

# Avanza #Matemática 1

## Guía docente

$$\begin{array}{r} 3 \\ + 15 \\ \hline 18 \end{array}$$

**Kapelusz**

CC 61091155  
ISBN 978-950-13-1514-1



9 789501 315141



# Avanza

# #Matemática 1

## 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**

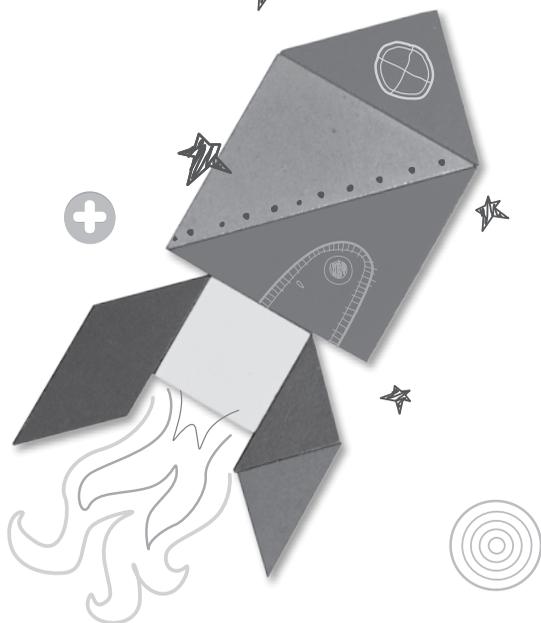
Yanina Sousa.

### **Edición**

Mariano Wernisch.

### **Autoría**

Mariana Serrano.



**Diseño gráfico**

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

**Diagramación**

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

ISBN 978-950-13-1514-1

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](http://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 978-950-13-1514-1

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](mailto:promocion.ar@edicionesnorma.com)



# Índice

¿Qué es la Red de Apoyo Digital (RAD)?.....	6
<b>Avanza #Matemática</b> .....	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 "Regístrese".
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:
<b>Tramo 1: Empezamos a contar</b>			
<p>Uso social de los números. LUDOTECA. Guerra de cartas. Conteo. Determinar la cantidad en una colección. Problemas de conteo. Exploración de la serie numérica del 0 al 20. Lectura y recitado de números. Relacionar números con la cantidad que representan. Estrategias de cálculo. Cálculos que se de memoria. Estrategias de cálculo. Conteo y escritura de números de 20 a 30. Situaciones problemáticas de diferentes significados: unir y quitar. Resolución de problemas que impliquen determinar la cantidad de elementos de varias colecciones. Diferentes formas de resolver. Unidad de medida: más alto, más bajo, más largo, más corto. Medida de tiempo: el calendario. Situaciones para avanzar y retroceder. LUDOTECA. Juego de recorrido. Situaciones para avanzar y retroceder. Situaciones problemáticas de unir. Estrategias de cálculo: sobreconteo. Problemas que implican avanzar y retroceder. Diferentes formas de resolver. Escalas. Espacio: la mano derecha y la mano izquierda. Comunicación de la ubicación de objetos en el espacio.</p>	<p>Usar números naturales de una, dos y más cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al determinar y comparar cantidades y posiciones.  Identificar regularidades en la serie numérica para leer, escribir y comparar números de una y dos cifras y al operar con ellos.  Usar las operaciones de adición y sustracción con distintos significados, evolucionando desde procedimientos basados en el conteo a otros de cálculo.  Explorar relaciones numéricas y reglas de cálculo de sumas y restas.  Usar progresivamente resultados de cálculos memorizados (sumas de iguales) para resolver otros.</p>	<p>Comparar y medir efectivamente longitudes usando unidades no convencionales.  Usar el calendario para ubicarse en el tiempo y determinar duraciones (mes en curso y día de la semana)  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.  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.  Usar el calendario para ubicarse en el tiempo y determinar duraciones (meses, días, semana)  Comparar y medir longitudes utilizando unidades de medidas no convencionales.  Dibujar e interpretar en forma oral y gráfica las posiciones y trayectos de objetos y personas.</p>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 35 del libro.	<b>Evaluación 1</b> 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:
<b>Tramo 2: Números más grandes</b>			
<p>Conteo de colecciones. Serie numérica. Lectura y escritura de números hasta el 99. Serie numérica hasta el 100. Anterior y posterior. Complemento a 10. Situaciones problemáticas de distinto significado. Utilizar el signo (+) más para representar aumento de cantidades. Situaciones problemáticas de distintos significados: agregar. Diferentes formas de resolver. Estrategias de cálculo: dobles. Planos. Trazo de recorridos. Interpretación de planos. Regularidades de la serie escrita. Ordenar números. LUDOTECA. La tabla de números. Serie numérica. Situaciones de suma y resta intuitivas. Situaciones problemáticas de distintos significados: quitar. Utilizar el signo (-) menos para representar disminución de cantidades. Situaciones problemáticas con incógnita en el estado inicial. Diferentes formas de resolver. Reproducir y comparar figuras (lados rectos y curvos). Cuadrados y rectángulos: diferencias y similitudes.</p>	<p>Usar números naturales de una, dos y más cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al determinar y comparar cantidades y posiciones.  Identificar regularidades en la serie numérica para leer, escribir y comparar números de una y dos cifras y al operar con ellos.  Usar las operaciones de adición y sustracción con distintos significados, evolucionando desde procedimientos basados en el conteo a otros de cálculo.  Explorar relaciones numéricas y reglas de cálculo de sumas y restas.  Usar progresivamente resultados de cálculos memorizados (dobles, complementos de 10) para resolver otros.</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.  Comparar y describir figuras según su número de lados o vértices, presencia de bordes curvos o rectos, 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.  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.  Dibujar e interpretar en forma oral y gráfica las posiciones y trayectos de objetos y personas.  Describir y comparar características de modelos de figuras planas (números de lados, de vértices, bordes curvos o rectos).</p>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 63 del libro.	<b>Evaluación 2</b> 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:
<b>Tramo 3: Números y más números</b>			
<p>Serie numérica hasta el 100. Reconocer las características. Componer y descomponer en dieces y unos. LUUDOTECA. Números en la sogá. Lectura, escritura y orden de números. Estrategias de cálculo. Armar cantidades con dinero. Valor posicional. Situaciones problemáticas con incógnita en la transformación. Diferentes formas de resolver. Formas. Relaciones entre cuadrados, rectángulos y triángulos. Armar formas a partir de figuras dadas. Serie numérica hasta el 100. Reconocer la organización del sistema numérico. Comparar escrituras numéricas. Valor posicional de las cifras. Uso social de los números del 0 al 100. LUUDOTECA. Bingo de sumas. Problemas que ponen en juego el valor posicional. Estrategias de cálculo. Composición aditiva de un número. Situaciones problemáticas de distintos significados: diferencia. Armar cantidades con dinero. Uso de la calculadora. Estrategias de cálculo. Armar cuerpos geométricos a partir de las caras. Relaciones entre las figuras y las caras de los cuerpos geométricos. Estadística. Encuesta contemplando el eje cuantitativo y cualitativo.</p>	<p>Usar números naturales de una, dos y más cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al determinar y comparar cantidades y posiciones.  Identificar regularidades en la serie numérica para leer, escribir y comparar números de una y dos cifras y al operar con ellos.  Usar las operaciones de adición y sustracción con distintos significados, evolucionando desde procedimientos basados en el conteo a otros de cálculo.  Explorar relaciones numéricas y reglas de cálculo de sumas y restas.  Usar progresivamente resultados de cálculos memorizados (dobles, complementos de 10) para resolver otros.  Registrar y organizar datos en listas y tablas a partir de distintas informaciones. (Estadística.)</p>	<p>Comparar y describir figuras según su número de lados o vértices, presencia de bordes curvos o rectos, para que otros las reconozcan.  Construir y copiar modelos hechos con formas bidimensionales con diferentes formas y materiales.  Comparar y describir cuerpos geométricos.</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.  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).  Proponer afirmaciones sobre las características que comparten y diferencian las figuras planas y los cuerpos geométricos.</p>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 93 del libro.	<b>Evaluación 3</b> Página 28 de la Guía docente.	



Tramos	Número y operaciones	Geometría y medida	<b>Indicadores de Progresión de Aprendizajes Prioritarios.</b> <b>Los estudiantes estarán en condiciones de resolver situaciones problemáticas que involucren:</b>
<b>Tramo 4: Muchas formas de resolver adiciones</b>			
<p>Serie numérica hasta el 100. Composición aditiva. Introducción a los signos + y – en operaciones concretas.</p> <p>Operar utilizando la tabla de números.</p> <p>LUDOTECA. Saltos en la tabla de números.</p> <p>Valor posicional. Conteo en escalas de 10.</p> <p>Estrategias de cálculo. Algoritmo de la suma.</p> <p>Situaciones problemáticas de suma. Datos en distintos lugares.</p> <p>Situaciones problemáticas de resta. Datos en distintos lugares.</p> <p>Cuerpos geométricos. Identificación y formulación de características.</p> <p>Medidas de peso: objetos con iguales y distintos pesos.</p> <p>Serie numérica hasta el 100. Composición y descomposición aditiva.</p> <p>Operar utilizando la tabla de números y detectando regularidades.</p> <p>LUDOTECA. Recorrido con cartas.</p> <p>Valor posicional. Conteo en escalas.</p> <p>Valor posicional. Conteo en escalas de 10.</p> <p>Estrategias de cálculo. Algoritmo de la resta.</p> <p>Problemáticas de varios pasos.</p> <p>Números en el contexto de la medida.</p> <p>Comparación de longitudes.</p>	<p>Usar números naturales de una, dos y más cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al determinar y comparar cantidades y posiciones.</p> <p>Identificar regularidades en la serie numérica para leer, escribir y comparar números de una y dos cifras y al operar con ellos.</p> <p>Usar las operaciones de adición y sustracción con distintos significados, evolucionando desde procedimientos basados en el conteo a otros de cálculo.</p> <p>Explorar relaciones numéricas y reglas de cálculo de sumas y restas.</p> <p>Usar progresivamente resultados de cálculos memorizados (dobles, complementos de 10) para resolver otros.</p> <p>Registrar y organizar datos en listas y tablas a partir de distintas informaciones. (Estadística.)</p>	<p>Comparar y describir cuerpos geométricos.</p> <p>Comparar y medir efectivamente longitudes usando unidades no convencionales y convencionales.</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>Describir y comparar características de modelos de cuerpos geométricos (número de lados, de vértices o de aristas).</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>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 125 del libro.	<b>Evaluación 4</b> 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:
<b>Tramo 1: Empezamos a contar</b>			
<p>Uso social de los números. LUDOTECA. Guerra de cartas. Conteo. Determinar la cantidad en una colección. Problemas de conteo. Exploración de la serie numérica del 0 al 20. Lectura y recitado de números. Relacionar números con la cantidad que representan. Estrategias de cálculo. Cálculos que se de memoria. Estrategias de cálculo. Conteo y escritura de números de 20 a 30. Situaciones problemáticas de diferentes significados: unir y quitar. Resolución de problemas que impliquen determinar la cantidad de elementos de varias colecciones. Diferentes formas de resolver. Unidad de medida: más alto, más bajo, más largo, más corto. Medida de tiempo: el calendario. Situaciones para avanzar y retroceder. LUDOTECA. Juego de recorrido. Situaciones para avanzar y retroceder. Situaciones problemáticas de unir. Estrategias de cálculo: sobreconteo. Problemas que implican avanzar y retroceder. Diferentes formas de resolver. Escalas. Espacio: la mano derecha y la mano izquierda. Comunicación de la ubicación de objetos en el espacio.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Números naturales</b></p> <p>Identificación de diferentes usos de los números según los contextos en los que aparecen. Resolución de problemas en situaciones que exijan contar, comparar y ordenar colecciones de objetos. Organización de una colección (de objetos o representaciones) para facilitar su conteo. Identificación de las 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. Resolución de problemas que involucren la determinación y el uso de relaciones entre los números. Resolución de problemas que involucren determinar posiciones de los elementos en una serie. Resolución de problemas que exijan la utilización de escalas ascendentes y descendentes 1 en 1, 2 en 2, 5 en 5, 20 en 20, como recurso que economiza el conteo de cantidades más o menos numerosas. Descomposiciones aditivas de números, como suma de múltiplos de 10, o de 100 y de dígitos.</p> <p style="text-align: center;"><b>Operaciones</b></p> <p>Resolución de problemas de adición y sustracción correspondientes a distintos significados: agregar, avanzar, juntar, quitar, separar, comparar, retroceder, etc. Comparación de diferentes procedimientos utilizados por los estudiantes (conteo de recursos materiales o de dibujos, sobreconteo, cálculo).</p> <p style="text-align: center;"><b>Cálculo exacto y aproximado</b></p> <p>Práctica del cálculo mental para disponer progresivamente en la memoria de un conjunto de resultados numéricos relativos a la adición y la sustracción.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Medida</b></p> <p>Resolución de problemas que involucren mediciones de longitudes utilizando unidades de medida no convencionales. Utilización de unidades de tiempo (día, semana, mes, año) y del calendario para ubicar acontecimientos.</p> <p style="text-align: center;"><b>Orientación y localización en el espacio</b></p> <p>Resolución de problemas que requieran la comunicación y la reproducción de trayectos considerando elementos del entorno como puntos de referencia.</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>Usar el calendario para ubicarse en el tiempo y determinar duraciones (meses, días, semana).</p> <p>Comparar y medir longitudes utilizando unidades de medidas no convencionales.</p> <p>Dibujar e interpretar en forma oral y gráfica las posiciones y trayectos de objetos y personas.</p>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 35 del libro.	<b>Evaluación 1</b> 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:
<b>Tramo 2: Números más grandes</b>			
<p>Conteo de colecciones. Serie numérica. Lectura y escritura de números hasta el 99. Serie numérica hasta el 100. Anterior y posterior. Complemento a 10. Situaciones problemáticas de distinto significado. Utilizar el signo (+) más para representar aumento de cantidades. Situaciones problemáticas de distintos significados: agregar. Diferentes formas de resolver. Estrategias de cálculo: dobles. Planos. Trazo de recorridos. Interpretación de planos. Regularidades de la serie escrita. Ordenar números. LUDOTECA. La tabla de números. Serie numérica. Situaciones de suma y resta intuitivas. Situaciones problemáticas de distintos significados: quitar. Utilizar el signo (–) menos para representar disminución de cantidades. Situaciones problemáticas con incógnita en el estado inicial. Diferentes formas de resolver. Reproducir y comparar figuras (lados rectos y curvos). Cuadrados y rectángulos: diferencias y similitudes.</p>	<p><b>Números naturales</b> Resolución de problemas en situaciones que exijan contar, comparar y ordenar colecciones de objetos. Organización de una colección (de objetos o representaciones) para facilitar su conteo. Identificación de las 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. Resolución de problemas que involucren la determinación y el uso de relaciones entre los números. Resolución de problemas que involucren determinar posiciones de los elementos en una serie. Descomposiciones aditivas de números, como suma de múltiplos de 10, o de 100 y de dígitos. Resolución de problemas que involucren la determinación y el uso de relaciones entre los números (estar entre, doble de).</p> <p><b>Operaciones</b> Resolución de problemas de adición y sustracción correspondientes a distintos significados: agregar, avanzar, juntar, quitar, separar, comparar, retroceder, etc.</p> <p><b>Cálculo exacto y aproximado</b> Práctica del cálculo mental para disponer progresivamente en la memoria de un conjunto de resultados numéricos relativos a la adición y la sustracción. Cálculos de sumas y restas promoviendo la utilización de distintas estrategias.</p>	<p><b>Orientación y localización en el espacio</b> Resolución de problemas que requieran la comunicación y la reproducción de trayectos considerando elementos del entorno como puntos de referencia.</p> <p><b>Figuras geométricas</b> Resolución de problemas que requieran la identificación de una figura entre otras a partir de algunas características (número de lados; lados curvos y rectos, igualdad de los lados).</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.</p> <p>Dibujar e interpretar en forma oral y gráfica las posiciones y trayectos de objetos y personas.</p> <p>Describir y comparar características de modelos de figuras planas (números de lados, de vértices, bordes curvos o rectos).</p>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 63 del libro.	<b>Evaluación 2</b> Página 27 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:
<b>Tramo 3: Números y más números</b>			
<p>Serie numérica hasta el 100. Reconocer las características. Componer y descomponer en dieces y unos. LUDOTECA. Números en la saga. Lectura, escritura y orden de números. Estrategias de cálculo. Armar cantidades con dinero. Valor posicional. Situaciones problemáticas con incógnita en la transformación. Diferentes formas de resolver. Formas. Relaciones entre cuadrados, rectángulos y triángulos. Armar formas a partir de figuras dadas. Serie numérica hasta el 100. Reconocer la organización del sistema numérico. Comparar escrituras numéricas. Valor posicional de las cifras. Uso social de los números del 0 al 100. LUDOTECA. Bingo de sumas. Problemas que ponen en juego el valor posicional. Estrategias de cálculo. Composición aditiva de un número. Situaciones problemáticas de distintos significados: diferencia. Armar cantidades con dinero. Uso de la calculadora. Estrategias de cálculo. Armar cuerpos geométricos a partir de las caras. Relaciones entre las figuras y las caras de los cuerpos geométricos. Estadística. Encuesta contemplando el eje cuantitativo y cualitativo.</p>	<p><b>Números naturales</b> Identificación de diferentes usos de los números según los contextos en los que aparecen. Identificación de las 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. Resolución de problemas que involucren la determinación y el uso de relaciones entre los números. Resolución de problemas que involucren determinar posiciones de los elementos en una serie. Descomposiciones aditivas de números, como suma de múltiplos de 10, o de 100 y de dígitos. Resolución de problemas que permitan un inicio en el análisis del valor posicional.</p> <p><b>Operaciones</b> Resolución de problemas de adición y sustracción correspondientes a distintos significados: agregar, avanzar, juntar, quitar, separar, comparar, retroceder, etc.</p> <p><b>Cálculo exacto y aproximado</b> Práctica del cálculo mental para disponer progresivamente en la memoria de un conjunto de resultados numéricos relativos a la adición y la sustracción. Cálculos de sumas y restas promoviendo la utilización de distintas estrategias. Resolución de problemas que permitan el conocimiento del sistema monetario vigente (billetes, monedas, cambios).</p>	<p><b>Figuras geométricas</b> Resolución de problemas que requieran la identificación de una figura entre otras a partir de algunas características (número de lados; lados curvos y rectos, igualdad de los lados). Elaboración o reproducción de representaciones gráficas de diferentes formas.</p> <p><b>Cuerpos geométricos</b> Resolución de problemas que requieran la descripción y la identificación de cuerpos geométricos (cubo, prisma, esfera, cilindro, pirámide y cono), considerando forma, número de caras u otras características. Resolución de problemas que impliquen la reproducción de cuerpos. 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.</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>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>Proponer afirmaciones sobre las características que comparten y diferencian las figuras planas y los cuerpos geométricos.</p>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 93 del libro.	<b>Evaluación 3</b> 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:
<b>Tramo 4: Muchas formas de resolver adiciones</b>			
<p>Serie numérica hasta el 100. Composición aditiva. Introducción a los signos + y – en operaciones concretas.</p> <p>Operar utilizando la tabla de números.</p> <p>LUDOTECA. Saltos en la tabla de números.</p> <p>Valor posicional. Conteo en escalas de 10.</p> <p>Estrategias de cálculo. Algoritmo de la suma.</p> <p>Situaciones problemáticas de suma. Datos en distintos lugares.</p> <p>Situaciones problemáticas de resta. Datos en distintos lugares.</p> <p>Cuerpos geométricos. Identificación y formulación de características.</p> <p>Medidas de peso: objetos con iguales y distintos pesos.</p> <p>Serie numérica hasta el 100. Composición y descomposición aditiva.</p> <p>Operar utilizando la tabla de números y detectando regularidades.</p> <p>LUDOTECA. Recorrido con cartas.</p> <p>Valor posicional. Conteo en escalas.</p> <p>Valor posicional. Conteo en escalas de 10.</p> <p>Estrategias de cálculo. Algoritmo de la resta.</p> <p>Problemáticas de varios pasos.</p> <p>Números en el contexto de la medida.</p> <p>Comparación de longitudes.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Números naturales</b></p> <p>Identificación de las regularidades en la serie numérica para interpretar, producir y comparar escrituras numéricas de diferente cantidad de cifras.</p> <p>Dominio de la lectura, la escritura y el orden de números hasta aproximadamente 100.</p> <p>Resolución de problemas que involucren la determinación y el uso de relaciones entre los números.</p> <p>Resolución de problemas que involucren determinar posiciones de los elementos en una serie.</p> <p>Resolución de problemas que exijan la utilización de escalas ascendentes y descendentes 1 en 1, 2 en 2, 5 en 5, 10 en 10, como recurso que economiza el conteo de cantidades más o menos numerosas.</p> <p>Descomposiciones aditivas de números, como suma de múltiplos de 10, o de 100 y de dígitos.</p> <p>Resolución de problemas que permitan un inicio en el análisis del valor posicional.</p> <p style="text-align: center;"><b>Operaciones</b></p> <p>Resolución de problemas de adición y sustracción correspondientes a distintos significados: agregar, avanzar, juntar, quitar, separar, comparar, retroceder, etc.</p> <p style="text-align: center;"><b>Cálculo exacto y aproximado</b></p> <p>Práctica del cálculo mental para disponer progresivamente en la memoria de un conjunto de resultados numéricos relativos a la adición y la sustracción.</p> <p>Cálculos de sumas y restas promoviendo la utilización de distintas estrategias.</p> <p>Dominio progresivo de los algoritmos convencionales para la adición y la sustracción.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Cuerpos geométricos</b></p> <p>Resolución de problemas que requieran la descripción y la identificación de cuerpos geométricos (cubo, prisma, esfera, cilindro, pirámide y cono), considerando forma, número de caras u otras características.</p> <p style="text-align: center;"><b>Medida</b></p> <p>Resolución de problemas que involucren mediciones de longitudes, capacidades y pesos de objetos utilizando unidades de medida convencionales y no convencionales con instrumentos variados, incluyendo los de uso social.</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>Describir y comparar características de modelos de cuerpos geométricos (número de lados, de vértices o de aristas).</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>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 125 del libro.	<b>Evaluación 4</b> 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...)
<b>Tramo 1: Empezamos a contar</b>				
<p>Uso social de los números. LUDOTECA. Guerra de cartas. Cuento. Determinar la cantidad en una colección. Problemas de conteo. Exploración de la serie numérica del 0 al 20. Lectura y recitado de números. Relacionar números con la cantidad que representan. Estrategias de cálculo. Cálculos que sé de memoria. Estrategias de cálculo. Cuento y escritura de números de 20 a 30. Situaciones problemáticas de diferentes significados: unir y quitar. Resolución de problemas que impliquen determinar la cantidad de elementos de varias colecciones. Diferentes formas de resolver. Unidad de medida: más alto, más bajo, más largo, más corto. Medida de tiempo: el calendario. Situaciones para avanzar y retroceder. LUDOTECA. Juego de recorrido. Situaciones para avanzar y retroceder. Situaciones problemáticas de unir. Estrategias de cálculo: sobreconteo. Problemas que implican avanzar y retroceder. Diferentes formas de resolver. Escalas. Espacio: la mano derecha y la mano izquierda. Comunicación de la ubicación de objetos en el espacio.</p>	<p><b>Usar y conocer los números</b> Explorar diferentes contextos en el uso social de los números. Explorar las diferentes funciones de los números en su uso social. Leer números hasta el 100. Escribir números hasta el 100. Ordenar números hasta el 100.</p> <p><b>Conteo de colecciones de objetos</b> Resolver situaciones de conteo de colecciones de objetos.</p> <p><b>Valor posicional</b> Analizar el valor de la cifra según la posición que ocupa (unos, dieces).</p>	<p><b>Suma y resta</b> Resolver problemas, por medio de diversos procedimientos, que involucren la suma en el sentido de ganar o avanzar en el contexto lúdico. Resolver problemas que involucren la resta en el sentido de quitar una cantidad de otra. Resolver problemas que involucren la suma en el sentido de la unión entre dos cantidades. Elaborar estrategias para resolver problemas que implican la resta en el sentido de perder o retroceder, en el contexto lúdico.</p> <p><b>Cálculo mental de sumas y restas</b> Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas.</p> <p><b>Estrategias de cálculo para sumas y restas</b> Seleccionar estrategias de cálculo de sumas y restas de acuerdo con la situación y los números involucrados.</p> <p><b>Cálculo mental de sumas y restas</b> Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas.</p>	<p><b>Medidas de longitud, capacidad y peso</b> Resolver problemas que impliquen medir y comparar longitudes. Usar unidades no convencionales para medir longitudes.</p> <p><b>Medidas de tiempo. Unidades de medida: días, semanas, meses</b> Conocer la distribución de días en la semana y de meses en el año. Utilizar el calendario para ubicar fechas y determinar duraciones.</p> <p><b>Espacio. Orientación en el micro y meso espacio</b> Resolver problemas que impliquen comunicar oralmente la ubicación de personas y objetos en el espacio. Interpretar mensajes sobre la ubicación de objetos y personas en el espacio.</p>	<p>Exploran diferentes contextos en el uso social de los números. Exploran diferentes funciones de los números en su uso social. Resuelven situaciones de conteo de colecciones de objetos. Leen números hasta el 100. Escriben números hasta el 100. Ordenan números hasta el 100. Resuelven problemas que involucren armar y desarmar números en unos y dieces. 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. Elaboran estrategias propias para sumar o restar, por medio de diversos procedimientos (dibujos, marcas, números y cálculos). Construyen y amplían su repertorio de cálculos fáciles. Seleccionan y utilizan unidades de medida no convencionales para comparar longitudes. Usan el calendario para ubicarse en el tiempo (meses, días de la semana). Localizan un objeto en el espacio físico o en el dibujo que lo representa a partir de pistas sobre su ubicación. Utilizan progresivamente puntos de referencia para describir una ubicación o para encontrar un objeto o persona.</p>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 35 del libro.		<b>Evaluación 1</b> 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...)
<b>Tramo 2: Números más grandes</b>				
<p>Conteo de colecciones. Serie numérica. Lectura y escritura de números hasta el 99. Serie numérica hasta el 100. Anterior y posterior. Complemento a 10. Situaciones problemáticas de distinto significado. Utilizar el signo (+) más para representar aumento de cantidades. Situaciones problemáticas de distintos significados: agregar. Diferentes formas de resolver. Estrategias de cálculo: dobles. Planos. Trazo de recorridos. Interpretación de planos. Regularidades de la serie escrita. Ordenar números. LUDOTECA. La tabla de números. Serie numérica. Situaciones de suma y resta intuitivas. Situaciones problemáticas de distintos significados: quitar. Utilizar el signo (–) menos para representar disminución de cantidades. Situaciones problemáticas con incógnita en el estado inicial. Diferentes formas de resolver. Reproducir y comparar figuras (lados rectos y curvos). Cuadrados y rectángulos: diferencias y similitudes.</p>	<p><b>Usar y conocer los números</b> Leer números hasta el 100. Escribir números hasta el 100. Ordenar números hasta el 100.</p> <p><b>Conteo de colecciones de objetos</b> Resolver situaciones de conteo de colecciones de objetos.</p> <p><b>Valor posicional</b> Analizar el valor de la cifra según la posición que ocupa (unos, dieces).</p>	<p><b>Suma y resta</b> Resolver problemas que involucren a la suma en el sentido de la unión entre dos cantidades y agregar una cantidad a otra. Resolver problemas que involucren a la resta en el sentido de quitar una cantidad de otra y de perder o retroceder, en el contexto lúdico. Elaborar estrategias propias y compararlas con las de los pares en distintas situaciones de suma y resta.</p> <p><b>Cálculo mental de sumas y restas</b> Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas.</p> <p><b>Estrategias de cálculo para sumas y restas</b> Seleccionar estrategias de cálculo de sumas y restas de acuerdo con la situación y los números involucrados.</p> <p><b>Situaciones de suma y resta en contextos variados</b> Sumar y restar en situaciones que presentan los datos en contextos variados.</p>	<p><b>Espacio</b> Elaborar una representación plana del espacio recorrido. Interpretar instrucciones escritas sobre recorridos. Leer planos/croquis de lugares conocidos, donde se representan recorridos.</p> <p><b>Figuras geométricas. Características. Lados curvos y rectos</b> Explorar figuras. Describir figuras.</p> <p><b>Cuadrados y rectángulos. Características. Similitudes y diferencias</b> Copiar figuras que contengan cuadrados y rectángulos. Interpretar mensajes que refieran a las características de cuadrados y rectángulos.</p>	<p>Leen números hasta el 100. Escriben números hasta el 100. Ordenan números hasta el 100. Resuelven problemas que involucren armar y desarmar números en unos y dieces. 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. Elaboran estrategias propias para sumar o restar, por medio de diversos procedimientos. Construyen y utilizan estrategias de cálculo mental para sumar y restar. Construyen y amplían su repertorio de cálculos fáciles. Suman y restan en situaciones que presentan datos en contextos variados, analizándolos en términos de necesidad, pertinencia y cantidad de soluciones. Localizan objetos a partir de la interpretación de dibujos y planos de espacios conocidos. Señalan algunas características de las figuras geométricas (lados rectos o curvos, cantidad de lados, etc.). Copian figuras que contengan cuadrados y rectángulos.</p>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 63 del libro.	<b>Evaluación 2</b> 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...)
<b>Tramo 3: Números y más números</b>				
<p>Serie numérica hasta el 100. Reconocer las características.</p> <p>Componer y descomponer en dieces y unos.</p> <p>LUDOTECA. Números en la saga.</p> <p>Lectura, escritura y orden de números.</p> <p>Estrategias de cálculo. Armar cantidades con dinero. Valor posicional.</p> <p>Situaciones problemáticas con incógnita en la transformación.</p> <p>Diferentes formas de resolver.</p> <p>Formas. Relaciones entre cuadrados, rectángulos y triángulos.</p> <p>Armar formas a partir de figuras dadas.</p> <p>Serie numérica hasta el 100. Reconocer la organización del sistema numérico.</p> <p>Comparar escrituras numéricas. Valor posicional de las cifras.</p> <p>Uso social de los números del 0 al 100.</p> <p>LUDOTECA. Bingo de sumas.</p> <p>Problemas que ponen en juego el valor posicional.</p> <p>Estrategias de cálculo. Composición aditiva de un número.</p> <p>Situaciones problemáticas de distintos significados: diferencia.</p> <p>Armar cantidades con dinero.</p> <p>Uso de la calculadora. Estrategias de cálculo.</p> <p>Armar cuerpos geométricos a partir de las caras.</p> <p>Relaciones entre las figuras y las caras de los cuerpos geométricos.</p> <p>Estadística. Encuesta contemplando el eje cuantitativo y cualitativo.</p>	<p><b>Usar y conocer los números</b></p> <p>Leer números hasta el 100.</p> <p>Escribir números hasta el 100.</p> <p>Ordenar números hasta el 100.</p> <p>Explorar las diferentes funciones de los números en su uso social.</p> <p><b>Valor posicional</b></p> <p>Analizar el valor de la cifra según la posición que ocupa (unos, dieces).</p>	<p><b>Suma y resta</b></p> <p>Resolver problemas, por medio de diversos procedimientos, que involucren la suma en el sentido de ganar o avanzar en el contexto lúdico.</p> <p>Resolver problemas que involucren la resta en el sentido de quitar una cantidad de otra.</p> <p>Resolver problemas que involucren la suma en el sentido de la unión entre dos cantidades</p> <p>Resolver problemas que involucren la suma en el sentido de la unión entre dos cantidades y agregar.</p> <p><b>Cálculo mental de sumas y restas</b></p> <p>Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas.</p> <p><b>Cálculos aproximados de suma y resta</b></p> <p>Explorar estrategias de cálculo aproximado de sumas.</p> <p><b>Estrategias de cálculo para sumas y restas</b></p> <p>Seleccionar estrategias de cálculo de sumas y restas de acuerdo con la situación y los números involucrados.</p> <p><b>Uso de la calculadora</b></p> <p>Investigar cómo funciona la calculadora.</p> <p>Usar la calculadora para resolver cálculos, problemas de suma y resta y verificar resultados.</p>	<p><b>Figuras geométricas</b></p> <p><b>Características. Ladoss curvos y rectos</b></p> <p>Explorar figuras.</p> <p>Describir figuras.</p> <p><b>Establecimiento de relaciones entre distintas figuras geométricas (rectángulos, cuadrados y triángulos)</b></p> <p>Resolver problemas que impliquen componer y descomponer figuras a partir de otras que involucren cuadrados, rectángulos y triángulos.</p> <p>Resolver problemas que impliquen armar configuraciones que involucren cuadrados, rectángulos y triángulos.</p> <p><b>Cuerpos geométricos.</b></p> <p><b>Cuerpos y figuras geométricas. Relaciones</b></p> <p>Establecer relaciones entre las características de los cuerpos geométricos y las formas de sus caras con las figuras necesarias para realizar cubrimientos.</p>	<p>Leen números hasta el 100.</p> <p>Escriben números hasta el 100.</p> <p>Resuelven problemas que involucren armar y desarmar números en unos y dieces.</p> <p>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.</p> <p>Elaboran estrategias propias para sumar por medio de diversos procedimientos (dibujos, marcas y cálculos).</p> <p>Construyen y utilizan estrategias de cálculo mental para sumar.</p> <p>Construyen y amplían su repertorio de cálculos fáciles.</p> <p>Usan con eficiencia la calculadora para resolver cálculos, problemas de suma y resta y verificar resultados.</p> <p>Resuelven problemas que impliquen componer y descomponer figuras a partir de otras que involucren cuadrados, rectángulos y triángulos.</p> <p>Resuelven problemas que impliquen armar configuraciones que involucren cuadrados, rectángulos y triángulos.</p> <p>Resuelven situaciones que impliquen anticipar la figura necesaria para cubrir la cara de un cuerpo.</p>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 93 del libro.		<b>Evaluación 3</b> Página 28 de la Guía docente.	



Tramos	Números naturales	Operaciones con números naturales	Geometría, espacio y medida	Indicadores de Avance (Se considerará un inicio de progreso si los estudiantes...)
<b>Tramo 4: Muchas formas de resolver adiciones</b>				
<p>Serie numérica hasta el 100. Composición aditiva. Introducción a los signos + y – en operaciones concretas. Operar utilizando la tabla de números. LUDOTECA. Saltos en la tabla de números. Valor posicional. Coteo en escalas de 10. Estrategias de cálculo. Algoritmo de la suma. Situaciones problemáticas de suma. Datos en distintos lugares. Situaciones problemáticas de resta. Datos en distintos lugares. Cuerpos geométricos. Identificación y formulación de características. Medidas de peso: objetos con iguales y distintos pesos. Serie numérica hasta el 100. Composición y descomposición aditiva. Operar utilizando la tabla de números y detectando regularidades. LUDOTECA. Recorrido con cartas. Valor posicional. Coteo en escalas. Valor posicional. Coteo en escalas de 10. Estrategias de cálculo. Algoritmo de la resta. Problemáticas de varios pasos. Números en el contexto de la medida. Comparación de longitudes.</p>	<p><b>Usar y conocer los números</b> Leer números hasta el 100. Escribir números hasta el 100. Ordenar números hasta el 100.</p> <p><b>Valor posicional</b> Analizar el valor de la cifra según la posición que ocupa (unos, dieces).</p>	<p><b>Suma y resta</b> Resolver problemas que involucren sumas y restas. Elaborar estrategias propias y compararlas con las de los pares en distintas situaciones de suma y resta.</p> <p><b>Algoritmos de sumas y restas</b> Analizar diferentes algoritmos de suma y resta. Utilizar algoritmos de suma y resta progresivamente cuando los números lo requieran.</p> <p><b>Estrategias de cálculo para sumas y restas</b> Seleccionar estrategias de cálculo de suma y resta, de acuerdo con la situación y los números involucrados.</p> <p><b>Situaciones de suma y resta en contextos variados</b> Sumar y restar en situaciones que presentan los datos en contextos variados. Resolver situaciones de suma y resta con varios pasos.</p> <p><b>Cálculo mental de sumas y restas</b> Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas.</p>	<p><b>Cuerpos geométricos</b> 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.</p> <p><b>Medidas de longitud, capacidad y peso</b> Resolver problemas que impliquen medir y comparar longitudes. Usar unidades convencionales y no convencionales para medir longitudes. Explorar distintas unidades de medida e instrumentos de uso social para la medición de longitudes, capacidades y pesos.</p>	<p>Leen números hasta el 100. Escriben números hasta el 100. Ordenan números hasta el 100. Resuelven problemas que involucran armar y desarmar números en unos y dieces. Resuelven problemas de suma y resta que involucran unir dos cantidades, ganar o avanzar, perder o retroceder y agregar o quitar una cantidad a otra. Usan progresivamente los algoritmos de suma y resta cuando los números lo requieran. Construyen y utilizan estrategias de cálculo mental para sumar y restar. Construyen y amplían su repertorio de cálculos fáciles. Reconocen algunas características geométricas de los cuerpos (caras planas o curvas, cantidad de caras, de aristas, de vértices, longitud de las aristas, etc.) aun sin conocer el nombre de los cuerpos. Utilizan las características geométricas para distinguir entre distintos cuerpos, sin recurrir a cualidades referidas a material o color. Seleccionan y utilizan unidades de medida convencionales para comparar longitudes. Reconocen la conveniencia de utilizar unidades de medida convencionales en situaciones que requieren comunicar con precisión el resultado de una medición.</p>
<b>Evaluación:</b>	<b>Zona de pausa integradora</b> Página 125 del libro.	<b>Evaluación 4</b> 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 primer grado con un bagaje de conocimientos matemáticos que resultan de sus experiencias e interacciones fuera de la escuela, o bien de su paso por el jardín de infantes. Cada docente debe recuperar este conocimiento para propiciar un tipo de trabajo que les permita a los niños 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 primer grado proponemos un trabajo asociado a las ciencias naturales sobre los elementos sólidos y los líquidos que permitirá a los niños acercarse a estos conceptos, analizar los distintos elementos, clasificarlos y estudiarlos dentro de su entorno escolar. 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.

El texto introductorio presenta el tema de modo que los estudiantes puedan iniciar un debate acerca de estos elementos guiados por algunas preguntas del docente. Se espera que los niños mencionen distintos elementos tanto sólidos como líquidos que conocen, dónde pueden encontrarlos en el espacio escolar, en sus casas, en el barrio, entre otros.

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.

Desde la **Zona de búsqueda**, se proponen diversos recursos digitales para observar y analizar junto con los niños para conocer un poco más acerca de los elementos sólidos y líquidos. En este proyecto, intervienen algunas tareas asociadas a contenidos de Estadística en un nivel muy simplificado y al manejo de información. Se propone el relevamiento de datos a partir de la observación y el conteo de los elementos sólidos y líquidos que encuentren tanto en la escuela como en sus casas. Una vez registrados todos estos elementos, es posible organizarlos en una tabla de doble entrada teniendo en cuenta su clasificación. Además, se puede elaborar una tabla de frecuencias en la cual se contabilice la cantidad de elementos de cada tipo que se encuentran en su estudio de campo.

En la **Zona de análisis**, se espera que los niños estudien distintos elementos y los analicen de modo que puedan clasificarlos según la dureza o consistencia. En este caso también es posible trabajar con tablas de doble entrada en las cuales registren esta clasificación y los elementos que encuentran. Asimismo, el área de Prácticas del Lenguaje entra en juego en el proyecto, ya que los niños, a través de una redacción, deben registrar todo lo que experimentan en cada etapa.

Una vez que buscaron información y la analizaron, llegamos a la **Zona de producción**. En esta etapa, los estudiantes deben poner en práctica lo aprendido y realizar alguna producción asociada al proyecto. En este caso, se sugiere la organización de una muestra, la elaboración de láminas con las tablas y la información que recolectaron. Para completar el análisis de los elementos sólidos y líquidos se sugiere que realicen la experiencia del almidón de maíz mezclado con agua, esta mezcla a simple vista parece un líquido, ya que podrán meter sus manos dentro, podrán verterlo de un recipiente a otro, pero al golpearlo o sacudirlo enérgicamente, se pondrá firme casi como una piedra. Esta experiencia permitirá a los niños analizar las características de los elementos en una misma mezcla.

Finalmente, la realización de la muestra con toda la comunidad educativa y la exposición de las tablas, gráficos y láminas darán el cierre a este proyecto.

**PROYECTO: SÓLIDOS Y LÍQUIDOS****INTEGRANTES DEL EQUIPO:**

---

---

		Siempre	Algunas veces	Debe mejorar
<b>Zona de planificación</b>	¿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?			

<b>Zona de búsqueda</b>	¿Diferencian sin inconvenientes los elementos sólidos de los líquidos?			
	¿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 propiedades de los elementos sólidos y líquidos?			

<b>Zona de análisis</b>	¿Pueden elaborar correctamente una lista con los elementos encontrados?			
	¿Clasifican correctamente los elementos?			
	¿Se muestran dispuestos a realizar la experiencia del agua y el aceite?			
	¿Reconocen correctamente las diferencias entre los elementos?			
	¿Realizan un registro de lo experimentado?			



		Siempre	Algunas veces	Debe mejorar
<b>Zona de producción</b>	¿Elaboran láminas?			
	¿Comparten sus experiencias con sus compañeros?			
	¿Llevar adelante la organización de la muestra?			
	¿Realizan correctamente la experiencia del almidón?			

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

<b>Otras observaciones</b>	¿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?			
	¿Elaboran correctamente las tablas de doble entrada?			
	¿Realizan el conteo de elementos de manera eficaz?			
	¿Redactan correctamente las experiencias realizadas?			



**EVALUACIONES  
Y FICHAS**

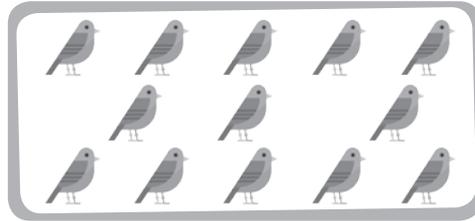
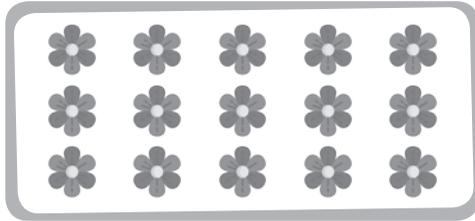


NOMBRE Y APELLIDO: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

**LEAN** ENTRE TODOS CON AYUDA DEL DOCENTE Y LUEGO **RESOLVÉ** TU EVALUACIÓN.

**1. ESCRIBÍ** CUÁNTOS OBJETOS HAY DE CADA CLASE Y **RESPONDÉ**.



>> ¿DE QUÉ OBJETOS HAY MÁS CANTIDAD? \_\_\_\_\_

**2. ¿CÓMO SE LLAMAN?** **ESCRIBÍ** LOS NOMBRES DE JULIETA, KAREN Y CAMILA.

>> JULIETA ES LA MÁS BAJA

>> KAREN ES LA MÁS ALTA.



**3. RESPONDÉ.**

>> **OBSERVÁ** EL HORARIO SEMANAL, ¿QUÉ DÍAS DE LA SEMANA NO HAY CLASES?

**4. UNÍ** CON UNA FLECHA CADA NÚMERO CON SU NOMBRE.

25

16

49

61

SESENTA Y UNO

VEINTICINCO

OCHENTA

CUARENTA Y NUEVE

NOMBRE Y APELLIDO: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

**LEAN** ENTRE TODOS CON AYUDA DEL DOCENTE Y LUEGO **RESOLVÉ** TU EVALUACIÓN.

### 1. PENSÁ Y RESPONDÉ.

» JUAN TIENE 4 AÑOS. ¿CUÁNTOS AÑOS LE FALTAN PARA CUMPLIR 10?

### 2. PINTÁ EL NÚMERO QUE CORRESPONDE EN CADA CASO.

» ESTÁ EN LA COLUMNA DEL 5 Y EN LA FILA DE LOS VEINTI.

52	32	23	65	25	35
----	----	----	----	----	----

» ESTÁ ENTRE EL 40 Y EL 50, EN LA COLUMNA DEL 2.

48	52	47	42	56	24
----	----	----	----	----	----

### 3. RESPONDÉ LAS PREGUNTAS.

JAZMÍN TIENE



Y LULI TIENE



» ¿CUÁNTO DINERO TIENE CADA UNA?

JAZMÍN:

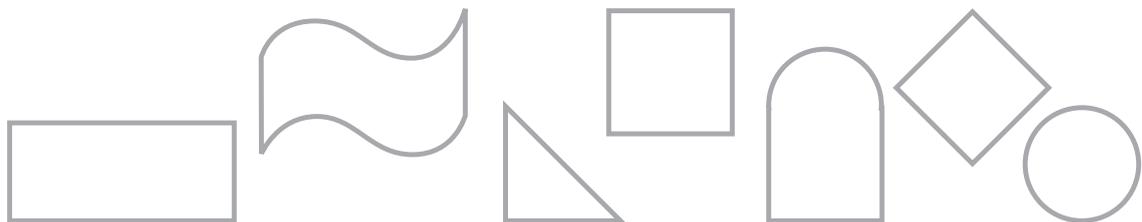
LULI:

» ¿QUIÉN TIENE MÁS DINERO? \_\_\_\_\_

### 4. DESCUBRÍ DE QUÉ FIGURA SE TRATA.

» **PINTÁ** DE ROJO EL CUADRADO.

» **PINTÁ** DE VERDE LA FIGURA QUE NO TIENE LADOS RECTOS.



# EVALUACIÓN FINAL

## >> TRAMO 3 • MATEMÁTICA

NOMBRE Y APELLIDO: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

**1. RODEÁ** LOS NÚMEROS DE LA FILA DEL OCHENTA.

18    25    84    38    87    98    81    88

**2. DANIEL Y CAMILA QUIEREN COMPRAR ALGO PARA COMER Y TOMAR.**



HAMBURGUESA \$42



PANCHO \$35



JUGO \$32



GASEOSA \$48

>> **DIBUJÁ** EL DINERO QUE NECESITA DANIEL PARA COMPRAR UN PANCHO.



>> CAMILA TIENE ESTOS BILLETES. ¿LE ALCANZA PARA COMPRAR UNA GASEOSA?



**3. ESCRIBÍ** EL RESULTADO DE ESTAS CUENTAS.

$40 + 8 =$  \_\_\_\_\_     $80 + 6 =$  \_\_\_\_\_     $34 + 10 =$  \_\_\_\_\_     $69 + 1 =$  \_\_\_\_\_

**4. COMPLETÁ** LA ESCALA.

24  $\xrightarrow{+10}$    $\xrightarrow{+10}$    $\xrightarrow{+10}$    $\xrightarrow{+10}$    $\xrightarrow{+10}$

89  $\xrightarrow{-10}$    $\xrightarrow{-10}$    $\xrightarrow{-10}$    $\xrightarrow{-10}$    $\xrightarrow{-10}$

# EVALUACIÓN FINAL

## >> TRAMO 4 • MATEMÁTICA

NOMBRE Y APELLIDO: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

### 1. RESOLVÉ LOS PROBLEMAS.

» JAVIER TENÍA 37 AUTITOS. SU ABUELA LE REGALÓ 18 Y ÉL LE PRESTÓ 12 A SU HERMANO. ¿CUÁNTOS AUTITOS LE QUEDARON?

» PARA SU CUMPLEAÑOS, MÍA RECIBIÓ \$50 DE SU ABUELA Y \$35 DE SU TÍA, GASTÓ \$24 EN UN LIBRO. ¿CUÁNTO DINERO LE QUEDA?

### 2. COMPLETÁ EN EL CUADRO:

» TODOS LOS NÚMEROS QUE COMIENZAN CON 70.

» **ESCRIBÍ** LOS NÚMEROS:

TREINTA Y SIETE

CINCUENTA Y SEIS

OCHENTA Y DOS

NOVENTA Y NUEVE

		2	3		5	6	7		9
10		12	13	14		16		18	19
20	21	22			25			28	29
30	31			34		36		38	
	41	42	43		45			48	
50		52	53		55				59
60	61	62		64		66		68	69
70									
80				84	85			88	89
	91		93	94		96		98	
100									

### 3. MARCÁ CON UNA X TODOS LOS CÁLCULOS QUE DAN 76.

$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3 + 3$

$40 + 30 + 5 + 1$

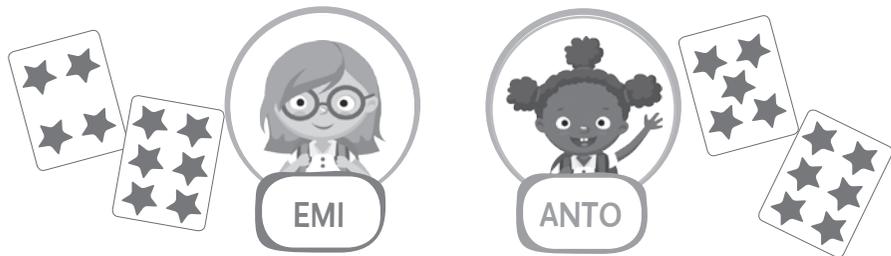
$30 + 40 + 6 + 6$

$50 + 20 + 6$

## FICHA 1

» **TRAMO 1 • MATEMÁTICA**  
PÁGINA 9 DEL LIBRO

**1. EMI Y ANTO ESTÁN JUGANDO A LA GUERRA DE CARTAS. RESPONDE.**

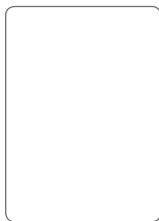
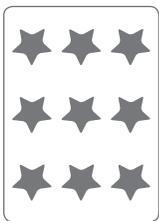


» ¿CUÁNTOS PUNTOS SACÓ EMI?

» ¿CUÁNTOS PUNTOS SACÓ ANTO?

» ¿QUIÉN GANÓ? \_\_\_\_\_

**2. EN UNA SEGUNDA VUELTA EMI OBTUVO 15 PUNTOS. COMPLETÁ LA CARTA QUE SACÓ ANTO PARA GANARLE.**

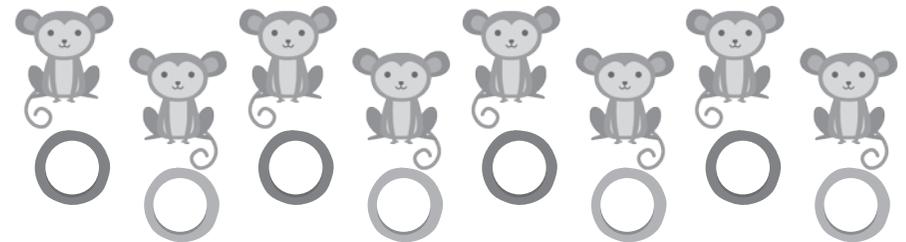


» **COMPARÁ** TU RESPUESTA CON LA DE TUS COMPAÑEROS. ¿TODOS ELIGIERON LA MISMA CARTA? ¿POR QUÉ?

## FICHA 2

» **TRAMO 1 • MATEMÁTICA**  
PÁGINA 10 DEL LIBRO

**1. RESOLVÉ** SABIENDO QUE CADA MONO DEBE RECIBIR UNA BANANA.



» **MARCÁ** CON UNA **X** LOS MONOS QUE PODRÍAN RECIBIR UNA BANANA.

» ¿CUÁNTOS MONOS NO RECIBIRÁN UNA BANANA?

**2. PENSÁ Y RESPONDE.**

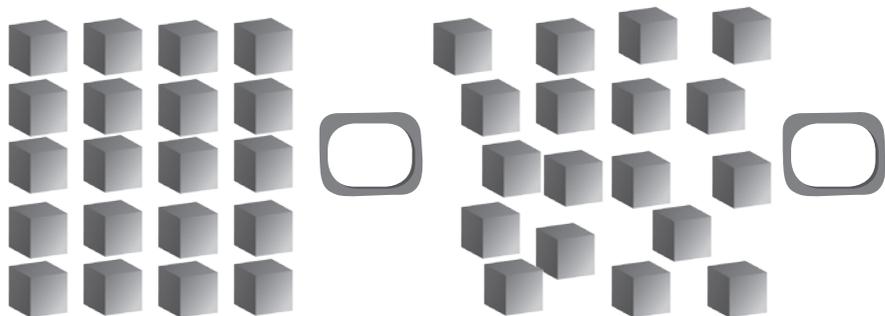
» EN UNA FIESTA HAY 5 CHICOS Y LLEGAN 4 MÁS. ¿ALCANZAN LOS GLOBOS PARA TODOS?



### FICHA 3

TRAMO 1 • MATEMÁTICA  
» PÁGINA 12 DEL LIBRO

1. ANOTÁ LA CANTIDAD DE ELEMENTOS EN CADA CASO Y RESPONDÉ.

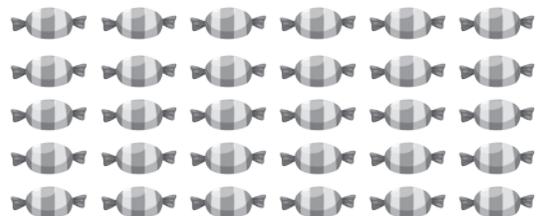


» ¿EN CUÁL DE LAS IMÁGENES HAY MÁS?

2. OBSERVÁ CADA IMAGEN Y RESPONDÉ.



» ¿CUÁNTOS CHUPETINES HAY?



» ¿CUÁNTOS CAMELOS HAY?

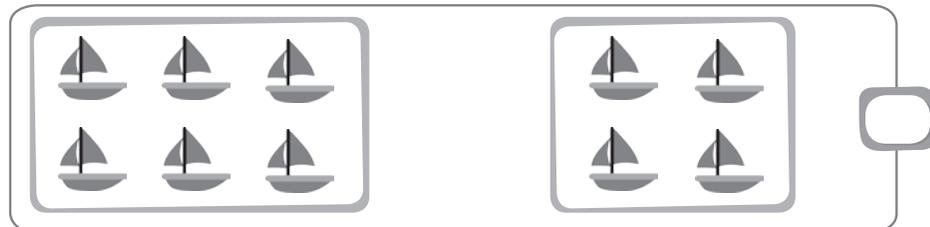
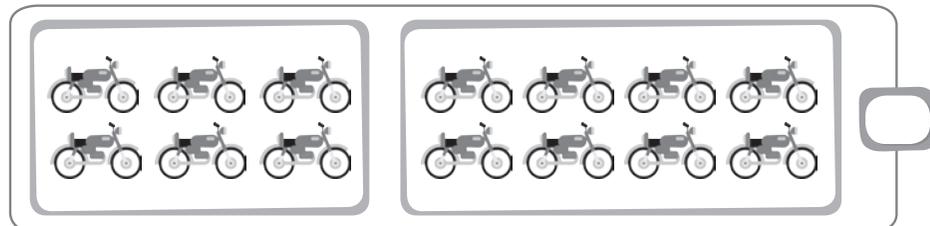
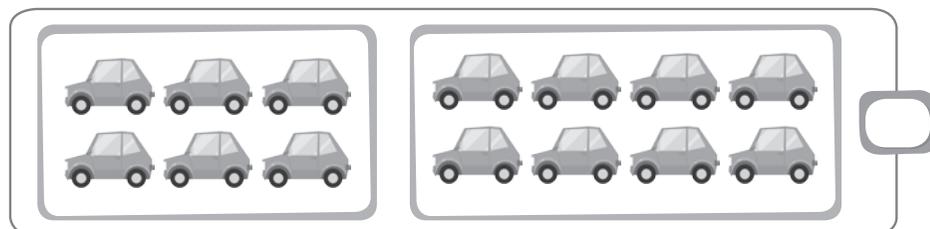
### FICHA 4

TRAMO 1 • MATEMÁTICA  
» PÁGINAS 14 Y 15 DEL LIBRO

1. ESCRIBÍ 3 CÁLCULOS QUE SEPAS DE MEMORIA.

2. ANOTÁ LA CANTIDAD DE OBJETOS QUE HAY EN CADA GRUPO.



## FICHA 5

TRAMO 1 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 19 DEL LIBRO

1. LEÉ LA INFORMACIÓN Y ESCRIBÍ EL NOMBRE DE CADA NENA.

» DANI ES LA MÁS BAJA                      » ROMI ES MÁS ALTA QUE JULI.



2. COMPLETÁ EL RECORRIDO DE CADA CARACOL.

- » EL CARACOL 1 HIZO EL RECORRIDO MÁS LARGO.
- » EL CARACOL 2 HIZO EL RECORRIDO MÁS CORTO.
- » EL CARACOL 3 RECORRIÓ MÁS QUE EL 2, PERO MENOS QUE EL 1.

1



2



3



## FICHA 6

TRAMO 1 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 20 DEL LIBRO

1. BUSCÁ UN CALENDARIO DE ESTE AÑO Y RESPONDÉ.

» ¿QUÉ MES TIENE MENOS DÍAS?

» ¿QUÉ MESES TIENEN 31 DÍAS?

---

» ¿QUÉ DÍA ES TU CUMPLEAÑOS? MARCALO EN EL CALENDARIO.

---

» ¿EN QUÉ MES COMIENZAN LAS CLASES?

» ¿CUÁNTAS SEMANAS TIENE EL MES DE MAYO?

2. DESAFÍOS. LEÉ Y RESPONDÉ.

» DANIEL VISITÓ A SU MAMÁ EL LUNES Y QUIERE VISITARLA DE NUEVO DENTRO DE 5 DÍAS. ¿QUÉ DÍA DE LA SEMANA IRÁ?

---

» AYER FUE MIÉRCOLES, ¿QUÉ DÍA SERÁ MAÑANA?

---

## FICHA 7

TRAMO 1 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 23 DEL LIBRO

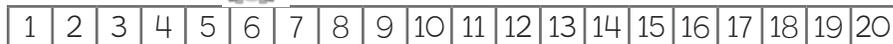
1. CAMILO Y MARINA COLECCIONAN FIGURITAS. **LEÉ Y RESOLVÉ** CADA SITUACIÓN.

» CAMILO TENÍA 11 FIGURITAS Y LE REGALARON 9 MÁS.  
¿CUÁNTAS TIENE EN TOTAL?

» MARINA TENÍA 26 FIGURITAS, PERO LE REGALÓ 8 A SU HERMANA. ¿CUÁNTAS LE QUEDARON?

2. **PINTÁ** EL CASILLERO AL QUE LLEGA CADA ANIMALITO.

» EL SAPO PEPE ESTÁ EN EL 6, PRIMERO AVANZÓ 6 CASILLEROS Y LUEGO AVANZÓ 5 MÁS. ¿A QUÉ CASILLERO LLEGÓ?



» LA GATA LULÚ ESTÁ EN EL 16, PRIMERO RETROCEDIÓ 10 CASILLEROS Y LUEGO AVANZÓ 4. ¿A QUÉ CASILLERO LLEGÓ?



## FICHA 8

TRAMO 1 • MATEMÁTICA  
PÁGINAS 31 Y 32 DEL LIBRO

1. **CREÁ** TU PROPIA ESCENA. **DIBUJÁ:**

- » UNA MESA EN EL CENTRO.
- » UN GATO SOBRE LA MESA.
- » UNA PELOTA DEBAJO DE LA MESA.
- » UNA SILLA A LA DERECHA DE LA MESA.
- » UNA BIBLIOTECA A LA IZQUIERDA DE LA MESA.
- » UN CUADRO DETRÁS DE LA SILLA.
- » UN LIBRO ROJO EN LA BIBLIOTECA.



## FICHA 9

TRAMO 2 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 40 DEL LIBRO

### 1. COMPLETÁ EL CUADRO.

- » CON ROJO EL ANTERIOR DE CADA NÚMERO.
- » CON AZUL EL SIGUIENTE DE CADA NÚMERO.

	1								
		12							
					25				29
				34					
					45				
								58	
60									
			73						
								87	
						96			99

### 2. ESCRIBÍ EL NOMBRE DE LOS SIGUIENTES NÚMEROS.

» 43: \_\_\_\_\_

» 68: \_\_\_\_\_

» 92: \_\_\_\_\_

## FICHA 10

TRAMO 2 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 43 DEL LIBRO

### 1. RESOLVÉ LOS PROBLEMAS.

» HAY 12 CHICOS EN LA PILETA Y SALEN 5. ¿CUÁNTOS QUEDARON?

» EN UNA FIESTA HAY 9 GLOBOS BLANCOS Y 8 CELESTES. ¿CUÁNTOS HAY EN TOTAL?

» EN UNA ALCANCÍA HAY 18 MONEDAS DE \$2 Y 15 DE \$1. ¿CUÁNTAS MONEDAS HAY EN TOTAL?

» LUCIANA GANÓ 19 FIGURITAS EL LUNES Y 7 EL MARTES. ¿CUÁNTAS GANÓ EN TOTAL?

## FICHA 11

TRAMO 2 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 45 DEL LIBRO

1. UNÍ CADA CANTIDAD CON SU DOBLE.

3

5

9

20

8

40

18

16

10

6

2. JULI QUIERE RESOLVER ESTAS CUENTAS USANDO LOS DOBLES QUE CONOCE. **AYUDALA.**

» SABRIENDO EL RESULTADO DE  $3 + 3$ :

$$3 + 4 = \boxed{\phantom{00}}$$

$$3 + 1 = \boxed{\phantom{00}}$$

$$30 + 40 = \boxed{\phantom{00}}$$

$$30 + 10 = \boxed{\phantom{00}}$$

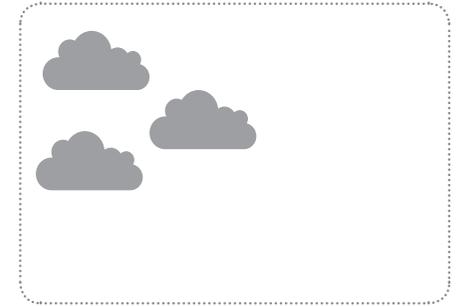
3. **PENSÁ Y RESPONDÉ.**

» CAMILA QUIERE COMPRAR DOS ALFAJORES QUE CUESTAN \$38 CADA UNO. ¿CUÁNTO DINERO NECESITA?

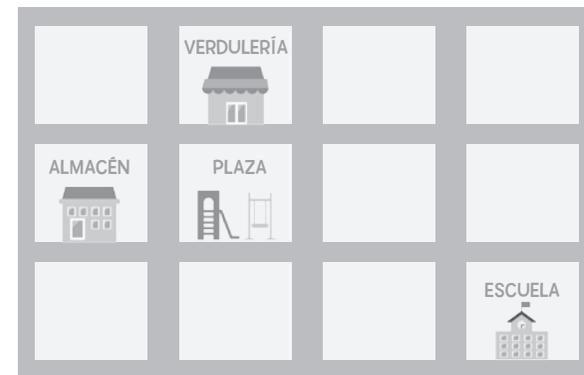
## FICHA 12

TRAMO 2 • MATEMÁTICA  
PÁGINAS 45 Y 47 DEL LIBRO

1. **DIBUJÁ** LOS OBJETOS NECESARIOS PARA QUE HAYA EL DOBLE EN CADA CASO.



2. **MARCÁ** EN EL PLANO:



- » UN CAMINO PARA IR DE LA ESCUELA AL ALMACÉN.
- » EL CAMINO MÁS CORTO DEL ALMACÉN A LA VERDULERÍA.
- » LA CASA DE ANA ESTÁ FRENTE A LA PLAZA EN LA MISMA CALLE QUE EL ALMACÉN.

## FICHA 13

» **TRAMO 2 • MATEMÁTICA**  
PÁGINAS 52 Y 56 DEL LIBRO

**1. ORDENÁ** LOS NÚMEROS DE MENOR A MAYOR.

27    95    59    63    24    32    89

**2. JUAN Y CAMILO ESTÁN ACOMODANDO SUS JUGUETES. RESPONDÉ.**

» JUAN GUARDÓ 24 AUTITOS EN UNA CAJA Y CAMILO SACÓ 6 PARA PONERLOS EN UNA REPISA. ¿CUÁNTOS QUEDAN EN LA CAJA?



» EN UN ESTANTE HAY 12 SOLDADITOS Y JUAN SACÓ 5. ¿CUÁNTOS HAY EN TOTAL?



## FICHA 14

» **TRAMO 2 • MATEMÁTICA**  
PÁGINA 57 DEL LIBRO

**1. LEÉ Y RESOLVÉ.**

» JUÁN SACÓ 10 MUÑECOS DE UN ESTANTE Y QUEDARON 8. ¿CUANTOS HABÍA EN TOTAL?



» ROMI COMIÓ 5 EMPANADAS Y EN LA BANDEJA QUEDAN 12. ¿CUÁNTAS HABÍA AL PRINCIPIO?



» EN UNA FIESTA 18 INVITADOS TOMAN JUGO Y 13 TOMAN GASEOSA. ¿CUÁNTOS INVITADOS HAY?



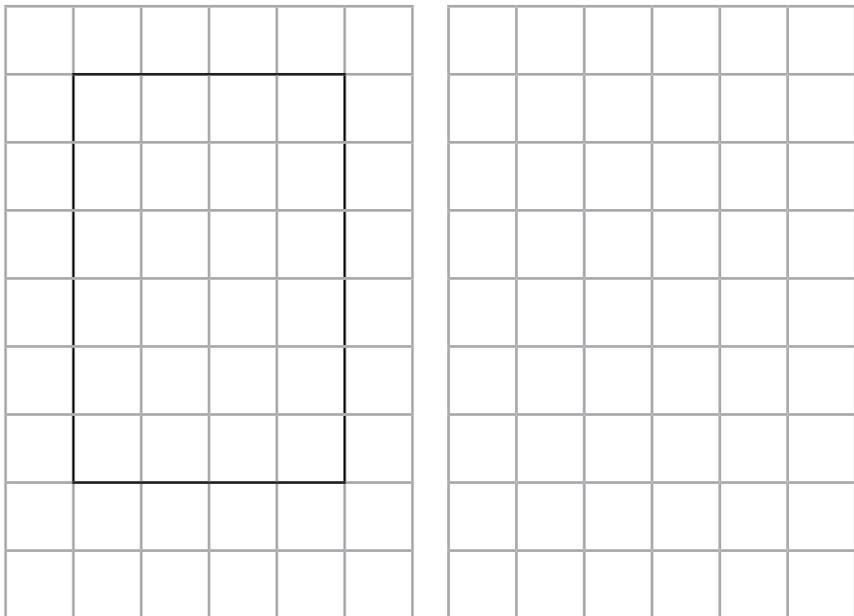
» JULI GASTÓ \$24 Y LE QUEDAN \$15. ¿CUÁNTO DINERO TENÍA?



# FICHA 15

TRAMO 2 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 59 DEL LIBRO

1. **COPIÁ** LA FIGURA Y **ESCRIBÍ** LOS PASOS QUE SEGUISTE.



---

---

---

# FICHA 16

TRAMO 2 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 60 DEL LIBRO

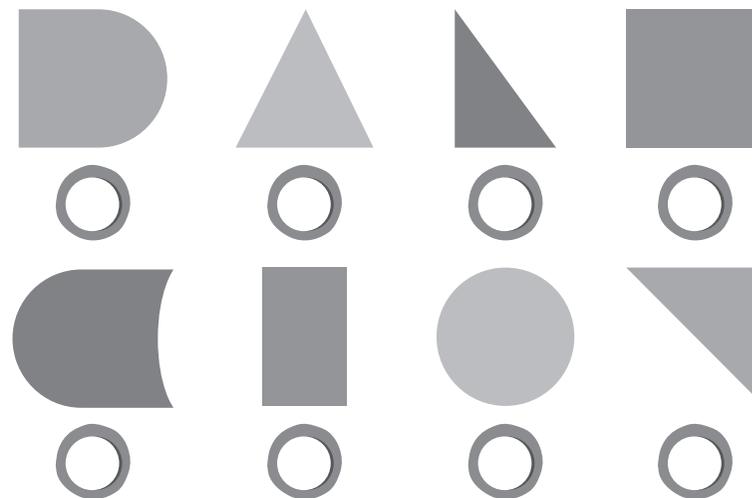
1. **UNÍ** CON UNA FLECHA CADA FIGURA CON SU NOMBRE.



TRIÁNGULO  
RECTÁNGULO  
CUADRADO

2. ÁNGEL ELIGIÓ UNA FIGURA Y DIJO ESTAS PISTAS.  
» ¿CUÁL ES LA FIGURA QUE ELIGIÓ? **MARCALA** CON UNA **X**.

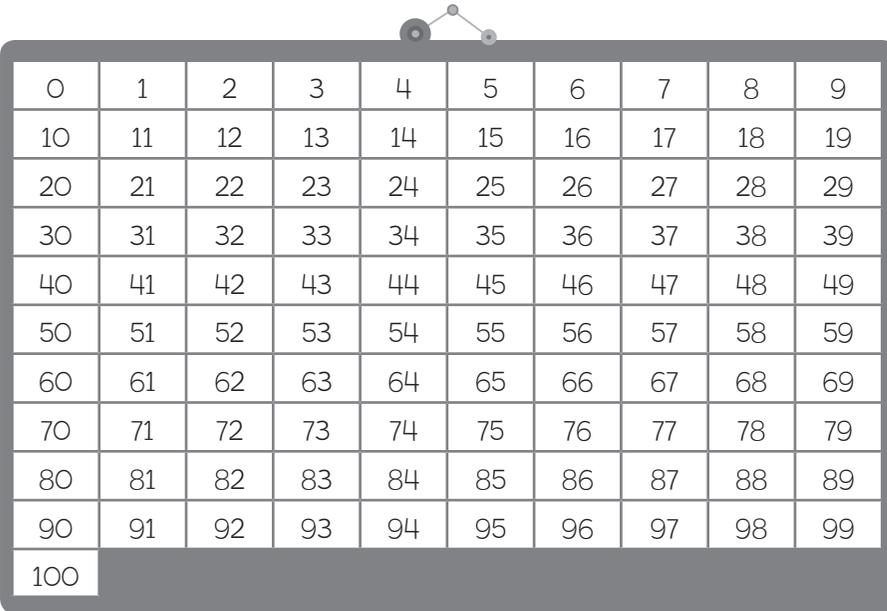
NO TIENE LADOS CURVOS. TIENE 4 LADOS.  
TIENE 2 LADOS MÁS LARGOS Y 2 LADOS MÁS CORTOS.



## FICHA 17

TRAMO 3 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 66 DEL LIBRO

1. PINTÁ EL NÚMERO QUE ELIGIÓ CADA UNO CON DISTINTO COLOR.



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
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100									

- » **VALERIA:** ES EL SIGUIENTE A 69.
- » **MARIANO:** ES EL DOBLE DE 24.
- » **MARTINA:** ES EL ANTERIOR A 50.
- » **LUCA:** ESTÁ EN LA FILA DEL SESENTA Y ES MAYOR QUE 68.
- » **EMMANUEL:** ES EL RESULTADO DE  $26 + 48$ .
- » **JAVIER:** LO ELEGÍ PENSANDO  $94 - 23$ .
- » **FIAMMA:** ESTÁ EN LA FILA DE LOS VEINTI Y EN LA COLUMNA DEL SEIS.

## FICHA 18

TRAMO 3 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 68 DEL LIBRO

1. UNÍ CON UNA FLECHA CADA NÚMERO CON SU NOMBRE.

- » SETENTA Y CINCO. **82**
- » CUARENTA Y NUEVE. **96**
- » NOVENTA Y SEIS. **75**
- » OCHENTA Y DOS. **57**
- » CINCUENTA Y SIETE. **49**

2. A CAMILA SE LE MEZCLARON ALGUNAS TARJETAS, PERO TIENEN NÚMEROS. **ORDENALAS** DE MENOR A MAYOR.



3. **COMPLETÁ** CON **MAJOR** O **MEJOR**.

- » 34 ES \_\_\_\_\_ QUE 43.
- » 52 ES \_\_\_\_\_ QUE 32.
- » 81 ES \_\_\_\_\_ QUE 18.
- » 65 ES \_\_\_\_\_ QUE 68.

# FICHA 19

TRAMO 3 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 69 DEL LIBRO

1. BELÉN Y BAUTI JUGARON CON AMIGOS A EMBOCAR EN LA HUEVERA. GANA QUIEN HACE MÁS PUNTOS. **OBSERVÁ Y RESPONDÉ.**

BELEN

BAUTI

CAMI

LUCA

» ¿CUÁNTOS PUNTOS SUMÓ CADA UNO? **COMPLETÁ** LOS CARTELES.

» ¿ES CIERTO QUE CAMI SACÓ MÁS PUNTOS QUE BAUTI?

» ¿QUIÉN GANÓ?

# FICHA 20

TRAMO 3 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 71 DEL LIBRO

1. RESPONDÉ.



» ¿CUÁNTO DINERO JUNTÓ CADA UNA?

LAURA:  JULIA:

» ¿QUIÉN JUNTÓ MÁS?

» SI JUNTAN EL DINERO, ¿LES ALCANZA PARA COMPRAR UNA TORTA DE \$80?

## FICHA 21

TRAMO 3 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 73 DEL LIBRO

### 1. LUCI TRABAJA EN UN NEGOCIO DE ROPA. LEÉ Y RESOLVÉ.

» TIENE 50 PANTALONES ENTRE LARGOS Y CORTOS. SI 24 SON CORTOS, ¿CUÁNTOS SON LARGOS?



» TENÍA 65 VESTIDOS. SI VENDIÓ ALGUNOS Y LE QUEDAN 50, ¿CUÁNTOS VENDIÓ?



» DE LAS 46 CALZAS QUE TENÍA VENDIÓ 21, ¿CUÁNTAS LE QUEDAN?



» QUIERE COMPRAR 26 BUZOS PARA TENER 40 EN EL NEGOCIO. ¿CUÁNTOS TIENE?



## FICHA 22

TRAMO 3 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 85 DEL LIBRO

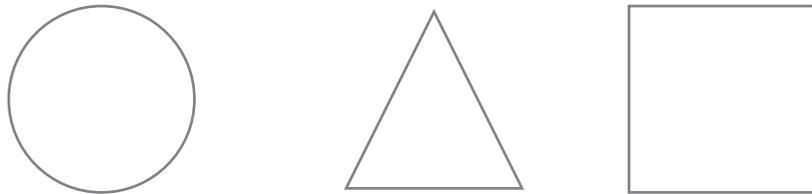
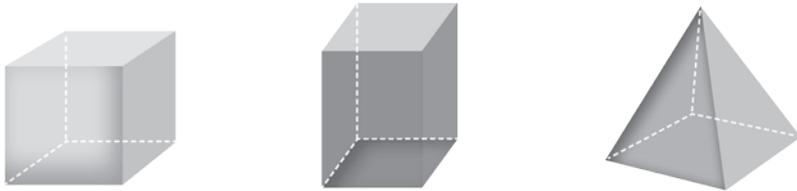
### 1. DIBUJÁ EL DINERO QUE SE NECESITA PARA COMPRAR CADA COSA.



**FICHA 23**

**TRAMO 3 • MATEMÁTICA**  
PÁGINA 90 DEL LIBRO

1. CLARA ARMÓ SELLOS CON ESTOS CUERPOS. **UNÍ** CON UNA FLECHA CADA CUERPO CON SU HUELLA.



2. **OBSERVÁ** UN DADO Y **RESPONDÉ**.

- » ¿CUÁNTAS CARAS TIENE?
- » ¿QUÉ FORMA TIENEN SUS CARAS?
- » ¿CUÁNTOS VÉRTICES TIENE?

**FICHA 24**

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

1. LA MAESTRA ESTÁ ARMANDO UNA LISTA CON EL COLOR FAVORITO DE CADA NIÑO. **OBSERVÁ** LOS DATOS Y **RESOLVÉ**.

ROJO	AZUL	VIOLETA	VERDE	AMARILLO
VIOLETA	ROJO	VIOLETA	VERDE	VIOLETA
ROJO	VIOLETA	VERDE	VIOLETA	AMARILLO

» **COMPLETÁ** LA TABLA.

COLOR	CANTIDAD DE VECES ELEGIDO
ROJO	
AZUL	
VIOLETA	
VERDE	
AMARILLO	

- » ¿CUÁL ES EL COLOR MÁS ELEGIDO?
- » ¿CUÁL ES EL QUE MENOS ELIGIERON?
- » ¿CUÁNTOS NIÑOS SON?

## FICHA 25

TRAMO 4 • MATEMÁTICA  
PÁGINAS 97 Y 98 DEL LIBRO

MARÍA, ÁNGEL Y LUIS ESTÁN JUGANDO A SUMAR Y RESTAR CARTAS Y ESCRIBIERON ALGUNAS PISTAS DE LAS CARTAS QUE SACARON.

1. **DIBUJÁ** LAS CARTAS Y **ESCRIBÍ** EL PUNTAJE QUE OBTUVO CADA UNO. **PODÉS AYUDARTE** CON LAS CARTAS DE RECORTABLES.

» MARÍA:  $15 + 12$

» ÁNGEL:  $10 + 8$

» LUIS:  $18 - 10$

## FICHA 26

TRAMO 4 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 99 DEL LIBRO

1. **RESOLVÉ** LAS SUMAS USANDO LA TABLA DE NÚMEROS.

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
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100									

» IGNACIO ESTÁ EN EL 32 Y AVANZA 12 LUGARES.

**MARCÁ** CON ROJO EL RECORRIDO.

» MICA ESTÁ EN EL 60 Y AGREGA 24.

**MARCÁ** CON AZUL EL RECORRIDO.

» MILI ESTÁ EN EL 54 Y AVANZA 38 CASILLEROS.

**MARCÁ** CON AMARILLO EL RECORRIDO.

» JUANI ESTÁ EN EL 56 Y SUMA 19.

**MARCÁ** CON VERDE EL RECORRIDO.



## FICHA 27

TRAMO 4 • MATEMÁTICA  
PÁGINAS 102 Y 103 DEL LIBRO

1. RESOLVÉ USANDO LA TABLA DE NÚMEROS.

$18 + 10 = \boxed{\phantom{00}}$

$45 - 21 = \boxed{\phantom{00}}$

$28 + 13 = \boxed{\phantom{00}}$

$53 - 40 = \boxed{\phantom{00}}$

$39 + 25 = \boxed{\phantom{00}}$

$78 - 22 = \boxed{\phantom{00}}$

2. OBSERVÁ LA TABLA Y RESOLVÉ.

50	51	52	53	← 54	← 55	← 56	← 57	← 58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79

» ESCRIBÍ EL CÁLCULO QUE CORRESPONDE AL RECORRIDO MARCADO.

» MARCÁ EL RECORRIDO QUE CORRESPONDE A  $75 - 15$ . ¿CUÁL ES EL RESULTADO?

## FICHA 28

TRAMO 4 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 105 DEL LIBRO

1. CONVERSEN CON UN COMPAÑERO Y RESUELVAN CADA CÁLCULO USANDO DOS ESTRATEGIAS DISTINTAS.

$28 + 15 =$

$36 + 24 =$

2. RESOLVÉ LOS CÁLCULOS.

$36 + 28 = \boxed{\phantom{00}}$

$50 + 31 = \boxed{\phantom{00}}$

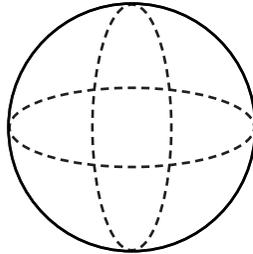
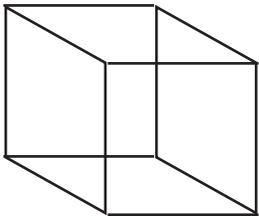
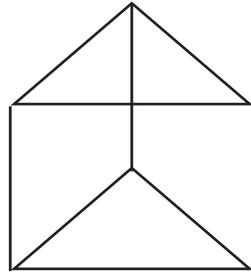
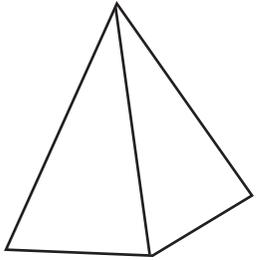
$45 + 47 = \boxed{\phantom{00}}$

$75 + 19 = \boxed{\phantom{00}}$

## FICHA 29

TRAMO 4 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 109 DEL LIBRO

1. LEÉ LAS PISTAS Y **RODEÁ** EL CUERPO QUE CORRESPONDE.



» CON ROJO: TIENE DOS BASES TRIANGULARES.

» CON VERDE: NO TIENE CARAS Y RUEDA.

» CON AZUL: TIENE 4 CARAS TRIANGULARES.

## FICHA 30

TRAMO 4 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 110 DEL LIBRO

1. **PENSÁ Y RESPONDÉ.**

» ¿QUÉ ELEMENTO PERMITE CONOCER EL PESO DE UN PAQUETE?

---

2. **ORDENÁ** LOS ANIMALES DEL MÁS LIVIANO AL MÁS PESADO.



PERRO



ELEFANTE



GALLINA

3. **RESPONDÉ.**

» MARÍA QUIERE COMPRAR 8 KILOS DE HARINA Y SOLO QUEDAN PAQUETES DE 2 KILOS. ¿CUÁNTOS PAQUETES DEBE COMPRAR?

---

## FICHA 31

TRAMO 4 • MATEMÁTICA  
PÁGINA 119 DEL LIBRO

1. **ESCRIBÍ** CADA CÁLCULO JUNTO AL PROBLEMA CORRESPONDIENTE.

$16 - 12 + 8$

$16 + 12 - 8$

$16 + 12 + 8$

» ANA TENÍA 16 FIGURITAS, GANÓ 12 EN EL RECREO Y LE REGALÓ 8 A JULIA.

» JULIA TENÍA 16 FIGURITAS, ENCONTRÓ 12 Y SU AMIGA LE DIO 8 DE LAS SUYAS.

» MIGUEL PERDIÓ 12 DE LAS 16 FIGURITAS QUE TENÍA Y GANÓ 8 EN UN JUEGO.

2. **RESOLVÉ.**

» MARINA COMPRÓ 40 PERLAS BLANCAS, 34 PERLAS ROSAS Y 25 CELESTES. ¿CUÁNTAS PERLAS COMPRÓ EN TOTAL?

» JULIA COMPRÓ 24 PERLAS ROJAS Y EL DOBLE DE VIOLETAS, ¿CUÁNTAS COMPRÓ EN TOTAL?

## FICHA 32

TRAMO 4 • MATEMÁTICA  
PÁGINAS 122 Y 123 DEL LIBRO

1. **TRAZÁ** DOS LÍNEAS DE DIFERENTES LARGOS Y **ESCRIBÍ** SUS MEDIDAS.

2. **RODEÁ** CADA ANIMAL CON EL COLOR INDICADO.



» CON ROJO LOS QUE MIDEN MÁS DE UN METRO.

» CON AZUL LOS QUE MIDEN MENOS DE UN METRO.

3. **ESCRIBÍ** EL NOMBRE DE UN COMPAÑERO O COMPAÑERA:

» MÁS ALTO QUE VOS:

» MÁS BAJO QUE VOS:

» DE TU MISMA ESTATURA:





# Guía docente <sup>1</sup> #Matemática

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

 kapeluszeditora

 kapeluszeditora

 @kapelusznormaar

 kapeluszeditora