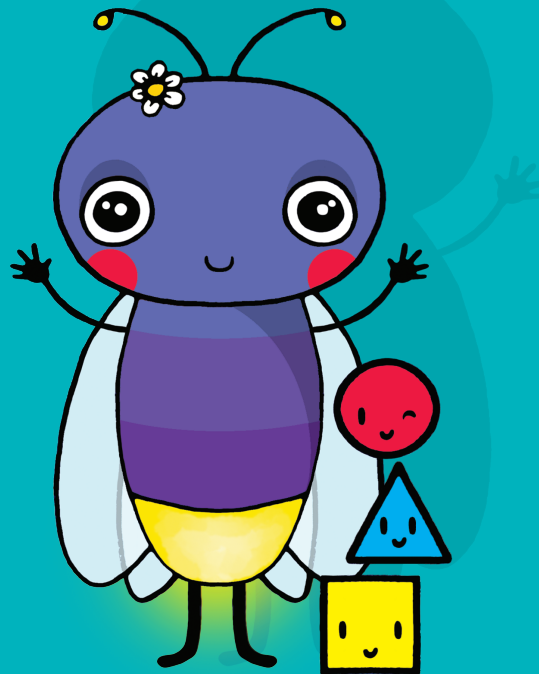


MATEMÁTICA

LUCI LUCIÉRNAGA

2



GUÍA DOCENTE

ERA NACIENTE
EDUCACIÓN



ÍNDICE

Recomendaciones didácticas	6
La secuencia didáctica de Luci Luciérnaga 2 - Matemática	8
Los juegos en el aula	10
Algunos modelos de actividades	12
Números escondidos	13
Antes y después	14
Mentalmente	15
Más cálculos mentales	16
Operaciones	17
Números y camisetas	18
Para armar una huerta	19
Dados y problemas	20
Repartir en partes iguales	21
A dibujar figuras	22
Medidas	23
¿Cuánto mide?	24
¿Qué hora es?	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 de diez en diez	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 de los conocimientos previos y se intenta lograr un acercamiento progresivo a los conocimientos matemáticos.

El trabajo sistemático, a partir de secuencias de actividades y problemas, promueve reorganizar una y otra vez las estrategias de resolución, favoreciendo el establecimiento de relaciones y generalizaciones a partir de problemas similares trabajados anteriormente.

Los problemas presentan diferentes niveles de dificultad progresiva y admiten diversos 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 resolver 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, tres y cuatro cifras a través de su designación oral y representación escrita para comparar y ordenar 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, sustracción, multiplicación y división en situaciones problemáticas y con distintos significados.
- La realización de cálculos de sumas, restas, multiplicación y división 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 y la multiplicación, 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 utilizando 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 y del reloj 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 los procedimientos utilizados, 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:** Como instancia de repaso, al final de cada capítulo se presentan problemas que retoman y refuerzan algunos de los conocimientos y recursos puestos en juego hasta ese 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 explorar y consolidar conceptos matemáticos. Los juegos con cartas y los juegos con billetes y monedas suelen ser fáciles de implementar y permiten numerosas oportunidades para interpretar y comparar números, componer y descomponer cantidades en forma aditiva, resolver situaciones con distintos significados de la suma y la resta, realizar combinaciones de billetes y monedas para obtener un valor determinado y reconocer el valor posicional de las cifras. Cuanto más aprenden los niños 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 los billetes y monedas disponibles, 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 las 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 cajero (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 una o más cartas 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 descarta en el 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 realizar cálculos auxiliares cuando sea necesario. Esta presentación debe permitir identificar de manera clara e inmediata los pasos que se deben seguir.

La tabla de números es un ejemplo de recurso gráfico en el que 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 diversas modalidades de trabajo: propuestas de trabajo individual, para hacer en pequeños grupos o en parejas y algunas propuestas para resolver colectivamente.

El trabajo colectivo también resulta valioso antes de abordar un problema, ya que permite intercambiar ideas sobre distintas formas de resolverlo; y, al finalizar, favorece la evaluación de los procesos y la sistematización de los procedimientos utilizados

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 en una lista sin necesidad de recorrerla íntegramente.
- Problemas que impliquen el análisis de las regularidades del sistema de numeración mediante la exploración de la serie oral y escrita, incluyendo actividades de lectura, escritura y ordenamiento de números.
- Problemas para trabajar la interpretación del valor de las cifras según la posición que ocupan.
- Problemas que permitan a los niños construir progresivamente los diferentes significados de las operaciones con números naturales.
- Actividades de geometría para explorar, describir y comparar figuras.
- Actividades de medida que involucren la estimación, la comparación y el uso de unidades convencionales.

NÚMEROS ESCONDIDOS

- Descubran y anoten los números que faltan.

0	1	0	3	4	5	6	7		
10	11	12	13	14	15	16	17		
	21	22			25	26	27	28	29
30	31	32			35	36		38	39
40		42	43	44	45	46	47	48	49
50		52	53	54	55	56	57		
60	61	62	63		65	66	67		
	71	72	73	74	75		77		
	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94				98	99
100									

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?

ANTES Y DESPUÉS

- Escriban, en cada caso, el número que está antes y el que está después.

56

10

99

84

18

60

49

13

- Ordenen los números de mayor a menor.

69 - 45 - 23 - 15 - 18 - 73

.....

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?

MENTALMENTE

- Completen la tabla sumando o restando.

	+ 10	- 10
67		
43		
56		
90		
84		

- Sumen lo que falta para que dé 100.

$$80 + \boxed{} = 100$$

$$\boxed{} + 30 = 100$$

$$50 + \boxed{} = 100$$

$$\boxed{} + 40 = 100$$

$$70 + \boxed{} = 100$$

$$\boxed{} + 90 = 100$$

Las actividades destinadas a resolver mentalmente algunas sumas 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 $50 + 50$, ¿cómo puede ayudarte para resolver $50 + 60$?

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

¿Hay algún resultado que ya recuerdes de memoria?

MÁS CÁLCULOS MENTALES

- Completen las sumas y restas sin hacer las cuentas.

$4 + 20 = \boxed{}$

$100 + 30 = \boxed{}$

$30 + 8 = \boxed{}$

$50 + 20 = \boxed{}$

$40 + \boxed{} = 47$

$100 + \boxed{} = 55$

$30 + \boxed{} = 79$

$50 + \boxed{} = 63$

$40 - 20 = \boxed{}$

$100 - 30 = \boxed{}$

$30 - 10 = \boxed{}$

$50 - 40 = \boxed{}$

$\boxed{} + 11 = 22$

$\boxed{} + 30 = 60$

$\boxed{} + 22 = 44$

$\boxed{} + 40 = 80$

OPERACIONES

- Resuelvan.

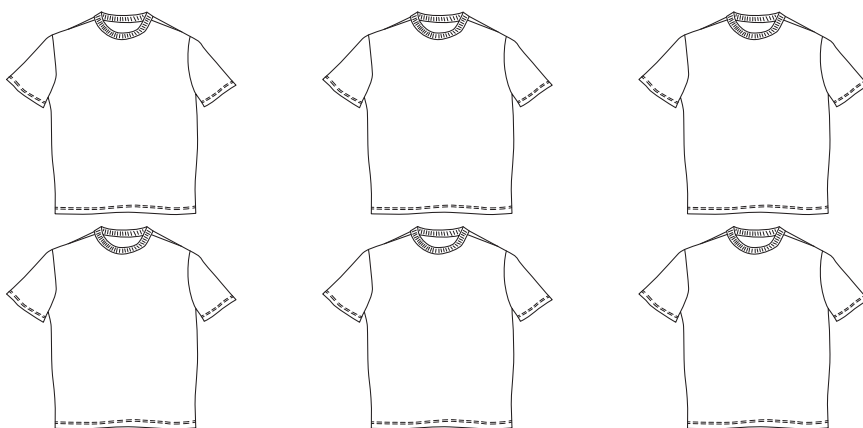
$\begin{array}{r} 187 \\ + \\ \hline 130 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 224 \\ + \\ \hline 268 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 540 \\ + \\ \hline 39 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 980 \\ - \\ \hline 116 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 87 \\ - \\ \hline 42 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 91 \\ - \\ \hline 17 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 360 \\ - \\ \hline 55 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 87 \\ + \\ \hline 13 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 215 \\ + \\ \hline 327 \\ \hline \end{array}$

El trabajo con el **algoritmo convencional** de la suma y de la resta debe apoyarse en la comprensión del valor posicional y del sentido de las operaciones. Antes de introducirlo, es importante promover diversas estrategias de resolución y comparar procedimientos.

Durante la enseñanza, conviene explicitar el significado de cada paso, propiciando el intercambio de ideas y la argumentación. Se pueden proponer cálculos con y sin reagrupamientos, cuadros de valor posicional o representaciones gráficas de ser necesario. Al finalizar la cuenta, se puede analizar en grupo el sentido del resultado. La práctica sistemática, acompañada por situaciones problemáticas significativas, permitirá que los estudiantes utilicen el algoritmo de manera cada vez más segura, flexible y fundamentada, comprendiendo que constituye una herramienta eficiente para resolver cálculos y no un procedimiento mecánico.

NÚMEROS Y CAMISETAS

- Completen las camisetas de los jugadores según las indicaciones.



- Escriban en dos camisetas un número par menor que 20.
- Escriban en dos camisetas un número impar mayor que 20 y menor que 35.
- Escriban en una camiseta un número par y, en otra, un número impar, entre el 36 y el 46.
- Coloreen las camisetas pares con rojo, y con verde las impares.
- ¿Cuánto suman los números de las camisetas de cada fila?

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.

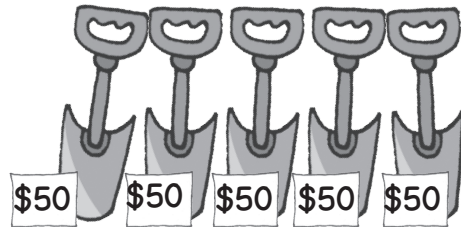
Antes de comenzar, se puede trabajar entre todos la comprensión de la situación y que los alumnos expliquen qué ocurre en el problema y qué información necesitan para resolverlo. Se los puede orientar con preguntas como ¿Qué está pasando en el problema? ¿Qué datos nos brinda la situación? ¿Qué tenemos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

PARA ARMAR UNA HUERTA

- Los chicos de segundo necesitan saber cuánto dinero precisarán para armar una huerta.



- 1- Luciana considera que para armar la huerta, necesitan: dos paquetes de semillas, dos bolsas de tierra, una pala y un rastrillo. ¿Cuánto le va a costar?
- 2- Luciana va a pagar con \$300, ¿cuánto deben devolverle?
- 3- Martín va a comprar para la huerta: tres paquetes de semillas, tres bolsas de tierra, dos palas y dos rastrillos. ¿Cuánto le va a costar?
- 4- Martín va a pagar con \$600, ¿le alcanza?

Algunas **secuencias de problemas** pueden involucrar diferentes operaciones, en este caso, sumas, restas y multiplicaciones. Deben ofrecer situaciones claras que inviten a los alumnos a analizar qué procedimiento resulta más adecuado para resolver cada caso para no operar mecánicamente.

Es importante promover la lectura comprensiva de los enunciados, la identificación de los datos relevantes y la discusión sobre las estrategias utilizadas, antes de centrarse en el cálculo.

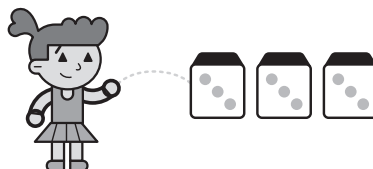
Para sacar conclusiones, se puede favorecer la comparación entre distintos procedimientos y propiciar instancias de validación de los resultados, fortaleciendo la comprensión del sentido de cada una de las operaciones empleadas y valorando la flexibilidad para elegir la estrategia más conveniente en cada situación.

DADOS Y PROBLEMAS

- Fátima y Cecilia juegan a los dados. Resuelvan todos los pasos para saber cuál de ellas ganó.

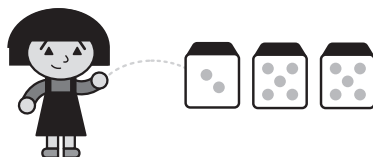
1- En el primer tiro, Fátima sacó:

TOTAL:



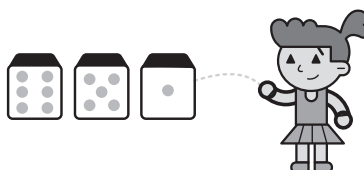
Y Cecilia sacó:

TOTAL:



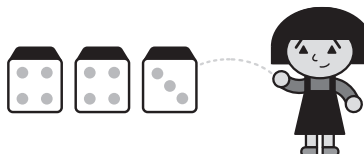
2- El segundo tiro de Fátima fue:

TOTAL:



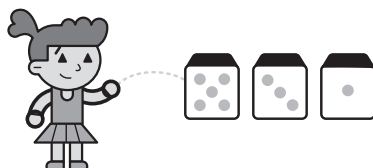
Cecilia tiró la segunda vez:

TOTAL:



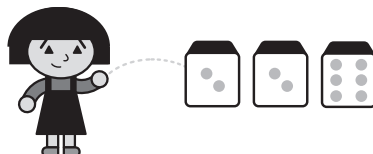
3- El último tiro de Fátima fue:

TOTAL:



Cecilia tiró:

TOTAL:



4- ¿Quién fue la ganadora?

.....

REPARTIR EN PARTES IGUALES

- Ayuden a Josefina a armar las bolsitas con chocolates, caramelos y chupetines para repartir entre sus tres amigos, y que todos reciban la misma cantidad.



- Cuenten la cantidad de cada una de las golosinas y anótenlas a continuación.

Total de chocolates:

Total de caramelos:

Total de chupetines:

- Si Josefina tiene tres amigos, ¿qué cantidad de golosinas le corresponde a cada uno?

.....

Las primeras **situaciones de reparto** que preparan el aprendizaje de la división deben ser concretas, lúdicas o apoyarse en materiales manipulables. Por ejemplo:

- Repartir en partes iguales una cantidad de tapitas entre dos o tres compañeros.
- Distribuir materiales del aula procurando que todos reciban la misma cantidad.
- Resolver problemas de reparto a partir de situaciones cotidianas: “Hay 12 galletitas para 4 chicos. ¿Cuántas recibe cada uno?”.
- Formar grupos con una cantidad dada: “Con 20 fichas, armen grupos de 5”.
- Explorar repartos con y sin sobrantes, conversando sobre qué ocurre cuando no es posible repartir exactamente.
- Representar los repartos con dibujos, esquemas o material concreto y explicar oralmente cómo se resolvieron.

A DIBUJAR FIGURAS

- Repasen con color los bordes de las figuras. Luego cópienlas al lado y escriban el nombre.



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 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.

MEDIDAS

- Completen, en la tabla, cuáles de estas cosas se venden por peso, y cuáles por litro.



Medida de peso	Medida de capacidad

- 1- Escriban el nombre de tres cosas que se puedan vender por kilogramos:

.....

- 2- Escriban el nombre de tres cosas que se vendan por litro:

.....

Las propuestas para trabajar **medida** deben favorecer la comprensión de que medir implica comparar una magnitud con una unidad de medida adecuada. A partir de experiencias de estimación, comparación y medición, se espera que comiencen a utilizar instrumentos de uso social, como la regla, la cinta métrica, balanzas y relojes, interpretando la información que estos brindan.

Las actividades pueden partir de situaciones cotidianas en las que los alumnos decidan qué magnitud medir, qué instrumento utilizar y cuál es la unidad más conveniente en cada caso. También ayuda a la comprensión de sentido promover la estimación previa y la posterior verificación, y así reflexionar sobre la precisión de las mediciones y el uso correcto de los instrumentos.

Durante las actividades se pueden implementar preguntas como:

- ¿En qué situaciones usamos estas medidas?
- ¿Qué instrumento conviene utilizar para esta medición? ¿Por qué?
- ¿Cómo comprobarían que la medición es correcta?

¿CUÁNTO MIDE?

- Completen los datos del cuadro.

Integrante de la familia	Medida de su altura	¿Mide más que 1 m o menos?

- Respondan a las preguntas.

1- ¿Quién es la persona más alta de la casa?

.....

2- ¿Quién es la persona más baja de la casa?

.....

- Unan cada elemento a medir con el instrumento que usarían para hacerlo.

- * Ancho del cuaderno
- * Largo del lápiz negro
- * Altura de la puerta del aula
- * Altura de un compañero
- * Ancho del pizarrón

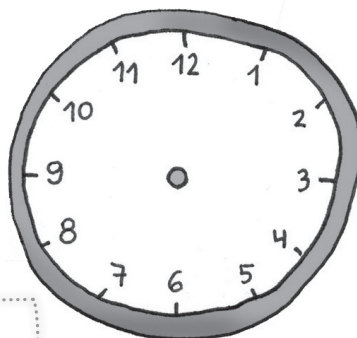
cinta métrica

metro de carpintero

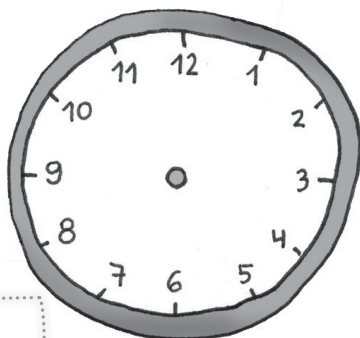
regla

¿QUÉ HORA ES?

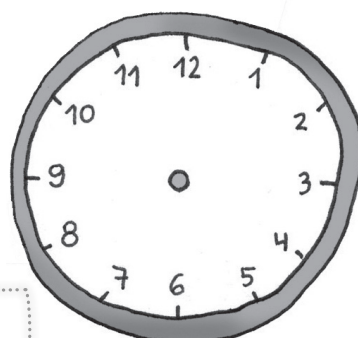
- Dibujen las agujas en los relojes según la hora indicada.



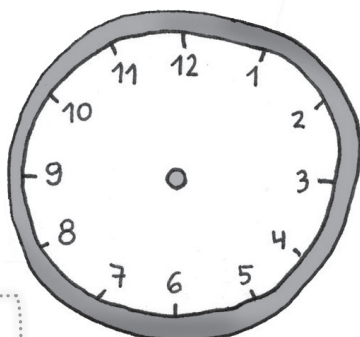
4:30



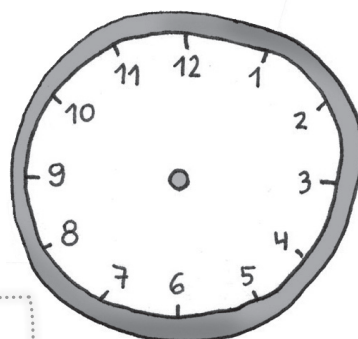
17:45



8:15



19:00



13:10

ORIENTACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN

La siguiente planificación está armada a partir de la propuesta de libro **Luci Luciérnaga 2 - 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. EMPIEZAN LAS CLASES				
PERÍODO ESTIMADO: DESDE 1 DE ABRIL HASTA EL 15 DE MAYO	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 6 Apertura Empiezan las clases	Función social de los números.	Reconocer los números en diferentes contextos y en diferentes funciones dentro de su uso social.	Analizar la función que cumplen los números en diferentes carteles que se pueden ver en la calle. A partir de los números en una imagen, identificar cuáles pueden leer y cuáles no.
	Página 8 Un nuevo año en el calendario	Identificación y registro de información numérica relativa a días, años y meses.	Utilizar el calendario para referirse a unidades de tiempo (día, semana, mes, año), ubicar acontecimientos y determinar duraciones.	Analizar la función, la organización y la estructura del calendario. Ubicar fechas particulares. Calcular los días entre dos fechas indicadas.
	Página 10 Repasamos números hasta el 100	Ubicación de números en una tabla numérica hasta el 100. Análisis de regularidades en filas y columnas.	Explorar regularidades en la serie oral y escrita, en números de diversa cantidad de cifras. Reconocer relaciones entre filas y columnas en una tabla de números de 1 a 100.	Ubicar números en la tabla numérica del 1 al 100. Escribir números con letras. Escribir los números que están en un intervalo indicado. Ordenar números con ayuda de la tabla.
	Página 12 Geometría Juegos con figuras	Identificación de características y elementos de las figuras geométricas.	Reconocer y reproducir figuras, e identificar sus características y elementos: cantidad de lados, de diagonales y de vértices.	Deducir de qué figura se trata a partir de pistas. Completar un cuadro comparativo de cantidades de lados, diagonales y vértices en diferentes figuras. Copiar figuras regulares.
	Páginas 14 Una lotería de sumas y restas	Números y operaciones. Estrategias de cálculo. Recursos para el cálculo mental.	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 16 Lotería de números	Lectura y escritura de números. Asociación de cálculos y resultados.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Completar cartones de lotería que contienen un resultado eligiendo entre diferentes fichas de sumas y restas. Establecer relaciones entre los nombres de los números y sus escrituras.

CAPÍTULO 2. PASEOS POR EL BARRIO				
PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 15 DE MAYO HASTA EL 20 DE JUNIO	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 22 Apertura Paseos por el barrio	Función social de los números.	Reconocer los números en diferentes contextos y en diferentes funciones dentro de su uso social.	Anotar en números cantidades de libros escritas en palabras. Averiguar números de libros a partir de pistas.
	Página 24 Deportes en el club	Reconocimiento y ubicación de números en una serie numérica hasta 200.	Interpretar y comparar escrituras numéricas de una, dos y tres cifras basándose en relaciones y regularidades entre la serie numérica oral y escrita.	Identificar filas y columnas de butacas donde se encuentra un número dado. Completar números según las consignas en una grilla hasta el 200. Conversar sobre las regularidades que observan en la serie numérica.
	Página 26 Sumas que dan 100	Repertorio de cálculos. Calcular y registrar complementos a 100.	Resolver problemas de suma que involucren unir dos cantidades. Ampliar el repertorio de cálculos mentales.	Anotar sumas que dan 100 con la combinación de ciertos números. Averiguar qué número sumar a uno dado para llegar a 100 como resultado. Reflexionar las estrategias para saber qué sumas de decenas dan 100.
	Página 28 De compras en el kiosco	Conteo y resolución de situaciones problemáticas en contextos de dinero. Comparación de cantidades.	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. Escribir como suma la agrupación de billetes y monedas que conforman un precio.
	Página 30 Espacio Seguimos recorriendo el barrio	Interpretar y describir relaciones espaciales y recorridos.	Comunicar y reproducir trayectos, considerando elementos del entorno como puntos de referencia.	Marcar recorridos según las indicaciones. Dar referencias para que otra persona pueda marcar un recorrido. Analizar la planta de una escuela
	Página 32 Cartas para sumar	Diferentes cálculos que dan 100 como resultado.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Jugar con un mazo de cartas de decenas para tratar de armar la mayor cantidad posible de sumas que den 100 por resultado.
	Página 34 La calculadora y sus teclas	Exploración del uso de la calculadora para resolver diferentes cálculos. Anticipar procedimientos en su uso.	Usar la calculadora para propiciar diferentes recursos de cálculo.	Anticipar qué teclas apretar para, a partir de un número, obtener otro en la pantalla. Pensar alternativas para hacer sumas cuando una tecla no funciona.

CAPÍTULO 3. VISITA AL MUSEO DE CIENCIAS NATURALES

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 20 DE JUNIO HASTA EL 10 DE AGOSTO	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 40 Visita al Museo de Ciencias Naturales	Comparación de cantidades. Descomposición aditiva de números de tres cifras.	Diferenciar el valor absoluto de una cifra de su valor posicional, componiendo descomponiendo en forma aditiva números de hasta tres cifras.	Escribir números a partir de su designación oral. Comparar y explicar cómo deciden de qué especie hay más ejemplares. Descomponer y componer números de tres cifras en cien, dieces y unos.
	Página 42 Llegamos al 500	Lectura y escritura de números en cifras y con palabras. Ubicación de números en la serie numérica hasta 500.	Interpretar y comparar escrituras numéricas de una, dos y tres cifras basándose en relaciones y regularidades entre la serie numérica oral y escrita.	Ubicar los números indicados en una tabla de 10 en 10. Analizar las formas de encontrar la ubicación de un número cuando la tabla no está del todo completa. Escribir números en cifras y en palabras.
	Página 44 Distintas formas de sumar	Búsqueda de estrategias para resolver sumas con creciente nivel de complejidad. Análisis de los procedimientos.	Elaborar estrategias de cálculo para representar y resolver problemas que involucren diferentes significados de la suma y de la resta. Argumentar sobre la validez de un procedimiento de resolución personal.	Elaborar estrategias para realizar sumas de dos cifras. Analizar diferentes estrategias de resolver esas sumas. Sumar a partir de componer números.
	Página 46 Cazadores de números	Interpretación de enunciados y resolución de situaciones problemáticas de suma y resta.	Resolver problemas de suma y resta interpretando situaciones más complejas.	Adivinar números a partir de un número al que se le suma o resta otro. Elaborar pistas para que otro compañero adivine un número.
	Página 47 Problemas en el museo	Sistema de numeración y operaciones. Cálculos de suma.	Elaborar estrategias de cálculo para representar y resolver problemas que involucren diferentes significados de la suma y de la resta.	Leer y comprender enunciados de problemas. Analizar qué operaciones se requieren para su resolución. Resolver los cálculos y vincular las respuestas con los enunciados.
	Página 48 Tangram Geometría	Combinación de figuras para obtener otras previamente establecidas.	Identificar elementos y características de las figuras geométricas: cantidad de vértices y lados, igualdad o no de los lados.	Jugar con el tangram: combinar figuras a partir de las relaciones entre sus lados para formar figuras.
	Página 50 Juegos con dados	Composición aditiva de los números.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Participar de juegos con dados donde para el primer dado cada punto vale 100, para el segundo dado 10 y para el tercero cada punto vale 1. Al anotar los puntajes deben componer el número a partir del valor posicional de las cifras.
	Página 52 Operaciones con la calculadora	Uso de la calculadora para comprobar resultados.	Usar la calculadora para resolver operaciones de suma y resta y para verificar resultados.	Resolver cálculos mentalmente y luego, verificar los resultados con la calculadora.

CAPÍTULO 4. CAMPAMENTO ESCOLAR

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 10 DE AGOSTO HASTA EL 17 DE SEPTIEMBRE	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 58 Campamento escolar	Lectura y ubicación de números que indican distancias en una ruta.	Elaborar estrategias de cálculo para representar y resolver problemas que involucren diferentes significados de la suma y de la resta.	Analizar los enunciados. Completar carteles con distancias. Calcular distancias entre un cartel y otro. Calcular la distancia para llegar a un destino. Analizar los procedimientos utilizados.
	Página 60 Campamento Sol de noche	Lectura, escritura y orden convencional de la serie numérica escrita.	Interpretar y comparar escrituras numéricas de una, dos y tres cifras basándose en relaciones y regularidades entre la serie numérica oral y escrita.	Leer y ubicar números en una tabla del 600 al 700. Completar las filas y columnas indicadas en una tabla del 700 al 800. Explicar cómo hacen para ubicar un número en la tabla.
	Página 62 Juegos en el campamento	Valor posicional de los números.	Diferenciar el valor absoluto de una cifra de su valor posicional, componiendo y descomponiendo en forma aditiva números de hasta tres cifras.	Jugar a armar el mayor o el menor número posible con tres cartas al azar. Anotar los puntajes componiendo el número.
	Página 63 Desafíos matemáticos en el campamento	Diferentes problemas de suma y resta.	Elaborar estrategias de cálculo para resolver problemas con diferentes significados de la suma y la resta. Argumentar sobre la validez de un procedimiento.	Leer y analizar enunciados. Analizar qué operaciones se requieren para su resolución. Resolver los cálculos y vincular las respuestas con los enunciados.
	Página 64 Estrategias para sumar	Algoritmo convencional de la suma.	Utilizar progresivamente algoritmos de suma cuando los números lo requieren.	Resolver un problema mediante las propias estrategias. Analizar diferentes formas de hacer el cálculo. Analizar las diferencias entre los diferentes procedimientos.
	Página 65 Cálculos ayudantes	Cálculo mental exacto y aproximado.	Construir repertorios de cálculos mentales. Utilizar un repertorio de cálculos de suma y resta.	Identificar qué resultado se aproxima más a un cálculo y justificarlo. Resolver cálculos nuevos basándose en otros que ya forman parte del repertorio.
	Página 66 Geometría Armando guardas	Identificación de figuras según sus características. Copia de figuras regulares.	Reconocer y reproducir figuras de hoja lisa a hoja cuadriculada utilizando regla graduada y lápiz	Copiar guardas y figuras regulares, en cuadrículas como medio para analizarlas. Diseñar nuevas guardas con las figuras conocidas.
	Página 68 Tiro al blanco	Repertorio de cálculos de dobles y mitades de números sencillos.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Participar en un juego de tiro al blanco donde cada puntaje vale el doble. Resolver los cálculos de puntajes de diferentes jugadas.
	Página 70 Con la calculadora	Uso de la calculadora y recursos digitales para resolver cálculos con incógnitas.	Usar la calculadora para anticipar y verificar resultados, para explorar y para buscar regularidades.	Anticipar qué teclas apretar para, a partir de un número, obtener otro en la pantalla. Pensar alternativas para hacer sumas cuando una tecla no funciona.

CAPÍTULO 5. FERIA EN LA ESCUELA

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 17 DE SEPTIEMBRE HASTA EL 22 DE OCTUBRE	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 76 Feria en la escuela	Resolución de situaciones problemáticas que involucren el uso de dinero.	Realizar sumas y restas en el contexto del dinero. Resolver problemas que involucren 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. Escribir como suma la agrupación de billetes y monedas que conforman un precio.
	Página 78 Llegamos al 1.000	Lectura, escritura y orden convencional de la serie numérica hasta 1.000, identificando las regularidades del sistema de numeración.	Interpretar y comparar escrituras numéricas de una, dos y tres cifras basándose en relaciones y regularidades entre la serie numérica oral y escrita.	Completar las filas y columnas indicadas en una tabla del 800 al 900. Explicar cómo hacen para ubicar un número en la tabla.
	Página 80 Estrategias para restar	Introducción al algoritmo convencional de la resta.	Utilizar progresivamente algoritmos de resta cuando los números lo requieren.	Resolver un problema mediante las propias estrategias. Analizar diferentes formas de hacer el cálculo. Analizar las diferencias entre los diferentes procedimientos.
	Página 82 Situaciones para pensar y resolver	Problemas con dinero que involucren su composición aditiva y de multiplicaciones en el contexto de la proporcionalidad.	Realizar sumas y restas en el contexto del dinero. Resolver problemas que involucren armar y desarmar números representados en precios. Resolver problemas que involucren series proporcionales.	Escribir como suma la agrupación de billetes y monedas que conforman un precio. Resolver problemas que involucren series proporcionales.
	Página 84 Medida A medir	Medida: cálculo y estimación de longitudes. Comparación de longitudes.	Estimar y medir longitudes y pesos con unidades no convencionales y con instrumentos de medición.	Reflexionar sobre las unidades que presenta la regla. Explorar diferentes mediciones con la regla. Anticipar qué objetos son más livianos o más pesados. Comparar diferentes balanzas.
	Página 85 A pesar	Medidas de peso: unidades convencionales e instrumentos de medición de uso social.	Utilizar unidades de medida convencionales en situaciones que requieren comunicar con precisión el resultado de una medición.	Resolver situaciones que involucren medidas de peso utilizando pesos de uso frecuente.
	Página 86 Canje de cupones en la feria	Estrategias de cálculo adecuadas a las diversas situaciones de suma y resta.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Jugar a derribar latas con puntos de 10, 100 y 500, para luego sumar los puntajes.
	Página 88 Estrategias para calcular	Uso de la calculadora como recurso para buscar cálculos alternativos.	Usar con eficiencia la calculadora para resolver incógnitas en los cálculos.	Usar calculadora en problemas donde sea prioritario el análisis del enunciado.

CAPÍTULO 6. FIESTA DE FIN DE AÑO

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 22 DE OCTUBRE HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 94 Fiesta de fin de año	Reconocimiento de regularidades en la serie numérica. Introducción al sentido de la multiplicación.	Hallar regularidades en series que abarquen un campo numérico mayor. Resolver situaciones del campo multiplicativo, usando dibujos, marcas, números y sumas.	Números hasta el 1.000. Buscar regularidades en tablas y grillas numéricas. Resolver Problemas de multiplicación en el contexto de las organizaciones rectangulares.
	Página 96 Los preparativos	Problemas de multiplicación que involucran relaciones de proporcionalidad.	Resolver problemas de multiplicación en diversos contextos, utilizando diferentes procedimientos, como dibujos, conteo y sumas reiteradas.	Escribir sumas sucesivas de un número como multiplicaciones y multiplicaciones como sumas. Completar tablas de series proporcionales para resolver problemas de precios y cantidades.
	Página 98 Ronda de problemas	Problemas que involucran sumas y multiplicaciones en contexto de proporcionalidad y de organización rectangular.	Resolver problemas de multiplicación en diversos contextos, utilizando diferentes procedimientos, como dibujos, conteo y sumas reiteradas.	Resolver problemas de multiplicación en contextos de proporcionalidad, de organizaciones rectangulares. Leer y analizar enunciados. Analizar qué operaciones se requieren para su resolución. Resolver los cálculos y vincular las respuestas con los enunciados.
	Página 100 Dulces sorpresas	Representación y resolución de problemas de reparto equitativo.	Resolver problemas que implican determinar el resultado de un reparto equitativo o no equitativo o una partición, utilizando dibujos, números, sumas o restas reiteradas.	Resolver problemas de reparto equitativo utilizando estrategias de representación y resolución. Leer y analizar enunciados. Analizar qué operaciones se requieren para su resolución. Resolver los cálculos y vincular las respuestas con los enunciados.
	Página 102 Cuerpos, caras y más	Características de los cuerpos geométricos. Relaciones entre sus caras y las figuras geométricas.	Identificar cuerpos geométricos de acuerdo con algunas de sus características y elementos: lados y caras iguales o diferentes, cantidad de lados y de vértices.	Identificar y describir caras, aristas y vértices de los cuerpos geométricos y su relación con las figuras: cuadrados/cubo; triángulos y cuadrado/pirámide; rectángulos y cuadrados/prisma; círculo/cilindro y cono.
	Página 104 El tesoro perdido	Juego de avance que involucra sumas y multiplicaciones.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Participar en situaciones lúdicas a partir de cálculos multiplicativos basados en el doble y el triple de un valor.
	Página 106 Sumando iguales	Cálculo mental de dobles y mitades. Composición aditiva de un número.	Usar la calculadora para anticipar y verificar resultados, para explorar y para buscar regularidades.	Verificar con la calculadora cálculos de dobles y mitades resueltos previamente. Descomponer números en cienes, dieces y unos y sumarlos con la calculadora para recomponerlos.

EL PROCESO DE EVALUACIÓN EN MATEMÁTICA

La evaluación constituye una herramienta fundamental para mejorar la enseñanza y favorecer aprendizajes cada vez 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, la evaluación debe contemplar tanto los contenidos específicos como las prácticas propias de la disciplina, tales como la resolución de problemas, la argumentación, la comunicación y 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 2** 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 para 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.

En el 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 necesarios 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 puede emplearse 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 durante el primer año 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 segundo 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 la tabla sumando o restando.

	+ 10	- 10
67		
43		
56		
90		
84		
22		
19		

- 2 Sumen lo que falta para que dé 100.

$$80 + \square = 100$$

$$\square + 30 = 100$$

$$50 + \square = 100$$

$$\square + 40 = 100$$

$$70 + \square = 100$$

$$\square + 90 = 100$$

$$60 + \square = 100$$

$$\square + 20 = 100$$

- 3 Ordenen los números de mayor a menor.

69 - 45 - 23 - 15 - 18 - 73

ALUMNO: _____

1 Completen el cuadro con el vuelto que recibió cada niño.

Nombre	Gastó	Pagó con	Vuelto
Pedro	\$49	\$100	
Lucas	\$26	\$50	
María	\$68	\$80	
Valentina	\$45	\$70	

2 Escriban en letras el nombre de los números que están en la columna de lo que cada chico gastó.

.....

.....

.....

.....

3 Ordenen esos números de mayor a menor.

.....

.....

4 Resuelvan el problema pintando primero la cuenta que se debe hacer.

- Fernanda está leyendo un libro sobre aves de 50 páginas. Si ya leyó 12, ¿cuántas páginas le faltan para terminar?

50 + 12

50 – 12

.....

ALUMNO: _____

1 Completen los números que faltan.

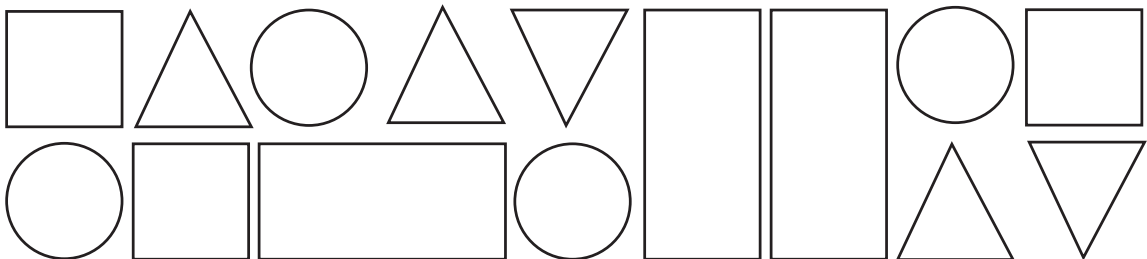
300			303		305		307		
	311			314				318	319
320		322				326			
	331				335			338	

2 Completen las tablas.

+ 10	Número	- 10
	845	
	423	
	320	
	600	

+100	Número	- 100
	234	
	543	
	670	
	290	

3 Pinten los círculos de rojo; los rectángulos de verde; los triángulos de amarillo, y los cuadrados de azul.



ALUMNO: _____

1 Completen los cálculos con el número que falta.

$320 + \underline{\quad} = 400$	$700 - 30 = \underline{\quad}$
$670 + \underline{\quad} = 700$	$400 - \underline{\quad} = 340$
$490 + \underline{\quad} = 500$	$800 - \underline{\quad} = 800$
$140 + \underline{\quad} = 200$	$600 - \underline{\quad} = 540$
$\underline{\quad} + 780 = 800$	$270 - \underline{\quad} = 200$

2 Completen la mitad de cada número.

Número	2	4	6	8	10	12
Mitad						

3 Completen el doble de cada número.

Número	20	40	10	30	50	100
Doble						

4 Realicen estas operaciones como prefieran.

$$678 - 176 =$$

$$543 + 234 =$$

$$987 - 345 =$$

5 Resuelvan el problema pintando primero la cuenta que se debe hacer.

- Federico fue a la veterinaria y gastó \$ 35 en alimento para su perro. Cuando volvió a su casa, le quedaban \$ 14, ¿cuánto dinero tenía antes de salir?

$$35 + 14$$

$$35 - 14$$

$$35 \times 14$$

ALUMNO: _____

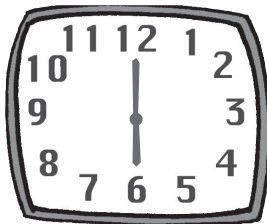
1 Resuelvan los problemas.

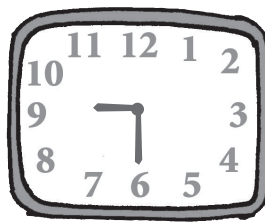
- a) Bernarda fue al supermercado. Compró 9 gaseosas de \$ 8 cada una. Le dieron \$ 8 de vuelto. ¿Cuánto dinero llevaba Bernarda?
-

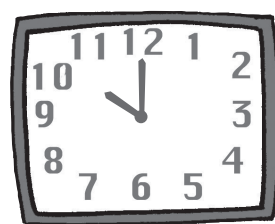
- b) Ana compró 7 libros de \$ 10 cada uno y un diccionario de \$ 27. ¿Cuánto gastó Ana?
-

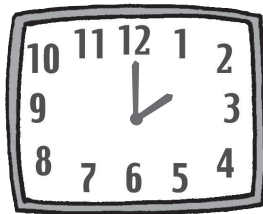
- c) Miguel ahorró durante tres meses para comprar una bicicleta. El primer mes ahorró 265 pesos, el segundo mes ahorró 195 pesos y en el tercer mes ahorró 305 pesos. ¿Le alcanzará para comprar una bicicleta que cuesta 1.000 pesos?
-

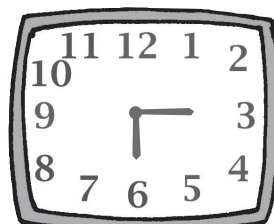
2 Completen los cuadros con la hora que indica cada reloj.

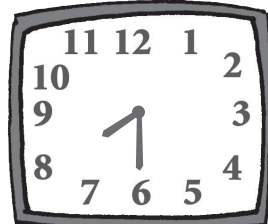












ALUMNO: _____

Tabla de 10 en 10

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	110	120	130	140	150	160	170	180	190
200	210	220	230	240	250	260	270	280	290
300	310	320	330	340	350	360	370	380	390
400	410	420	430	440	450	460	470	480	490
500	510	520	530	540	550	560	570	580	590
600	610	620	630	640	650	660	670	680	690
700	710	720	730	740	750	760	770	780	790
800	810	820	830	840	850	860	870	880	890
900	910	920	930	940	950	960	970	980	990

1.000