

ALAS DE PAPEL

MATEMÁTICA



ERA NACIENTE
EDUCACIÓN



Cómo es este libro

1 UN PARQUE DE DIVERSIONES

¿CUÁNTO CUESTAN LOS HELADOS EN EL MOSCOT?
 ¿CUÁNTOS GLOBOS VES?
 ¿CUÁNTO CUESTA CADA GLOBO?

¿CUÁNTO CUESTA VER EN LA CALISTRA?
 ¿ALCANZAN LOS LUJARES PARA TODOS LOS NIÑOS QUE ESPERAN PARA SUBIR A LA RUEDA AL MUNDO?
 ¿CUÁNTO CUESTA CERRER SU PUERTA PARA COPIAR TODOS LOS ASIENTOS DE LOS AUTOS CHOCADORES?

ENTRADA
 GLOBO \$ 3
 AUTOS CHOCADORES
 SOLO PARA MADRES DE 6 AÑOS

Una doble página inicial, propone preguntas grupales desafiantes, para invitar a observar, atender, jugar y adoptar una actitud participativa en el proceso de aprendizaje.

ALGUNOS PROBLEMAS

1 En una escuela, compraron dos paquetes de 12 marcadores cada uno. ¿Cuántos marcadores nuevos tienen?

2 Una colección de tapitas tiene 15 rojas y 14 azules. ¿Cuántas tapitas tiene la colección?

3 ¿Cuánto gastó Inés en la librería si compró un cuaderno que cuesta \$ 17 y una lapicera que cuesta \$ 23?

4 Isabel tenía ahorrados \$ 20 y su abuelo le regaló \$ 15. ¿Cuánto dinero tiene ahora?

5 Francisco tenía ahorrados \$ 25 y le regalaron \$ 30. ¿Cuánto dinero tiene ahora?

6 Ayer, el álbum de figuritas de Lucía tenía 28 figuritas pagadas. Hoy, ella pagó otras 14. ¿Cuántas figuritas tiene ahora pagadas?

7 De una caja de 24 tizas, se usaron 6. ¿Cuántas tizas quedan en la caja?

8 Clara tenía \$ 20 y gastó \$ 10 en el kiosco. ¿Cuánto dinero le quedó?

9 Me registraron un libro de 50 páginas y ya leí 40. ¿Cuántas páginas me falta leer?

10 ¿Cómo resolvieron los diferentes problemas?
 De a dos, inventen un problema que se pueda resolver con una suma y otro que se pueda resolver con una resta.

Se trabajan los ejes de número y operaciones, y de geometría y medida, a partir de secuencias de problemas que requieren pensar estrategias apropiadas para su resolución.

2 EL JUEGO DE LA OCA

CON ESTE TABLERO, DOS FICHAS Y UN DADO, PUEDEN JUGAR AL JUEGO DE LA OCA.
 POR TURNOS, CADA JUGADOR DEBE TIRAR UN DADO Y AVANZAR CON SU FICHA TANTOS LUGARES COMO MUESTRE EL DADO.
 SI LA FICHA QUE DONDE HAY UNA OCA, EL JUGADOR RETROCEDE DOS LUGARES. EL QUE LLEGA PRIMERO A LA SALIDA ES EL GANADOR.

39 40 41
 38 42
 37 43
 36 44
 35 45
 34 46
 33 47
 32 48
 31 49
 30 50

Se proponen juegos reglados, los cuales crean un contexto donde el quehacer matemático es significativo. Involucran dados, fichas, grillas, tablas, cartas y dinero simulado, atendiendo a los valores requeridos en esta etapa.

CON LA CALCULADORA

1 BÚSCA EN LA CALCULADORA:
 ● CÓMO SE ENCIENDE.
 ● CÓMO SE APAGA.
 ● CÓMO SE ANOTAN NÚMEROS.
 ● CÓMO SE BORRAN NÚMEROS.

2 APRETA DIFERENTES TECLAS Y ANOTA LO QUE APARECE.

3 USAR LAS TECLAS ARRETRÁS PARA SABER CUÁNTOS CARAMELOS HAY EN CADA CAJA. COMPLETA LAS CAJAS.

4 ANOTA PRIMERO EL RESULTADO QUE TE PARECE QUE DARÁ CADA CÁLCULO Y LUEGO COMPROBALO CON LA CALCULADORA.

CÁLCULO	CREO QUE VA A DAR...	EN LA CALCULADORA...
$10 + 5$		
$8 = 5$		
$12 + 3$		

5 ANOTA DIFERENTES CÁLCULOS QUE DEN:

10	8	9	12	15

6 COMPLETA CADA CAJA PARA SABER CUÁNTOS CARAMELOS TIENE CADA UNA.

4 + 3 = 3 EN DIBUJO QUIER HACER 7 + 3
 7 + 3 = 10 EN DIBUJO QUIER HACER 4 + 6

El uso de la calculadora se orienta a propiciar diferentes recursos de cálculo, corroborar cálculos mentales y a explorar la formación de números.

10				14	15	16	17	18
20			24					
30			34					
40			44					
50	51	52	53	54				
60								
70			74			77	78	79
80			84	85				
90		92	94	95	96	97	98	99
100								

¿Qué figuritas le faltan pegar a Fede?
 Anótenlas tras averiguarlas en el cuadro.
 ¿Cómo se puede encontrar el lugar de un número en el cuadro?
 Fíjense en el cuadro de sus álbumes. ¿Cuáles son las figuritas que ya tienen pegadas y cuáles le faltan?

Hay espacios de intercambios para opinar y participar con el grupo, en pequeños grupos o en parejas, para comunicar a los demás las ideas y para recuperar lo que otros proponen.

FICHAS RECORTABLES

FICHA 5

¿ESTÁN COMPLETAS ESTAS PÁGINAS DE UN ÁLBUM?
 ¿CUÁNTAS FIGURITAS FALTAN?

FICHA 6

A modo de repaso, se presentan fichas, para recortar y pegar en el cuaderno, que retoman y refuerzan algunos de los recursos y conocimientos puestos en juego en cada uno de los capítulos.

LO QUE APRENDÍ

1 CADA UNA DE ESTAS CAJAS CONTIENE DOS BOLSAS CON PELOTAS. ESCRIBI UN CÁLCULO PARA SABER CUÁNTAS PELOTAS HAY EN CADA CAJA.

2 ESCRIBI CÁLCULOS QUE DEN EL RESULTADO INDICADO EN CADA CASO.

+	= 13
+	= 11
+	= 17
-	= 3
-	= 5
-	= 7

Al final de cada capítulo, se presentan diferentes problemas que reflejan los contenidos trabajados y que permiten una instancia más para evaluar lo aprendido.

1. UN PARQUE DE DIVERSIONES

Conteo, escrituras numéricas, función social de los números.

JUGANDO CON CARTAS 8

Comparación de cantidades y números escritos.

EN LA JUGUETERÍA 10

MIRANDO REVISTAS 11

Sistema de numeración: interpretación de números y función social.

JUGANDO CON DADOS 12

Números y operaciones: primeras aproximaciones a la suma.

BILLETES Y MONEDAS 14

Sistema de numeración: orden de escrituras numéricas. Composición aditiva de los números.

CAMISETAS DE FÚTBOL 16

Geometría: uso de la regla como herramienta para trazar líneas rectas.

MOSAICOS IGUALITOS 17

Espacio: ubicación de posiciones en una cuadrícula.

FICHAS RECORTABLES 19

Ficha 1: Actividades de conteo con dados.
Ficha 2: Comparación de cantidades con cartas.

Ficha 3: Correspondencia entre números y cantidades.

Ficha 4: Compleción de la serie numérica.

LO QUE APRENDÍ 23

2. EL JUEGO DE LA OCA

Avances y retrocesos en la serie numérica hasta el 50.

¡QUÉ RICOS CAMELOS! 26

Operaciones: problemas y cálculos aditivos.

CON LA CALCULADORA 28

Operaciones: problemas y cálculos aditivos. Uso de la calculadora.

UN ÁLBUM DE FIGURITAS 30

Sistema de numeración: producción, interpretación y orden de números escritos.

BILLETES Y MONEDAS PARA JUGAR 32

Sistema de numeración y operaciones: composición aditiva de los números.

EL JUEGO DE LA CAJA 34

Operaciones: problemas y cálculos de suma y resta.

MÁS CÁLCULOS 36

EL JUEGO DE LA OCA 37

Operaciones: problemas y cálculos de suma y resta.

ADIVINANZAS CON FORMAS GEOMÉTRICAS 38

Geometría: identificación de figuras geométricas según sus características.

FICHAS RECORTABLES 41

Ficha 5: Compleción de la serie numérica.

Ficha 6: Escritura de números.

Ficha 7: Composición aditiva de los números.

Ficha 8: Identificación de figuras geométricas.

LO QUE APRENDÍ 45

3. ¿MÁS CARO O MÁS BARATO?

Sistema de numeración: comparación y orden de escritura numérica.

VAMOS A PEGAR LAS FIGURITAS 48

Sistema de numeración. Producción e interpretación de números escritos. Análisis de regularidades.

CUADROS DE NÚMEROS 50

AVANZAR Y RETROCEDER CON CARTAS	51
Sistema de numeración y su relación con la suma. Interpretación de números escritos. Análisis de regularidades.	
JUGANDO CON MÁS Y CON MENOS	52
Sistema de numeración y operaciones. Producción e interpretación de números escritos.	
CON LA CALCULADORA	54
Relaciones entre sistema de numeración y la suma. Uso de la calculadora.	
A TOMAR MEDIDAS	56
Medidas de longitud.	
OTRA UNIDAD	58
MEDIR CON REGLA	59
Uso de la regla como instrumento para medir.	
FICHAS RECORTABLES	61
Fichas 9 y 10: Producción, interpretación y orden de números escritos.	
Ficha 11: Números y operaciones. Repertorio de cálculos.	
Ficha 12: Medida: cálculo y estimación de longitudes.	
LO QUE APRENDÍ	65

4. ¡A CALCULAR LOS PUNTAJES!

Sistema de numeración y operaciones. Composición aditiva de un número.

BILLETES Y MONEDAS PARA JUGAR	68
Sistema de numeración y operaciones. Problemas y cálculos	
ALGUNOS PROBLEMAS	70
Operaciones: diferentes problemas de suma y resta.	

CON LA CALCULADORA	72
SIN LA CALCULADORA	73
Relaciones entre sistema de numeración y la suma. Uso de la calculadora.	
MÁS Y MÁS PROBLEMAS	74
Operaciones: diferentes problemas de suma y resta.	
A DIBUJAR FIGURAS	76
Geometría: construcción de figuras geométricas.	
FICHAS RECORTABLES	79
Ficha 13: Composición aditiva de los números.	
Ficha 14: Relaciones entre cálculos y estrategias de suma y resta.	
Ficha 15: Estimaciones de cálculos.	
Ficha 16: Copia de figuras mediante el uso de la regla.	
LO QUE APRENDÍ	83

RECORTABLES PARA TODO EL AÑO

JUGANDO CON CARTAS	87
JUGANDO CON CARTAS	89
AVANZAR Y RETROCEDER CON CARTAS	91
BILLETES Y MONEDAS PARA JUGAR	93
MI ÁLBUM DE FIGURITAS	97
FIGURITAS RECORTABLES	109

1

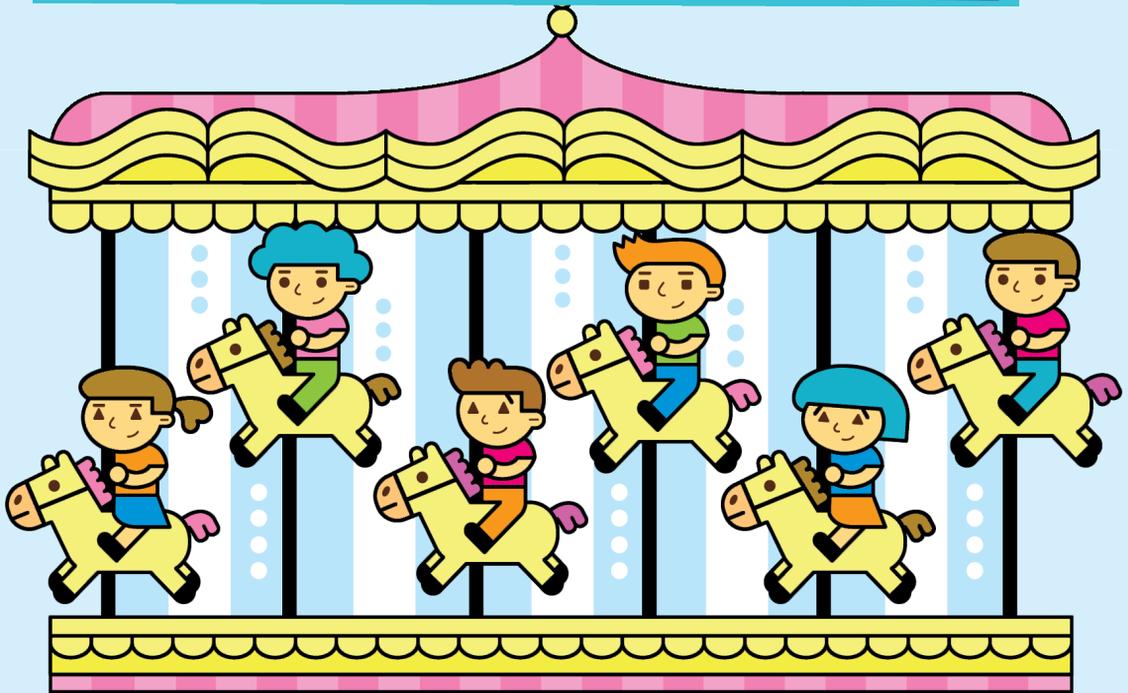
UN PARQUE DE DIVERSIONES



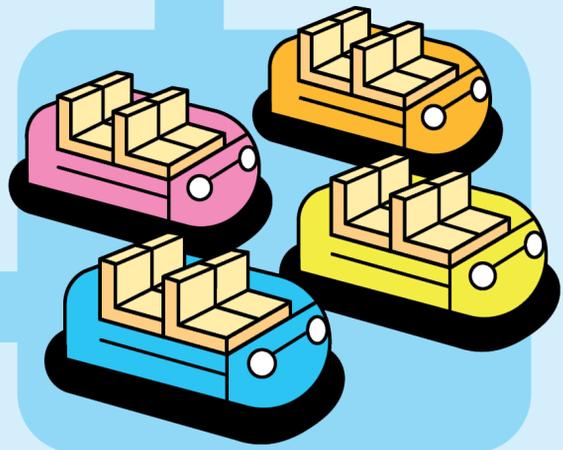
ENTRADA

- ¿CUÁNTOS CHICOS VES EN LA CALESITA?
- ¿ALCANZAN LOS LUGARES PARA TODOS LOS NENES QUE ESPERAN PARA SUBIR A LA VUELTA AL MUNDO?
- ¿CUÁNTOS CHICOS DEBEN SUBIR PARA OCUPAR TODOS LOS ASIENTOS DE LOS AUTITOS CHOCADORES?

- ★ ¿CUÁNTO CUESTAN LOS HELADOS EN EL KIOSCO?
- ★ ¿CUÁNTOS GLOBOS VEN?
- ★ ¿CUÁNTO CUESTA CADA GLOBO?



GLOBO \$ 3



AUTOS CHOCADORES

SOLO PARA MAYORES DE 6 AÑOS

JUGANDO CON CARTAS

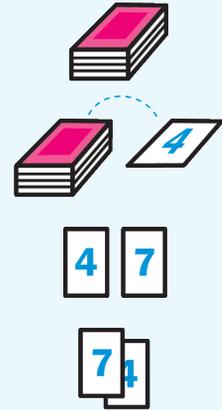
1

CON AYUDA DE UN ADULTO, **RECORTÁ** LAS CARTAS QUE ESTÁN EN LAS PÁGINAS **85** Y **87**.

PARA QUE LAS CARTAS DUREN MÁS, PODÉS PEGARLAS EN UNA CARTULINA Y GUARDARLAS EN UN SOBRE.

REGLAS DEL JUEGO

-  CADA JUGADOR DEBE TENER SU MAZO DE 20 CARTAS SOBRE LA MESA, CON LOS NÚMEROS HACIA ABAJO.
-  LOS JUGADORES, AL MISMO TIEMPO, DAN VUELTA LA CARTA DE ARRIBA DE SU MAZO.
-  EL QUE TIENE LA CARTA QUE VALE MÁS, SE QUEDA CON LAS DOS CARTAS Y LAS COLOCA EN UNA PILA AL COSTADO.
-  SIGUEN JUGANDO HASTA QUE SE LES TERMINA EL MAZO.

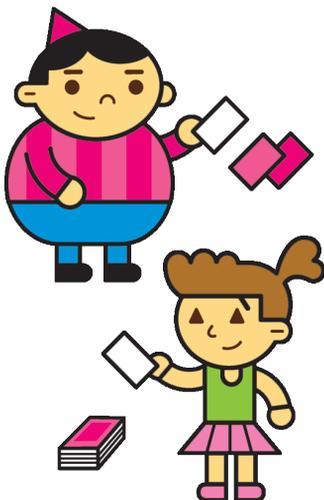


2

JUGÁ CON UN COMPAÑERO O COMPAÑERA.

3

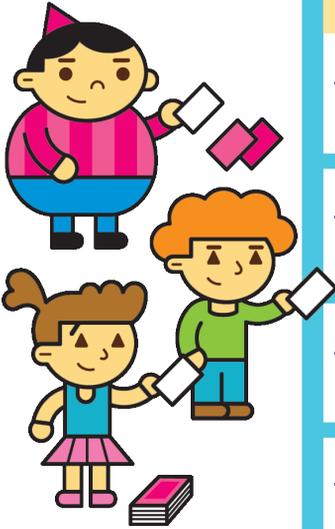
ANA Y LUCAS TAMBIÉN JUGARON. **ANOTÁ** UNA **X** EN LA CARTA GANADORA DE CADA VUELTA.



	ANA	LUCAS
VUELTA 1		
VUELTA 2		
VUELTA 3		
VUELTA 4		

4

FEDE TAMBIÉN QUISO JUGAR CON ELLOS.
ANOTÁ UNA **X** EN LA CARTA GANADORA.



	LUCAS	ANA	FEDE
VUELTA 1	5		
VUELTA 2	7	10	
VUELTA 3	9		
VUELTA 4	8	7	

5

ANA ORDENÓ SUS CARTAS PARA VER SI ESTABAN TODAS.
 SI TE PARECE QUE FALTAN CARTAS, **ANOTÁ** CUÁLES.

1	3	4	5	7	8	9	10

6

FEDE TENÍA TODAS SUS CARTAS DE NÚMEROS Y LAS PUSO EN ORDEN.
COMPLETÁ CÓMO QUEDARON SUS CARTAS DESPUÉS DE ORDENARLAS.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

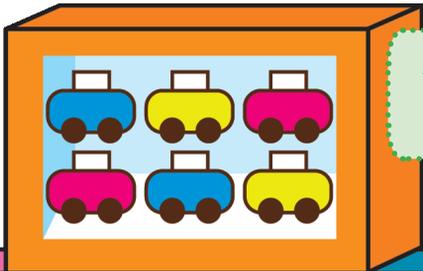


EN LA JUGUETERÍA

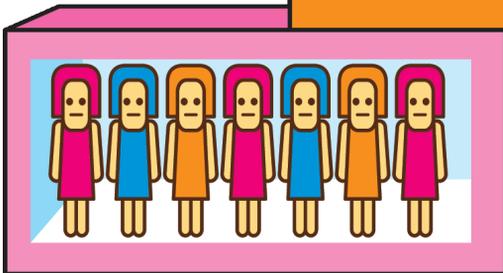


COMPLETÁ LOS CARTELES PARA QUE INDIQUEN CUÁNTOS JUGUETES HAY EN CADA CAJA.

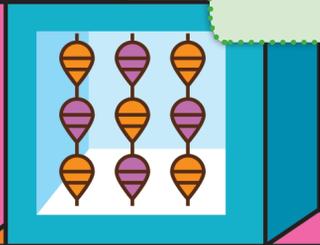
JUGUETERÍA
EL OSO GOLOSO 



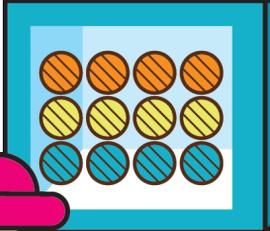
AUTOS



MUÑECAS



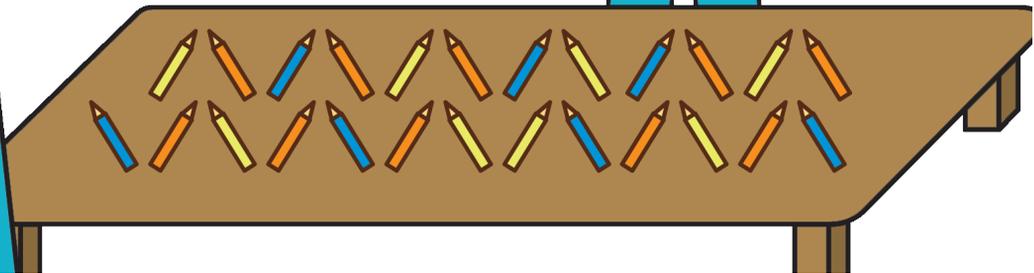
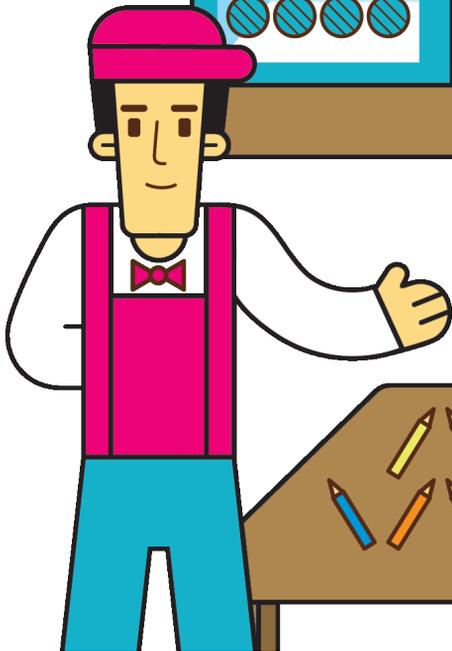
TROMPOS



PELOTAS



OSITOS



¿CUÁNTOS LÁPICES HAY EN LA MESA?

MIRANDO REVISTAS

❁ ¿DÓNDE APARECEN NÚMEROS EN ESTA REVISTA? ¿PARA QUÉ ESTÁ CADA NÚMERO?



KIDS

Año 9



40
STICKERS
PARA
COLECCIONAR

2050
LOS AUTOS
DEL FUTURO



INFORME



30
LAS MUÑECAS
BARBU MÁS
VENDIDAS

5
AVIONES
PARA
ARMAR



10
LAS PELÍCULAS
MÁS VISTAS

2

ANOTÁ A PARTIR DE ESTA TAPA:

❁ ¿HACE CUÁNTOS AÑOS SE HACE ESTA REVISTA? _____

❁ ¿CUÁNTOS AVIONES PARA ARMAR TRAE? _____

❁ ¿QUÉ NÚMERO TENDRÁ LA REVISTA EL PRÓXIMO AÑO? _____

JUGANDO CON DADOS

REGLAS DEL JUEGO

- ★ POR TURNOS, CADA UNO TIRA DOS DADOS.
- ★ GANA LA VUELTA EL QUE SACÓ MÁS PUNTOS CON LOS DOS DADOS JUNTOS.
- ★ GANA EL PARTIDO EL QUE GANA MÁS VUELTAS.
- ★ ANOTEN PARA SABER QUIÉN GANA MÁS VUELTAS.

1

JUGÁ CON UN COMPAÑERO.

★ ¿QUIÉN GANÓ MÁS VUELTAS?

2

ANOTÁ CUÁNTOS PUNTOS SACÓ CADA UNO DE ESTOS CHICOS.

The illustration shows four children standing in a line from top to bottom: Tomi (boy, blue shirt), Ana (girl, green shirt), Fede (boy, pink shirt), and María (girl, black dress). Each child is connected by a dotted line to two dice. To the right of each pair of dice is a scorecard with the child's name and a blank space for the score.

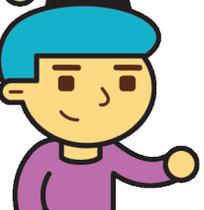
Child	Die 1	Die 2	Scorecard
TOMI	5	2	<input type="text"/>
ANA	4	3	<input type="text"/>
FEDE	5	5	<input type="text"/>
MARÍA	6	4	<input type="text"/>

4

¿CUÁNTO DINERO TIENE CADA UNO?

¿QUIÉN TIENE MÁS DINERO? _____

¿QUIÉN TIENE MENOS DINERO? _____

		→	
		→	
		→	
		→	
		→	
		→	