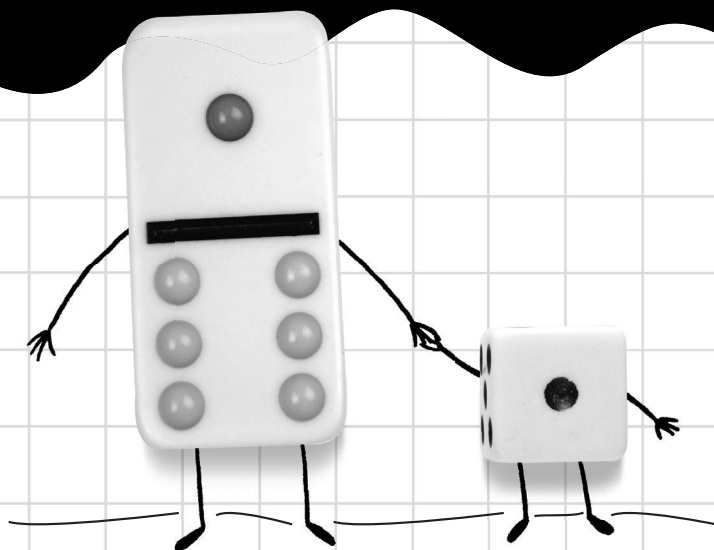


Mi
MATE 2
... y yo

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

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar diferentes contextos y funciones de los números en el uso social. • Leer, escribir y ordenar números hasta el mil. • Ubicar, aproximadamente, cantidades en la recta numérica. • Analizar el valor de una cifra según el lugar que ocupa. • Discutir colectivamente las relaciones entre la lectura y escritura de números. • Relacionar distintas cantidades de dinero hasta el mil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer, ubicar, escribir y ordenar números hasta el mil. • Escribir, encontrar y describir números a partir las relaciones de mayor y menor o la relación entre dos números dados. • Usar y escribir números hasta el mil. • Buscar y escribir números entre ciertos parámetros. • Contar agrupando de a diez. • Reconocer diferentes maneras de contar de a diez. • Usar billetes y monedas para establecer la relación entre los distintos valores.

Capítulo 2: Operaciones I

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas que involucren la suma en el sentido de la unión de dos cantidades. • Elaborar estrategias propias que involucren la suma en el sentido de agregar una cantidad a otra. • Resolver problemas por medio de diversos procedimientos que involucren la suma en el sentido de ganar y la resta en el sentido de quitar una cantidad a otra. • Calcular cantidades de dinero con diferentes billetes y monedas. • Completar sumas de números iguales que den 100. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas con sumas y restas mental y gráficamente. • Resolver problemas con billetes de diferentes denominaciones. • Calcular, mentalmente, operaciones con dinero. • Sumar y restar con el mismo resultado y números iguales. • Resolver sumas y restas a partir de otras que sirven como referencia para su resolución.

Capítulo 3: Operaciones II

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Construir y analizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas. • Resolver problemas por medio de diversos procedimientos que involucren sumas y restas. • Resolver situaciones problemáticas que involucren un análisis de los datos necesarios para obtener un resultado. • Sumar y restar en situaciones en las que se analice la pertinencia de las preguntas y la solución de cada problema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Armar y calcular cantidades de dinero con billetes de distintas denominaciones. • Analizar y discernir qué datos son necesarios o innecesarios para resolver un problema. • Resolver problemas que involucran combinaciones de sumas y restas con más de dos cantidades. • Analizar la pertinencia de las preguntas y elegir las respuestas adecuadas a cada situación problemática. • Estimar los resultados de diferentes situaciones problemáticas a partir de analizar el contexto en el que se presentan.

Capítulo 4: Medida

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Medida	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas que impliquen medir y comparar longitudes. • Usar regla y cintas métricas para medir longitudes y conocer la equivalencia entre el metro y el centímetro. • Explorar distintas unidades de medida e instrumentos de uso social para la medición de longitudes, capacidades y pesos. • Leer la hora en relojes analógicos y digitales. • Proponer problemas que exijan usar expresiones como “en punto”, “y cuarto”, “y media” y “menos cuarto”. • Calcular la duración de un lapso de tiempo en horas y minutos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los instrumentos de medida y su uso en el contexto social. • Medir en centímetros la longitud de un objeto. • Trazar y comparar longitudes en centímetros. • Escribir longitudes en metros y centímetros. • Decidir cuál es la unidad más adecuada para medir el peso de un cuerpo. • Calcular la capacidad de un recipiente en litros y en partes de él. • Interpretar y escribir la hora de relojes digitales y analógicos. • Colocar un horario determinado en relojes digitales. • Calcular el tiempo que dura un evento en relojes digitales y analógicos sabiendo cuándo comienza y cuándo finaliza.

Capítulo 5: Operaciones III

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Calcular la cantidad de objetos como suma de números iguales. • Expresar como una multiplicación una suma de números iguales. • Expresar como suma de números iguales una multiplicación. • Resolver, gráficamente, multiplicaciones como distribuciones rectangulares. • Plantear la multiplicación que resuelve un problema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar una multiplicación como la suma de números iguales. • Escribir y resolver multiplicaciones como suma de números iguales. • Resolver, gráficamente, multiplicaciones a partir de distribuciones rectangulares y como suma de grupos con igual cantidad de objetos. • Resolver divisiones exactas gráficamente. • Resolver divisiones con resto gráficamente.

Capítulo 6: Operaciones IV

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Separar los objetos de un grupo en subgrupos con la misma cantidad de elementos sin que sobre ninguno. • Armar todos los grupos con la misma cantidad de elementos posibles de una colección de elementos. • Separar en dos grupos iguales una colección de elementos. • Hallar la cantidad de elementos que representa el doble de un grupo de objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver divisiones exactas gráficamente. • Resolver divisiones con resto gráficamente. • Resolver problemas de reparto exacto gráficamente. • Resolver problemas de reparto no exacto gráficamente. • Hallar la mitad y el doble de una cantidad gráficamente. • Reconocer y calcular la mitad y el doble de una cantidad. • Agrupar, partir y repartir cantidades.

Capítulo 7: Geometría

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Geometría	<ul style="list-style-type: none"> • Discutir sobre la pertinencia y suficiencia de las descripciones para caracterizar una figura. • Copiar figuras que contengan cuadrados, rectángulos y triángulos utilizando hojas cuadriculadas. • Decidir modos de comprobar que las reproducciones son correctas. • Utilizar materiales con forma cuadrada o rectangular que permitan plegados para obtener otras figuras. • Resolver problemas que impliquen componer y descomponer figuras. • Elaborar mensajes específicos para identificar una figura. • Explorar, reconocer y usar las características de pirámides y prismas para distinguir unos de otros. • Construir cuerpos a partir de su desarrollo plano poniendo en juego las relaciones entre aristas y vértices. • Establecer relaciones entre las características de un cuerpo y la forma de sus caras con las figuras necesarias para cubrirlo. • Elaborar razones que justifiquen la selección de las figuras necesarias para cubrir un cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer e identificar figuras a partir de la cantidad de lados rectos y curvos en una actividad lúdica. • Validar la elección de una figura a partir de su descripción. • Plegar una figura sucesivamente y reconocer las figuras que quedan determinadas. • Realizar trazados que dividan una figura en cuadrados, rectángulos o triángulos. • Copiar figuras utilizando hojas cuadriculadas. • Trazar líneas que dividan una figura por la mitad. • Copiar una figura sobre hoja cuadriculada y describirla. • Escribir las instrucciones necesarias para construir una figura. • Reconocer e identificar figuras a partir de la cantidad de lados y vértices. • Reconocer y nombrar un cuerpo según su clasificación. • Distinguir un prisma de una pirámide a partir de sus características. • Identificar y armar un cuerpo a partir de su desarrollo plano. • Identificar y seleccionar las figuras que cubren un cuerpo. • Dibujar cuáles y cuántas figuras cubren un cuerpo a partir de sus características. • Identificar y escribir la cantidad de caras, aristas y vértices de un cuerpo. • Reconocer las características de un cuerpo a partir de su descripción.

Capítulo 8: Operaciones V

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Construir, progresivamente, estrategias de cálculo mental para resolver multiplicaciones. • Usar objetos y sumas reiteradas para resolver multiplicaciones. • Resolver problemas de multiplicación en situaciones que presentan datos en contextos variados. • Resolver problemas que involucren determinar el resultado de un reparto o partición. • Analizar si sobran o no elementos después de realizar un reparto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Completar e interpretar las tablas de multiplicar del 2 al 5. • Reconocer y utilizar las tablas del 2 al 5 para resolver situaciones problemáticas. • Completar e interpretar las tablas de multiplicar del 6 y al 9. • Utilizar las tablas para plantear y resolver problemas que involucran multiplicaciones. • Reconocer y calcular la mitad y el doble de una cantidad. • Resolver gráficamente problemas para determinar el resultado de un reparto. • Calcular cantidades de dinero multiplicando por 10, por 100 y por sus múltiplos.

Capítulo 9: Espacio

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Espacio	<ul style="list-style-type: none">• Resolver problemas que impliquen comunicar oralmente la ubicación de personas y objetos en el plano y en el espacio.• Analizar la representación de un objeto e identificar desde qué lugar se lo ha observado.• Resolver problemas que impliquen comunicar oralmente la ubicación de objetos en el plano.• Leer planos de lugares conocidos donde se representan recorridos.• Usar planos para buscar y ubicar lugares de interés.	<ul style="list-style-type: none">• Observar objetos y describir su ubicación en el plano.• Ubicar y reconocer objetos en un plano.• Reconocer objetos de un plano desde diferentes perspectivas.• Reconocer y ubicar lugares determinados en un plano.• Determinar la ubicación de un lugar a partir de las indicaciones sobre su localización.• Establecer la distancia entre dos lugares en el plano.• Describir un recorrido marcado en el plano.