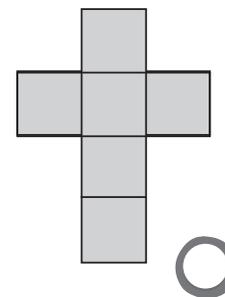
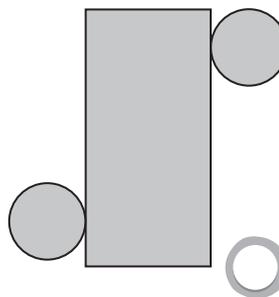
2. Conseguí un dado, observalo y respondé.

» ¿Qué forma tienen sus caras? _____

» ¿Cuántas caras tiene?

» ¿Cuántos vértices tiene?

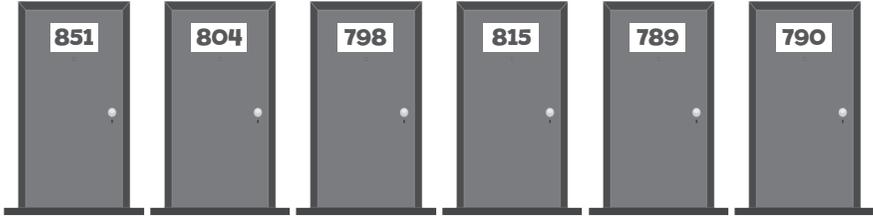
» Marcá con una X el papel que permite cubrir todas sus caras.



FICHA 17

TRAMO 3 • MATEMÁTICA
PÁGINA 68 DEL LIBRO

Estas son las puertas de las habitaciones de un hotel.

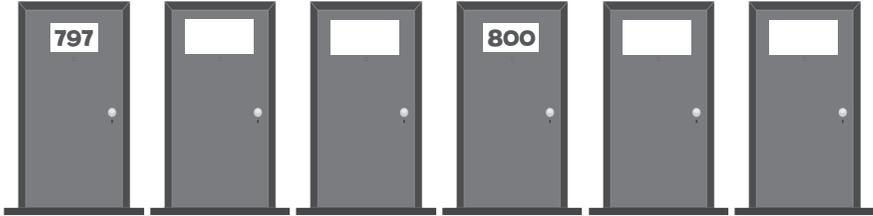


1. Escribí los números de las puertas que correspondan.

- » La puerta que tiene el número menor:
- » La puerta que tiene el número más cerca de 800:

2. Ordená las puertas de menor a mayor.

3. Completá los números de las puertas que faltan.



FICHA 18

TRAMO 3 • MATEMÁTICA
PÁGINA 71 DEL LIBRO

1. Completá la tabla.

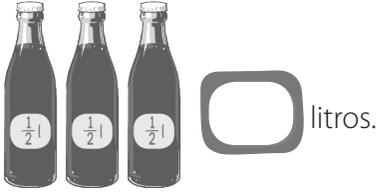
MITAD	NÚMERO	DOBLE
	36	
	8	
	64	
	22	

2. Escribí un cálculo que permita saber cuántos bombones hay en cada caja.

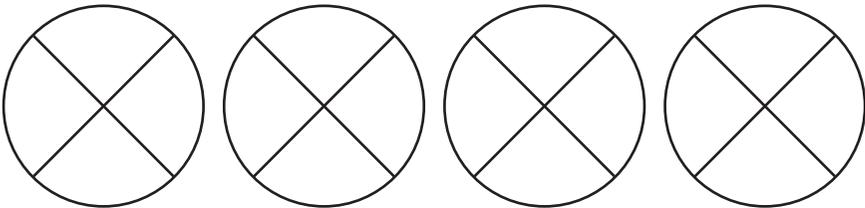
FICHA 19

TRAMO 3 • MATEMÁTICA
PÁGINAS 77 Y 78 DEL LIBRO

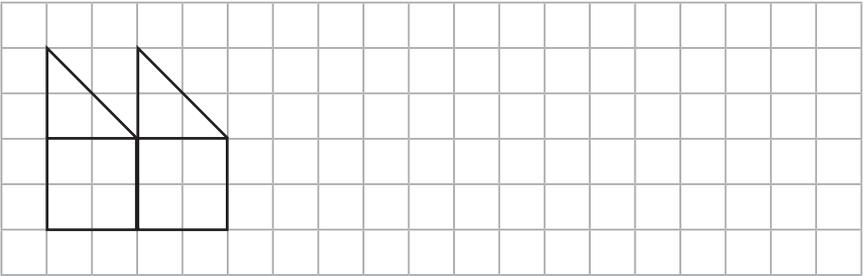
1. Marcá con una **X** los casos en los que hay medio litro.



2. Pintá la guarda con los colores que elijas, manteniendo un motivo que se repita.



3. Continúa la guarda. Luego, **pintala** manteniendo el motivo.



FICHA 20

TRAMO 3 • MATEMÁTICA
PÁGINA 81 DEL LIBRO

1. Observá los precios y **resolvé**.
» **Completá** con la cantidad de billetes que se necesitan para comprar cada juguete.



» Mica tiene \$500. ¿Le alcanza para comprar los dos juguetes?

» ¿Cuánto le sobra o le falta? _____

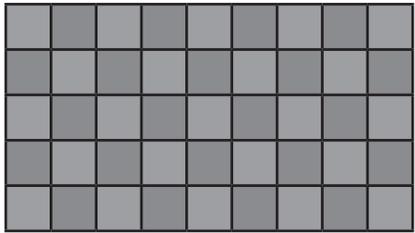
2. Completá la tabla. **Podés** ayudarte con los billetes o haciendo un cálculo.

BILLETES DE \$100	BILLETES DE \$10	MONEDAS DE \$1	DINERO TOTAL
			\$290
			\$123
			\$304

FICHA 21

» **TRAMO 3 • MATEMÁTICA**
PÁGINAS 87 Y 89 DEL LIBRO

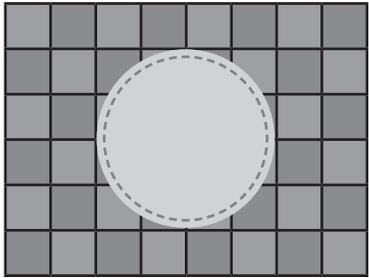
1. Karina quiere cambiar las baldosas de su patio e hizo un plano. **Observá** la imagen y **respondé**.



» ¿Cuántas baldosas necesita comprar?

» ¿Qué cuenta permite averiguar la cantidad de baldosas?

2. **Calculá** cuántas baldosas tiene este piso.

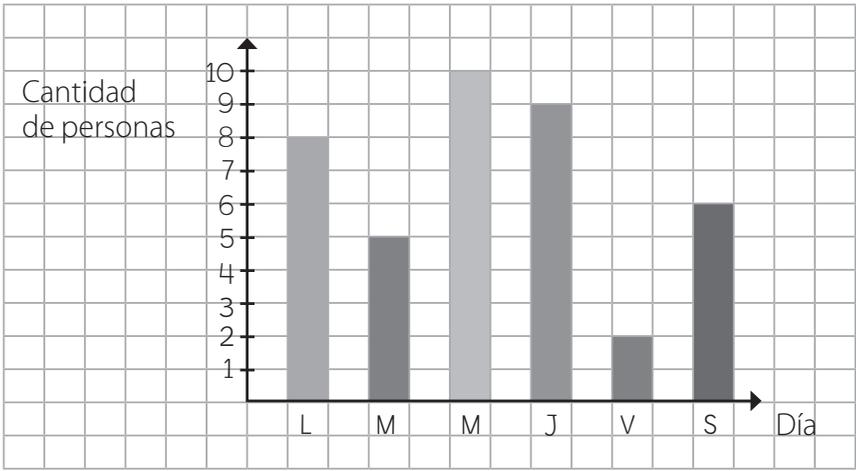


El piso tiene baldosas.

FICHA 22

» **TRAMO 3 • MATEMÁTICA**
PÁGINA 91 DEL LIBRO

Juli armó un gráfico con la cantidad de personas que realizaron compras en su negocio en una semana.



1. **Observá** el gráfico y **respondé**.

» ¿Qué día fueron más personas?

» ¿Qué día fueron menos personas?

» ¿Cuántas personas hubo esa semana?

» ¿Cuántas personas compraron el lunes?

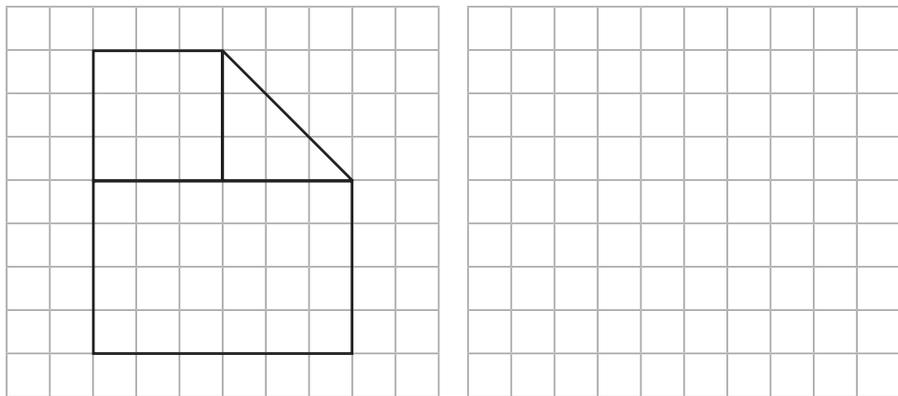
¿Y el martes?

FICHA 23

» **TRAMO 3 • MATEMÁTICA**
PÁGINA 92 DEL LIBRO

Camila hizo un plano de su habitación.

1. Copiá el plano de la habitación de Camila.



2. Escribí las instrucciones que le darías a un amigo para dibujar el plano de la habitación de Camila.

FICHA 24

» **TRAMO 3 • MATEMÁTICA**
PÁGINA 93 DEL LIBRO

1. Observá el plano y **respondé**.

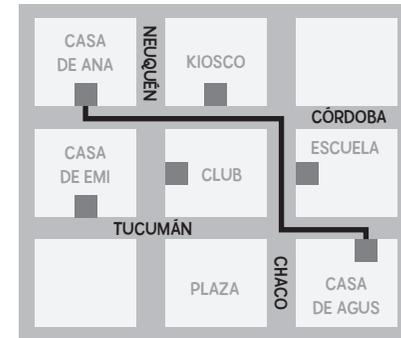
» ¿Es cierto que Emi y Agus viven sobre la misma calle?

» ¿Quién vive más cerca de la escuela?

» ¿En qué calle está el club?

» ¿Qué calles rodean al club?

» En el plano está marcado el recorrido que hace Ana para ir a la casa de Agus. **Escribilo**.



FICHA 25

TRAMO 4 • MATEMÁTICA
PÁGINA 98 DEL LIBRO

1. Resolvé los cálculos y completá.

894	$\xrightarrow{+10}$	<input type="text"/>	$\xrightarrow{-100}$	<input type="text"/>	$\xrightarrow{+10}$	<input type="text"/>
565	$\xrightarrow{-10}$	<input type="text"/>	$\xrightarrow{-10}$	<input type="text"/>	$\xrightarrow{-100}$	<input type="text"/>
794	$\xrightarrow{-10}$	<input type="text"/>	$\xrightarrow{-10}$	<input type="text"/>	$\xrightarrow{-10}$	<input type="text"/>
654	$\xrightarrow{-10}$	<input type="text"/>	$\xrightarrow{-10}$	<input type="text"/>	$\xrightarrow{+10}$	<input type="text"/>

2. Dibujá las teclas que hay que apretar para obtener el resultado que se indica en el número final.

NÚMERO INICIAL	TECLAS	NÚMERO FINAL
308		328
579		549
895		795
709		749

FICHA 26

TRAMO 4 • MATEMÁTICA
PÁGINAS 100 Y 101 DEL LIBRO

1. Pensá y respondé.

» ¿Cuántos billetes de \$10 se necesitan para tener \$200?

» ¿Cuántos billetes de \$100 se obtienen con 32 billetes de \$10? ¿Sobran billetes?

» Marina tiene 25 billetes de \$10, ¿cuánto dinero tiene en total?

» Cami tiene 5 billetes de \$100 y 6 de \$10, ¿cuánto dinero tiene en total?

FICHA 27

» **TRAMO 4 • MATEMÁTICA**
PÁGINA 107 DEL LIBRO

1. **Anotá** cuánto dinero se necesita en cada caso según los precios.

\$3 \$6 \$10



2. **Resolvé** los problemas.

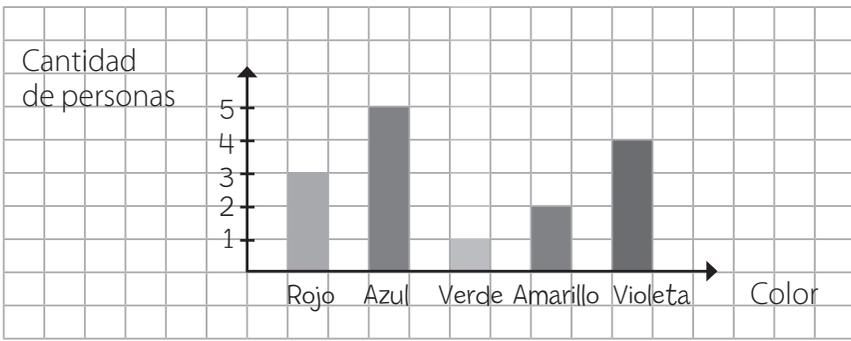
» Eugenio compró 6 caramelos y 2 chocolates. ¿Cuánto gastó?

» Amelia compró 2 alfajores y 10 caramelos. ¿Le alcanza con \$50? ¿Cuánto le sobra?

FICHA 28

» **TRAMO 4 • MATEMÁTICA**
PÁGINA 110 DEL LIBRO

1. Se preguntó a un grupo de personas sobre su color favorito. **Observá** el gráfico y **resolvé**.



» **Completá** la tabla con el color que corresponde en cada caso.

COLOR	CANTIDAD DE VECES ELEGIDO
<input type="text"/>	4
<input type="text"/>	1
<input type="text"/>	3
<input type="text"/>	5
<input type="text"/>	2

» ¿A cuántas personas se les preguntó?

» ¿Cuál fue el color más elegido?

FICHA 29

TRAMO 4 • MATEMÁTICA
PÁGINA 113 DEL LIBRO

1. Uní con una flecha cada número con su nombre.

- » Dos mil quinientos ocho.
- » Cuatro mil doscientos.
- » Tres mil ciento uno.
- » Dos mil diez.
- » Cuatro mil dos.

- 4.200**
- 2.010**
- 3.101**
- 4.002**
- 2.508**

2. Completá las series.

4.298 4.299

6.997 6.998

3. Ordená los números de mayor a menor.

3.999 5.000 7.856 8.001 2.300 3.509

4. Escribí el nombre del número 7.598.

FICHA 30

TRAMO 4 • MATEMÁTICA
PÁGINA 117 DEL LIBRO

1. Candela está organizando el cumpleaños de su hijo.

Leé y respondé.

» Tiene 36 caramelos para repartir entre 6 frascos. ¿Cuántos puede poner en cada uno?

» Quiere repartir 42 platos entre 6 mesas. ¿Cuántos debe colocar en cada mesa?

» Para armar una flor necesita 4 globos. ¿Cuántas flores podrá preparar con 28 globos?

» Para armar un moño necesita 10 cm de cinta. Si tiene 80 cm de cinta, ¿cuántos moños puede armar?



FICHA 31

» **TRAMO 4 • MATEMÁTICA**
PÁGINA 120 DEL LIBRO

1. Uní con una flecha cada cálculo con su resultado aproximado.

$199 + 299$

300

$99 + 200$

700

$599 + 199$

900

$800 + 99$

500

$299 + 399$

800

2. Calculá aproximadamente el resultado de estos cálculos de suma y resta. Luego, **resólvelos** y **verificá** tus respuestas.

$259 + 132 =$

$572 - 124 =$

$805 + 129 =$

$865 - 308 =$

$401 + 299 =$

$309 - 199 =$

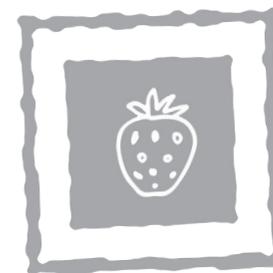
FICHA 32

» **TRAMO 4 • MATEMÁTICA**
PÁGINA 123 DEL LIBRO

Mica usó un cuerpo geométrico como sello y dejó esta marca.

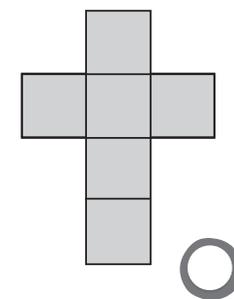
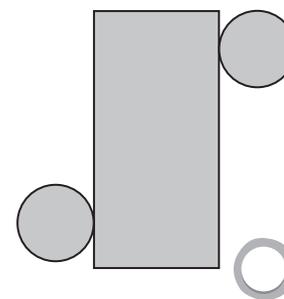
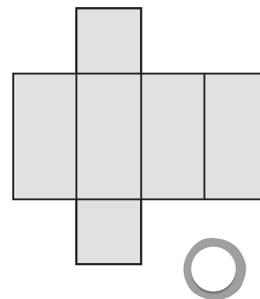
1. Respondé.

» ¿Cuál es el cuerpo geométrico que utilizó como sello?



» ¿Hay una sola posibilidad? ¿Por qué?

2. Marcá con una **X** el desarrollo que puede corresponder al cuerpo que usó Mica.



Guía docente #Matemática 2

habilidades y capacidades del siglo XXI

lenguaje
coloquial
y simbólico

valores

pensamiento
crítico matemático

creatividad

proyectos
colaborativos

análisis de
situaciones

debate

Avanza

Kapelusz
#EducandoGeneraciones

www.editorialkapelusz.com

 kapeluszeditora

 kapeluszeditora

 @kapelusznormaar

 kapeluszeditora