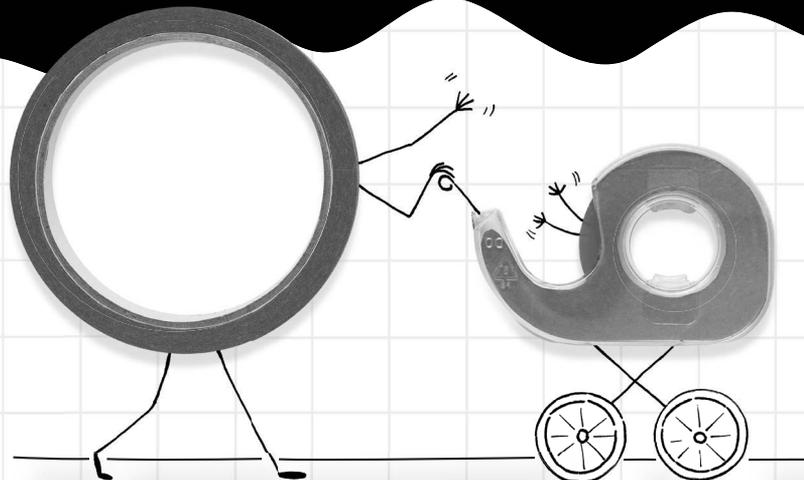


Mi  
**MATE** 1  
... y yo

Pablo Effenberger

**GUÍA** de  
orientación  
al **DOCENTE**

**PLANIFICACIÓN ANUAL**



**mandioca**



## Propósitos del Área

- Proponer experiencias de enseñanza orientadas a la resolución de situaciones problemáticas que le permitan al alumno vincular lo que se quiere saber con lo que ya se sabe y plantearse nuevas preguntas.
- Estimular la elaboración de estrategias propias y el ejercicio de compararlas con las de los compañeros considerando que los procedimientos incorrectos o las explicaciones que no los llevan al resultado esperado son instancias ineludibles y necesarias para el aprendizaje.
- Propiciar procesos de discusión sobre la validez de los procedimientos realizados y de los resultados obtenidos.
- Generar situaciones de enseñanza que permitan establecer relaciones y elaborar formas de representación, discutir las con los demás, confrontar las interpretaciones sobre ellas y sobre la notación convencional.
- Contribuir con procedimientos a partir de los cuales los alumnos puedan elaborar conjeturas, formularlas, comprobarlas mediante el uso de ejemplos o justificarlas utilizando contraejemplos o propiedades conocidas.
- Promover procesos que permitan interpretar la información presentada de distintos modos y pasar de una forma de representación a otra según su adecuación a la situación que se quiere resolver.
- Favorecer la producción de textos con información matemática con el objetivo de avanzar en el uso del vocabulario adecuado.
- Alentar el uso de *software* para la resolución de algunas situaciones problemáticas en las que resulte pertinente.



## Propósitos del ciclo

- Presentar situaciones problemáticas que permitan retomar la lectura, la escritura y el orden de los números naturales y las fracciones.
- Promover diferentes instancias para que los alumnos se involucren con los sentidos y las aplicaciones de las operaciones básicas en diferentes contextos.
- Brindar espacios para elaborar estrategias de medición y apropiarse de los sistemas de medición y de su uso social.
- Proponer situaciones de enseñanza para la resolución de situaciones problemáticas relacionadas con los sistemas de medición y el uso de equivalencias entre las distintas unidades.
- Contribuir al reconocimiento de las figuras y los cuerpos geométricos, como así también de sus relaciones y usos, incorporando *softwares* específicos.
- Proponer situaciones de enseñanza en las que se estimule la producción oral y escrita de textos matemáticos.

## Capítulo 1: Numeración 1

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<b>Números naturales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar diferentes contextos en el uso social de los números.</li> <li>• Explorar las diferentes funciones de los números en el uso social.</li> <li>• Leer, escribir y ordenar números hasta el cincuenta.</li> <li>• Analizar y resolver problemas numéricos en el contexto lúdico.</li> <li>• Analizar el valor de una cifra según el lugar que ocupa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la cantidad a partir del número en una actividad lúdica.</li> <li>• Comparar números y su nombre en una actividad lúdica.</li> <li>• Reconocer la mayor y la menor cantidad.</li> <li>• Contar y reconocer números hasta el veinte.</li> <li>• Reconocer y ubicar números hasta el treinta.</li> <li>• Reconocer y ordenar números hasta el cincuenta.</li> <li>• Reconocer cantidades agrupadas de a diez.</li> <li>• Contar cantidades agrupadas de a diez.</li> </ul>

## Capítulo 2: Operaciones I

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<b>Operaciones con números naturales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver problemas que involucren la suma en el sentido de la unión de dos cantidades.</li> <li>• Elaborar estrategias propias que involucren la suma en el sentido de agregar una cantidad a otra.</li> <li>• Resolver problemas por medio de diversos procedimientos que involucren la suma, en el sentido de ganar o avanzar, y la resta, en el sentido de perder o retroceder.</li> <li>• Resolver problemas que involucren la resta, en el sentido de quitar una cantidad a otra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumar contando objetos de una misma colección y de colecciones distintas.</li> <li>• Restar sumando la diferencia entre una cantidad con otra.</li> <li>• Sumar y restar intuitivamente objetos concretos.</li> <li>• Sumar objetos acomodándolos en grupos de a diez.</li> <li>• Restar gráficamente tachando una cantidad de otra.</li> <li>• Agregar y sacar cantidades aplicando sumas y restas en una actividad lúdica.</li> <li>• Obtener la misma cantidad agregando o sacando objetos concretos.</li> </ul>

## Capítulo 3: Numeración II

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<b>Números naturales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer, escribir y ordenar números hasta el 99.</li> <li>• Explorar diferentes contextos en el uso social de los números.</li> <li>• Analizar el valor de una cifra según el lugar que ocupa.</li> <li>• Analizar y resolver problemas numéricos en el contexto lúdico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar y conocer números hasta el 99.</li> <li>• Ordenar números de menor a mayor.</li> <li>• Reconocer el anterior y el siguiente de un número.</li> <li>• Escribir números contando grupos de dieces y unos.</li> <li>• Descomponer números en grupos de dieces y unos.</li> <li>• Armar y contar cantidades de dinero con monedas de \$ 1 y billetes de \$ 10</li> <li>• Comparar cantidades de dinero con monedas de \$ 1 y billetes de \$ 10.</li> </ul>

## Capítulo 4: Operaciones II

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<b>Operaciones con números naturales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir y analizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas.</li> <li>• Resolver problemas por medio de diversos procedimientos que involucren interpretar las acciones en el sentido de sumar o restar.</li> <li>• Sumar y restar en situaciones que presentan los datos en contextos variados.</li> <li>• Sumar y restar en situaciones que involucren un análisis de los datos necesarios para obtener un resultado.</li> <li>• Sumar y restar en situaciones en las que se analice la pertinencia de las preguntas y las soluciones de cada problema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducir el signo + y • en sumas y restas de objetos concretos.</li> <li>• Escribir la cuenta que resuelva una situación concreta a partir de interpretar las acciones que agregan o quitan objetos.</li> <li>• Resolver sumas mentales, analizar y comparar los resultados obtenidos.</li> <li>• Resolver restas mentales y completar la cuenta correspondiente.</li> <li>• Reconocer la operación que resuelve un problema a partir de las acciones que representan la suma y la resta.</li> <li>• Identificar y analizar la posibilidad de resolver un problema a partir de los datos con los que se cuenta.</li> </ul>

## Capítulo 5: Operaciones III

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<b>Operaciones con números naturales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar cómo funciona la calculadora.</li> <li>• Reconocer la función que cumple cada una de las teclas.</li> <li>• Usar la calculadora para interpretar y resolver problemas de suma y resta.</li> <li>• Usar la calculadora para verificar los resultados obtenidos.</li> <li>• Seleccionar estrategias de cálculo de sumas y restas de acuerdo con la situación y los números involucrados.</li> <li>• Elaborar estrategias propias y comparadas con las de los pares en distintas situaciones de suma y resta.</li> <li>• Resolver las distintas situaciones reconociendo los cálculos pertinentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las teclas de la calculadora y su función.</li> <li>• Identificar y escribir la secuencia de teclas que permite resolver una suma o una resta.</li> <li>• Resolver operaciones con la calculadora interpretando el enunciado de un problema.</li> <li>• Sumar y restar siempre el mismo número para introducir el concepto de serie numérica.</li> <li>• Encontrar y escribir sumas y restas con el mismo resultado.</li> <li>• Analizar y escribir la cantidad de soluciones de una suma y de una resta con el mismo resultado.</li> <li>• Sumar agrupando dieces y unos.</li> <li>• Restar suprimiendo dieces y unos.</li> <li>• Sumar y restar dinero con monedas de \$ 1 y billetes de \$ 10 utilizando billetes recortables.</li> <li>• Calcular cantidades de dinero a partir de sumar y restar monedas de \$ 1 y billetes de \$ 10.</li> </ul>

## Capítulo 6: Operaciones IV

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<b>Operaciones con números naturales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar estrategias de cálculo de sumas y restas de acuerdo con la situación y los números involucrados.</li> <li>• Sumar y restar en situaciones que presentan los datos en contextos variados.</li> <li>• Explorar problemas de suma y resta que involucren otros significados más complejos de estas operaciones por medio de diversos procedimientos.</li> <li>• Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas.</li> <li>• Analizar diferentes algoritmos de suma y resta.</li> <li>• Utilizar algoritmos de suma y resta progresivamente cuando los números lo requieran.</li> <li>• Resolver problemas de suma y resta que involucren varios cálculos y diversos procedimientos.</li> <li>• Explorar problemas que involucren determinar el total de elementos de una colección formada por grupos de igual cantidad de elementos.</li> <li>• Explorar problemas que involucren determinar el resultado de un reparto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encontrar y escribir todas las sumas de números que den diez.</li> <li>• Completar y escribir sumas de números iguales o su resultado.</li> <li>• Escribir el resultado de sumas de múltiplos iguales de diez a partir de la suma de números iguales.</li> <li>• Restar, mentalmente, un número del uno al diez a diez.</li> <li>• Restar un número del uno al diez a múltiplos de diez a partir de las restas mentales.</li> <li>• Calcular, mentalmente, sumas a partir de otra dada como referencia.</li> <li>• Resolver sumas y restas complejas a partir de desarmar grupos de dieces.</li> <li>• Resolver sumas y restas complejas utilizando billetes recortables a partir de cambiar un billete de \$ 10 por diez monedas de \$ 1.</li> <li>• Completar sumas con el mismo resultado.</li> <li>• Contar grupos con elementos iguales para introducir el concepto intuitivo de multiplicación.</li> <li>• Formar grupos con la misma cantidad de elementos para introducir el concepto intuitivo de división exacta.</li> </ul>

## Capítulo 7: Medida

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<b>Medida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver problemas que impliquen medir y comparar longitudes.</li> <li>• Usar unidades convencionales y no convencionales para medir longitudes.</li> <li>• Explorar distintas unidades de medida e instrumentos de uso social para la medición de longitudes.</li> <li>• Explorar distintas unidades de medida e instrumentos de uso social para la medición de capacidades y pesos.</li> <li>• Usar unidades convencionales para medir pesos y capacidades.</li> <li>• Conocer la distribución de los días en la semana y de los meses en el año.</li> <li>• Utilizar el calendario para ubicar fechas y determinar duraciones de diferentes lapsos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer distintas longitudes.</li> <li>• Comparar distintas longitudes en forma directa a partir de la superposición de objetos.</li> <li>• Utilizar hilos, sogas, manos, etc., para medir objetos que no pueden superponerse.</li> <li>• Utilizar una determinada unidad de medida y establecer cuántas veces entra dicha unidad en el objeto que se mide.</li> <li>• Medir objetos concretos con diferentes unidades de medida.</li> <li>• Utilizar unidades convencionales para comunicar una medida.</li> <li>• Comparar recipientes de distintos tamaños, pero del mismo peso o la misma capacidad.</li> <li>• Comparar recipientes del mismo tamaño, pero con distintos pesos y capacidades.</li> <li>• Relacionar pesos y capacidades en diferentes unidades de medida.</li> <li>• Reconocer, nombrar y ordenar los días de la semana en un calendario.</li> <li>• Ubicar, reconocer y marcar una fecha determinada en un calendario.</li> <li>• Identificar y nombrar los meses del año y su duración.</li> </ul>

## Capítulo 8: Geometría

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<b>Geometría</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar y describir figuras.</li> <li>• Elaborar mensajes para identificar figuras.</li> <li>• Discutir sobre la pertinencia y suficiencia de las descripciones para caracterizar una figura.</li> <li>• Copiar figuras utilizando hojas cuadriculadas como medio para analizarlas.</li> <li>• Decidir modos de comprobar que las reproducciones son correctas.</li> <li>• Resolver problemas que impliquen componer y descomponer figuras a partir de otras que involucren cuadrados, rectángulos y triángulos.</li> <li>• Resolver problemas que impliquen componer y descomponer figuras a partir de otras que involucren cuadrados, rectángulos y triángulos.</li> <li>• Resolver problemas que impliquen cubrir o armar configuraciones utilizando cuadrados, rectángulos y triángulos.</li> <li>• Interpretar mensajes que apelen a las características de cuerpos geométricos para identificar cuerpos dentro de una colección.</li> <li>• Resolver problemas que requieran utilizar gradualmente vocabulario específico para referirse a las características de los cuerpos.</li> <li>• Establecer relaciones entre las características de los cuerpos y la forma de sus caras con las figuras necesarias para cubrirlos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los lados rectos y curvos de una figura.</li> <li>• Reconocer una figura a partir de la descripción de sus lados.</li> <li>• Identificar y reconocer triángulos, cuadrados y rectángulos.</li> <li>• Completar la construcción de cuadrados y rectángulos sobre hoja cuadriculada.</li> <li>• Copiar un triángulo sobre hoja cuadriculada.</li> <li>• Reconocer las figuras que surgen de cortar cuadrados y rectángulos por determinadas líneas.</li> <li>• Trazar líneas que dividan una figura en otras ya conocidas.             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Reconocer e identificar figuras formadas por cuadrados, rectángulos y triángulos a partir de una actividad lúdica.</li> </ul> </li> <li>• Armar una figura formada por cuadrados, rectángulos y triángulos a partir de ubicar las figuras que la forman cubriendo toda su superficie.</li> <li>• Reconocer el nombre de un cuerpo a partir de las caras que lo forman.</li> <li>• Explorar las características de los prismas, las pirámides y los cuerpos redondos.</li> <li>• Reconocer y escribir el nombre del cuerpo que representa un objeto concreto.</li> <li>• Identificar las figuras que forman las caras de un cuerpo.</li> <li>• Determinar cuáles y cuántas figuras son necesarias para cubrir un cuerpo e identificar intuitivamente su desarrollo plano.</li> <li>• Reconocer y contar la cantidad de caras, vértices y aristas de un cuerpo.</li> <li>• Identificar un cuerpo según las pistas que describen sus caras, vértices y aristas.</li> </ul>

## Capítulo 9: Espacio

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<b>Espacio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretar instrucciones escritas sobre la ubicación de un objeto en el plano.</li> <li>• Realizar descripciones sobre la ubicación de un objeto que involucren descripciones precisas a partir de palabras concretas.</li> <li>• Ofrecer situaciones que permitan la reflexión sobre la interpretación de la ubicación de un objeto en espacios cada vez más amplios.</li> <li>• Interpretar instrucciones escritas sobre la ubicación de un objeto en el plano.</li> <li>• Describir la ubicación de un objeto en forma oral y escrita.</li> <li>• Observar y describir la ubicación de un objeto desde diferentes posiciones en el plano.</li> <li>• Elaborar una representación plana del espacio recorrido.</li> <li>• Interpretar instrucciones escritas sobre recorridos.</li> <li>• Leer planos de lugares donde se representan recorridos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y nombrar objetos en el plano ubicados arriba, debajo o entre otros.</li> <li>• Ubicar objetos en el plano que están atrás o delante de otros.</li> <li>• Preguntar sobre un objeto que está ubicado en algún lugar del plano.</li> <li>• Encontrar un objeto a partir de las indicaciones de su ubicación.</li> <li>• Descubrir el nombre de una persona a partir del lugar que ocupa en una fila.</li> <li>• Decir la ubicación de un objeto para que otros descubran cuál es.</li> <li>• Nombrar objetos a partir de pistas según su ubicación en el plano.</li> <li>• Reconocer y describir la ubicación de un vehículo en el plano de una ciudad.</li> <li>• Verbalizar las indicaciones necesarias para llegar de un lugar a otro en el plano de una ciudad.</li> <li>• Describir un recorrido marcado en el plano.</li> </ul>