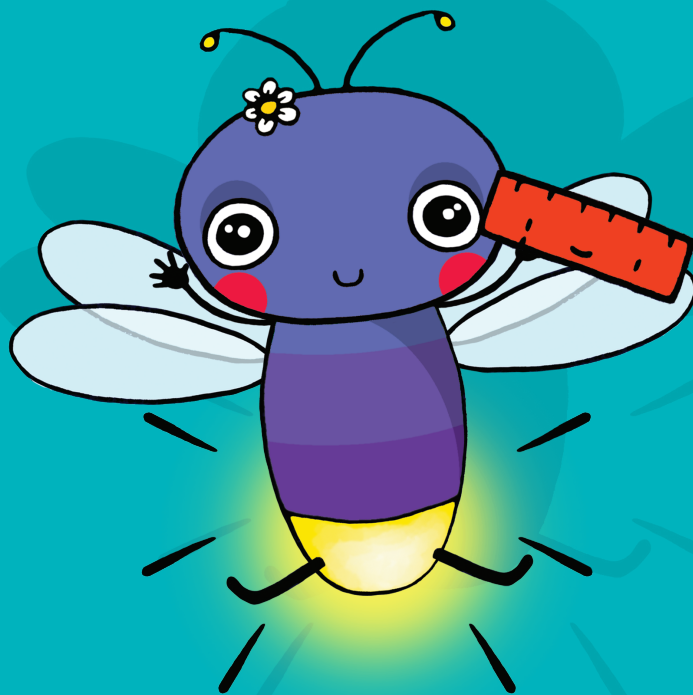


MATEMÁTICA

LUCI LUCIÉRNAGA

1



GUÍA DOCENTE

ERA NACIENTE
EDUCACIÓN



ÍNDICE

Recomendaciones didácticas	6
La secuencia didáctica de Luci Luciérnaga 1 - Matemática	8
Los juegos en el aula	10
Algunos modelos de actividades	12
El tren de los números	13
Juego con dados	14
Sumas para recordar	15
Completar tablas	16
Mayores, menores, iguales	17
El cuadro de números	18
Una vuelta de lotería	19
Una ronda de problemas	20
Más y más problemas	21
Un payaso con figuras	22
A copiar las figuras	23
Figuras y colores	24
A medir	25
Orientaciones para la planificación	26
Orientaciones para la evaluación	32
La evaluación inicial	34
Propuestas de evaluación de Matemática - Primer período	36
Propuestas de evaluación de Matemática - Segundo período ...	37
Propuestas de evaluación de Matemática - Tercer período	38
Propuestas de evaluación de Matemática - Cuarto período	39
Tabla numérica	40

QUERIDOS DOCENTES:

La presente guía ha sido elaborada con el propósito de acompañar y fortalecer los procesos de enseñanza en el primer ciclo de la escuela primaria.

En ella encontrarán:

- **Recomendaciones didácticas** que articulan los contenidos del libro con propuestas de trabajo para el aula y con los lineamientos establecidos en los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios. Este apartado incluye actividades complementarias destinadas a profundizar los aprendizajes, integrándolos a los saberes construidos durante etapas anteriores y afianzando los conocimientos de los estudiantes. Además, se explicitan algunas sugerencias para la intervención pedagógica.
- **Orientaciones para la planificación**, en las que se organizan los contenidos del libro en función de los objetivos de aprendizaje para los cuales fueron diseñados, ofreciendo además sugerencias de actividades y tiempos de trabajo flexibles que puedan adaptarse a las necesidades de cada grupo.
- **Orientaciones para la evaluación**, donde se presentan aprendizajes esperados y modelos de evaluación para distintos momentos del año. Estas propuestas recuperan los contenidos y recursos trabajados, con el fin de obtener información significativa sobre los procesos de aprendizaje, tanto individuales como grupales, y favorecer la toma de decisiones pedagógicas.

RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS

La serie **Luci Luciérnaga - Matemática** está pensada desde un enfoque sistemático e integral de la enseñanza de la Matemática, por lo tanto presenta secuencias organizadas que se pueden integrar al trabajo cotidiano en el aula.

Las secuencias de los capítulos del libro parten de situaciones en las que los niños se enfrentan a nuevos problemas, favoreciendo así la exploración y la búsqueda de soluciones tanto como la realización de procesos constructivos. En cada secuencia didáctica, se propone partir desde los conocimientos previos y se intenta lograr un acercamiento progresivo a los conocimientos matemáticos.

El trabajo sistemático, desde una secuencia de actividades o problemas, promueve organizar, una y otra vez, las estrategias de resolución, donde se pueden pensar las relaciones y generalizaciones que aparecieron en problemas similares trabajados anteriormente.

Los problemas presentan diferentes niveles de dificultad progresiva como también admiten diversidad de procedimientos para su resolución.

Se alternan las modalidades de trabajo: hay propuestas de trabajo individual, otras para hacer en pequeños grupos o en parejas y algunas para revolver colectivamente. Estas últimas cumplen la función de socializar y sistematizar los conocimientos.

Las situaciones planteadas en la serie **Luci Luciérnaga - Matemática** promueven a lo largo del primer ciclo:

- La confianza en las propias posibilidades para resolver problemas y formularse interrogantes.
- La disposición para defender los propios puntos de vista, considerar ideas y opiniones de otros, debatirlas y elaborar conclusiones.
- El uso de números naturales de una, dos y tres cifras a través de su designación oral y representación escrita para comparar cantidades y números.

- La identificación de regularidades en la serie numérica y el análisis del valor posicional en contextos significativos al leer, escribir, comparar números, y al operar con ellos.
- El reconocimiento y uso de las operaciones de adición y sustracción en situaciones problemáticas y con distintos significados.
- La realización de cálculos de sumas y restas adecuando el tipo de cálculo a la situación y a los números involucrados, y articulando los procedimientos personales con los algoritmos usuales.
- El uso progresivo de resultados de cálculos memorizados, y de las propiedades de la adición para resolver otros cálculos y problemas.
- La elaboración de preguntas y enunciados de problemas.
- El registro y la organización de datos en tablas y gráficos sencillos.
- El uso de las relaciones espaciales al interpretar y describir en forma oral y gráfica trayectos y posiciones de objetos y personas para distintas relaciones y referencias.
- El reconocimiento de figuras y cuerpos geométricos a partir de distintas características.
- La construcción y la reproducción de modelos contruidos de diferentes formas y materiales.
- La comparación y la descripción de figuras y cuerpos según sus características.
- La exploración de afirmaciones acerca de las características de las figuras y la argumentación sobre su validez.
- La estimación y la medición efectiva, y el cálculo de longitudes, capacidades y pesos, empleando unidades convencionales de uso frecuente.
- El uso del calendario para ubicarse en el tiempo y determinar duraciones.

LA SECUENCIA DIDÁCTICA DE LUCI LUCIÉRNAGA - MATEMÁTICA

La organización de los capítulos de **Luci Luciérnaga** responde a una secuencia didáctica diseñada para favorecer la construcción progresiva de conocimientos matemáticos significativos. Las propuestas promueven la resolución de problemas, el intercambio de ideas, la reflexión sobre los procedimientos utilizados y la participación activa de los estudiantes, entendiendo que aprender matemática implica explorar, argumentar, comunicar y validar estrategias.

- **APERTURA:** Cada capítulo se inicia con una doble página que presenta una secuencia de situaciones problemáticas vinculadas con el contenido a trabajar. Estas propuestas funcionan como punto de partida para despertar el interés, recuperar saberes previos, observar, analizar, jugar y formular las primeras hipótesis, favoreciendo una actitud activa frente al aprendizaje.
- **ACTIVIDADES:** A través de secuencias de problemas se desarrollan los ejes de Número y Operaciones, y de Geometría y Medida. Las actividades desafían a los niños a poner en juego estrategias ya conocidas, compararlas con las de sus compañeros y elaborar nuevos procedimientos, promoviendo la construcción gradual de conceptos matemáticos.
- **EN GRUPOS:** Son espacios especialmente destinados a la comunicación y la reflexión colectiva. En ellos, los estudiantes pueden opinar, argumentar, explicar procedimientos, escuchar diferentes puntos de vista e interpretar las producciones de otros. Estos momentos favorecen la construcción compartida del conocimiento y el desarrollo del lenguaje matemático.
- **LUCI JUEGA:** Los juegos ocupan un lugar central como recurso de aprendizaje. Proponen contextos significativos en los que los alumnos ponen en práctica conocimientos matemáticos mientras toman decisiones, anticipan resultados, elaboran estrategias y revisan procedimientos. Se utilizan diversos materiales, como tableros, dados, fichas, grillas, tablas, cartas y dinero, entre otros.

- **LUCI CALCULA:** La calculadora se incorpora como una herramienta al servicio del aprendizaje. Su uso permite explorar regularidades numéricas, analizar la formación de números, verificar resultados y contrastar procedimientos de cálculo mental o escrito, favoreciendo una comprensión más profunda de las relaciones matemáticas.
- **LUCI SABE:** A modo de repaso, al final de cada capítulo, se presentan problemas que retoman y refuerzan algunos de los recursos y conocimientos puestos en juego hasta el momento.
- **FICHAS RECORTABLES:** Al final de cada capítulo, se incluyen fichas recortables con actividades de repaso y consolidación. Estas propuestas recuperan los conocimientos y recursos trabajados a lo largo de la secuencia, ofreciendo nuevas oportunidades para afianzar los aprendizajes y registrar el trabajo en el cuaderno.

LOS JUEGOS EN EL AULA

Las situaciones de juego ofrecen un marco para favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos. Los juegos con cartas y los juegos con billetes y monedas suelen ser fáciles de implementar y permiten numerosas opciones para interpretar y comparar números; para componer y descomponer números en forma aditiva; para resolver situaciones que involucren diferentes significados de la suma y la resta, para realizar combinaciones de monedas y billetes para obtener un valor determinado, y para reconocer el valor posicional de las cifras de un número. Cuando los niños más aprenden la dinámica de los juegos, más avanzan en la resolución de los desafíos matemáticos que involucran.

A continuación, enumeraremos algunos juegos posibles.

CON BILLETES Y MONEDAS:

1- BILLETES ORDENADOS

El docente propone a sus alumnos que busquen una manera de ordenar todo el dinero que tienen. Cada uno debe explicar cómo lo ordenó y por qué. Después se puede sugerir que los ordenen de diferentes maneras.

2- ¿CÓMO LO PAGARÍAS?

Los chicos traen diarios y recortan avisos con precios. Deben armar con sus equipos de dinero el importe justo para comprarlo.

3- BUSCO CAMBIO

Jugando de a dos compañeros, deben solicitarse cambio por turnos y con condiciones. Por ejemplo, cambio de \$ 50 en billetes de \$ 10 y de \$ 5.

4- HACIENDO COMPRAS

La maestra hará en el pizarrón una lista de precios de artículos de un kiosco. Los niños, sentados de a dos, dramatizarán la compra de uno o dos artículos, para lo cual deberán seleccionar los billetes y monedas con que pueden pagarlo y calcular el vuelto en caso de ser necesario.

5- EN EL BANCO

Se puede jugar en grupos pequeños. Uno es el banquero (se puede ir rotando en el rol). El resto, por turnos, le debe solicitar un préstamo y verificar que se lo dé correctamente. Se pueden presentar situaciones a resolver, como falta de dinero o de cambio, en las que deberán ajustar el pedido a las posibilidades del cajero. Cuando se queda sin plata, otro compañero pasa a ocupar su lugar.

CON CARTAS:**1- LA GUERRA**

En pares, cada uno de los niños tendrá el mazo mezclado al azar, apilado y boca abajo. A la voz de “Uno, dos, tres, ¡ya!”, cada uno dará vuelta la carta de arriba de todo y el que tenga el número mayor retendrá ambas cartas y las apilará en un “pozo” a su derecha. Al terminarse las cartas de la mano, quien tenga mayor cantidad de cartas será el ganador.

2- LA ESCOBA

En pequeños grupos, uno de los jugadores mezcla dos mazos de cartas y reparte tres a cada uno. Coloca sobre la mesa cuatro cartas hacia arriba y cada uno de los participantes debe procurar sumar 15 puntos entre alguna de las cartas que tenga en la mano, sumada a otra/s que estén sobre la mesa. Gana quien haya juntado más cartas al terminar de repartir los dos mazos.

3- ¿MÁS O MENOS?

En pares, los jugadores tendrán delante de sí el mazo mezclado y boca abajo. Antes de dar vuelta las cartas, cada uno deberá decir “más” o “menos”, a continuación dará vuelta las dos cartas de arriba de su mazo y, si dijo “más”, deberá sumar sus valores, mientras que si dijo “menos”, deberá restarlos. Si el resultado es 5, 6, 7, 8, 9 o 10, el jugador se adjudica un punto; si no, coloca las cartas nuevamente en su mazo, al azar, entre las otras.

4- LA ESCALERITA

En grupos de tres, se juntan tres mazos, se mezclan, se reparten cuatro cartas a cada jugador y se coloca el resto del mazo boca abajo en el centro de la mesa y una de ellas dada vuelta hacia arriba, abriendo el “pozo”, junto al mazo. Cada jugador, por turnos, debe recoger una carta de la mesa y depositar otra que tenga en la mano, o bien la misma que recogió, en el pozo. El objetivo del juego es formar una escalera ascendente de cuatro cartas, y en función de ese objetivo, cada jugador seleccionará cuál es la carta que arroja al pozo. Gana quien logre formar primero la escalera. Este juego puede adaptarse a diferentes niveles de complejidad, variando la consigna según las posibilidades del grupo; por ejemplo: la escalera puede ser descendente, puede comenzar en un número determinado, puede ser solo de números pares, o de impares, etcétera.

ALGUNOS MODELOS DE ACTIVIDADES

Cuando se planifican problemas y cálculos para resolver mediante la escritura, es importante que la forma gráfica en que se presentan sea clara, directa, organizada y con espacios suficientes para completar los signos o para cálculos auxiliares de ser necesarios. Esta presentación debe permitir que visualmente se entienda de manera directa los pasos a seguir.

La tabla de números es un ejemplo de marco gráfico donde muchos niños tienden a completar los números de manera espontánea. Luego el aprendizaje se profundiza con la reflexión y el análisis de regularidades.

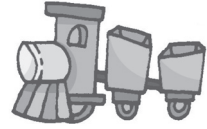
También en estas actividades es enriquecedor incluir las modalidades de trabajo diversas: propuestas de trabajo individual, para hacer en pequeños grupos o en parejas y algunas propuestas para revolver colectivamente.

El trabajo colectivo es también valioso para trabajar antes de un problema, intercambiando ideas de cómo abordar la actividad, y al finalizarla, para evaluar los procesos y sistematizar algunos procedimientos.

A continuación, ofrecemos una serie de actividades sencillas, a modo de ejemplo, que incluyen situaciones diversas:

- Problemas que permitan indicar una cantidad y evocarla sin que esté presente, así como determinar la posición de un número en una serie o lista sin necesidad de recorrerla íntegramente.
- Problemas que implican el análisis de las regularidades del sistema de numeración mediante la exploración tanto de la serie oral como de la escrita, que incluye la lectura, escritura y orden de los números.
- Problemas para trabajar la interpretación del valor de las cifras según la posición que ocupan.
- Problemas para que los niños comienzan a construir los diferentes significados de las operaciones con números naturales.
- Algunas actividades de geometría con figuras.
- Algunas actividades con medidas de longitud.

EL TREN DE LOS NÚMEROS



- DIBUJEN LOS ELEMENTOS QUE INDICAN LOS CARTELES.

5 FLORES	7 LÁPICES
3 MARIPOSAS	8 CAMELOS

- COMPLETEN LAS SERIES.

1		3	4		6	7		9	
11	12			15			18		20

Las actividades iniciales de Matemática para primer grado/año, como dibujar cantidades de objetos a partir de la lectura de números o completar series numéricas tienen como propósito relevar los conocimientos previos de los niños sobre los números y, al mismo tiempo, generar una primera instancia de trabajo en la que la intervención docente acompañe, oriente y promueva la participación de todos los niños, respetando los distintos puntos de partida.

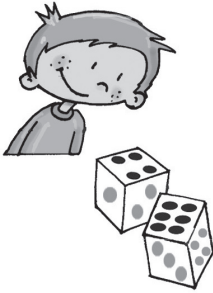
Antes de comenzar: ¿Qué creen que habrá que hacer en esta actividad? ¿Cómo podrían darse cuenta de cuántos objetos tienen que dibujar? ¿Qué números conocen?

Durante la actividad: ¿Cómo supiste cuántos objetos dibujar? ¿Cómo te diste cuenta de qué número faltaba en la serie? ¿Todos resolvieron la actividad de la misma manera? ¿Qué estrategias diferentes aparecieron?

Reflexión final: ¿Qué fue lo más fácil y qué les resultó más difícil? ¿Qué aprendimos hoy sobre los números? ¿Qué podemos hacer cuando no estamos seguros de cuál es el número que sigue?

JUEGO CON DADOS

- ANOTEN QUÉ PUNTAJE SACÓ CADA UNO.

ANA TOTAL: 	TOMI TOTAL: 
NICO TOTAL: 	FEDE TOTAL: 

- ¿HUBO ALGÚN EMPATE? _____
- ¿QUIÉN SACÓ EL PUNTAJE MÁS ALTO? _____
- DIBUJEN UNA JUGADA GANADORA.

Antes de resolver este tipo de actividades, pueden jugar en el aula a arrojar dos dados y calcular los puntajes.

Se puede realizar una **ronda de prueba** que todos puedan observar e intervenir con preguntas o consignas: ¿Es posible sacar cualquier número en los dados? ¿Pueden saber el puntaje de un dado sin contar los puntitos? Comparen los puntajes: ¿Quién obtuvo más? ¿Cómo lo saben? ¿Cuánto más obtuvo?

Si aparecen errores al contar los puntajes, se pueden tomar como instancias de reflexión, pidiendo que otros compañeros expliquen su manera de contar.

Durante el juego se les puede preguntar: ¿Qué número obtuviste al sumar los dos dados? ¿Cómo lo calculaste? ¿Quién ganó la ronda? ¿Qué número es mayor? ¿Cuánto le falta al número menor para alcanzar al mayor?

Al finalizar, pueden hacer una puesta en común para recuperar las estrategias más eficaces y conversar sobre los números que aparecieron con mayor frecuencia.

SUMAS PARA RECORDAR

- COMPLETEN LAS SIGUIENTES SUMAS.

SUMAR A 10

$10 + 1 = \underline{\quad}$

$10 + 2 = \underline{\quad}$

$10 + 3 = \underline{\quad}$

$10 + 4 = \underline{\quad}$

$10 + 5 = \underline{\quad}$

$10 + 6 = \underline{\quad}$

$10 + 7 = \underline{\quad}$

$10 + 8 = \underline{\quad}$

$10 + 9 = \underline{\quad}$

SUMAR IGUALES

$1 + 1 = \underline{\quad}$

$2 + 2 = \underline{\quad}$

$3 + 3 = \underline{\quad}$

$4 + 4 = \underline{\quad}$

$5 + 5 = \underline{\quad}$

$6 + 6 = \underline{\quad}$

$7 + 7 = \underline{\quad}$

$8 + 8 = \underline{\quad}$

$9 + 9 = \underline{\quad}$

$10 + 10 = \underline{\quad}$

$11 + 11 = \underline{\quad}$

$20 + 20 = \underline{\quad}$

Las actividades destinadas a resolver sumas que dan 10 y sumas de iguales tienen como propósito favorecer la construcción de **repertorios básicos de cálculo**. Se espera que los alumnos comiencen a reconocer y memorizar progresivamente estas combinaciones numéricas para utilizarlas como apoyo en la resolución de otros cálculos, evitando recurrir siempre al conteo. Durante la resolución, conviene favorecer la comparación de procedimientos y la explicitación de las estrategias utilizadas.

El docente puede intervenir con preguntas tales como:

¿Cómo encontraste el resultado? ¿Podés resolverlo sin contar desde el uno?

¿Conocés otra suma que dé el mismo resultado?

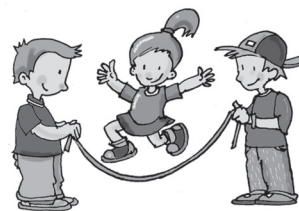
¿Qué observás en las sumas de números iguales?

Si ya sabés cuánto es $5 + 5$, ¿cómo puede ayudarte para resolver $5 + 6$?

¿Qué cálculo te resultó más fácil? ¿Por qué?

¿Hay algún resultado que ya recuerdes de memoria?

COMPLETAR TABLAS



- COMPLETEN LA TABLA CON NÚMEROS MAYORES Y MENORES DONDE CORRESPONDA. MIREN EL PRIMER EJEMPLO.

MENOR	NÚMERO	MAYOR
3	5	8
	8	
	12	
	15	
	18	

- COMPLETEN LA TABLA CON EL NÚMERO ANTERIOR Y POSTERIOR DE CADA UNO. MIREN EL PRIMER EJEMPLO.

ANTERIOR	NÚMERO	POSTERIOR
4	5	6
	8	
	12	
	15	
	18	

Las actividades de comparación y orden de números permiten que los alumnos profundicen la comprensión de las relaciones entre los números.

Es importante incentivar a los alumnos a resolver las consignas explicando sus procedimientos, evitando que las respuestas se limiten a señalar un resultado.

Durante la puesta en común, resulta valioso recuperar las distintas estrategias empleadas y favorecer la reflexión a través de preguntas orientadoras.

¿Cómo supiste cuál es el número mayor? ¿Cuál es el menor? ¿En qué te fijaste?

¿Qué número viene justo antes? ¿Y cuál viene justo después? ¿Cómo podrías comprobar tu respuesta?

¿Qué te ayuda más: contar, mirar la tabla de números o pensarlo?

¿Todos encontraron la respuesta de la misma manera?

MAYORES, MENORES, IGUALES

- PINTEN EN CADA FICHA, CON ROJO, LOS NÚMEROS MAYORES; CON VERDE, LOS MENORES, Y CON AZUL, LOS IGUALES.

5	3	7	6	5	8
8	4	4	4	2	8
1	0	4	8	7	3
9	8	6	2	5	5
2	2	8	3	0	0

- COMPLETEN LAS FICHAS SEGÚN LA INDICACIÓN DE CADA FILA.

UN NÚMERO MAYOR

5

8

UN NÚMERO IGUAL

7

3

UN NÚMERO MENOR

4

9

EL CUADRO DE NÚMEROS

- ESCRIBAN LOS NÚMEROS DE LA COLUMNA Y DE LA FILA QUE ESTÁN EN COLOR.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90	91	92	93	94	95	96		98	99

El **cuadro de números** constituye un valioso recurso para que los alumnos exploren las relaciones entre los números y avancen en el conocimiento del sistema de numeración. A través de su observación y análisis, pueden identificar regularidades y establecer relaciones como el anterior y el posterior de un número, así como reconocer cuál es mayor o menor entre dos números.

Es importante que el docente promueva la exploración antes de ofrecer respuestas, alentando a los alumnos a justificar cómo encontraron cada número. Durante la actividad, conviene formular preguntas que orienten la búsqueda de regularidades.

¿Cómo encontraste el número anterior? ¿Y el posterior?

¿Qué ocurre si avanzás un casillero? ¿Y si retrocedés?

¿Cuál de estos dos números es mayor? ¿Cómo te diste cuenta?

¿Qué pistas te da la tabla para encontrar un número sin contarlos todos?

¿Qué regularidades observás en la disposición de los números?

¿Podrías explicar tu estrategia a un compañero?

UNA VUELTA DE LOTERÍA

- PINTEN, EN ESTOS CARTONES DE LOTERÍA, LOS NÚMEROS QUE SALIERON.

DOCE - TREINTA - CUARENTA Y UNO - TRES
 SETENTA Y OCHO - SETENTA Y DOS - OCHENTA Y SEIS
 SESENTA Y CINCO - ONCE - VEINTICINCO - QUINCE
 TREINTA Y SEIS - OCHENTA Y CUATRO - CINCUENTA Y DOS

	11		30				72	
3		25		41				86
	18		36			69		

1			30		52			81
	15							84
7		28				69	78	

Las loterías constituyen un **recurso lúdico** que favorece el reconocimiento y la lectura de los números en un contexto más natural. A medida que los alumnos buscan el número mencionado en sus cartones, fortalecen la identificación de la escritura numérica, la atención y la rapidez para localizarlo.

También se puede variar la modalidad del juego: nombrar los números oralmente, mostrarlos en tarjetas o describirlos mediante pistas (por ejemplo: “es el número que viene después del 14” o “es mayor que 16 y menor que 18”). En el caso de la actividad de esta página, primero deben leer el número escrito en letras para luego encontrarlo en las tarjetas.

Durante el juego, se les puede preguntar: ¿Cómo supiste que era ese y no otro? ¿Hay algún número de tu cartón que sea mayor (o menor) que el que salió? ¿Qué pistas podrías dar para que un compañero descubra un número sin decirlo? ¿Qué estrategia te ayudó a encontrar los números más rápido?

UNA RONDA DE PROBLEMAS

1. MARTÍN OBSERVA EN EL ESTACIONAMIENTO DEL MERCADO: HAY 3 AUTOS GRISES, 2 BLANCOS Y 5 AZULES. ¿CUÁNTOS AUTOS HAY?

2. ESTA SEMANA, LA SEÑO ABRIÓ UNA CAJA CON 12 TIZAS DE COLORES Y USÓ 6. ¿CUÁNTAS LE QUEDAN EN LA CAJA?

3. MARTINA COMPRÓ EN EL KIOSCO EL DIARIO A \$ 9 Y GOLOSINAS POR \$ 4. ¿CUÁNTO DINERO GASTÓ?

SI PAGÓ CON \$ 20, ¿CUÁNTO DINERO LE DIERON DE VUELTO?

4. JULI TENÍA \$ 25 AHORRADOS Y LA ABUELA LE REGALÓ \$ 20. ¿CUÁNTO DINERO TIENE AHORA?

5. DE UNA CAJA DE 24 TIZAS, SE USARON 6. ¿CUÁNTAS TIZAS QUEDAN EN LA CAJA?

MÁS Y MÁS PROBLEMAS

1. EN UNA ESCUELA, COMPRARON DOS PAQUETES DE 12 FIBRAS 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 \$ 35 Y SU ABUELO LE REGALÓ \$ 15. ¿CUÁNTO DINERO TIENE AHORA?

La resolución de problemas ofrece oportunidades para comprender los distintos significados de las operaciones en situaciones cercanas. Es importante que las consignas incluyan problemas variados que involucren sentidos de agregar, quitar, reunir, comparar y completar cantidades.

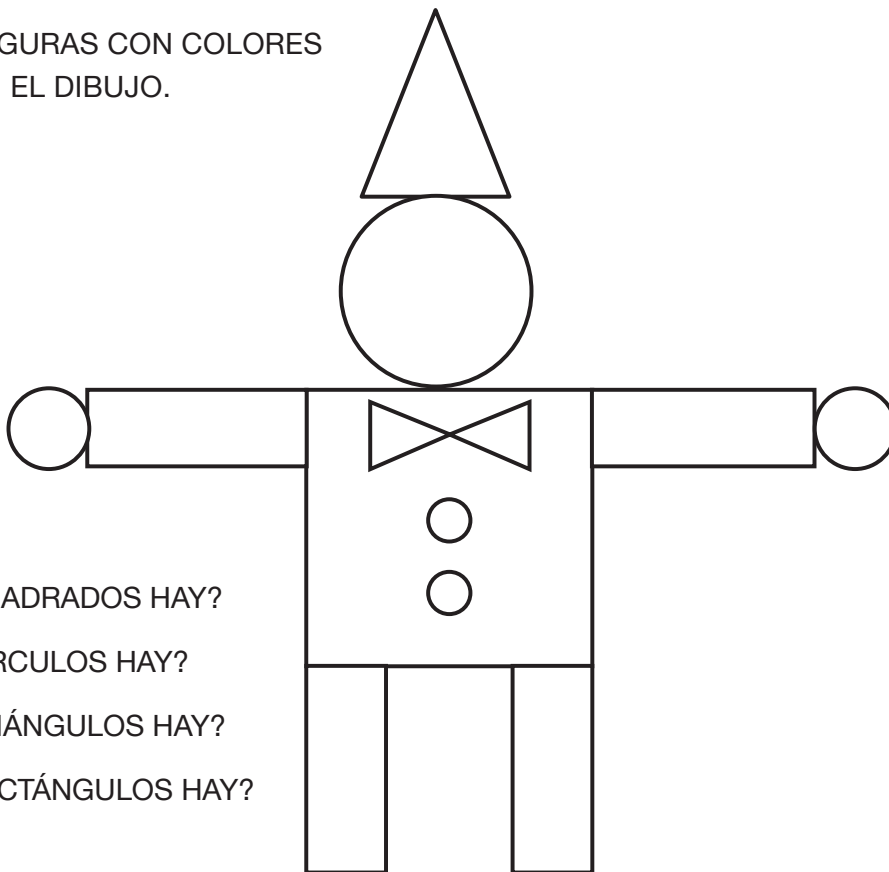
Antes de comenzar, se puede trabajar entre todos la comprensión de la situación y que los alumnos expliquen qué ocurre en el problema y qué información necesitan para resolverlo. Se los puede orientar con preguntas como ¿Qué está pasando en el problema? ¿Qué datos nos brinda la situación? ¿Qué tenemos que averiguar? ¿Conviene sumar o restar? ¿Por qué?

Durante la resolución, es interesante observar los distintos procedimientos, como el uso de dibujos, marcas, conteo, material concreto o cálculos mentales.

En la puesta en común, podrán recuperar las diferentes formas de resolver, compararlas y reflexionar sobre cuáles resultan más eficientes en cada situación. Algunas preguntas para esta instancia pueden ser: ¿Cómo resolviste el problema? ¿Podrías explicarle tu estrategia a un compañero? ¿Existe otra forma de llegar al mismo resultado?

UN PAYASO CON FIGURAS

- PINTEN LAS FIGURAS CON COLORES Y COMPLETEN EL DIBUJO.



- RESPONDAN:

¿CUÁNTOS CUADRADOS HAY?

¿CUÁNTOS CÍRCULOS HAY?

¿CUÁNTOS TRIÁNGULOS HAY?

¿CUÁNTOS RECTÁNGULOS HAY?

El trabajo en el aula con las **figuras geométricas** puede realizarse a partir de la observación, la exploración y la comparación de sus características, al mismo tiempo que se va incorporando el lenguaje apropiado para su designación.

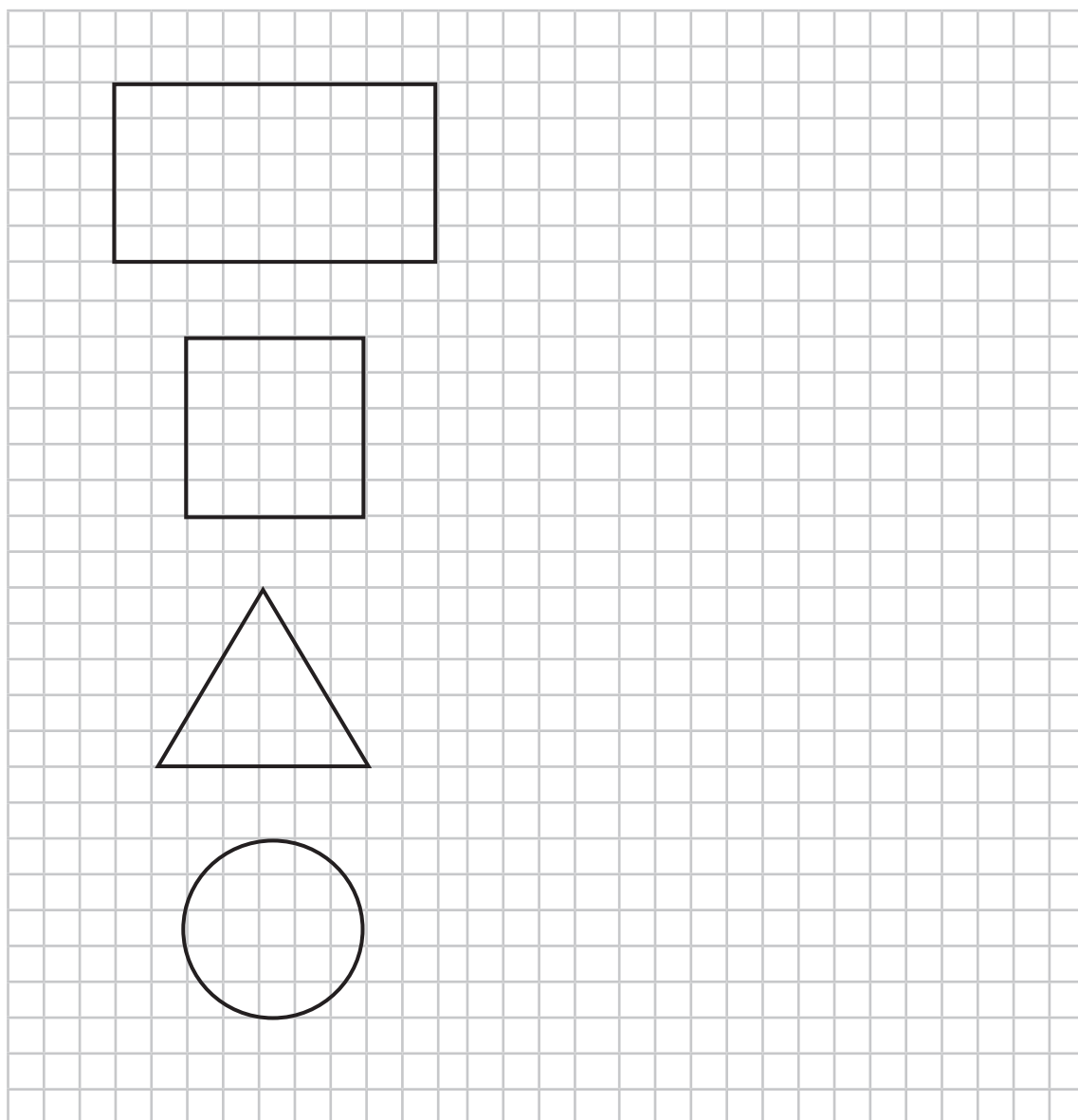
Las actividades de clasificación, descripción, construcción y composición de figuras utilizando diversos materiales, como bloques, tangram, geoplano o papel favorecen el conocimiento de las figuras y de sus características.

El docente puede promover el uso progresivo de vocabulario específico para nombrar las partes de las figuras (lados, vértices, curvas, rectas) y generar espacios de intercambio para que los alumnos expliquen los criterios que utilizan para establecer semejanzas y diferencias entre ellas.

También resulta valioso vincular las figuras geométricas con objetos del entorno y reconocer sus propiedades en situaciones cotidianas, consolidando una comprensión cada vez más profunda de los conceptos geométricos.

A COPIAR LAS FIGURAS

- PINTEN LAS FIGURAS Y CÓPIENLAS AL LADO PARA QUE QUEDEN IGUALES. PUEDEN USAR LA REGLA.



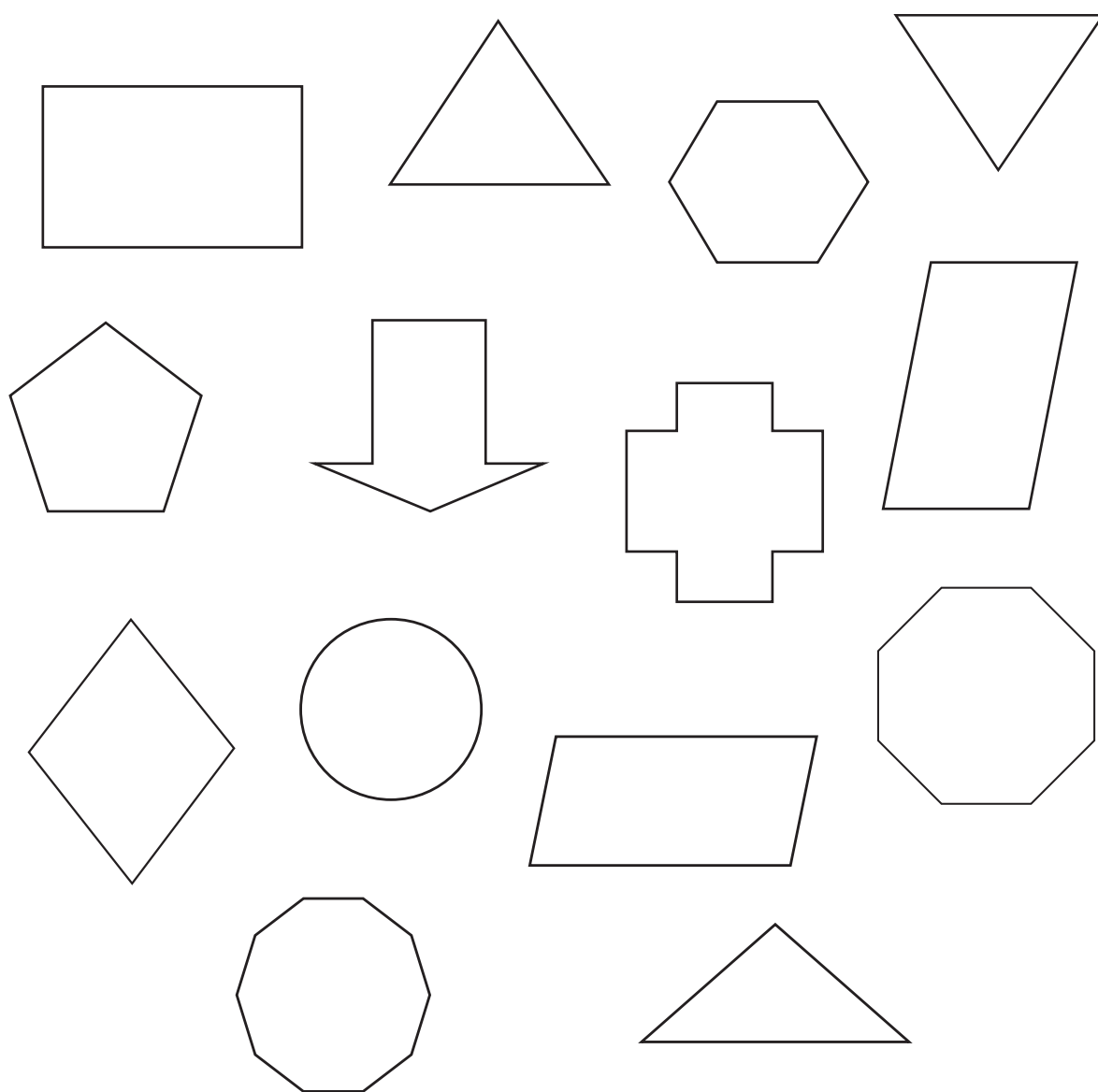
- ¿CÓMO HICIERON PARA COPIAR LAS FIGURAS Y QUE QUEDEN IGUALES?

.....

.....

FIGURAS Y COLORES

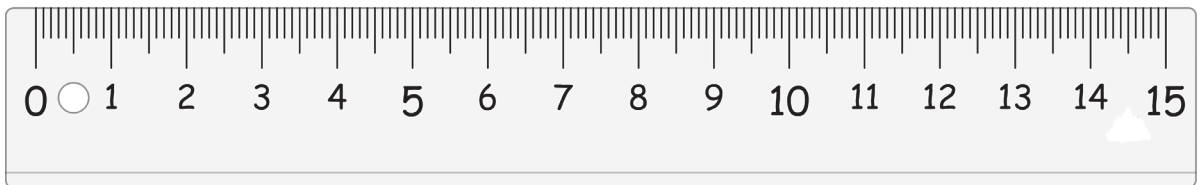
- PINTEN DE ROJO LAS FIGURAS QUE TIENEN MÁS DE 3 LADOS Y MENOS DE 6 LADOS.
- PINTEN DE AZUL LAS FIGURAS QUE TIENEN TRES LADOS IGUALES.
- PINTEN DE AMARILLO LAS FIGURAS QUE TIENEN MÁS DE 5 LADOS.



A MEDIR

- BUSQUEN ALGUNA MANERA DE MEDIR EL LARGO DE ESTOS OBJETOS.

1. LA REGLA DE MARTINA.



2. EL LÁPIZ DE JUANA.



- ¿ES MÁS LARGO EL LÁPIZ O LA REGLA?
- ¿CÓMO LO SABEN?
- ¿CON QUÉ MIDIERON ESTOS OBJETOS?
- ¿QUÉ SIGNIFICA MEDIR?

Las actividades de **medida** en primer grado tienen como propósito que los alumnos comiencen a comparar, estimar y medir distintas magnitudes en situaciones significativas. Antes de introducir unidades de medida convencionales, es importante ofrecer experiencias de comparación directa y de medición con unidades no convencionales, como palitos, bloques, pasos, cintas o las propias manos, para que los niños comprendan qué significa medir. Luego pueden incorporar la regla y conocer otros instrumentos.

Se pueden incluir situaciones de exploración para anticipar, comprobar y comunicar sus resultados, favoreciendo el intercambio de ideas. También se puede estimar antes de medir y reflexionar sobre la necesidad de utilizar una misma unidad para obtener resultados comparables.

Estas experiencias contribuyen al desarrollo del razonamiento matemático y preparan a los alumnos para el uso posterior de las unidades convencionales de medida.

ORIENTACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN

La siguiente planificación está armada a partir de la propuesta de libro **Luci Luciérnaga 1 - Matemática**. Aquí se especifican los contenidos abordados en cada página, los objetivos específicos de cada propuesta y algunas actividades posibles. La idea es que sea una orientación flexible para que cada docente pueda adecuarla a su dinámica de trabajo en el aula.

CAPÍTULO 1. LOS NÚMEROS ESTÁN EN TODAS PARTES				
PERÍODO ESTIMADO: DESDE 1 DE ABRIL HASTA EL 15 DE MAYO	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 6 Apertura Los números están en todas partes	APERTURA Función social de los números. Portadores numéricos cotidianos en distintos soportes y formatos.	Reconocer los números en diferentes contextos y en diferentes funciones dentro de su uso social.	Conversar acerca de la función de los números que ven a diario en las calles, en el hogar o en la escuela. Identificar distintos lugares de donde los números tienen una funcionalidad.
	Página 8 Nos presentamos	Función social de los números. Su uso para registrar datos personales.	Reconocer y usar números naturales, en su designación oral y representación escrita.	Explorar diferentes contextos y funciones de los números: anotar fechas de nacimiento, direcciones, números de teléfono necesarios de ser guardados.
	Página 10 Amigos que cuentan	Número. Conteo y orden en la serie numérica.	Utilizar el conteo para armar una colección de objetos, para comparar colecciones de objetos y para determinar posiciones en una serie utilizando diversas estrategias.	Averiguar edades contando los dedos de las manos., Contar luciérnagas en diferentes árboles y establecer dónde hay más. Pintar la cantidad de imágenes que se indican con un número.
	Página 12 El calendario nos cuenta	Identificación y registro de información numérica relativa a días, años y meses.	Utilizar el calendario para referirse a unidades de tiempo (día, semana, mes), ubicar acontecimientos y determinar duraciones.	Contar los meses en el calendario. Ubicar fechas en el calendario. Completar los números que faltan en un mes.
	Páginas 14 Juegos con cartas	Estrategias de conteo y de comparación de cantidades. Lectura de números.	Resolver cálculos sencillos utilizando conteo de objetos, dibujos, sobreconteo o cálculo mental. Comparar cantidades.	Jugar con cartas de 1 al 10 estableciendo la de mayor puntaje. Calcular el puntaje de a dos cartas. Registrar puntajes pintando cuadros en una grilla.
	Página 16 ¡Feliz cumpleaños!	Situación lúdica de conteo y escritura de números. Orden en la serie numérica.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Responder preguntas en relación a una imagen que requieren de contar y comparar cantidades. Pintar las cantidades indicadas con un número. Leer números del 1 al 10 para resolver consignas con colores.

CAPÍTULO 2. EL BARRIO DE LUCI				
PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 15 DE MAYO HASTA EL 20 DE JUNIO	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 22 El barrio de Luci	APERTURA Función social de los números.	Reconocer los números en diferentes contextos y en diferentes funciones dentro de su uso social.	Analizar los números disponibles en una situación contextualizada de una panadería: horarios, precios, cantidades, balanza. Comparar cantidades a partir de la imagen.
	Página 24 Los números hasta el 20	Producción, interpretación y orden de números escritos.	Identificar diferentes usos de los números. Reconocer y usar números naturales, en su designación oral y representación escrita.	Resolver situaciones de conteo de colecciones. Producir e interpretar registros escritos a partir de las distintas situaciones de conteo.
	Página 26 Hora de jugar	Noción de cantidad. Aproximación a la suma.	Resolver problemas de suma y resta que involucren unir dos cantidades. Resolver cálculos sencillos utilizando conteo de objetos, dibujos o cálculo mental.	Jugar con dados y resolver problemas de sumas con dados. Comparar cantidades. Registrar los puntajes anotando los números convencionales.
	Página 28 Situaciones para pensar y resolver	Operaciones, problemas y cálculos de cantidades.	Resolver problemas de suma y resta que involucren unir dos cantidades. Elaborar estrategias propias para sumar o restar, por medio de diversos procedimientos.	Completar una serie numérica hasta el 20. Realizar sumas a partir de imágenes y comparar las cantidades. Ordenar canastos según la cantidad de elementos en cada uno. Buscar estrategias para sumar precios.
	Página 30 Descubriendo a Luci	Espacio. Descripción de relaciones espaciales y de recorridos.	Resolver problemas que involucren la comunicación de la ubicación de personas y objetos en el espacio.	Indicar relaciones espaciales: cerca, lejos, delante, detrás, entre, a la izquierda, etc. Marcar un recorrido de un punto a otro en un plano. Trazar recorridos alternativos.
	Página 32 Luci avanza y retrocede	Avances en la serie numérica a partir de diferentes operaciones.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Participar de un juego tipo oca, con avances y retrocesos en el tablero, según la casilla en la que caiga la ficha de cada jugador.
	Página 34 ¿Cómo funciona?	Exploración de una calculadora.	Usar la calculadora para anticipar y verificar resultados, para explorar y para buscar regularidades.	Investigar cómo funciona la calculadora: prenderla y apagarla, aprender a escribir y borrar números, escribir números de una y dos cifras. Conversar acerca de su funcionalidad.

CAPÍTULO 3. LA RESERVA NATURAL

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 20 DE JUNIO HASTA EL 10 DE AGOSTO	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 40 La reserva natural	APERTURA Situaciones contextualizadas en una reserva natural: lectura de plano y conteo de especies.	Resolver situaciones de conteo de colecciones de objetos con estrategias de organización de los elementos a contar.	Conversar sobre la información en un plano y sobre el contexto de la reserva natural. Contar plantas y comparar cantidades. Sumar especies y mostrar los procedimientos.
	Página 42 Un álbum de figuritas	Reconocimiento y ubicación de números en la serie numérica.	Identificar regularidades en la serie numérica oral y escrita de números de igual o diferente cantidad de cifras.	Completar los números que faltan en una serie. Deducir los números ocultos detrás de las figuritas pegadas en un álbum. Tachar números de figuritas en una grilla.
	Página 44 El orden de los números	Sistema de numeración. Orden en la serie numérica. Escrituras numéricas.	Reconocer algunas características de la organización del sistema decimal de numeración.	Completar números en series hasta el 40. Buscar errores en una argumentación. Buscar y corregir errores en una grilla de números.
	Página 45 Tarjetas para jugar	Sistema de numeración y operaciones. Cálculos de suma. Composición aditiva de números.	Resolver problemas de adición y resta que involucren unir dos o más cantidades. Usar los signos convencionales.	Formar números a partir de sumas los valores que indican en tarjetas. Jugar con las tarjetas físicas de los recortables y luego resolver los problemas aditivos.
	Página 46 La reserva y sus problemas	Estrategias y procedimientos variados para resolver problemas.	Utilizar diversos procedimientos personales para resolver problemas de suma y resta.	Reconocer y usar la operación de adición en situaciones problemáticas.
	Página 47 ¡A sumar!	Sistema de numeración y operaciones. Repertorio de cálculos de suma.	Utilizar las estrategias de cálculo más adecuadas según los números involucrados.	Identificar qué sumas dan un resultado determinado. Armar sumas que den un resultado determinado.
	Página 48 Las figuras y sus partes	Geometría: identificación de figuras según sus características.	Reconocer figuras (triángulo, cuadrado, rectángulo) e identificar sus elementos: lados y vértices.	Clasificar figuras por su forma y su nombre. Establecer semejanzas y diferencias. Contar lados y vértices.
	Página 49 Construir figuras	Construcción y copiado de figuras.	Construir y reproducir representaciones gráficas de diferentes figuras.	Dibujar figuras según las indicaciones dadas. Copiar figuras en una cuadrícula, usando la regla.
	Página 50 El carpincho a su refugio	Avances y retrocesos en la serie numérica hasta el 50.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Jugar en un tablero a avanzar o retroceder según el casillero alcanzado. Realizar cálculos a partir de posibles jugadas. Completar una tabla de puntos de partida y de llegada según el puntaje obtenido.
	Página 52 Hacer cálculos en la calculadora	Estrategias y procedimientos variados para calcular.	Usar la calculadora para proporcionar diferentes recursos de cálculo.	Investigar cómo funciona la calculadora, usarla para resolver cálculos, problemas de suma y resta, y verificar resultados.

CAPÍTULO 4. A TOMAR MEDIDAS

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 10 DE AGOSTO HASTA EL 17 DE SEPTIEMBRE	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 58 A tomar medidas	APERTURA Medidas de longitud. Uso de la regla como instrumento para medir.	Diferenciar distintas magnitudes y elaborar estrategias de medición con distintas unidades en situaciones problemáticas.	Explorar la regla y cómo y dónde es conveniente usarla. Medir y comprobar si es correcta la longitud indicada en diferentes tiras. Buscar y medir útiles personales.
	Página 60 Un juego para llegar a 100	Sistema de numeración y su relación con la suma.	Resolver problemas, por medio de diversos procedimientos, que involucren a la suma en el sentido de avanzar y a la resta en el sentido de retroceder.	Jugar en una tabla de números hasta el 100 avanzando y retrocediendo según las tarjetas que saquen al azar. Resolver problemas de avances y retrocesos en la grilla.
	Página 62 A descubrir sumas	Diferentes cálculos de sumas y restas. Repertorio de cálculos. Estrategias de cálculo mental.	Construir repertorios de cálculos mentales de suma y resta.	Completar tablas sumando y restando 1 a un número, y sumando y restando 10 al mismo número. Escribir cálculos que den el mismo resultado que uno dado.
	Página 63 El doble para ganar	Operaciones. Problemas y cálculos de dobles.	Utilizar las estrategias de cálculo más adecuadas según los números involucrados.	Tirar un dado y tachar el número que sea el doble del número que sacaron. Resolver sumas de iguales y reflexionar sobre su relación con el doble de un número.
	Página 64 Los problemas y los cálculos	Diferentes problemas de suma y resta. Lectura comprensiva de enunciados.	Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas.	Leer un enunciado y determinar qué cálculo permite resolver la situación. Reflexionar sobre los problemas. Deducir un número a partir de las pistas dadas.
	Página 66 Permiso para copiar	Copia de series de figuras regulares combinadas.	Utilizar la regla para copiar figuras que contienen cuadrados, triángulos y/o rectángulos.	Copiar diseños que combinan figuras y colores. Continuar y diseñar guardas geométricas. Describir oralmente una combinación de dos figuras para que otro pueda dibujarlas.
	Página 68 Tiro al blanco	Componer y sumar números en contexto de juego. Sistema de numeración y operaciones. Composición aditiva de un número.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Jugar al tiro al blanco con puntajes de 1 al 50, para luego sumarlos. Calcular puntajes a partir de imágenes. Resolver problemas con puntajes alcanzados.
	Página 70 Calculando	Estrategias y procedimientos variados para calcular.	Usar la calculadora para resolver cálculos, problemas de suma y resta, y verificar resultados.	Investigar cómo funciona la calculadora para resolver sumas. Usarla para comprobar los resultados de cálculos resueltos mentalmente.

CAPÍTULO 5. JUGANDO AL SUPERMERCADO

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 17 DE SEPTIEMBRE HASTA EL 22 DE OCTUBRE

En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
Página 76 APERTURA Jugando al supermercado	Diferentes problemas que permitan el conocimiento del sistema monetario en su uso cotidiano.	Realizar combinaciones de monedas y billetes para obtener un valor determinado. Utilizar diversos procedimientos personales para resolver problemas de suma y resta.	Completar carteles de precios a partir de su designación escrita en palabras. Establecer con qué billetes y monedas se puede alcanzar, exactamente, un valor determinado.
Página 78 Problemas en el supermercado	Diferentes problemas de suma y resta. Composición aditiva de los números.	Realizar sumas y restas en el contexto del dinero. Resolver problemas que involucran armar y desarmar números representados en precios.	Componer un valor a partir de billetes y monedas y verificar si alcanza para comprar determinados productos. Decidir con qué dinero pagar un producto determinado. Escribir como suma la agrupación de billetes y monedas que conforman un precio.
Página 80 Restas en juego	Diferentes problemas de sumas y restas. Repertorio de cálculos. Estrategias de cálculo para la resta.	Seleccionar estrategias de cálculo de suma y resta, de acuerdo con la situación y los números involucrados.	Compartir estrategias diversas para restar una cantidad a otra. Resolver problemas de restas con diferentes enunciados y significados.
Página 82 Lotería de sumas y restas	Números y operaciones. Repertorio de cálculos. Cálculo mental. Uso de cálculos conocidos para resolver otros.	Seleccionar estrategias de cálculo de suma y resta, de acuerdo con la situación y los números involucrados.	Completar cartones de lotería que contienen un resultado eligiendo entre diferentes fichas de sumas y restas. Componer números a partir de fichas de sumas.
Página 84 Instrumentos para medir	Medida: cálculo y estimación de longitudes. Comparación de longitudes.	Resolver problemas que impliquen medir y comparar longitudes. Utilizar de instrumentos de uso social para la medición de longitudes con unidades convencionales (regla, cinta métrica)	Seleccionar unidades de medida para comparar longitudes. Identificar qué instrumentos son los más adecuados para realizar diferentes mediciones. Medir objetos del aula y comparar sus medidas.
Página 86 Jugamos al sapo	Composición y sumas de números en contexto de juego. Sistema de numeración y operaciones. Composición aditiva de un número.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Jugar al Sapo con diferentes puntajes, para luego sumarlos o restarlos. Completar tablas de puntajes. Analizar partidas para verificar puntajes.
Página 88 A calcular	Uso de la calculadora. Estrategias y procedimientos variados para calcular.	Usar la calculadora para anticipar y verificar resultados, para explorar y para buscar regularidades.	Comprobar con la calculadora si diferentes cálculos dan un mismo resultado. Anticipar las teclas que se deben apretar para diferentes operaciones.

CAPÍTULO 6. ¡EXCURSIÓN AL MUSEO!

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 22 DE OCTUBRE HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 94 APERTURA ¡Excursión al museo!	Números y operaciones. Dobles y mitades.	Construir repertorio de cálculos de dobles y mitades de números sencillos.	Resolver problemas que impliquen calcular el doble o la mitad de una cantidad.
	Página 96 Cálculos que ayudan	Relaciones entre cálculos y estrategias de suma y resta. Estimación de resultados.	Seleccionar estrategias de cálculo de suma y resta, de acuerdo con la situación y los números involucrados.	Analizar formas diferentes de resolver sumas de números de dos cifras. Completar tablas con la estrategia de descomposición de los números para sumar. Componer números a partir de pistas de dobles y mitades.
	Página 98 Ronda de problemas	Diferentes problemas de dobles y mitades. Lectura comprensiva de enunciados.	Construir repertorio de cálculos de dobles y mitades de números sencillos. Explorar problemas donde se repiten grupos de igual cantidad de elementos y situaciones de reparto.	Resolver problemas que impliquen calcular el doble o la mitad de una cantidad. Completar tablas de dobles y mitades.
	Página 100 Otra vuelta de lotería	Producción e interpretación de los números escritos. Estrategias de anticipación de resultados de sumas y restas.	Seleccionar estrategias de cálculo de suma y resta, de acuerdo con la situación y los números involucrados.	Establecer relaciones entre los nombres de los números y sus escrituras. Completar cartones de lotería que contienen una suma o una resta eligiendo entre diferentes fichas de resultados. Armar un cartón de sumas a partir de los resultados dados.
	Página 102 Cuerpos y objetos	Reconocimiento de cuerpos geométricos a partir de su forma y de sus distintas características.	Identificar cuerpos geométricos considerando algunas de sus características y de sus elementos: lados y caras iguales o diferentes, cantidad de lados y de vértices.	Resolver problemas que requieren la descripción y la identificación de cuerpos geométricos. Identificar el parecido de formas de objetos cotidianos con diferentes cuerpos geométricos.
	Página 104 El juego del emboque	Componer y sumar números en contexto de juego. Sistema de numeración y operaciones. Composición aditiva de un número.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Jugar a embocar tapitas en cajas de 10 y de 1 puntos respectivamente, para luego sumar los puntajes. Dibujar posibles jugadas para alcanzar una cantidad determinada de puntos.
	Página 106 Sumando iguales	Composición aditiva de los números.	Usar la calculadora para anticipar y verificar resultados, para explorar y para buscar regularidades.	Armar un número a partir de repetir dos veces otro número. Desarmar un número en decenas y unidades. Volver a componerlo a partir de sumas.

EL PROCESO DE EVALUACIÓN EN MATEMÁTICA

La evaluación constituye una herramienta para mejorar la enseñanza y favorecer aprendizajes más profundos y significativos. Además de centrarse en los logros de los estudiantes, debe considerar la pertinencia de los recursos y ajustes implementados, revisándolos y reformulándolos cuando los cambios en los contenidos, las actividades o las necesidades de los estudiantes así lo requieran.

En Matemática, debe contemplar tanto los contenidos específicos como los procedimientos propios de la disciplina, tales como la resolución de problemas, la argumentación, la comunicación o la validación de resultados. Su propósito es conocer los avances de los estudiantes para orientar las decisiones pedagógicas y acompañar las trayectorias escolares.

La evaluación puede desarrollarse en distintos momentos del proceso de enseñanza.

La **evaluación inicial** permite identificar los conocimientos previos, las habilidades ya consolidadas y aquellos aspectos que requieren ser reforzados. El libro **Luci Luciérnaga 1** cuenta con una apertura a doble página diseñada para repasar estos conocimientos. Aquí también agregamos una propuesta.

La **evaluación durante el proceso** posibilita analizar cómo evolucionan los aprendizajes, identificar estrategias utilizadas por los estudiantes y valorar la comprensión alcanzada respecto de los contenidos trabajados. Como apoyo para esta instancia, al final de cada capítulo del libro se presenta una propuesta de evaluación.

Como las habilidades matemáticas pueden desarrollarse tanto de manera grupal como individual, es posible combinar ambas modalidades de evaluación, garantizando en cada etapa los apoyos y ajustes que cada estudiante necesite.

Algunas estrategias posibles para la evaluación pueden ser la resolución de problemas matemáticos que permitan evaluar habilidades específicas, la recuperación de conceptos fundamentales o la autoevaluación y la reflexión sobre los propios aprendizajes.

Durante las clases, resulta fundamental que el docente observe las producciones de los estudiantes, formule preguntas, solicite explicaciones y promueva la justificación de procedimientos. En el libro se presenta este tipo de propuestas en el apartado Intercambios que promueve interacciones para registrar las participaciones orales, las preguntas, las argumentaciones y las formas de validación utilizadas por los estudiantes, ya que constituyen evidencias relevantes de aprendizaje.

En Matemática, los **errores** pueden explicarse como manifestaciones de conocimientos o estrategias que resultaron válidas en otros contextos. En este sentido, el error constituye una fuente de información para comprender cómo piensan los estudiantes y se transforma en una oportunidad para la construcción de nuevos aprendizajes. Reconocer y analizar los errores favorece una actitud reflexiva sobre lo que se sabe y lo que aún es necesario aprender.

Dentro del proceso pedagógico es necesario definir previamente qué se evaluará, con qué finalidad y mediante qué herramientas se obtendrá la información. El registro sistemático de esta información permite valorar los aprendizajes alcanzados y realizar ajustes en las propuestas de enseñanza.

PARA EVALUAR EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

Aquí proponemos algunos de los aprendizajes que consideramos necesario evaluar y, también, algunos modelos de evaluación para distintas etapas en el año, que solo se ofrecen a modo de ejemplo.

- Resuelve situaciones correspondientes a diferentes significados de la adición y la sustracción de números naturales.
- Resuelve problemas ligados a la interpretación de números representados en el sistema de numeración decimal, identificando regularidades.
- Realiza diferentes procedimientos para calcular sumas y restas.
- Calcula en forma mental, escrita y con calculadora, para dar resultados exactos y aproximados de sumas y restas de números de una y dos cifras.
- Reconoce figuras planas como circunferencias, círculos, triángulos y cuadriláteros, y realiza construcciones con regla y en papel.
- Mide longitudes, capacidades y pesos, y los expresa utilizando unidades de uso habitual.
- Logra confianza en las propias posibilidades para resolver problemas y formularse interrogantes.
- Logra disposición para defender los propios puntos de vista, considerar ideas y opiniones de otros, debatirlas y elaborar conclusiones.
- Utiliza instrumentos y estrategias para calcular.
- Emplea instrumentos y estrategias para medir.
- Realiza construcciones geométricas empleando procedimientos e instrumentos.
- Usa sistemas de referencia para ubicar puntos en el plano.

LA EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación inicial es un recurso que se emplea al comienzo de un período de enseñanza para relevar información sobre los saberes, conocimientos, estrategias, intereses y experiencias previas de los estudiantes. Esta información constituye un insumo para orientar y ajustar las decisiones didácticas y la planificación de la enseñanza.

En este sentido, se sugieren las siguientes orientaciones para su implementación:

- Recuperar los saberes construidos previamente. La evaluación inicial busca identificar qué conocimientos, estrategias y formas de razonar han desarrollado los estudiantes anteriormente y cómo los ponen en juego frente a nuevas situaciones.
- Observar los procesos matemáticos. Aprender Matemática implica resolver problemas, comunicar procedimientos, argumentar, comparar estrategias y establecer relaciones. La observación sistemática y las preguntas, tanto grupales como individuales, permiten relevar cómo los estudiantes ponen en práctica estos procesos.
- Plantear situaciones problemáticas significativas. Es conveniente proponer actividades que permitan movilizar distintos conocimientos en contextos variados, favoreciendo la aparición de diversas estrategias de resolución.

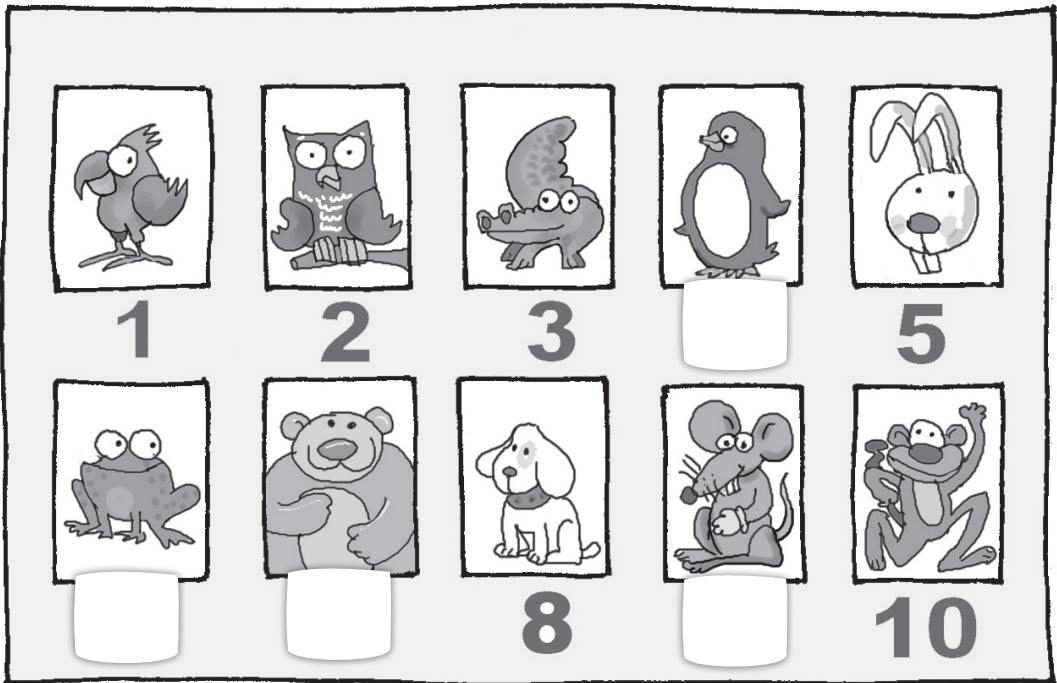
La evaluación inicial tiene un carácter diagnóstico: aporta evidencias para reconocer los avances alcanzados, las dificultades y la diversidad de trayectorias de los estudiantes, información que resulta fundamental para ajustar las propuestas de enseñanza.

En primer año, resulta especialmente importante sostener la continuidad con los aprendizajes desarrollados previamente, ya que los conocimientos matemáticos se construyen de manera progresiva. Desde esta perspectiva, la evaluación inicial forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, en tanto ofrece información valiosa para planificar intervenciones que acompañen los distintos recorridos de los estudiantes.

A continuación, se presentan algunas actividades que permiten observar los saberes que los estudiantes van construyendo en diferentes etapas del aprendizaje.

1

COMPLETEN EN EL ÁLBUM LOS NÚMEROS QUE FALTAN.



2

COMPLETEN LAS MANOS QUE FALTAN, EN CADA CASO, PARA TENER 10.



3

COMPLETEN LAS HUELLAS QUE FALTAN, EN CADA CASO, PARA TENER 10.



ALUMNO: _____

1

ESCRIBAN LOS NÚMEROS QUE DICTA EL DOCENTE.

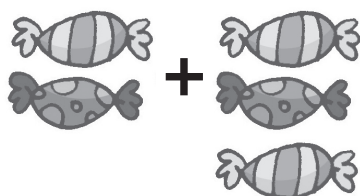
2

COMPLETEN LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

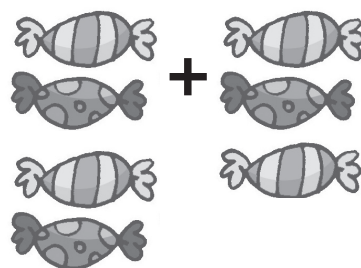
1		3	4			7			10
	12			15			18		

3

RESUELVAN: ¿CUÁNTOS CARAMELOS HAY?



+



+



4

COMPLETEN EL NÚMERO QUE ESTÁ ANTES Y EL QUE ESTÁ DESPUÉS.



14



9



19



21



ALUMNO: _____

- 1 COMPLETEN EL NÚMERO QUE ESTÁ ANTES Y EL QUE ESTÁ DESPUÉS.

_____ 39 _____ 15 _____ 22 _____ 49 _____

_____ 20 _____ 43 _____ 37 _____ 18 _____

- 2 ORDENEN ESTOS NÚMEROS DE MENOR A MAYOR.

39 20 15 43

- 3 COMPLETEN LAS ESCALAS.

DE 1 EN 1:

20				24				28	30
----	--	--	--	----	--	--	--	----	----

DE 2 EN 2:

50	48		44		40	38		34	30
----	----	--	----	--	----	----	--	----	----

- 4 COMPLETEN LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

10	11		13		15		17		19
20		22		24		26		28	
30			33				37		
40	41			44		46		48	49

- 5 RESUELVAN ESTOS CÁLCULOS:

$23 + 15 =$ _____ $16 - 10 =$ _____

$18 + 20 =$ _____ $43 - 3 =$ _____

- 6 LA MAMÁ DE ANDRÉS LE REGALÓ 25 FIGURITAS Y SU PAPÁ LE DIO 10. ¿CUÁNTAS FIGURITAS RECIBIÓ?

ALUMNO: _____

1

ESCRIBAN LOS NÚMEROS QUE LES DICTA LA MAESTRA.

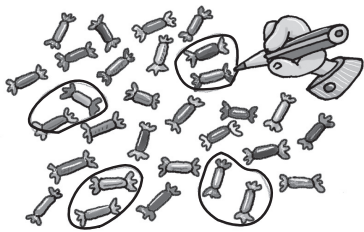
2

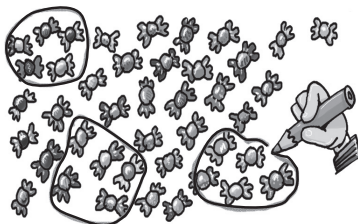
ORDENEN ESTOS NÚMEROS DE MENOR A MAYOR.

79 - 24 - 85 - 56 - 71 - 50

3

SIGAN CONTANDO COMO CUENTAN ESTOS NENES.

**2 - 4 - 6 - 8** _____

**5 - 10 - 15** _____

4

RESUELVAN LOS PROBLEMAS:

A) MARTÍN TENÍA 49 CARTAS Y PERDIÓ 27. ¿CUÁNTAS LE QUEDARON?

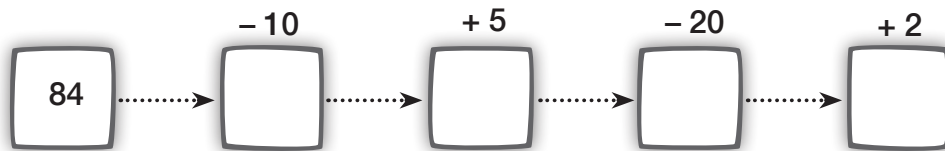
**B) TENGO \$ 20 Y QUIERO COMPRAR UN JUEGO QUE CUESTA \$ 87.
¿CUÁNTA PLATA ME FALTA?**

ALUMNO: _____

- 1 ORDENEN ESTOS NÚMEROS DE MENOR A MAYOR.

41 - 30 - 99 - 55 - 11

- 2 COMPLETEN LA SERIE CON SUMAS Y RESTAS MENTALES.



- 3 RESUELVAN LAS OPERACIONES VERTICALES.

$$\begin{array}{r} 67 \\ + \\ 38 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 89 \\ - \\ 56 \\ \hline \end{array}$$

- 4 RESUELVAN LAS OPERACIONES HORIZONTALES.

$$23 + 79 =$$

$$63 - 57 =$$

- 5 RESUELVAN LOS PROBLEMAS:

A) LUCÍA TENÍA 68 FIGURITAS. LE DIO 30 A UNA AMIGA. ¿CUÁNTAS LE QUEDARON?

B) PARA SU CUMPLEAÑOS, LUCAS COMPRÓ 35 GLOBOS EL MARTES Y 10 MÁS EL JUEVES. ¿CUÁNTOS COMPRÓ EN TOTAL?

ALUMNO: _____



TABLA NUMÉRICA

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									

