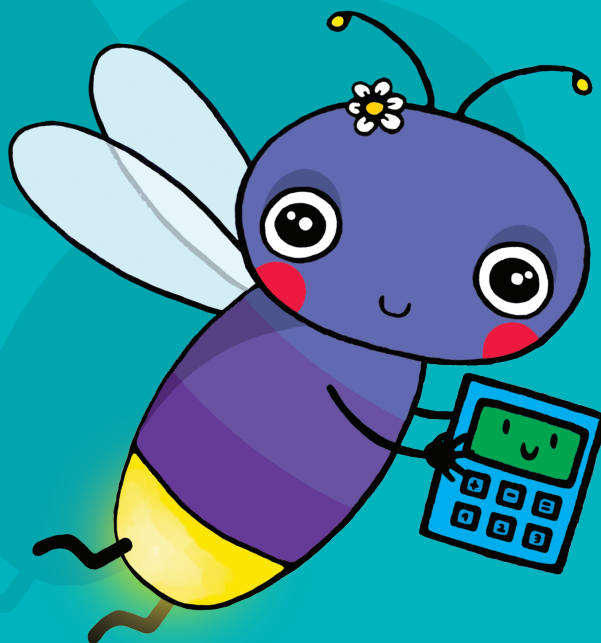


MATEMÁTICA

LUCI LUCIÉRNAGA



GUÍA DOCENTE

ERA NACIENTE
EDUCACIÓN



ÍNDICE

Recomendaciones didácticas	6
La secuencia didáctica de Luci Luciérnaga 3 - Matemática	8
Los juegos en el aula	10
Algunos modelos de actividades	12
Ronda de problemas	13
Cifras combinadas	14
¿Cuáles son los códigos postales?	15
¡A ganarle a la calculadora!	16
Más cálculos	17
Cálculos y problemas	18
Problemas para jugar a la librería	19
Interpretar información	20
Las estaciones del subte	21
Jugamos con figuras	22
Figuras geométricas	23
¿Cuánto mide?	24
Más medidas	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 Pitagórica	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.

RONDA DE PROBLEMAS

- Lucía fue con su mamá a la librería. Gastaron \$ 35 en una carpeta, \$ 125 en lápices, marcadores y lapiceras. Por último, compró el libro de clase que costaba \$ 98. ¿Cuánto gastó en total?

- Una abuela con su nieta fueron de paseo. La abuela había llevado \$ 365 y juntas gastaron \$ 145. ¿Cuánto dinero les sobró?

- Martín decidió ir al cine con sus amigos. Cada entrada costaba \$ 25. Si fueron 5 personas en total, ¿cuánto dinero gastaron?

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.

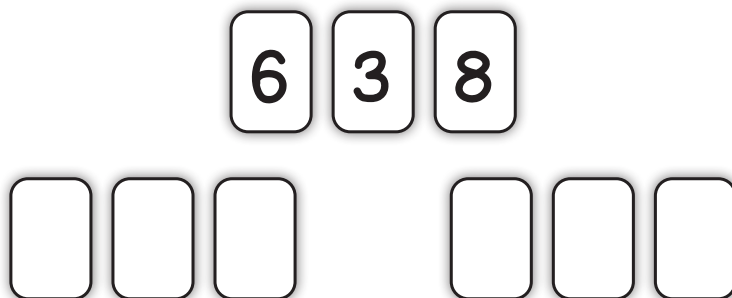
Antes de comenzar, se puede trabajar entre todos la comprensión de la situación y que los alumnos expliquen qué ocurre en el problema y qué información necesitan para resolverlo. Se los puede orientar con preguntas como ¿Qué está pasando en el problema? ¿Qué datos nos brinda la situación? ¿Qué tenemos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

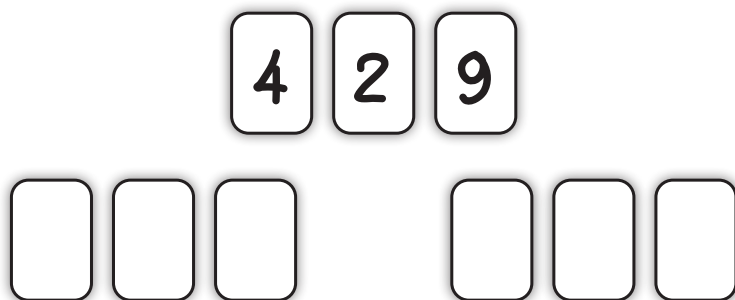
En la puesta en común, podrán recuperar las diferentes formas de resolver, compararlas y reflexionar sobre cuáles resultan más eficientes en cada situación. Algunas preguntas para esta instancia pueden ser: ¿Cómo resolviste el problema? ¿Podrías explicarle tu estrategia a un compañero? ¿Existe otra forma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

CIFRAS COMBINADAS

- Formen un número menor y un número mayor que 638 cambiando de lugar las siguientes tarjetas.



- Formen un número menor y otro mayor que 429 cambiando de lugar las siguientes tarjetas.



La reflexión sobre el valor de cada cifra según la posición que ocupa en un número profundiza la comprensión del sistema de numeración decimal.

Para interpretar el **valor posicional** de una cifra y comprender la diferencia respecto de su valor absoluto se pueden proponer situaciones en las que los niños deban analizar, comparar, componer y descomponer números de distintas maneras.

Algunas actividades en este sentido, pueden ser:

- Componer y descomponer números utilizando distintas expresiones, por ejemplo, $326 = 300 + 20 + 6$; o también a 3 centenas + 2 decenas + 6 unidades.
- Plantear actividades de comparación en las que deban justificar cuál de dos números es mayor o menor explicando el valor de las cifras.
- Utilizar dinero como apoyo para representar agrupamientos y canjes entre unidades, decenas, centenas y unidades de mil.
- Proponer juegos en los que una misma cifra cambie de valor según la posición que ocupa.

¿CUÁLES SON LOS CÓDIGOS POSTALES?

- Roberto, el jefe del correo, encontró unas cartas que debe repartir y a las que les faltan los códigos postales. Escribanlos según las indicaciones:

a) La carta del medio tiene el código 5.436.

b) La carta de la izquierda tiene el código 6.435.

c) La carta de la derecha tiene el código 3.456.

--	--	--

- Escriban cada uno de los códigos en letras.

a)

b)

c)

- ¿Qué tienen en común y qué diferencias tienen los tres códigos?

.....

- Escriban el número anterior y el posterior de cada código.

..... **5.436**

..... **6.435**

..... **3.456**

¡A GANARLE A LA CALCULADORA!

- Resuelvan mentalmente:

$750 + 50 = \dots\dots\dots$

$250 + 250 = \dots\dots\dots$

$400 + 400 = \dots\dots\dots$

$700 + 60 + 8 = \dots\dots\dots$

$150 + 50 = \dots\dots\dots$

$400 + 60 + 9 = \dots\dots\dots$

- Coloquen el signo que deben apretar en la calculadora para obtener el resultado indicado.

$300 \quad \boxed{} \quad 150 = 150$

$800 \quad \boxed{} \quad 200 = 1.000$

$129 \quad \boxed{} \quad 29 = 100$

- Unan con flechas cada cálculo con su resultado, sin hacer la cuenta.

$300 + 200$

800

$700 + 300$

900

$400 + 500$

1.000

$200 + 600$

500

$150 + 150$

600

$250 + 350$

600

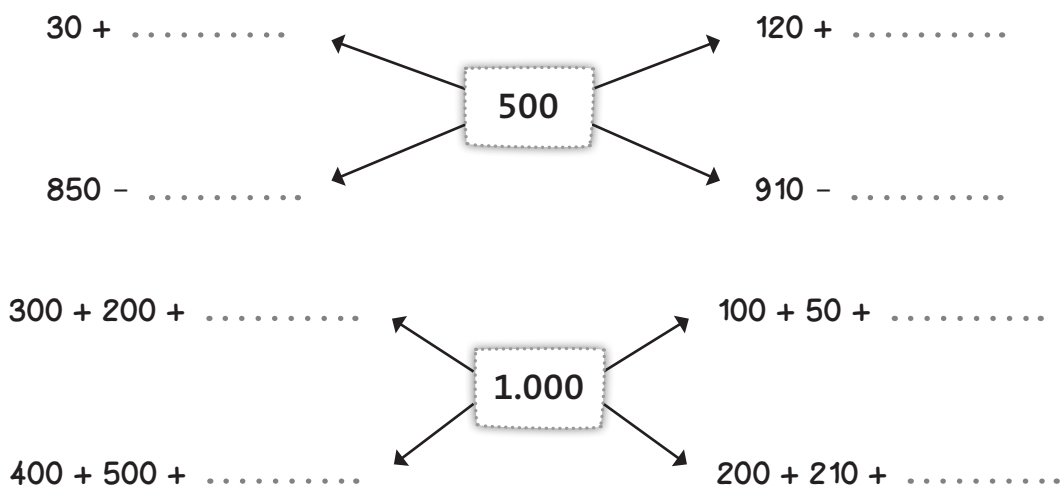
- ¿Cómo pensaron los resultados para estos cálculos?

.....

.....

MÁS CÁLCULOS

- Completen los cálculos para que den el resultado que figura en el centro.



- Completen lo que falta en cada cálculo.

a) $1.000 + 1.000 = \dots\dots\dots$

b) $2.000 + \dots\dots\dots = 4.000$

c) $\dots\dots\dots + 3.000 = 6.000$

d) $4.000 + 4.000 = \dots\dots\dots$

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?

CÁLCULOS Y PROBLEMAS

- Unan cada problema con la cuenta que permite resolverlo.

a) Susi juega al juego de la Oca. Ella estaba en el casillero 20 y acaba de retroceder 5 lugares. ¿En qué casillero está?

$$11 + 5 =$$

b) En el juego de la Oca, Nati estaba en el casillero 11 y sacó 5 en el dado. ¿A qué casillero tienen que avanzar?

$$10 \times 6 =$$

c) Un álbum tiene 10 páginas. En cada página pueden pegarse 6 fotos. ¿Cuántas fotos entran en total en el álbum?

$$20 - 5 =$$

- Escriban la cuenta que permite resolver cada problema.

a) La maestra pidió, en la biblioteca, 15 libros de animales y 20 libros de misterio. ¿Cuántos libros pidió?

b) En un estacionamiento con 20 lugares hay 12 autos estacionados. ¿Cuántos autos más se pueden guardar?

c) En el teatro hay 7 filas con 10 asientos en cada una. ¿Cuántas personas se pueden sentar si se ocupan todos los asientos?

Para que los estudiantes logren relacionar un problema con el cálculo que permite resolverlo, es conveniente ofrecer situaciones variadas en las que deban analizar la información disponible antes de elegir una operación. Por ejemplo:

- Proponer actividades en las que deban seleccionar la operación adecuada y explicar por qué resulta pertinente.
- Estimar previamente el resultado para evaluar si el cálculo realizado es razonable.
- Identificar los datos relevantes, distinguirlos de la información innecesaria y establecer las relaciones entre ellos.
- Poner en común de los procedimientos usados, valorando formas de resolución.
- Evitar que asocien mecánicamente palabras clave y operaciones.

PROBLEMAS PARA JUGAR A LA LIBRERÍA

- Resuelvan los siguientes problemas. Primero, piensen qué cálculo les permite resolverlos y expliquen por qué.



- a.** Camilo tiene \$ 150 y quiere gastarlo todo en la librería.
¿Qué se puede comprar? Escribí distintas posibilidades.
-
-
-
- b.** Ana quiere comprarse dos libros: Cuentos y Fábulas. Tiene \$ 200.
¿Le alcanza? ¿Le sobra? ¿Cuánto?
-
-
-
- c.** ¿Cuánto tiene que juntar la bibliotecaria de una escuela si quiere comprar todos los libros?
-
-
-

INTERPRETAR INFORMACIÓN

- A partir de la información, resuelvan las siguientes consignas en el cuaderno.

Empresa	Salida desde	Destino	Distancia	Precio
El Trébol	Córdoba	Buenos Aires	700 km	\$ 400
Tres picos	Buenos Aires	San Luis	913 km	\$ 450

- Martín y su familia quieren ir a visitar a sus primos, que viven en Buenos Aires. Ellos son tres integrantes y viajan desde Córdoba. ¿Con qué empresa deben viajar?
- ¿Cuánto le cuesta realizar el viaje a toda la familia?
- ¿Cuántos kilómetros en total deben recorrer para ir a Buenos Aires y luego volver a Córdoba?
- Luciana y su familia viven en Buenos Aires y quieren visitar a sus amigos, que viven en San Luis. Ellos son cuatro integrantes. ¿Con qué empresa deben viajar?
- ¿Cuánto le cuesta realizar el viaje a toda la familia?
- ¿Cuántos kilómetros en total deben recorrer para ir a San Luis y luego volver a Buenos Aires?

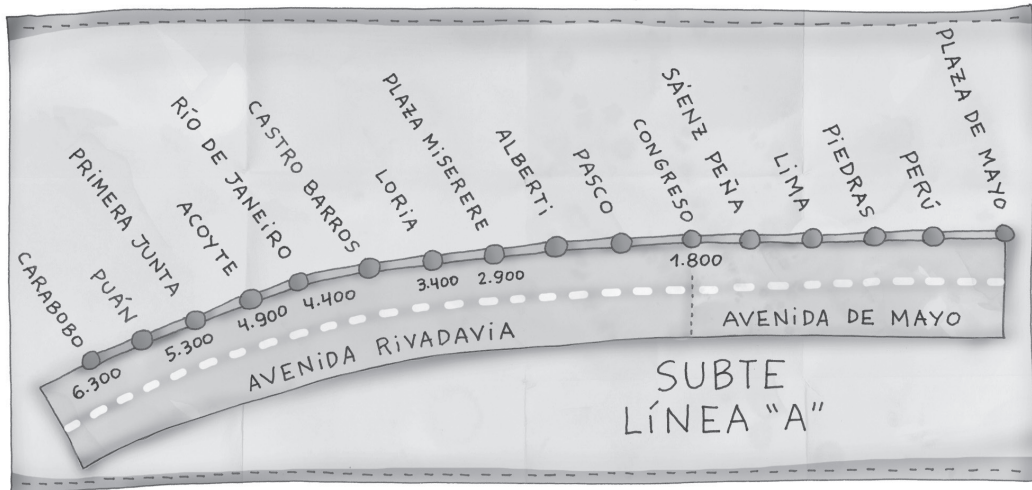
Algunas **secuencias de problemas** pueden involucrar diferentes operaciones, en este caso, sumas, restas y multiplicaciones. Deben ofrecer situaciones claras que inviten a los alumnos a analizar qué procedimiento resulta más adecuado para resolver cada caso para no operar mecánicamente.

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.

LAS ESTACIONES DEL SUBTE

- Observen el recorrido de la línea A de subte y resuelvan las consignas.



- 1) Andrés sube en la estación Perú y Luciano, su amigo, le dijo que contara siete estaciones para bajarse para poder llegar a su casa.
 - a) ¿En cuál debe bajarse?
 - b) ¿Qué avenida es esa?
 - c) ¿Cuál es la altura?
- 2) Marcela debe ir desde la Avenida Rivadavia al 6200 hasta el 2000.
 - a) ¿En qué estación debe subir?
 - b) ¿En cuál debe bajar?
 - c) ¿Cuántas recorrió en total?
- 3) Inventen un problema que pueda resolverse mirando el plano.

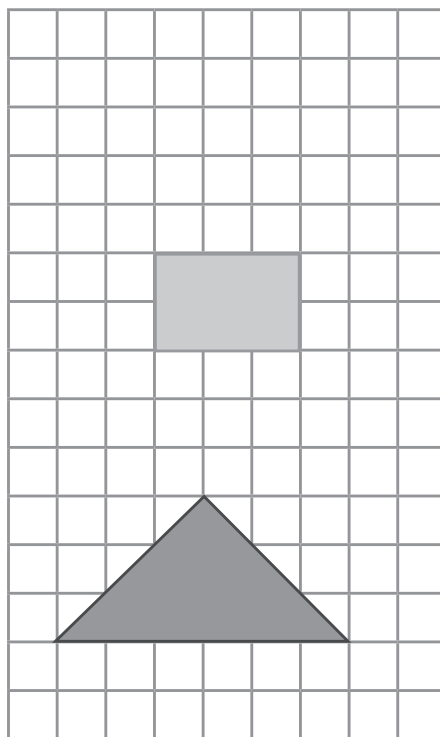
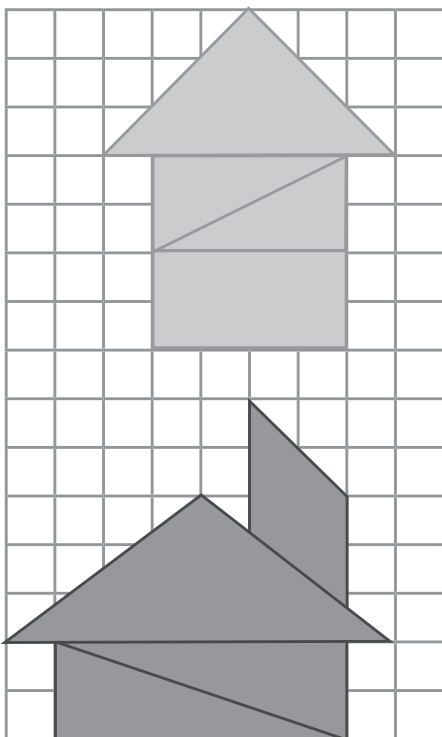
.....

.....

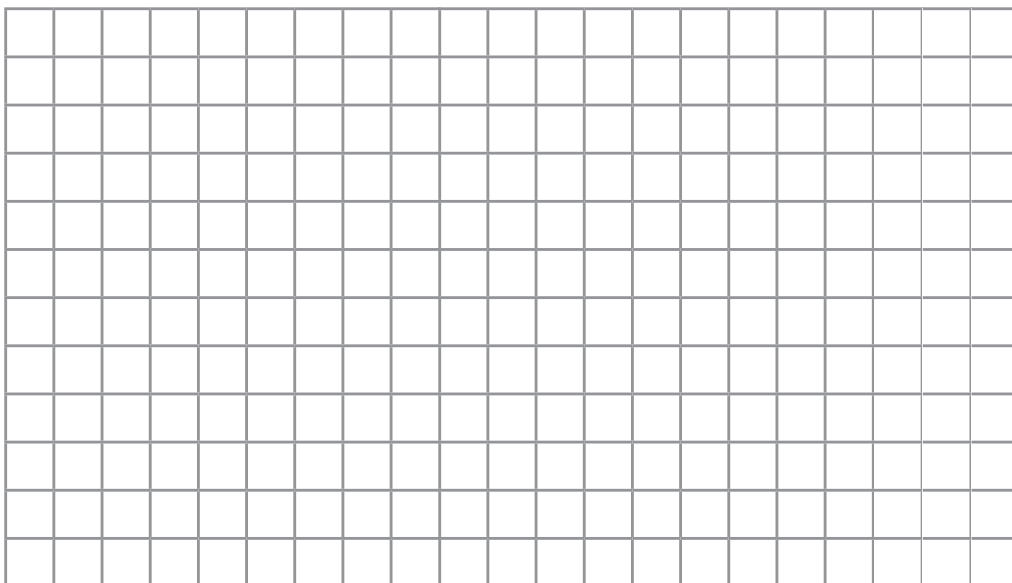
.....

JUGAMOS CON FIGURAS

- Completen la copia de los dibujos utilizando la regla.



- Hagan un dibujo usando solo cuadrados y triángulos.



FIGURAS GEOMÉTRICAS

- Completen según las características de la figura geométrica.

Figura	Ilustración	Cantidad de lados	Cantidad de ángulos
Triángulo			
Rectángulo			
Cuadrado			
Hexágono			
Círculo			

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.

¿CUÁNTO MIDE?

Unidades de medida para recordar

1 metro = 100 centímetros

1 kilómetro = 1.000 metros

m = metro

cm = centímetro

km = kilómetro

- Marcela tiene que cortar 2 metros de tela. Si ya cortó 1 metro y 10 centímetros, ¿cuánto le falta cortar?

.....

- Carla es maratonista. En la última maratón, a los 2 km y medio debió parar porque tuvo un calambre. Si el recorrido total era de 4 km. ¿Cuántos metros le faltaron recorrer?

.....

- Tomi tiene dos reglas: una de 20 cm y otra de 30. La maestra le pidió que dibuje cuadrados de 25 cm de cada lado. ¿Qué regla debería usar? ¿Por qué?

.....

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:

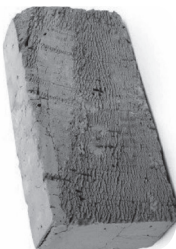
- ¿En qué situaciones usamos estas medidas?
- ¿Qué instrumento conviene utilizar para esta medición? ¿Por qué?
- ¿Cómo comprobarían que la medición es correcta?

MÁS MEDIDAS

- ¿Qué tipo de medida usarían en cada caso? Escribanla debajo de cada objeto.



.....



.....

- Completen el cuadro con otros ejemplos de objetos que se midan en:

Litros	Kilogramos	Metros

ORIENTACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN

La siguiente planificación está armada a partir de la propuesta de libro **Luci Luciérnaga 3 - 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. BIENVENIDOS A TERCERO				
PERÍODO ESTIMADO: DESDE 1 DE ABRIL HASTA EL 15 DE MAYO	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 6 Bienvenidos a tercero	Lectura y escritura de números de tres y cuatro cifras a partir de la relación entre la representación oral y la representación escrita.	Identificar regularidades y establecer relaciones en la serie numérica para leer, escribir, comparar y ordenar números de diferente o de la misma cantidad de cifras.	Seguir las pistas para encontrar un número en los bancos del aula. Leer en voz alta los números. Ordenarlos de menor a mayor.
	Página 8 La sogá del 1.000	Regularidades en la serie numérica oral y escrita de números de diferente cantidad de cifras.	Utilizar las regularidades del sistema de numeración en escalas ascendentes de 10 en 10, de 50 en 50 o de 100 en 100.	Completar escalas de 100 en 100 y de 50 en 50. Explorar las regularidades en las escalas. Inventar una escala nueva. Escribir los números que corresponden en los casilleros pintados de una tabla de 10 en 10.
	Página 10 Cálculos desafiantes	Cálculo mental exacto y aproximado a través de repertorios y propiedades del sistema de numeración y de las operaciones.	Utilizar repertorios de cálculos de suma y resta, así como las propiedades del sistema de numeración y de las operaciones para resolver cálculos mentales exactos y aproximados.	Resolver sumas más complejas a partir de sumas ya conocidas. Componer números a partir de sumas. Buscar sumas diferentes que den el mismo resultado.
	Página 12 De compras en el recreo	Registro de situaciones cotidianas de compra y venta utilizando expresiones matemáticas.	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.
	Páginas 14 Geometría Formas en el arte	Identificación, descripción y representación de figuras geométricas.	Reconocer figuras geométricas y sus partes.	Explorar y describir figuras en obras de arte. Combinar figuras para buscar una imagen estética.
	Página 16 Juegos con dados	Valor posicional de las cifras: unos, dieces, cienes, miles. Composición aditiva de números.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Participar de juegos con dados que impliquen la resolución de problemas de adición para componer un número.
	Página 18 Operaciones con la calculadora	Uso de calculadora y recursos digitales para la resolución de problemas y verificación de 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. Reagrupar números para resolver sumas.

CAPÍTULO 2. RECORRIDO POR EL BARRIO				
PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 15 DE MAYO HASTA EL 20 DE JUNIO	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 24 Recorrido por el barrio	Lectura y escritura de números de tres y cuatro cifras a partir de la relación entre la representación oral y la representación escrita.	Identificar regularidades y establecer relaciones en la serie numérica para leer, escribir, comparar y ordenar números de diferente o de la misma cantidad de cifras.	Escribir con cifras los números escritos en palabras. Resolver problemas de cantidades relacionando los números iniciales.
	Página 26 Leer y escribir miles	Lectura, escritura y orden de la serie numérica hasta 10.000, aproximadamente.	Identificar regularidades y establecer relaciones en la serie numérica. Utilizar las regularidades del sistema de numeración en escalas ascendentes de 100 en 100.	Escribir con cifras los números escritos en palabras. Ordenarlos. Completar rectas numéricas. Estimar la ubicación de ciertos números en las rectas numéricas
	Página 28 Ayudas para calcular	Resolución de cálculos mentales exactos y aproximados a partir de cálculos conocidos y de las propiedades de los números y de las operaciones.	Utilizar repertorios de cálculos de suma y resta, así como las propiedades del sistema de numeración y de las operaciones para resolver cálculos mentales exactos y aproximados.	Usar un cálculo para resolver otros con pequeñas variantes. Realizar cálculos mentales más complejos y comprobar los resultados con la calculadora. Elegir el resultado más aproximado para un cálculo dado.
	Página 30 Botellas y números	Resolución de problemas de suma que involucren varios cálculos.	Componer aditivamente números de hasta cuatro cifras en contextos de juegos de puntaje, dinero o calculadora.	Responder cálculos de puntajes a partir de una imagen. Calcular las diferencias entre puntajes. Pensar diferentes posibilidades de alcanzar ciertos puntajes.
	Página 32 Espacio ¿Dónde está?	Resolución de problemas que requieran interpretar y comunicar la ubicación de personas y objetos.	Utilizar relaciones espaciales para interpretar, describir y establecer relaciones y referencias de trayectos de personas y posiciones de objetos y personas en el espacio, en forma oral y gráfica.	Dar referencias a un compañero para ubicar un elemento en una imagen. Analizar la información que brindan diferentes tipos de planos. Marcar recorridos y ubicaciones en los planos.
	Página 34 Con las cartas	Identificación de la relación entre el valor de una cifra y su posición en números con diferentes cantidades de cifras.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Armar números de cuatro cifras con cartas e identificar su valor según la posición que ocupa cada una. Armar con 4 cartas el mayor y el menor número posible.
	Página 36 Problemas 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 3. OLIMPIADAS DE MATEMÁTICA

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 20 DE JUNIO HASTA EL 10 DE AGOSTO	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 42 Olimpiadas de Matemática	Identificación de regularidades para comparar números escritos. Diferentes problemas de suma y resta.	Reconocer y usar los números naturales, su designación oral y representación escrita y la organización del sistema decimal de numeración en situaciones problemáticas.	Identificar diferentes usos de los números según los contextos en los que aparecen. Resolver problemas con distancias.
	Página 44 Números en la recta	Ubicación de números naturales en la recta numérica. Relaciones numéricas dentro del intervalo de dominio.	Utilizar las regularidades del sistema de numeración en escalas ascendentes de 1000 en 1000. Determinar la ubicación de números en la recta numérica considerando distintas relaciones numéricas.	Observar una recta numérica y establecer cada cuántos números hay una marca. Analizar los elementos de una recta numérica. Estimar la ubicación de determinados números en ella.
	Página 46 Distintas formas de calcular	Búsqueda de estrategias para resolver sumas con creciente nivel de complejidad. Análisis de los procedimientos.	Resolver problemas que involucren diferentes significados de la suma, la resta y la multiplicación, utilizando estrategias variadas de cálculo. Construir los algoritmos de la suma, la resta y la multiplicación por una cifra.	Resolver un problema mediante las propias estrategias. Analizar diferentes formas de hacer el cálculo. Analizar las diferencias entre los diferentes procedimientos.
	Página 48 Compras para la merienda	Problemas cotidianos de compra y venta utilizando expresiones matemáticas.	Resolver y formular problemas que involucren diferentes significados de la suma, la resta y la multiplicación en diversas formas de presentación, utilizando variadas estrategias de cálculo.	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 50 A usar la regla	Construcción de figuras con regla graduada respetando sus elementos y características.	Construir y describir figuras y cuerpos según sus características y elementos	Dibujar diferentes figuras usando regla graduada y controlando las medidas. Realizar figuras a partir de instrucciones. Escribir instrucciones para dibujar una figura.
	Página 52 Veo veo de formas y figuras	Descripción de algunas características y elementos de las figuras geométricas utilizando vocabulario específico.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Explorar figuras. Describir figuras oralmente, sin nombrarlas, para que otros averigüen de qué figura se trata. Siempre deben justificar la respuesta.
	Página 54 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.	Sumarle 10, 100 y 1000 a un mismo número. Reflexionar sobre cómo cambia el número con esas sumas. Buscar diferentes sumas que den 5000 y comprobar si son correctas con la calculadora.

CAPÍTULO 4. LA HUERTA EN LA ESCUELA

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 10 DE AGOSTO HASTA EL 17 DE SEPTIEMBRE	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 60 La huerta en la escuela	Explorar relaciones numéricas y reglas de cálculo de sumas y multiplicaciones.	Resolver problemas de multiplicación y división mediante estrategias diversas de representación y determinación de resultados apoyándose en la tabla.	Completar tablas de relaciones proporcionales y utilizarlas para la resolución de problemas multiplicativos. Compartir y comparar estrategias. Redactar nuevos problemas que se puedan resolver con esas tablas.
	Página 62 Lechugas y tomates	Problemas de multiplicación en contextos de proporcionalidad y organizaciones rectangulares.	Resolver problemas de organizaciones rectangulares y series proporcionales, por medio de diversos procedimientos.	Buscar formas de resolver diferentes problemas multiplicativos. Analizar distintas estrategias entre todos. Relacionar sumas y multiplicaciones que tengan un mismo resultado.
	Página 64 La tabla pitagórica	Estrategias diversas de cálculos de multiplicación apoyándose en la tabla pitagórica.	Utilizar la tabla pitagórica para analizar regularidades y propiedades de la multiplicación y división.	Trabajar con la tabla pitagórica analizando regularidades y propiedades de la multiplicación y la división. Buscar relaciones entre filas y columnas.
	Página 66 Estrategias para multiplicar	Problemas que involucran sumas y multiplicaciones: exploración de procedimientos.	Usar progresivamente algoritmos de suma y multiplicación, cuando los números lo requieren	Leer e interpretar entre todos los enunciados de los problemas. Resolverlos y analizar las estrategias utilizadas en cada caso. Comparar resultados. Inter-cambiar criterios con el grupo.
	Página 68 Medir el tiempo	Lectura de la hora en distintos tipos de relojes, en formato analógico y digital.	Estimar y medir longitudes, pesos, capacidades y tiempo con instrumentos de medición y las unidades de medida adecuadas.	Observar cómo muestran las horas diferentes relojes. Analizar qué indican las agujas. Utilizar nociones de horas y minutos. Completar horarios de rutina en relojes vacíos.
	Página 68 Tiro al blanco	Resolución de problemas que involucran series proporcionales.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Participar de un juego de tiro al blanco que implica la resolución de problemas de multiplicación. Leer las instrucciones y armar el juego con materiales de uso cotidiano. Completar tablas de puntajes.
	Página 70 Por 10, por 100 y por 1.000	Uso de la calculadora para corroborar resultados.	Usar la calculadora para anticipar y verificar resultados, para explorar y para buscar regularidades.	Completar tablas de multiplicaciones por 10, por 100 y por mil. Una vez que compartan conclusiones sobre regularidades, avanzar en resolver multiplicaciones más complejas.

CAPÍTULO 5. TRABAJO EN EQUIPO

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 17 DE SEPTIEMBRE HASTA EL 22 DE OCTUBRE	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 78 Trabajo en equipo	Análisis de diferentes problemas de reparto.	Resolver problemas de reparto y partición presentados en diferentes formatos (tablas y dibujos) mediante estrategias de cálculo mental, exacto y aproximado.	Resolver diversos problemas de reparto equitativo. Leer y analizar enunciados. Analizar qué operaciones se requieren para su resolución. Resolver los cálculos y vincular las respuestas con los enunciados.
	Página 80 Desafíos con la tabla pitagórica	Estrategias diversas de cálculos de multiplicación y división apoyándose en la tabla pitagórica.	Utilizar la tabla pitagórica para analizar regularidades y propiedades de la multiplicación y la división.	Explorar la relación entre la multiplicación y la división. Completar cálculos y tablas donde se pueda reconocer la relación inversa entre la multiplicación y división.
	Página 82 Problemas y festejos	Uso de diversos procedimientos para resolver problemas que involucren multiplicaciones.	Resolver y formular problemas que involucren diferentes significados de la suma, la resta y la multiplicación en diversas formas de presentación (tablas, dibujos), utilizando variadas estrategias de cálculo.	Leer e interpretar entre todos los enunciados de los problemas. Seleccionar las operaciones para resolverlos entre varias opciones. Resolverlos y analizar las estrategias utilizadas en cada caso. Comparar resultados. Inter-cambiar criterios con el grupo
	Página 84 Medidas de capacidad	Medidas de capacidad: unidades convencionales (litro) y unidades no convencionales (vaso medidor).	Estimar y medir longitudes, pesos, capacidades y tiempo con instrumentos de medición y las unidades de medida adecuadas.	Analizar diferentes envases. Establecer equivalencias de capacidad entre ellos. Resolver problemas que impliquen usar medios y cuartos litros. Leer esas fracciones de uso cotidiano.
	Página 86 A pesar	Resolución de problemas que requieran el uso de unidades convencionales de peso y algunas fracciones de esas unidades.	Estimar y medir longitudes, pesos, capacidades y tiempo con instrumentos de medición y las unidades de medida adecuadas.	Resolver problemas que impliquen usar medios y cuartos kilos. Leer y escribir esas fracciones de uso cotidiano. Resolver problemas donde deban sumar y comparar pesos, dibujar agujas en balanzas y establecer equivalencias entre potes de helado.
	Página 88 A jugar con los números	Aplicación de conceptos trabajados en el aula en Juegos de ingenio.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Juegos de ingenio matemático. Jugar adivinando los números según las pistas dadas. Completar pirámides por medio de multiplicaciones.
	Página 90 Mentalmente o con la calculadora	Uso de la calculadora como recurso para la verificación de resultados.	Usar la calculadora para propiciar diferentes recursos de cálculo.	Completar tablas de multiplicaciones mediante el cálculo mental y comprobar los resultados con la calculadora. Completar con el signo que corresponda para que un cálculo dé determinado resultado.

CAPÍTULO 6. FECHAS Y MONUMENTOS

PERÍODO ESTIMADO: DESDE EL 22 DE OCTUBRE HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE	En el libro	Contenidos	Objetivos	Actividades
	Página 96 Fechas y monumentos	Lectura e interpretación de información numérica en portadores de texto diversos.	Identificar regularidades y establecer relaciones en la serie numérica para leer, escribir, comparar y ordenar números de diferente o de la misma cantidad de cifras basándose en las relaciones entre la serie numérica oral y escrita.	Leer textos para trabajar información de fechas de inauguración de monumentos patrios. Resolver problemas con relación a las fechas. Construir una línea de tiempo con la información.
	Página 98 Seguimos con los números	Tabla de números de 100 en 100. Valor posicional de las cifras: unos, dieces, cienos, miles. Composición aditiva de números.	Diferenciar el valor absoluto de una cifra de su valor posicional a partir de la composición y descomposición en forma aditiva en números de hasta cuatro cifras.	Resolver problemas que exijan leer, escribir y ubicar números de cuatro cifras en una grilla. Armar con 4 cartas el mayor y el menor número posible
	Página 100 Estimar y calcular	Cálculo mental exacto y aproximado a través de repertorios y propiedades del sistema de numeración y de las operaciones.	Utilizar repertorios de cálculos de suma, resta y multiplicación, así como las propiedades del sistema de numeración y de las operaciones para resolver cálculos mentales exactos y aproximados.	Buscar entre tres opciones, la que se aproxime más al resultado de una operación. Comprobar el resultado con cuentas verticales. Estimar qué resultado se aproxima más a la resolución de un problema.
	Página 102 Dobles, triples y mitades	Problemas de partición y tablas de proporcionalidad.	Resolver problemas de reparto, partición y series proporcionales presentados en diferentes formatos (tablas y dibujos) mediante estrategias de cálculo mental, exacto y aproximado.	Completar tablas de dobles, triples y mitades. Buscar estrategias para buscar dobles, triples y mitades de números de dos y tres cifras. Resolver y redactar problemas de dobles triples y mitades
	Página 104 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 diversos cuerpos geométricos: cubo, prisma, esfera, cilindro, pirámide y cono. Describir similitudes y diferencias entre ellos. Identificar los elementos y características de los cuerpos geométricos: forma de las caras, cantidad de caras, aristas, vértices, caras.
	Página 106 Juego del cajero automático	Composición aditiva y multiplicativa de números de hasta cuatro cifras en contextos de dinero.	Favorecer la sistematización de los conceptos matemáticos trabajados a través de situaciones de juego.	Jugar a armar el número indicado en una tarjeta con billetes y monedas. Anotar los puntajes componiendo el número.
	Página 106 Con ayuda de la calculadora	Cálculo mental de dobles, triples y mitades. Análisis de cálculos realizados con la calculadora.	Usar la calculadora para anticipar y verificar resultados, para explorar y para buscar regularidades.	Verificar cómo completaron tablas de dobles, triples y mitades. Verificar cuántas veces se debe sumar un mismo número para llegar a otro dado.

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 3** 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 Escriban, a partir de los siguientes números:

7

2

5

- a. El mayor número de tres cifras _____
- b. El menor número de tres cifras _____
- c. El mayor número de dos cifras _____
- d. El menor número de dos cifras _____
- e. El mayor número comprendido entre 400 y 600 _____
- f. El menor número comprendido entre 100 y 300 _____

2 Completen el cuadro.

EN NÚMEROS	EN LETRAS
541	Quinientos cuarenta y uno
437	
369	
	Cuatrocientos veintidós
652	
	Setecientos ochenta y cinco

3 Encuentren el resultado final.

$$635 - 5 = \square - 10 = \square - 5 = \square - 10 = \square$$

$$312 - 2 = \square - 10 = \square - 2 = \square - 10 = \square$$

ALUMNO: _____

1 Ubiquen los números en la grilla según se pide en cada caso.

900	901	902	903	904	905	906	907	908	909
910									
920									
930									
940									
950									
960									
970									
980									
990									
1.000									

- Los números de la columna del 901.
- Los números 915 – 942 – 939 – 965.
- Los números de la fila del 960.
- Los números de la columnas que terminen en 4 y en 7.
- El número anterior a 1.000.
- El número que le sigue a 1.000.

2 Ordenen de mayor a menor:

593 765 105 539 953 150

3 Escriban los números que Juana le dicta a su amiga.

Seiscientos veintinueve

Ciento noventa y ocho

Cuatrocientos cuarenta

Ochocientos nueve

4 Pinten los cálculos que sean equivalentes al número que está en el recuadro.

5.210

$$5.000 + 200 + 10$$

$$52 \times 100 + 1 \times 10$$

$$5 \times 1.000 + 2 \times 10 + 1 \times 10$$

$$5.200 + 1 + 20$$

$$521 \times 10$$

ALUMNO: _____

- 1 En un edificio en construcción, los albañiles colocan 4 ventanas por departamento. Completen la tabla.

Departamentos	Ventanas
1	4
3	
5	
6	
9	
10	
12	

- 2 Juan trabaja en un comercio. El primer día recaudaron \$ 45.670, el segundo día, \$ 6.700, y el tercer día, \$ 2.568.
- a. ¿Cuál fue la recaudación total del comercio en los tres días?
- b. Si en esos días pagaron gastos por \$ 43.000, ¿cuánto dinero les quedó?

- 3 Dibujen las figuras geométricas y completen sus características.

Figura	Cuadrado	Triángulo	Círculo
Dibujo			
Cantidad de lados			
Cantidad de ángulos			

ALUMNO: _____

1 En cada casillero vacío completan con una cuenta de $\times$, $+$ o $-$.

$8 \bigcirc 30 = 240$

$2.400 \bigcirc 400 = 2.000$

$2.000 \bigcirc 350 = 2.350$

$4 \bigcirc 50 = 200$

$500 \bigcirc 20 = 480$

$605 \bigcirc 605 = 1.210$

$7 \times 9 = 63 \bigcirc 100 = 163 \bigcirc 10 = 1.630 \bigcirc 100 = 1.530$

2 Pedro trabaja en un banco. Pagó cada importe con la menor cantidad posible de billetes. Completen cuántos billetes de cada uno entregó en cada caso.

Dinero	\$100	\$50	\$10
\$ 3.840			
\$ 7.920			
\$ 9.430			
\$ 6.510			

3 Resuelvan el problema.

En el mes de marzo, una agencia vendió 824 camionetas, 87 motos y 104 autos. En abril, vendieron 25 camionetas menos que en marzo, el doble de motos y 100 autos.

a. ¿Cuántas camionetas vendieron en abril?

b. ¿Cuántas motos?

c. ¿Cuántos autos más que en marzo se vendieron en abril?

d. ¿Cuál fue la venta total durante esos meses?

ALUMNO: _____

1 Resuelvan los problemas.

- a) En un cine hay 396 butacas acomodadas en filas de 8 cada una.
¿Cuántas filas hay en total?
- b) A Susana le regalaron un libro con 392 páginas distribuidas en 7 capítulos. ¿Cuántas páginas hay por capítulo?
- c) Belén compró un secador de cabello de \$ 855 en 9 cuotas iguales.
¿Cuál es el valor de cada cuota?

2 Resuelvan mentalmente:

$230 : 10 =$

$900 : 100 =$

$960 : 10 =$

$2.400 : 100 =$

$3.450 : 10 =$

$5.800 : 100 =$

$7.080 : 10 =$

$9.000 : 100 =$

3 Resuelvan de la forma que prefieran.

$573 : 5 =$

$258 : 5 =$

4 Escriban el nombre en letras de los siguientes números:

15.897

23.654

7.843

99.999

ALUMNO: _____

Tabla Pitagórica

×	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100