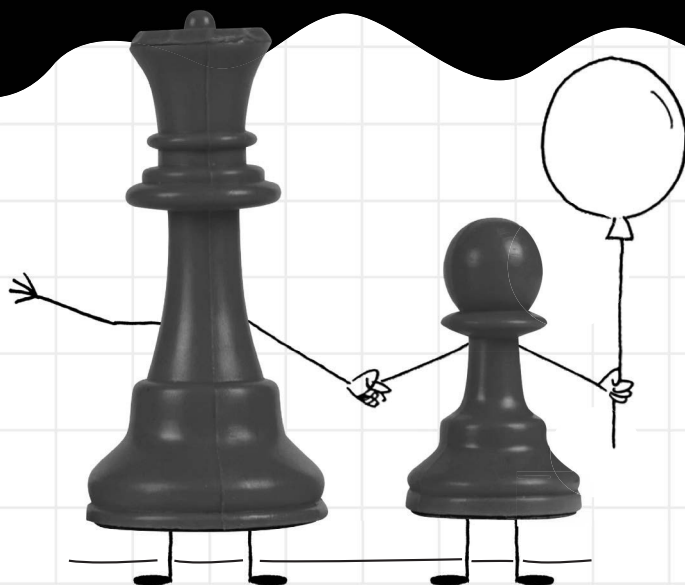


Mi
MATE 3
... y yo

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"> • Leer, escribir y ordenar números hasta el 10.000. • Explorar las regularidades en números de diversa cantidad de cifras. • Discutir, colectivamente, las relaciones entre la lectura y escritura de números. • Analizar el valor de la cifra según la posición que ocupa en el número. • Completar la cantidad de dinero hasta \$ 1.000. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escribir y ordenar números hasta el 1.000. • Ubicar números hasta el 1.000 dentro de un intervalo. • Contar y escribir números hasta el 10.000. • Armar cantidades de dinero con billetes de \$ 1.000, \$ 100 y \$ 10, y con monedas de \$ 1. • Descubrir números a partir de las relaciones de menor y mayor. • Reconocer y ubicar números en la recta numérica. • Armar cantidades de dinero hasta \$ 1.000 con billetes de distinta denominación.

Capítulo 2: Operaciones I

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los datos de una tabla simple y de una tabla de doble entrada. • Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas. • Explorar estrategias de cálculo aproximado de sumas y restas. • Analizar diferentes algoritmos de sumas y restas. • Resolver problemas que involucran series proporcionales y organizaciones rectangulares. • Resolver problemas que involucren determinar el resultado de repartos y particiones equitativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recabar y operar con datos de una tabla simple. • Recabar y operar con datos de una tabla de doble entrada. • Calcular pagos exactos con billetes de distinta denominación. • Reconocer diferencias entre distintos precios. • Completar y escribir series numéricas. • Calcular cantidades sumando números iguales. • Resolver problemas que involucran la multiplicación. • Resolver problemas de reparto.

Capítulo 3: Operaciones II

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar estrategias de cálculo de acuerdo con la situación planteada. • Analizar y elegir de manera conveniente la operación que resuelve un problema. • Resolver problemas que involucran series proporcionales. • Construir, progresivamente, estrategias de cálculo mental a partir del análisis de los productos de la tabla pitagórica. • Resolver problemas con varios pasos que impliquen sumar, restar, multiplicar y dividir. • Interpretar y organizar la información de diferentes modos para resolver problemas en distintos pasos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elegir y resolver la operación planteada en un problema. • Interpretar la operación y relacionarla con el enunciado del problema. • Completar las tablas del 6 al 9. • Interpretar y resolver problemas a partir de las tablas. • Resolver problemas a partir de sumar dos multiplicaciones. • Resolver problemas combinando multiplicaciones con sumas y restas. • Completar y analizar la tabla pitagórica. • Resolver cálculos y problemas con la ayuda de la tabla pitagórica. • Resolver divisiones con la ayuda de la tabla pitagórica. • Resolver cálculos y problemas combinando las cuatro operaciones.

Capítulo 4: Geometría

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Geometría	<ul style="list-style-type: none"> • Describir figuras y elaborar mensajes para identificarlas. • Construir figuras que contengan cuadrados y rectángulos utilizando hojas cuadriculadas y lisas como medio para analizar algunas de sus características. • Usar la regla y la escuadra para construir y copiar figuras en hojas cuadriculadas y lisas. • Interpretar mensajes que refieran a las características de cuadrados y rectángulos según la longitud de los lados para reproducir dibujos que los contengan. • Reconocer y describir figuras que contengan cuadrados, rectángulos y triángulos. • Construir figuras en hojas cuadriculadas y lisas como medio para analizar sus características. • Resolver problemas que impliquen cubrir o armar figuras con cuadrados, rectángulos o triángulos. • Explorar, reconocer y usar las características de prismas y pirámides para distinguirlos. • Discutir sobre la pertinencia de los procedimientos utilizados para cubrir un cuerpo. • Resolver problemas que impliquen anticipar la marca que dejará un cuerpo sobre una superficie. • Elaborar razones que justifiquen la elección de una figura para cubrir la cara de un cuerpo o brindar sus características. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y marcar los lados, los vértices y las diagonales de una figura. • Descubrir el nombre de una figura a partir de sus características. • Completar la construcción de cuadrados y rectángulos con el uso de la escuadra. • Copiar cuadrados y rectángulos sobre hoja lisa con la regla y la escuadra. • Completar un dibujo a partir de otro igual, pero con diferentes medidas. • Trazar cuadrados y rectángulos con regla y escuadra en hoja lisa a partir de conocer la medida de sus lados. • Reconocer y describir figuras formadas por triángulos, cuadrados y/o rectángulos. • Trazar líneas que determinen diagonales o que descompongan una figura en cuadrados o rectángulos. • Copiar figuras con cuadrados, rectángulos y triángulos en hoja lisa con la regla y la escuadra. • Identificar la clasificación de un cuerpo a partir de las características de sus caras. • Escribir objetos con forma de prismas, pirámides y cuerpos redondos. • Identificar un cuerpo a partir de las características de las caras, los vértices y las aristas. • Contar y escribir la cantidad de caras, vértices y aristas de un cuerpo. • Analizar la figura que dejará marcada un cuerpo al ser apoyado sobre una superficie. • Elegir y determinar cuántas y cuáles figuras se necesitan para cubrirlo. • Identificar y analizar el desarrollo plano de un cuerpo. • Completar el desarrollo plano de un cuerpo.

Capítulo 5: Operaciones III

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Construir un repertorio de cálculos mentales para multiplicar por la unidad seguida de ceros. • Analizar, comparar y utilizar diferentes cálculos algorítmicos de multiplicación por una cifra. • Resolver problemas seleccionando la estrategia de cálculo de multiplicaciones y divisiones más adecuada según los números involucrados. • Explorar estrategias de cálculo aproximado de multiplicaciones y divisiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Multiplicar por múltiplos de 10 y de 100. • Completar un factor en un producto. • Multiplicar a partir de la descomposición de un número en cien, dieces y unos. • Aplicar el algoritmo para multiplicar por un número de una cifra. • Interpretar la división a partir de la multiplicación. • Resolver, mentalmente, divisiones sencillas con el uso de la tabla pitagórica. • Estimar el cociente de una división dentro de un intervalo.

Capítulo 6: Medida

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Medida	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar distintas unidades de medida e instrumentos de uso social para medir pesos. • Resolver problemas que impliquen usar medios y cuartos kilos. • Conocer la equivalencia entre gramo y kilogramo. • Leer la hora en relojes analógicos y digitales y calcular duraciones de lapsos de tiempo. • Resolver problemas que exijan usar la equivalencia entre horas y minutos. • Usar expresiones como media, un cuarto y tres cuartos de hora. • Explorar distintas unidades de medida e instrumentos de uso social para medir cantidades de líquido en un recipiente. • Usar expresiones como medio, un cuarto y tres cuartos litro. • Introducir el centímetro cúbico como unidad de medida y establecer las equivalencias con el litro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y establecer la relación entre gramo y kilogramo. • Resolver problemas que relacionan el kilo con medios y cuartos kilos. • Calcular pesos en gramos y kilogramos. • Relacionar pesos en gramos y kilogramos. • Calcular cuántos objetos del mismo peso son necesarios para obtener un determinado pesaje. • Leer la hora en relojes digitales y analógicos. • Calcular en minutos la duración de un evento conocidas la hora de comienzo y finalización. • Escribir las partes de una hora en minutos. • Relacionar las partes de una hora con su duración en minutos. • Resolver problemas que relacionan el litro con su cuarta parte, su mitad y sus tres cuartos partes. • Calcular cuántos recipientes con la misma capacidad son necesarios para obtener otro volumen. • Relacionar el litro con el centímetro cúbico. • Comparar recipientes de distintas capacidades y precios para determinar el envase más conveniente para comprar.

Capítulo 7: Operaciones IV

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas con varios pasos que impliquen sumar, restar, multiplicar y dividir. • Interpretar y organizar la información de diferentes modos para resolver problemas en distintos pasos. • Construir y utilizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas. • Explorar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas. • Resolver problemas con varios pasos que impliquen sumar, restar, multiplicar y dividir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas combinando multiplicaciones y divisiones. • Identificar la operación que resuelve un problema a partir del análisis de su enunciado. • Analizar y resolver problemas a partir de identificar qué operaciones se deben combinar para llegar a la solución. • Comparar y aproximar cantidades de dinero a partir de sumas y restas. • Buscar estrategias de cálculo para resolver sumas y restas. • Aproximar, mentalmente, el resultado de una suma o resta

Capítulo 8: Operaciones V

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas que involucren combinar elementos de dos colecciones y buscar estrategias gráficas para establecer relaciones entre estas. • Explorar cálculos algorítmicos de división por una cifra. • Explorar problemas que involucren la división en situaciones de iteración, resueltas inicialmente por medio de sumas, restas o multiplicaciones. • Explicitar las relaciones dentro de la división a partir de averiguar cuánto sobra luego de saber cuántas veces entra una cantidad dentro de otra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas combinando las cuatro operaciones. • Realizar combinaciones de elementos a partir de la multiplicación. • Dividir por aproximación con el algoritmo tradicional. • Introducir en una división los conceptos de dividendo, divisor, cociente y resto. • Calcular y reconocer el dividendo, el divisor, el cociente y el resto de una división. • Verificar el cociente de una división a partir de su multiplicación con el divisor para obtener el dividendo. • Resolver problemas con divisiones exactas y con divisiones con resto. • Resolver problemas con multiplicaciones y divisiones que, además, incluyan sumas y restas para obtener su resultado.

Capítulo 9: Espacio

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver situaciones que involucren representaciones gráficas de espacios conocidos analizando progresivamente puntos de vista y ubicaciones de objetos. • Analizar la representación de un espacio tratando de identificar desde qué lugar se lo ha observado. • Analizar de manera colectiva los diferentes puntos de vista sobre los espacios representados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y escribir la ubicación de un objeto en un plano. • Identificar un objeto en el plano a partir de su ubicación. • Reconocer e identificar edificios, vehículos, comercios y espacios verdes en la representación de un espacio. • Relacionar el tamaño y la forma de distintos objetos incorporados en la representación de un espacio. • Reconocer los distintos ambientes de un departamento visto desde diferentes puntos de vista.