

SUPER MATEMÁTICOS

+ - > < × ÷

1

Guía didáctica



Encuentra el código al reverso de la contraportada.



Cuaderno con versión digital

Caligrafix 

Índice interactivo

Haz clic en el contenido que buscas para acceder a la página correspondiente.
Podrás volver a esta sección haciendo clic en el botón “Índice”, ubicado al final de cada página.

Presentación	4
Cuaderno del estudiante	5
Organización.....	5
Personajes.....	6
Páginas y secciones.....	7
Organización curricular	8
Objetivos de aprendizaje.....	10
Habilidades.....	12
Actitudes.....	14
Organización de las unidades	15
Introducción a la unidad.....	15
Actividad diagnóstica.....	17
Páginas de actividades.....	18
Secciones de cierre de unidad.....	19
Soluciones.....	22

Unidad

1

Números activados

Eje: Números y operaciones

Página 6: Inicio de unidad.....	23
Página 7: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica).....	25
Página 8: Leo y escribo hasta 5.....	26
Página 9: Leo y escribo hasta 9.....	27
Página 10: Cuento hasta 9.....	28
Página 11: Cuento hasta 9.....	29
Página 12: Represento números hasta 9.....	30
Página 13: Cuento y ordeno números.....	31
Página 14: Completo secuencias numéricas.....	32
Página 15: Completo secuencias numéricas.....	33
Página 16: Comparo cantidades.....	34
Página 17: Busco soluciones.....	35
Página 18: Cuento hasta 10.....	36
Página 19: Conozco la decena.....	37
Página 20: Uso los números según su función.....	38
Página 21: Ordeno con números.....	39
Página 22: Ordeno con más números.....	40
Página 23: Compongo cantidades.....	41
Página 24: Descompongo cantidades.....	42
Página 25: Compongo números.....	43
Página 26: Descompongo números.....	44
Página 27: Aprendo estrategias.....	45
Página 28: Aprendo estrategias.....	46
Página 29: Agregó y quito.....	47
Página 30: Agregó y quito.....	48
Página 31: Junto y separo.....	49
Página 32: Avanzo y retrocedo.....	50
Página 33: Avanzo y retrocedo.....	51
Página 34: Resuelvo adiciones.....	52
Página 35: Resuelvo sustracciones.....	53
Página 36: Aprendo estrategias.....	54
Página 37: Busco soluciones.....	55
Página 38: Potencio mis habilidades.....	56
Página 39: Aplico lo aprendido (Evaluación).....	57

Sugerencia de evaluación 58

Unidad
2

Geometría en acción

Eje: Geometría

Página 40: Inicio de unidad.....	59
Página 41: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica).....	61
Página 42: Identifico ubicaciones y desplazamientos.....	62
Página 43: Describo ubicaciones.....	63
Página 44: Reconozco izquierda y derecha.....	64
Página 45: Reconozco izquierda y derecha.....	65
Página 46: Distingo ubicaciones.....	66
Página 47: Busco soluciones.....	67
Página 48: Descubro líneas rectas y curvas.....	68
Página 49: Trazo líneas rectas y curvas.....	69
Página 50: Identifico figuras 3D.....	70
Página 51: Descubro características de las figuras 3D.....	71
Página 52: Descubro características de las figuras 3D.....	72
Página 53: Identifico figuras 2D.....	73
Página 54: Identifico figuras 2D.....	74
Página 55: Descubro características de las figuras 2D.....	75
Página 56: Descubro características de las figuras 2D.....	76
Página 57: Relaciono figuras 3D y 2D.....	77
Página 58: Construyo figuras 3D.....	78
Página 59: Busco soluciones.....	79
Página 60: Potencio mis habilidades.....	80
Página 61: Aplico lo aprendido (Evaluación).....	81

Sugerencia de evaluación 82

Unidad
3

Números + activados

Eje: Números y operaciones

Página 62: Inicio de unidad.....	83
Página 63: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica).....	85
Página 64: Leo y escribo hasta 14.....	86
Página 65: Leo y escribo hasta 20.....	87
Página 66: Cuento hasta 20.....	88
Página 67: Cuento agrupando.....	89
Página 68: Comparo cantidades y números.....	90
Página 69: Ordeno números.....	91
Página 70: Estimo cantidades.....	92
Página 71: Reconozco decena y unidad.....	93
Página 72: Represento decena y unidad.....	94
Página 73: Identifico decenas y unidades.....	95
Página 74: Aprendo estrategias.....	96
Página 75: Busco soluciones.....	97
Página 76: Compongo y descompongo números.....	98
Página 77: Compongo y descompongo números.....	99
Página 78: Agregó y quito.....	100
Página 79: Junto y separo.....	101
Página 80: Avanzo y retrocedo.....	102
Página 81: Aprendo estrategias.....	103
Página 82: Relaciono adición y sustracción.....	104
Página 83: Resuelvo adiciones.....	105
Página 84: Resuelvo sustracciones.....	106
Página 85: Busco soluciones.....	107
Página 86: Potencio mis habilidades.....	108
Página 87: Aplico lo aprendido (Evaluación).....	109

Sugerencia de evaluación 110

Unidad 4

Patrones a la orden

Eje: Patrones y álgebra

Página 88: Inicio de unidad.....111
 Página 89: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica)113
 Página 90: Reconozco patrones.....114
 Página 91: Represento patrones de sonidos115
 Página 92: Reproduzco y creo patrones.....116
 Página 93: Identifico características de un patrón.....117
 Página 94: Creo patrones.....118
 Página 95: Completo y creo secuencias119
 Página 96: Identifico patrones numéricos repetitivos 120
 Página 97: Completo secuencias numéricas121
 Página 98: Busco soluciones122
 Página 99: Comparo usando la balanza.....123
 Página 100: Identifico balanzas en equilibrio124
 Página 101: Mantengo el equilibrio125
 Página 102: Represento igualdades.....126
 Página 103: Represento igualdad y desigualdad127
 Página 104: Comparo cantidades y números.....128
 Página 105: Busco soluciones129
 Página 106: Potencio mis habilidades130
 Página 107: Aplico lo aprendido (Evaluación).....131

Sugerencia de evaluación 132

Unidad 6

Datos superorganizados

Eje: Datos y probabilidades

Página 128: Inicio de unidad.....155
 Página 129: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica) ...157
 Página 130: Conozco mis datos158
 Página 131: Aplico encuestas159
 Página 132: Registro los datos.....160
 Página 133: Completo tablas de conteo.....161
 Página 134: Busco soluciones162
 Página 135: Leo y organizo datos en pictograma.....163
 Página 136: Construyo pictogramas164
 Página 137: Interpreto pictogramas.....165
 Página 138: Leo y construyo gráficos de bloques166
 Página 139: Interpreto gráficos de bloques167
 Página 140: Construyo gráficos de bloques.....168
 Página 141: Busco soluciones.....169
 Página 142: Potencio mis habilidades.....170
 Página 143: Aplico lo aprendido (Evaluación).....171

Sugerencia de evaluación 172

Unidad 7

Más números, + activados

Eje: Números y operaciones

Página 144: Inicio de unidad.....173
 Página 145: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica)....175
 Página 146: Leo y escribo hasta 60176
 Página 147: Leo y escribo hasta 90.....177
 Página 148: Cuento hasta 60.....178
 Página 149: Cuento agrupando179
 Página 150: Comparo números180
 Página 151: Comparo y ordeno181
 Página 152: Estimo cantidades.....182
 Página 153: Aprendo estrategias.....183
 Página 154: Busco soluciones.....184
 Página 155: Reconozco valor posicional185
 Página 156: Compongo según valor posicional.....186
 Página 157: Descompongo según valor posicional.....187
 Página 158: Descompongo números188
 Página 159: Aprendo estrategias.....189
 Página 160: Avanzo y retrocedo190
 Página 161: Resuelvo adiciones191
 Página 162: Resuelvo sustracciones192
 Página 163: Hago cálculos mentales193
 Página 164: Busco soluciones194
 Página 165: Potencio mis habilidades195
 Página 166: Aplico lo aprendido (Evaluación).....196

Sugerencia de evaluación 197

Unidad 5

Medición en movimiento

Eje: Medición

Página 108: Inicio de unidad133
 Página 109: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica) ...135
 Página 110: Comparo la duración de acciones.....136
 Página 111: Mido el tiempo.....137
 Página 112: Ordeno acciones138
 Página 113: Identifico momentos del día.....139
 Página 114: Reconozco los días de la semana.....140
 Página 115: Identifico fechas en el calendario.....141
 Página 116: Reconozco los meses del año.....142
 Página 117: Busco soluciones143
 Página 118: Identifico largo y corto.....144
 Página 119: Identifico ancho y angosto.....145
 Página 120: Identifico alto y bajo.....146
 Página 121: Analizo formas de medir longitudes.....147
 Página 122: Mido objetos de mi entorno.....148
 Página 123: Mido longitudes149
 Página 124: Estimo medidas150
 Página 125: Busco soluciones.....151
 Página 126: Potencio mis habilidades.....152
 Página 127: Aplico lo aprendido (Evaluación).....153

Sugerencia de evaluación 154

Presentación

El proyecto **Súper Matemáticos® 1** es una propuesta recomendada para niños¹ a partir de los 6 años, alineada con las Bases Curriculares de 1° básico del Ministerio de Educación para la asignatura de Matemática. Ofrece experiencias desafiantes y motivadoras, promoviendo el desarrollo de habilidades matemáticas y el logro de los Objetivos de Aprendizaje propuestos. Cuenta con actividades que incentivan la experimentación y la manipulación de material concreto, respetando los tiempos y procesos cognitivos de los estudiantes. Además, incluye recursos como recortables y adhesivos.

Súper Matemáticos® 1 está estructurado en unidades a partir de los ejes planteados en las Bases Curriculares de 1° básico:

- Números y operaciones
- Patrones y álgebra
- Geometría
- Medición
- Datos y probabilidades

La Guía didáctica de **Súper Matemáticos® 1** ha sido elaborada como una herramienta de apoyo a los docentes, presentando los objetivos y habilidades que se desarrollarán en cada página del cuaderno. Al finalizar cada unidad se incluye una sugerencia de evaluación que aborda los principales contenidos trabajados.

En las actividades propuestas en la Guía didáctica y en el cuaderno se espera que los estudiantes desarrollen el pensamiento lógico matemático a través de la observación, la interpretación, la reflexión, el cálculo y la resolución de problemas, utilizando el método COPISI (concreto, pictórico, simbólico), así como manipulando material concreto, dibujando y escribiendo los símbolos matemáticos correspondientes.

Esta Guía didáctica contiene los siguientes apartados:

- Cuaderno del estudiante
- Organización curricular
- Propuestas de actividades y solucionario

¹En la Guía didáctica, se utilizan de manera inclusiva términos como “el docente”, “el estudiante”, “el profesor”, “el niño”, “el compañero” y sus respectivos plurales (así como otras palabras equivalentes en el contexto educativo) para referirse a ambos géneros.

Cuaderno del estudiante

Organización

El cuaderno **Súper Matemáticos® 1** está organizado en siete unidades conceptuales que presentan actividades de forma secuenciada y ordenada de menor a mayor complejidad. Estas unidades abordan los siguientes contenidos:

Unidad 1: Números activados

Corresponde al eje de *Números y operaciones*. Abarca el ámbito numérico del 0 al 10 para trabajar conteo, orden, composición y descomposición, operatoria de adición y sustracción, estrategias de cálculo mental y resolución de problemas aditivos.

Unidad 2: Geometría en acción

Corresponde al eje de *Geometría*. Incluye la descripción de posiciones de objetos y personas, identificación de líneas rectas y curvas y reconocimiento de figuras geométricas de 3 y 2 dimensiones en el entorno (3D y 2D, respectivamente).

Unidad 3: Números + activados

Esta unidad retoma los objetivos del eje *Números y operaciones*, aumentando el ámbito numérico hasta 20, trabajando situaciones de estimación y el reconocimiento del valor posicional de los dígitos en un número.

Unidad 4: Patrones a la orden

Corresponde al eje de *Patrones y álgebra*. En relación a Patrones, se trabaja el reconocimiento, continuación y creación de patrones repetitivos y numéricos. En el área de Álgebra, el objetivo es la descripción y el registro de igualdades y desigualdades.

Unidad 5: Medición en movimiento

Corresponde al eje de *Medición*. Esta unidad tiene como objetivo el uso de unidades de medida no estandarizadas. Para la medición de longitudes se identifican y comparan tamaños de objetos utilizando elementos de uso cotidiano. Para la medición de tiempos se identifica la duración y secuencia de eventos cotidianos y se presenta el calendario, considerando nombres y orden de meses y días de la semana.

Unidad 6: Datos superorganizados

Corresponde al eje de *Datos y probabilidades*. Implica la recolección y registro de datos para responder preguntas estadísticas y la construcción, lectura e interpretación de tablas de datos, pictogramas y gráficos de bloques.

Unidad 7: Más números, + activados

Basándose en el eje de *Números y operaciones*, esta unidad aumenta el ámbito numérico hasta 100, reforzando y extendiendo los contenidos trabajados en las unidades anteriores.

Cada una de las unidades cuenta con secciones que articulan objetivos de aprendizaje, desarrollo de habilidades y actitudes, e instancias de práctica y de evaluación.

Guía didáctica

Personajes

El proyecto **Súper Matemáticos** cuenta con cuatro personajes infantiles que acompañan y guían a los estudiantes en sus aprendizajes.

Cada personaje posee habilidades matemáticas que se vinculan con los ejes de la asignatura, dentro de un contexto de superhéroes, promoviendo el interés y el vínculo con los estudiantes.

	<p>Maxy</p> <p>Vinculado al eje de <i>Números y operaciones</i>. Cuenta con gran agilidad mental para resolver cálculos matemáticos y para crear objetos tecnológicos. Le gustan los juegos de ingenio y siempre ayuda a sus amigos a ejercitar la mente con desafíos matemáticos.</p>
	<p>Patrónix</p> <p>Se relaciona con los ejes de <i>Patrones y álgebra</i>, y <i>Datos y probabilidades</i>. Es muy fuerte, logrando levantar objetos de diferentes tamaños y pesos. También es muy hábil y creativa para organizar elementos y datos, seguir patrones y elaborar gráficos.</p>
	<p>Geoly</p> <p>Se vincula con el eje de <i>Geometría</i>. Tiene el poder de la elasticidad, el cual utiliza para moldear y estirar su cuerpo. Le gusta mucho todo lo que tiene que ver con el arte, como dibujar, hacer maquetas y crear todo tipo de formas utilizando cualquier material.</p>
	<p>Crónox</p> <p>Se relaciona con el eje de <i>Medición</i>. Su poder es la supervelocidad y puede calcular rápidamente las medidas de cualquier objeto o superficie. Es muy puntual y siempre llega antes que todos. Le encanta hacer reír a sus amigos con chistes matemáticos.</p>

Guía didáctica

Páginas y secciones

Cada unidad del cuaderno cuenta con páginas para el inicio de unidad, el desarrollo de contenidos, la resolución de problemas, así como actividades de desafío y de evaluación.

Me superactivo

Preguntas que te conectan con la imagen y te invitan a explorar tus conocimientos previos.

Objetivos de la unidad

Presenta los aprendizajes que trabajarás durante la unidad.

Páginas de desarrollo

Entretenidas actividades para que desarrolles y apliques los aprendizajes de la unidad.

Activo lo que sé

Actividades que relacionan lo que ya sabes con lo nuevo que aprenderás durante la unidad.

Íconos



Adivinanza o acertijo



Chiste

Secciones:



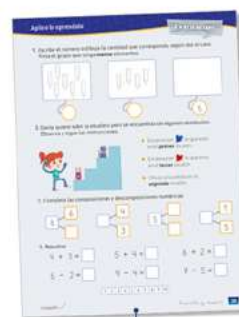
Busco soluciones

Actividades para que apliques diversas estrategias de resolución de problemas, a partir de temáticas relacionadas con los contenidos de la unidad.



Potencio mis habilidades

Entretenidos desafíos que te invitan a desarrollar el pensamiento y aplicar tus propias estrategias para solucionar problemas.



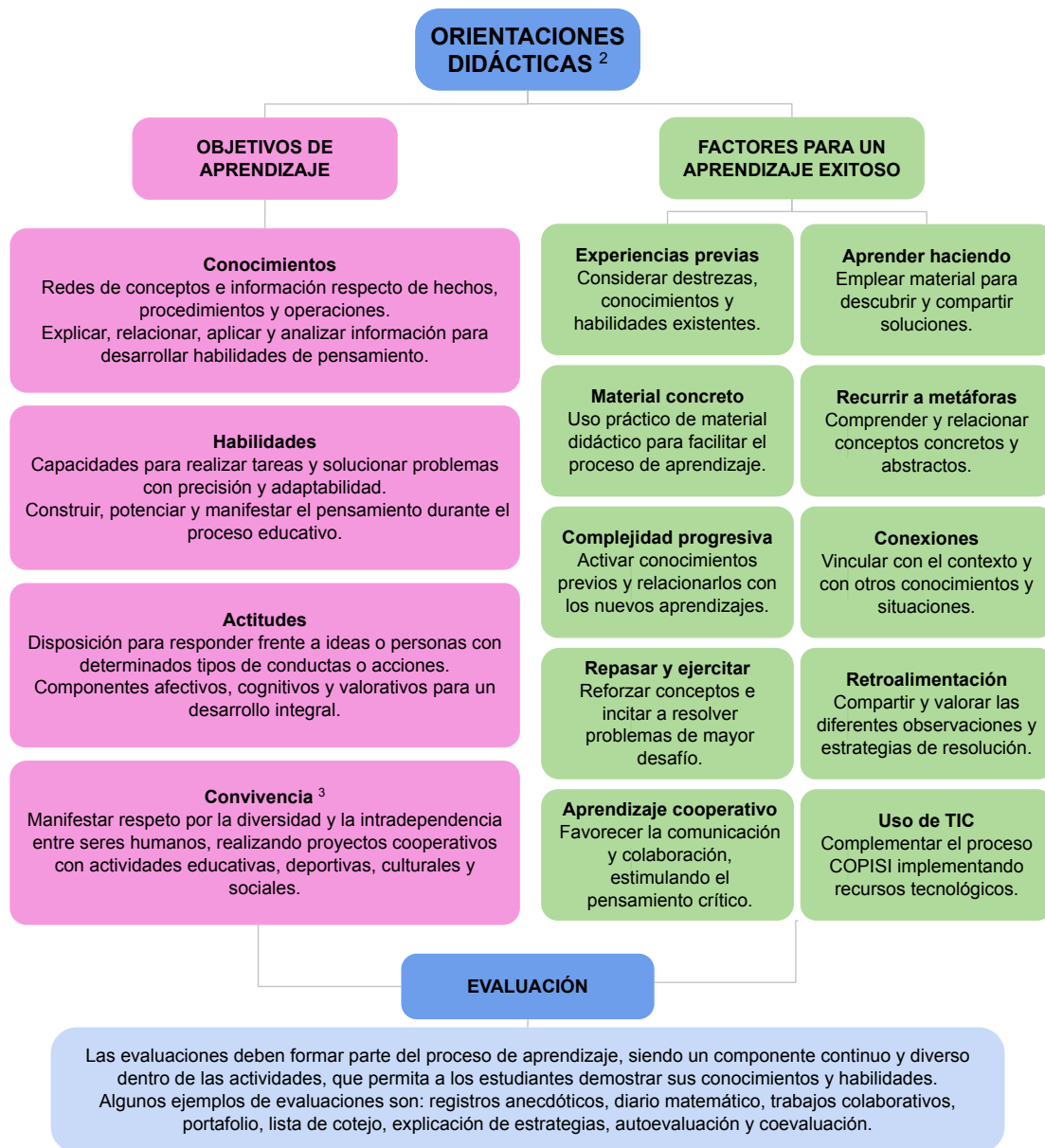
Aplico lo aprendido

Actividades que evalúan lo que has aprendido en la unidad.

Organización curricular

Los programas de estudio del Ministerio de Educación presentan orientaciones y sugerencias de evaluación para desarrollar los objetivos de aprendizaje, habilidades y actitudes establecidas por las Bases Curriculares. Estos lineamientos han sido considerados en las actividades propuestas en el cuaderno **Súper Matemáticos® 1**.

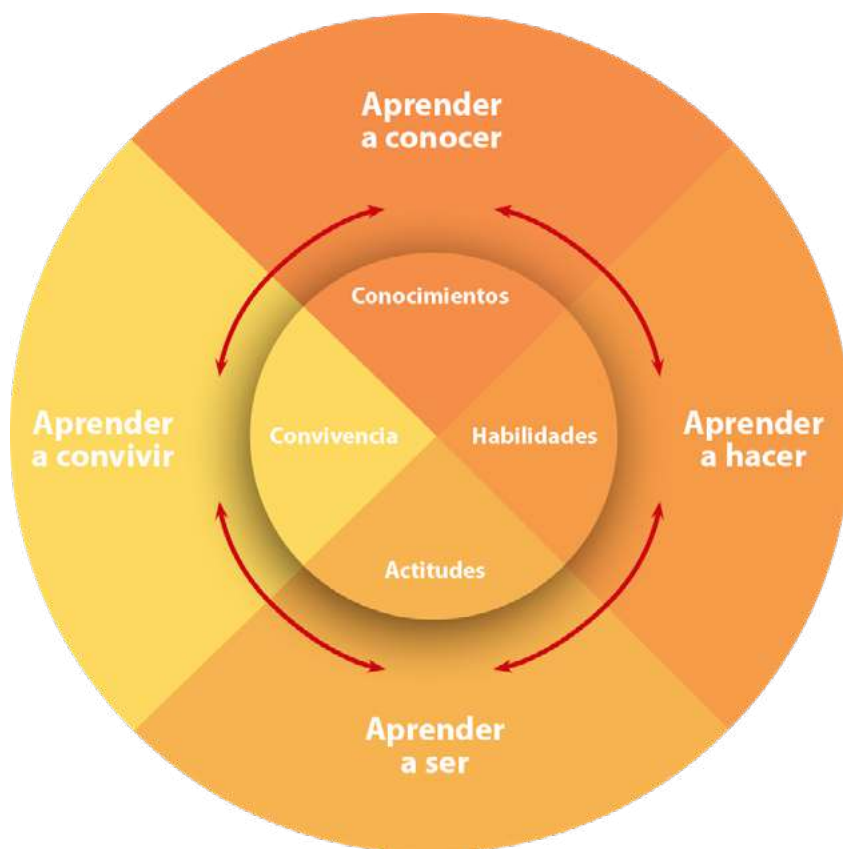
A continuación se presenta un esquema resumen de las orientaciones didácticas planteadas para Educación Básica.



²Ministerio de Educación, Gobierno de Chile. (2018). Bases Curriculares Primero a Sexto Básico. Unidad de Currículum y Evaluación Ministerio de Educación, República de Chile.
<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Documentos-Curriculares/Bases-curriculares/>

³ Pese a que en los Objetivos de aprendizaje propuestos en las Bases curriculares no se ha incluido, se consideró esta dimensión a partir de lo propuesto por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Para mayor información, puede visitar la página web donde se encuentra disponible el compendio *La Educación encierra un tesoro* en https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa

Los objetivos propuestos en las Bases Curriculares están en directa relación con los cuatro pilares del aprendizaje planteados por la Comisión Internacional sobre Educación para el Siglo XXI⁴:



Con el fin de favorecer el desarrollo integral de los estudiantes es importante que en cada clase y en cada actividad se realicen acciones para desarrollar todas las competencias en los estudiantes.

⁴ Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. (1997). La Educación encierra un tesoro. Ediciones UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000187501?posInSet=1&queryId=4663c985-242f-47ee-99b7-86fdca86b8a6>

Objetivos de aprendizaje

En la siguiente tabla se presentan los Objetivos de aprendizaje y se detallan las unidades y páginas del cuaderno en las que se desarrollan.

Números y operaciones	Unidad - Páginas
OA 1: Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.	U1: 13, 14, 15, 39 U3: 66, 67 U7: 148, 149
OA 2: Identificar el orden de los elementos de una serie, utilizando números ordinales del primero (1°) al décimo (10°).	U1: 20, 21, 22, 39
OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.	U1: 8, 9, 10, 11, 12, 18, 20, 39 U3: 64, 65 U7: 146, 147, 154, 166
OA 4: Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando un software educativo.	U1: 13, 16, 17 U3: 68, 69, 87 U7: 150, 151
OA 5: Estimar cantidades hasta 20 en situaciones concretas, usando un referente.	U3: 70, 75 U7: 152, 154
OA 6: Componer y descomponer números del 0 al 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.	U1: 23, 24, 25, 26, 27, 28, 39 U3: 76, 77, 86, 87 U7: 156, 157, 158, 166
OA 7: Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20: conteo hacia adelante y atrás; completar 10; dobles.	U1: 28 U3: 74, 81 U7: 153
OA 8: Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10, de manera concreta, pictórica y simbólica.	U1: 19 U3: 71, 72, 73, 75 U7: 155
OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.	U1: 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39 U3: 78, 79, 80, 83, 84, 85, 86 U7: 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166
OA 10: Demostrar que la adición y la sustracción son operaciones inversas, de manera concreta, pictórica y simbólica.	U1: 36, 38 U3: 82, 87 U7: 159

Patrones y álgebra	Unidad - Páginas
OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos...) y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.	U4: 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 106, 107
OA 12: Describir y registrar la igualdad y la desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20, usando el símbolo igual (=).	U4: 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107

Geometría	Unidad - Páginas
OA 13: Describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, usando un lenguaje común (como derecha e izquierda).	U2: 42, 43, 44, 45, 46, 47, 61
OA 14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.	U2: 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61
OA 15: Identificar y dibujar líneas rectas y curvas.	U2: 48, 49

Medición	Unidad - Páginas
OA 16: Usar unidades no estandarizadas de tiempo para comparar la duración de eventos cotidianos.	U5: 110, 111, 127
OA 17: Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.	U5: 112, 113, 114, 115, 116, 117, 126, 127
OA 18: Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto.	U5: 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127

Datos y probabilidades	Unidad - Páginas
OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.	U6: 130, 131, 132, 133, 134, 135, 138, 139, 140, 141, 142, 143
OA 20: Construir, leer e interpretar pictogramas.	U6: 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143

Guía didáctica

Habilidades

A continuación se presentan los Objetivos de Aprendizaje de Habilidades (OAH), los cuales se enfocan en el desarrollo del pensamiento matemático. Las páginas del cuaderno en las cuales se distinguen de manera específica son las siguientes:

Resolver problemas	Unidad - Páginas
OAH a: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.	U1: 13, 37, 38 U2: 47, 55, 59 U3: 85, 87 U4: 92, 93, 98, 105, 106, 107 U5: 117, 120, 125 U6: 134, 141 U7: 154, 164, 165, 166
OAH b: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.	U1: 16, 39 U2: 51, 52, 60, 61 U3: 68, 70, 75 U4: 93, 104 U5: 127 U7: 151
OAH c: Expresar un problema con sus propias palabras.	U2: 56 U4: 105

Argumentar y comunicar	Unidad - Páginas
OAH d: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.	U1: 17, 21, 22, 26 U2: 43, 44, 45, 49, 50, 52, 53, 57, 58, 59 U3: 70 U4: 99 U5: 110 U6: 130, 131, 142, 143
OAH e: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.	U1: 15 U2: 51 U3: 67, 75, 77 U5: 111, 122 U6: 137, 138, 139, 140, 142 U7: 159
OAH f: Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.	U1: 36 U2: 46 U3: 66, 72 U5: 121 U7: 148

Modelar	Unidad - Páginas
OAH g: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.	U1: 15, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38 U3: 65, 68, 74, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 87 U4: 97, 103, 104 U5: 126 U7: 150, 152, 153, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 165, 166
OAH h: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.	U1: 6, 12, 17, 22, 28 U2: 40, 53 U3: 62 U4: 88, 94 U5: 108, 111, 112, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 123, 127 U6: 128, 135 U7: 144

Representar	Unidad - Páginas
OAH i: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.	U1: 8, 9, 10, 11, 13, 14, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39 U2: 42, 47, 48, 49, 54, 55, 56, 57, 58, 60, 61 U3: 64, 65, 67, 69, 71, 72, 73, 74, 76, 78, 79, 80, 82, 83, 84, 86, 87 U4: 90, 91, 92, 93, 95, 96, 97, 98, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107 U5: 110, 111, 113, 114, 118, 119, 122, 123, 124, 125, 126 U6: 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 143 U7: 146, 147, 148, 149, 150, 152, 153, 155, 156, 157, 158, 160, 164
OAH j: Crear un relato basado en una expresión matemática simple.	U1: 6 U3: 62 U4: 88 U5: 108 U6: 128 U7: 144

Guía didáctica

Actitudes

Los Objetivos de Aprendizaje de Actitudes (OAA), los cuales deben ser desarrollados de manera integrada con los conocimientos y las habilidades en la asignatura de Matemática, son los siguientes:

OAA A	Manifiestar un estilo de trabajo ordenado y metódico.
OAA B	Abordar de manera flexible y creativa la búsqueda de soluciones a problemas.
OAA C	Manifiestar curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas.
OAA D	Manifiestar una actitud positiva frente a sí mismo y sus capacidades.
OAA E	Demostrar una actitud de esfuerzo y perseverancia.
OAA F	Expresar y escuchar ideas de forma respetuosa.

Organización de las unidades

La Guía didáctica incluye cada página del cuaderno **Súper Matemáticos® 1**, detallando los objetivos de aprendizaje y las habilidades abordadas, para luego presentar las soluciones por actividad. Cada unidad de la Guía didáctica presenta los siguientes tipos de página:

Introducción a la unidad

1
Números activados

Eje: Números y operaciones

Los Objetivos de aprendizaje de esta unidad corresponden al eje de *Números y operaciones*, abarcando el ámbito numérico del 0 al 10 para trabajar conteo, orden y comparación, composición y descomposición, función numérica, operatoria de adición y sustracción, estrategias de cálculo mental y resolución de problemas.

Página 6: Inicio de unidad

La unidad comienza con una imagen que presenta los diferentes usos que pueden tener los números en la vida diaria, específicamente en el centro de una ciudad. El propósito es activar los conocimientos acerca de los números y sus usos en diversos contextos.

Indago la imagen

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Plantee algunas preguntas que inviten al análisis de la imagen, por ejemplo:

- ¿Por qué tienen patente los vehículos?
- ¿Cuál helado tiene el precio mayor? ¿Por qué creen que tienen distintos precios?
- ¿Por qué los niños hacen una fila? ¿Por qué es importante ordenarse así?
- ¿Cuál es el horario de atención del supermercado?
- ¿En qué otra situación de la vida diaria necesitamos de los números?

Me superactivo

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 6, para que las realicen en conjunto.

Actividad	Objetivo
Encierra los números que ves en la ciudad.	Reconocer números y su función.
¿Para qué piensas que sirven?	Usar números en un contexto cercano.
¿Cuántos globos ves en la imagen?	Relacionar número y cantidad.
¿Crees que alcanza un globo para cada niño? Demuéstralo.	Establecer correspondencia uno a uno.
Encierra al niño o niña que está primero en la fila.	Reconocer orden de elementos.

Presentación

Cada unidad comienza con una breve reseña de los contenidos que aborda.

Inicio de unidad

Se presenta la temática de la imagen y su relación con los aprendizajes que se ejercitarán.

Indago la imagen

Sugerencia para iniciar la clase impulsando la observación y argumentación a partir del análisis de la ilustración.

Me superactivo

Preguntas y actividades que incentivan la interacción con la imagen y permiten explorar y activar los conocimientos.

Creo una historia

OAH j. Representar: Crear un relato basado en una expresión matemática simple.

Invite a los estudiantes a que, a partir de la imagen, creen un pequeño relato que incluya alguna expresión matemática. Luego, pida que compartan sus relatos con su compañero de puesto y escoja a algunos para que lo cuenten al resto del curso.

Soluciones



Creo una historia

Propuesta de actividades para crear un relato que incluya una expresión matemática a partir de la imagen.

Soluciones

Imagen de la página de actividades y sus soluciones.

Guía didáctica

Actividad diagnóstica

Instancia de evaluación inicial que permite indagar sobre los conocimientos previos de los aprendizajes que serán vistos en la unidad.

Página 7: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica)

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 7, para que los estudiantes las realicen de manera individual.

Actividad	Objetivo
1. Encierra el grupo que tenga más globos y marca con una x el que tenga menos.	Representar números.
2. Cuenta y escribe el número.	Ordenar números.
3. Une las cantidades al número que corresponde.	Descomponer números.
4. Completa la secuencia.	Representar números.

Soluciones

1. Encierra el grupo que tenga más globos y marca con una **X** el que tenga menos.

2. Cuenta y escribe el número.

4

2

3

5

3. Une las cantidades al número que corresponda.

7

2

1

8

5

4. Completa la secuencia.

1 —
 2 —
 3 —
 4 —
 5 —
 6

Páginas de actividades

Se presentan los objetivos de aprendizaje y habilidades que se desarrollan en cada página, junto con las soluciones de cada actividad.

Página 25: Compongo números

Objetivo de aprendizaje

OA A 6: Componer y descomponer números del 0 al 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.


Objetivo específico

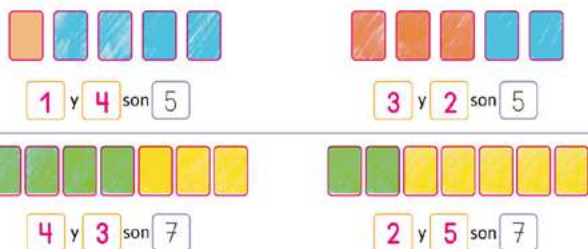
Componer números hasta 10 en forma pictórica y simbólica.

Soluciones

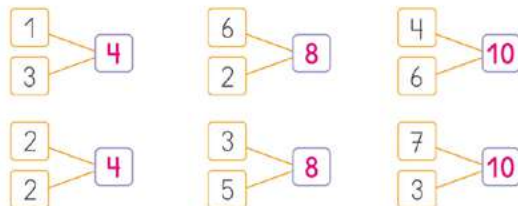
1. Geoly formó, con tierra y pasto, **tres** esferas y **cuatro** cubos.



2. Busca dos maneras de componer cada número. Pinta las tarjetas de 2 colores distintos y escribe el resultado. 



3. Compón los siguientes números.



Objetivos de aprendizaje de acuerdo a las Bases Curriculares.

Principales habilidades que se ejercitan en la actividad.

Objetivo específico de la actividad propuesta.

Imagen de la página con los ejercicios desarrollados.

Ícono de ejercicios con respuesta abierta o variada.

Secciones de cierre de unidad

Cada unidad del cuaderno finaliza con actividades para desarrollar el pensamiento matemático, aplicar estrategias de resolución de problemas y evaluar lo aprendido en relación con los contenidos de la unidad.

Resolución de problemas: Busco soluciones

Página 85: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos; usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades













OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Pinta solo las adiciones que den como resultado **15** y descubre el camino secreto que recorrerá Maxy. ¿A qué lugar llegará? Enciérralo.

			
$5 + 10$	$2 + 2$	$10 + 3$	$5 + 8$
$3 + 6$	$9 + 6$	$11 + 4$	$10 + 7$
$3 + 3$	$4 + 1$	$7 + 8$	$6 + 3$
$6 + 6$	$8 + 2$	$10 + 5$	$4 + 7$
			
			

2. Lee los siguientes problemas y resuélvelos.

a. El coro de la superescuela está compuesto por 17 alumnos, de los cuales, 5 son niños. ¿Cuántas niñas hay en el coro?

Resuelve aquí:

$17 - 5 = 12$

Respuesta: **Hay 12 niñas en el coro.**

b. Patrónix está leyendo *Caperucita Roja*. Si va en la página 8 y avanza 3 páginas, ¿a qué página llega?

Resuelve aquí:

$8 + 3 = 11$

Respuesta: **Llega a la página 11.**

Desafío: Potencio mis habilidades

Página 106: Potencio mis habilidades

Objetivo de aprendizaje

OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

OA 12: Describir y registrar la igualdad y la desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20, usando el símbolo =.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

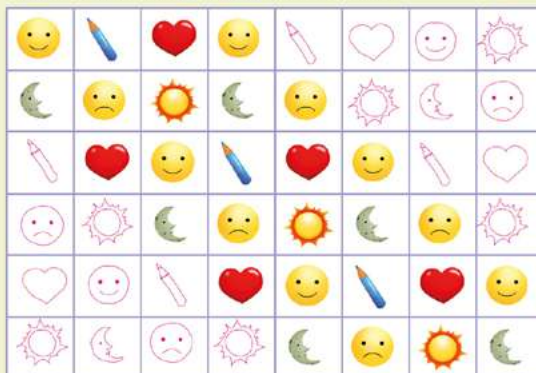
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Aplicar lo aprendido en la unidad.

Soluciones

1. Completa los cuadros siguiendo el patrón. ¡Tú puedes!



2. Observa los resultados que los Súper Matemáticos obtuvieron al lanzar los dados.



a. Si Patrónix y Crónox colocan en la balanza fichas para representar sus puntos, ¿quedaría en equilibrio o desequilibrio? Encierra tu respuesta.



b. Dibuja en los dados otras maneras de **igualar** la cantidad de puntos que obtuvo Geoly.



Evaluación: Aplico lo aprendido

Se presenta una propuesta de evaluación con el propósito de sintetizar, practicar y evidenciar los aprendizajes logrados.

Página 127: Aplico lo aprendido (Evaluación)

Objetivos de aprendizaje

OA 16; OA 17; OA 18.

Habilidades

OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico

Demostrar lo aprendido en la unidad.

Soluciones

1. ¿Qué actividad dura **más tiempo? Marca con un ✓.**



Vestirse



Reventar un globo



Lavarse las manos

2. Responde las siguientes preguntas.

- ¿Qué día va después del lunes? Martes
- ¿Qué día va antes del sábado? Viernes
- ¿Qué día está entre el miércoles y el viernes? Jueves
- ¿Cuántos días tiene una semana? 7 días

3. Compara los elementos y encierra el que cumple con el atributo señalado.

Alto



Angosto



Corto



4. Geoly midió con sus pies una de estas cuerdas. El resultado fue de **10 pies. ¿Cuál es la cuerda que midió Geoly? Marca con un ✓ la opción correcta.**







Guía didáctica

Sugerencia de evaluación

Actividad dinámica y lúdica, con la cual se invita a que los estudiantes realicen autoevaluaciones y coevaluaciones. Todas estas actividades cuentan con material descargable.

Sugerencia de evaluación

Recursos: computador o tablet.

Prepare los computadores para que cada uno esté en la página web sugerida al final de las indicaciones.

Se recomienda un estudiante por computador. Si no es posible, forme parejas.

Indique a los estudiantes que realizarán un juego para demostrar lo que han aprendido.

Son 7 preguntas sobre patrones y álgebra, cada una con 3 alternativas y solo una es la correcta.

Pueden resolver los ejercicios en su cuaderno si lo necesitan.

Sugiera que analicen muy bien cada pregunta y su respuesta antes de contestar.

Pida que al finalizar anoten sus resultados.

Pueden realizar la actividad más de una vez.

Una vez que todos hayan realizado la actividad, proyéctela y realicen los ejercicios en conjunto.

Enlace actividad: [SM1-U4-107-Patrones y Álgebra](#)

Soluciones

Como parte de la propuesta didáctica, entre las actividades del cuaderno **Súper Matemáticos® 1**, se presentan ejercicios, tanto de respuestas únicas como variadas y abiertas, que permiten desarrollar un ambiente altamente favorable para la construcción de nuevos aprendizajes.

En aquellas actividades o ejercicios que implican respuestas variadas, la solución se presenta solo a modo de ejemplo.

En actividades con respuestas abiertas no se presentan soluciones, ya que estas dependen de las propuestas de cada estudiante y de cómo organiza la información.

En ambos casos, la actividad está acompañada por la siguiente simbología:

Respuesta variable



Para facilitar su reconocimiento, las soluciones se muestran en color magenta, o bien con trazado de lápiz de color, según la instrucción de la actividad.



Números activados

Eje: Números y operaciones

Los Objetivos de aprendizaje de esta unidad corresponden al eje de *Números y operaciones*, abarcando el ámbito numérico del 0 al 10 para trabajar conteo, orden y comparación, composición y descomposición, función numérica, operatoria de adición y sustracción, estrategias de cálculo mental y resolución de problemas.

Página 6: Inicio de unidad

La unidad comienza con una imagen que presenta los diferentes usos que pueden tener los números en la vida diaria, específicamente en el centro de una ciudad. El propósito es activar los conocimientos acerca de los números y sus usos en diversos contextos.

Indago la imagen

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Plantee algunas preguntas que inviten al análisis de la imagen, por ejemplo:

- ¿Por qué tienen patente los vehículos?
- ¿Cuál helado tiene el precio mayor? ¿Por qué creen que tienen distintos precios?
- ¿Por qué los niños hacen una fila? ¿Por qué es importante ordenarse así?
- ¿Cuál es el horario de atención del supermercado?
- ¿En qué otra situación de la vida diaria necesitamos de los números?

Me superactivo

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 6, para que las realicen en conjunto.

Actividad	Objetivo
Encierra los números que ves en la ciudad.	Reconocer números y su función.
¿Para qué piensas que sirven?	Usar números en un contexto cercano.
¿Cuántos globos ves en la imagen?	Relacionar número y cantidad.
¿Crees que alcanza un globo para cada niño? Demuéstralo.	Establecer correspondencia uno a uno.
Encierra al niño o niña que está primero en la fila.	Reconocer orden de elementos.

Creo una historia

OAH j. Representar: Crear un relato basado en una expresión matemática simple.

Invite a los estudiantes a que, a partir de la imagen, creen un pequeño relato que incluya alguna expresión matemática. Luego, pida que compartan sus relatos con su compañero de puesto y escoja a algunos para que lo cuenten al resto del curso.

Soluciones

UNIDAD 1

Números activados

Me superactivo:

- Encierra los números que ves en la ciudad.
- ¿Para qué piensas que sirven?
- ¿Cuántos globos ves en la imagen?
- ¿Crees que alcanza un globo para cada niño? Demuéstralo.
- Encierra al niño o niña que está primero en la fila.

En esta superunidad aprenderás a:

- Contar del 0 al 10.
- Comparar y ordenar números del 0 al 10.
- Resolver adiciones y sustracciones.
- Aplicar estrategias de cálculo mental.

6

Página 7: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica)





Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 7, para que los estudiantes las realicen de manera individual.

Actividad	Objetivo
1. Encierra el grupo que tenga más globos y marca con una x el que tenga menos.	Representar números.
2. Cuenta y escribe el número.	Ordenar números.
3. Une las cantidades al número que corresponde.	Descomponer números.
4. Completa la secuencia.	Representar números.



Soluciones




1. Encierra el grupo que tenga más globos y marca con una X el que tenga menos.




   

2. Cuenta y escribe el número.

 4  2

 3  5

3. Une las cantidades al número que corresponda.

7 2 1 8 5

4. Completa la secuencia.

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6

Página 8: Leo y escribo hasta 5

Objetivo de aprendizaje

OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades







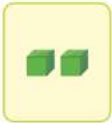






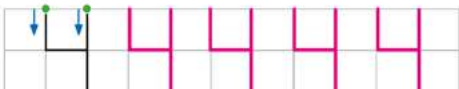




OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico


Leer, escribir y representar números hasta 5.

Soluciones

1. Cuenta la cantidad, repasa el número y la palabra.

¿Sabes qué número viene después del 5?



Página 9: Leo y escribo hasta 9

Objetivo de aprendizaje

OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico




Leer, escribir y representar números hasta 9.




Soluciones




1. Cuenta la cantidad, repasa el número y la palabra.





2. Escribe el número que corresponda.






















Página 10: Cuento hasta 9

Objetivo de aprendizaje

OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

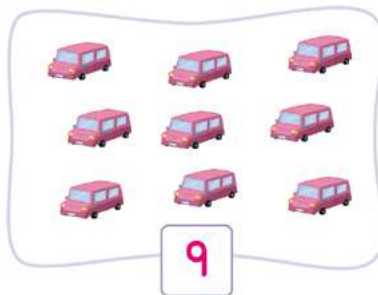
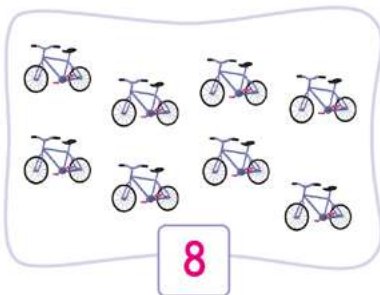
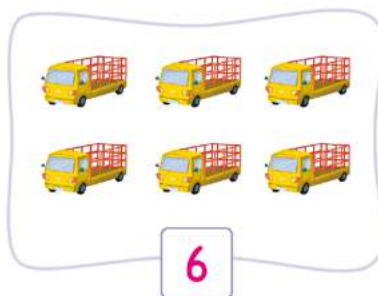
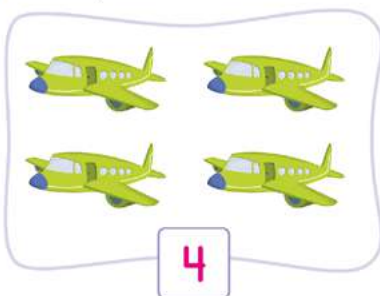
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Representar números de forma simbólica a partir de su representación pictórica.

Soluciones

1. Cuenta y escribe el número.



2. Cuenta los elementos y anota el número en la tabla.



	3
	7
	5
	1
	4

Página 11: Cuento hasta 9

Objetivo de aprendizaje

OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Relacionar representaciones pictóricas y simbólicas de números hasta 9.

Soluciones

1. Une cada grupo de hojas con el número que corresponda según su cantidad.

The image shows a matching exercise. On the left, there are five groups of leaves in ovals: 6 green leaves, 1 yellow leaf, 3 orange leaves, 8 brown leaves, and 2 red leaves. In the center, there are ten boxes, each containing a number and its corresponding word in Spanish: 0 (cero), 1 (uno), 2 (dos), 3 (tres), 4 (cuatro), 5 (cinco), 6 (seis), 7 (siete), 8 (ocho), and 9 (nueve). On the right, there are five empty ovals and four groups of leaves: 0 leaves, 8 red leaves, 4 green leaves, and 5 purple leaves. Pink lines connect the groups of leaves to their correct numbers and words.

Página 12: Represento números hasta 9

Objetivo de aprendizaje

OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Representar números hasta 9.

Soluciones

1. Completa cada dibujo.


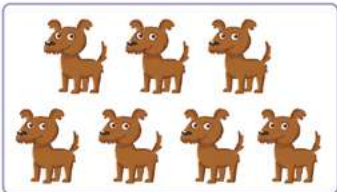
Un bichito de 6 patitas vuela entre las flores luciendo sus 2 alitas como pétalos de colores. ¿Qué es?

El gato tiene 4 patas.

La paloma tiene 2 patas.

La araña tiene 8 patas.

2. Pinta los cuadros para representar la cantidad de ratones y perros que hay en cada conjunto. Escribe el número en el .

Página 13: Cuento y ordeno números

Objetivos de aprendizaje

OA 1: Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.

OA 4: Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Ordenar números hasta 9.

Soluciones

1. Escribe los números contando hacia adelante.

0 1 2 3 4 5

2. Escribe los números contando hacia atrás.

7 6 5 4 3 2

3. Cuenta y escribe los números. Luego, ordénalos de menor a mayor.

a.

b.

c.

4. Descubre el camino que debe recorrer Patrónix para llegar a la plaza. Pinta la secuencia de números, comenzando desde el 9 hasta llegar al 0.

9	2	4	1	5	9	7	0	9	5
5	8	2	6	0	4	8	6	5	0
1	0	7	2	9	8	3	8	1	9
4	5	3	0	1	0	7	2	7	8

Página 14: Completo secuencias numéricas

Objetivos de aprendizaje

OA 1: Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Completar secuencias de números hasta el 10.

Soluciones

1. Escribe el número que va antes y el que va después en los vagones.

¿Qué número está entre el 3 y el 5?

2. Dibuja los puntos que faltan en los dados vacíos. Escribe el número que corresponde en cada .

3. Escribe el número que falta en cada caso.

Página 15: Completo secuencias numéricas

Objetivos de aprendizaje

OA 1: Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.

Habilidades

OAH e. Argumentar y comunicar: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

Contar de 1 en 1 y de 2 en 2, hacia adelante y hacia atrás.

Soluciones

1. Escribe el número que sigue en cada secuencia numérica.

4	5	6	7	8	0	1	2	3	4
9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
6	5	4	3	2	3	4	5	6	7

2. Completa cada secuencia numérica.

3	4	5	6	7	8	9	
2	3	4	5	6	7	8	9
6	5	4	3	2	1	0	

3. Descubre cómo completar estas secuencias numéricas.

2	4	6	8	9	7	5	3
1	3	5	7	9	¿Qué diferencia hay entre estas secuencias y las anteriores? Comenta.		



Página 16: Comparo cantidades

Objetivo de aprendizaje

OA 4: Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.

Habilidades


OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.


Objetivo específico

Comparar números hasta 10.


Soluciones


1. Escribe los números donde corresponda. Fíjate en el ejemplo.

6 


4 


6 es mayor que 4

4 

6 


4 es menor que 6






5 es mayor que 3


3 es menor que 5






4 es menor que 6


6 es mayor que 4






6 es menor que 9

9 es mayor que 6







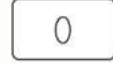





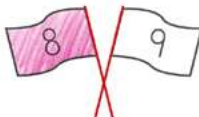
5 es mayor que 2

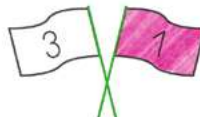
2 es menor que 5


2. Pinta la tarjeta que tiene el número mayor en cada caso.

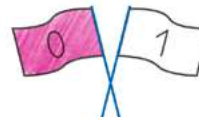
			
			

3. Pinta el banderín que tenga el número menor en cada caso.









Página 17: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

OA 4: Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Geoly y Patrónix prepararon galletas de chocolate.

Observa y responde:

a. ¿Cuántas galletas tiene Geoly?

5

b. ¿Cuántas galletas tiene Patrónix?

8

c. Patrónix le da dos galletas a Geoly.



d. Dibuja las galletas que tiene ahora cada niña.



e. ¿Quién tiene más galletas ahora?



2. Ordena las esferas de color escribiendo los números en los círculos, de acuerdo a la regla dada en cada caso.

De menor a mayor



De mayor a menor



¿Cuántas esferas amarillas faltan para igualar la cantidad de verdes? Coméntalo.



Página 18: Cuento hasta 10

Objetivo de aprendizaje

OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

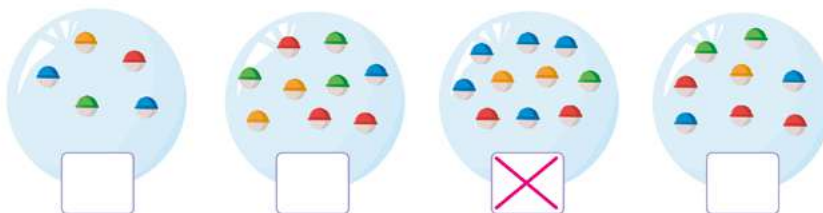
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Leer, escribir y representar el número 10.

Soluciones

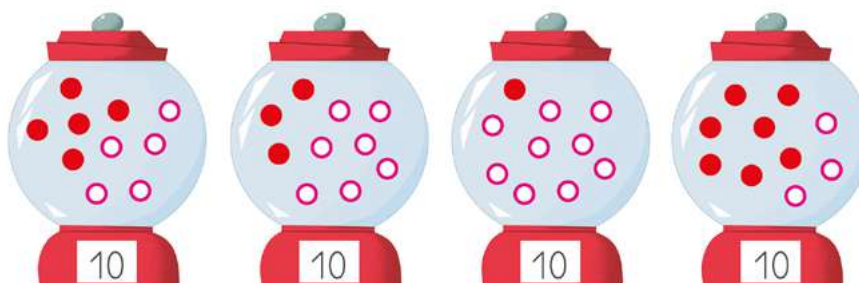
1. Marca con una X el conjunto que tiene 10 elementos.



2. Repasa el número 10 y la palabra.



3. Dibuja las pelotas que faltan en cada máquina para que todas tengan 10.



Página 19: Conozco la decena

Objetivo de aprendizaje

OA 8: Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10, de manera concreta, pictórica y simbólica.


Habilidades


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.


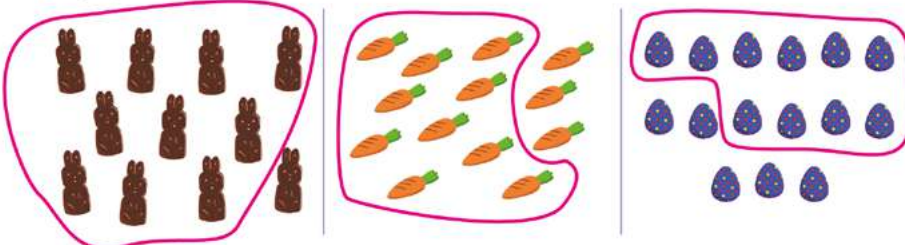
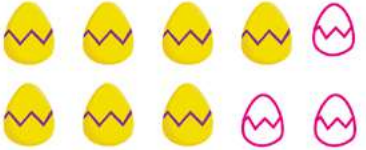
Objetivo específico

Representar una decena de manera concreta, pictórica y simbólica.

Soluciones


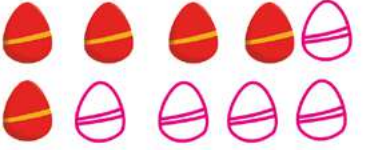
Una **unidad** corresponde a 1 elemento → 

Al juntar **10 unidades** se forma 1 **decena** → 

- Encierra los nidos que tienen 1 decena de huevos.
 
- Agrupar 1 decena en cada caso.
 
- Dibuja los huevos que faltan para tener 1 decena.
 


¿Cuántos huevos amarillos dibujaste para tener 1 decena?

3

¿Cuántos huevos rojos dibujaste para tener 1 decena?

5



Página 20: Uso los números según su función

Objetivo de aprendizaje

OA 2: Identificar el orden de los elementos de una serie, utilizando números ordinales del primero (1°) al décimo (10°).

OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades



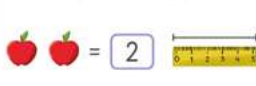
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

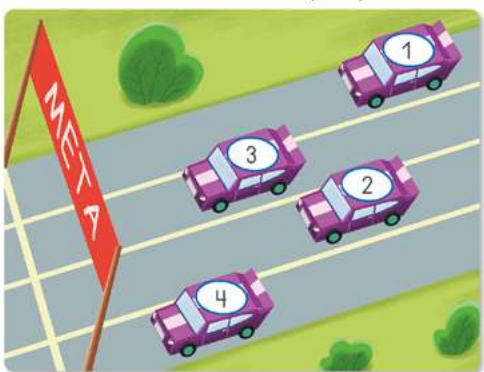
Comprender las distintas funciones del número.

Soluciones

Los **números** los podemos utilizar para **ordenar, identificar** y **cuantificar**.

Ordenar	Identificar	Cuantificar
Para saber el lugar de un elemento en un grupo.	Para reconocer un elemento entre varios similares.	Para contar, medir y realizar operaciones matemáticas.
		

1. Observa la carrera de autos y responde:



a. ¿Cuántos autos hay en la carrera?

4


b. ¿Qué auto va en primer lugar?


4


c. ¿En qué lugar va el auto 3?

2°


2. Pinta el ○ del color que corresponda, según la función del número en cada caso. Fíjate en la clave de color.

 = Ordenar


 = Cuantificar

 = Identificar


Vivo en la casa 26.



Llegué 1° en la carrera.



Tengo 5 plátanos.



Página 21: Ordeno con números

Objetivo de aprendizaje

OA 2: Identificar el orden de los elementos de una serie, utilizando números ordinales del primero (1°) al décimo (10°).

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

Objetivo específico

Reconocer orden de elementos utilizando números ordinales.

Soluciones

Los **números ordinales** se escriben así:

1° Primero	2° Segundo	3° Tercero	4° Cuarto	5° Quinto	6° Sexto	7° Séptimo	8° Octavo	9° Noveno	10° Décimo
---------------	---------------	---------------	--------------	--------------	-------------	---------------	--------------	--------------	---------------

1. Une cada medalla con el atleta que corresponda, según el orden de llegada a la meta.

¿Cuál de los Súper Matemáticos ganó la carrera?

2. Indica el orden en el que va cada niño en la carrera de sacos.

¿Quién va en el último lugar?

	1°		6°		4°
	5°		2°		3°

Página 22: Ordeno con más números

Objetivo de aprendizaje

OA 2: Identificar el orden de los elementos de una serie, utilizando números ordinales del primero (1º) al décimo (10º).

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico

Reconocer orden de elementos utilizando números ordinales.

Soluciones



- Saca los adhesivos de la página 169 y pégalos donde se indica:
 - ▶ En el 2º piso, la señora regando.
 - ▶ En el 4º piso, la lámpara.
 - ▶ En el 7º piso, el perro que está durmiendo.
 - ▶ En el 8º piso, el perro ladrando.
 - ▶ En el 10º piso, el pastel.
- Encierra las ventanas con el color indicado en cada caso:
 - 🌸 Las ventanas del quinto piso.
 - 🌿 Las ventanas del sexto piso.
 - 🌺 Las ventanas del noveno piso.
- Escribe el número ordinal del piso en el que están las siguientes ventanas:

	3º
	9º
	6º

¿Por qué el 2 siempre se enoja? Porque siempre tiene el segundo lugar.

Página 23: Compongo cantidades

Objetivo de aprendizaje

OA 6: Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Componer números hasta 10 en forma pictórica y simbólica.

Soluciones

Componer una cantidad es formarla uniendo 2 o más grupos.

Patrónix tiene figuritas coleccionables: **dos** dragones rosados y **tres** verdes.

¿Cuántos dragones tengo?

1. Dibuja para componer las cantidades. Puedes utilizar cubos multibase.

2. Observa la cantidad de ● y completa.

2 y 2 son 4	4 y 3 son 7	5 y 3 son 8

Página 24: Descompongo cantidades

Objetivo de aprendizaje

OA 6: Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.


Objetivo específico

Descomponer números hasta 10 en forma pictórica y simbólica.

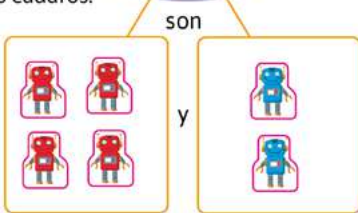
Soluciones


Descomponer una cantidad es separarla en 2 o más grupos.

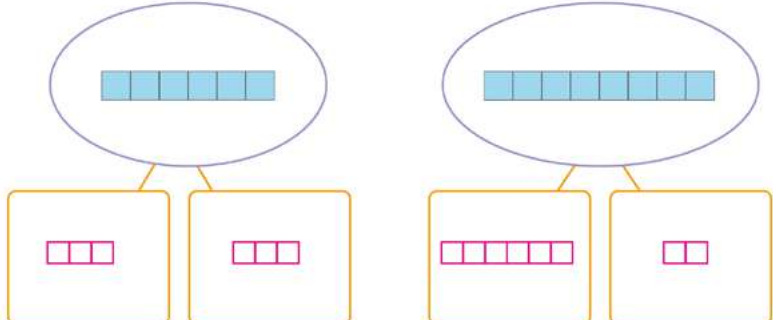
1. Patrónix tiene 6 figuritas de robot y las quiere separar por color.



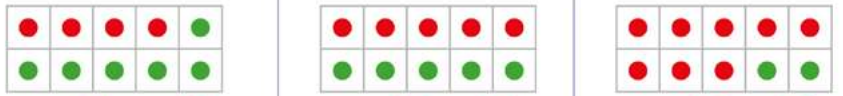
Despega los adhesivos de la página 169 y completa los cuadros.



2. Dibuja una forma de descomponer estas cantidades. Puedes usar cubos multibase. 



3. Escribe los números que muestran distintas maneras de formar 10.



10 son 4 y 6 10 son 5 y 5 10 son 8 y 2

Página 25: Compongo números

Objetivo de aprendizaje

OA A 6: Componer y descomponer números del 0 al 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.



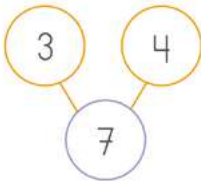
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico


Componer números hasta 10 en forma pictórica y simbólica.


Soluciones

1. Geoly formó, con tierra y pasto, **tres** esferas y **cuatro** cubos.






3 y 4 son 7


2. Busca dos maneras de componer cada número. Pinta las tarjetas de 2 colores distintos y escribe el resultado. 




1 y 4 son 5



3 y 2 son 5

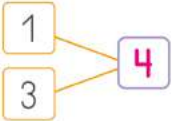
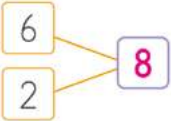
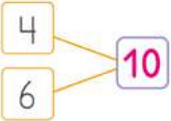
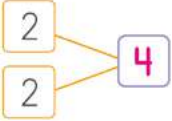
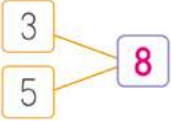
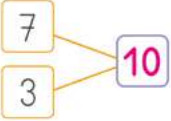


4 y 3 son 7



2 y 5 son 7

3. Compón los siguientes números.

Página 26: Descompongo números

Objetivo de aprendizaje

OA 6: Componer y descomponer números del 0 al 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

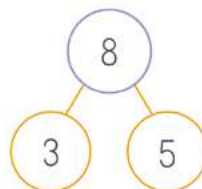
Descomponer números hasta 10 en forma pictórica y simbólica.

Soluciones

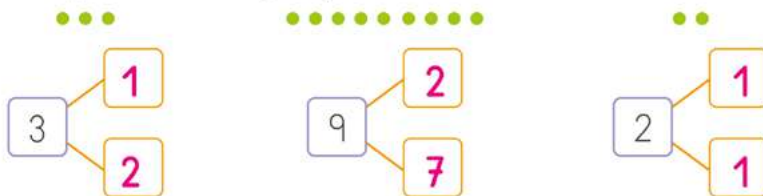
1. Geoly hizo 8 robots con plastilina.



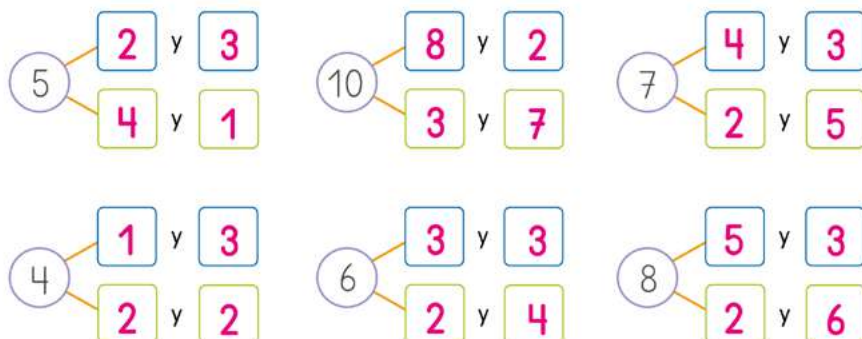
- ▶ ¿Cuántos robots hizo ? **8**
- ▶ ¿Cuántos hizo? **3**
- ▶ ¿Cuántos hizo? **5**



2. Descompón cada número y completa.



3. Escribe dos maneras de descomponer cada número.



Página 27: Aprendo estrategias

Objetivo de aprendizaje

OA 6: Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

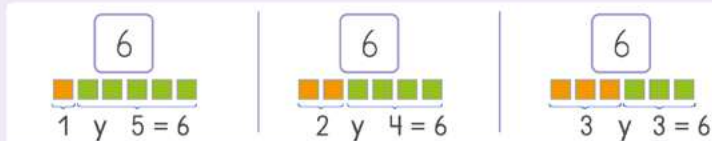
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

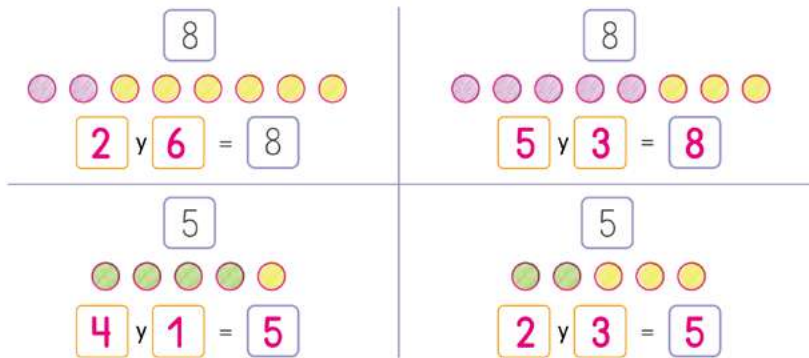
Conocer y aplicar combinaciones aditivas básicas.

Soluciones

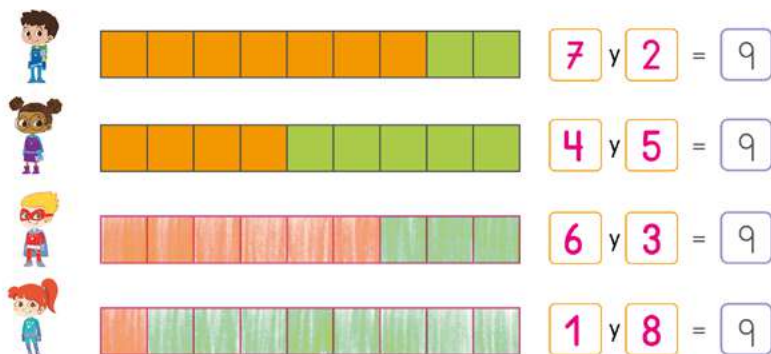
Las **combinaciones aditivas** corresponden a las distintas maneras de formar un número a partir de la suma de dos o más números. Recordarlas agiliza el cálculo mental.



RV 1. Pinta los círculos representando 2 combinaciones aditivas distintas para cada número. Escribe los números.



RV 2. Ayuda a los **Súper Matemáticos** a crear distintas combinaciones aditivas para formar 9.



Página 28: Aprendo estrategias

Objetivo de aprendizaje

OA 6: Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

OA 7: Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20: conteo hacia adelante y atrás; completar 10; dobles.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico

Establecer combinaciones aditivas básicas.

Soluciones

1. Descubre cuántas bolitas hay ocultas.

Total 5 bolitas	Total 7 bolitas	Total 8 bolitas
Hay 2 bolitas ocultas.	Hay 5 bolitas ocultas.	Hay 4 bolitas ocultas.

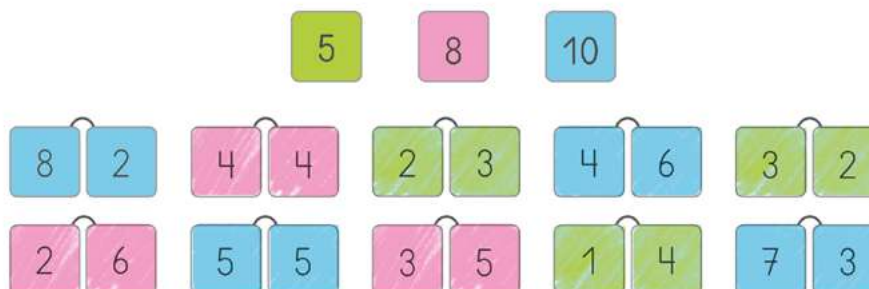


Juega con tus compañeros a descubrir las bolitas ocultas, creando nuevas combinaciones.

2. Escribe el número que falta para formar distintas combinaciones aditivas del 10.



3. Fíjate en el color que tienen los números 5, 8 y 10. Pinta las combinaciones aditivas que forman estos números con su mismo color. Sigue el ejemplo.



Página 29: Agregó y quito

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

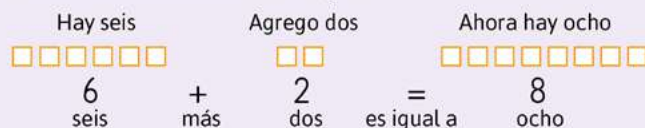
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Comprender la adición y la sustracción como acción de agregar y de quitar.

Soluciones

► La acción de **agregar** elementos a una colección se relaciona con la **adición**. Cuando **sumamos** utilizamos el signo +.



► La acción de **quitar** elementos a una colección se relaciona con la **sustracción**. Cuando **restamos** usamos el signo -.



1. Observa cada situación y escribe el número en cada caso.

 Hay 4 galletas.	 Luego se agregan 3 .	 Ahora hay 7 galletas.
 Hay 8 queques.	 Luego se quitan 2 .	 Ahora quedan 6 queques.
 Hay 3 zanahorias.	 Luego se agregan 2 .	 Ahora hay 5 zanahorias.

Página 30: Agregó y quito

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico


Comprender la adición y la sustracción como acciones de agregar y quitar.

Soluciones

1. Escribe el número que corresponda en cada caso y dibuja los elementos que faltan.

 Hay 4 panes.	 Agregó 3 panes.	 Ahora hay 7 panes.
 Hay 7 vasos.	 Quito 2 vasos.	 Ahora quedan 5 vasos.

2. Dibuja para **agregar** y tacha para **quitar**. Luego, completa la operación.

Maxy tenía 3 cocadas y Patrónix le regaló 2 más, ¿cuántas tiene Maxy ahora?  $\boxed{3} + \boxed{2} = \boxed{5}$	Crónox tenía 10 donas y le regaló 4 a Maxy, ¿cuántas donas le quedan a Crónox?  $\boxed{10} - \boxed{4} = \boxed{6}$
---	--

3. Dibuja para **agregar** y tacha para **quitar**. Luego, completa la respuesta.

 Hay 1 tomate en el plato. Luego se agregan 3 tomates más. Ahora hay 4 tomates en el plato.	 Hay 5 empanadas en el plato. Luego se quitan 3 empanadas. Ahora quedan 2 empanadas en el plato.
---	---

Página 31: Junto y separo

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

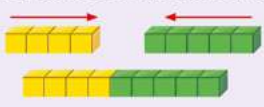
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Comprender la adición y la sustracción como acciones de juntar y separar.

Soluciones

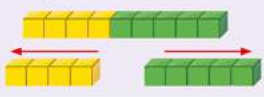
La acción de **juntar** se relaciona con la **adición**.



Si 4 bloques los junto con 5 bloques, suman 9 bloques.

$$4 + 5 = 9$$


La acción de **separar** se relaciona con la **sustracción**.




Si tengo 9 bloques y separo 4 bloques, quedan 5 bloques.

$$9 - 4 = 5$$

1. Escribe la cantidad de pelotas que hay de cada color.




3




4

Ahora, **junta** todas las pelotas dibujándolas en la caja.
¿Cuántas pelotas hay en total?




7

2. Escribe la cantidad de pelotas que hay en la caja.




7

Ahora, **separa** las pelotas por su tamaño. ¿Cuántas pelotas grandes hay?
¿Cuántas pelotas pequeñas hay?



2





5

3. Maxy está organizando sus juguetes. Ayúdalo.

▶ Primero, **junta** sus autos y aviones.

¿Cuántos juguetes tiene en total?







$$3 + 2 = 5$$

▶ Luego, **separa** los verdes del grupo.

¿Cuántos juguetes amarillos quedan?





$$5 - 2 = 3$$

Caligrafix

Índice

49

Página 32: Avanzo y retrocedo

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.


Objetivo específico




Comprender la adición y la sustracción como acciones de avanzar y retroceder.



Soluciones



1. Observa y responde.

a. ¿En qué número está cada Súper Matemático?

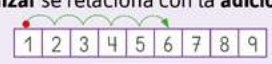


 **1**
 **6**
 **9**

b. ¿Cuántos casilleros debe **avanzar**  para llegar al casillero de ? **5**

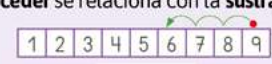
c. ¿Cuántos casilleros debe **retroceder**  para llegar al casillero de ? **3**

Avanzar se relaciona con la adición.



$$1 + 5 = 6$$

Retroceder se relaciona con la sustracción.




$$9 - 3 = 6$$

2. Escribe la operación que se representa y responde.

a. Geoly está en el número 2 y quiere avanzar 4 casilleros. ¿A qué casillero llegará?


6



$$2 + 4 = 6$$

b. Crónox estaba en el número 10 y retrocedió 5 casilleros. ¿A qué casillero llegó?

5



$$10 - 5 = 5$$

Página 33: Avanzo y retrocedo

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Comprender la adición y la sustracción como acciones de avanzar y retroceder.

Soluciones

1. Representa cada operación en la cinta numerada. Escribe el resultado y responde.

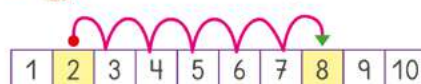
a.  estaba en el número 9 y retrocedió 5 casilleros.



¿A qué casillero llegó ? 4

$$\boxed{9} - \boxed{5} = \boxed{4}$$

b.  estaba en el número 2 y avanzó 6 casilleros.



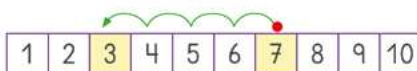
¿A qué casillero llegó ? 8

$$\boxed{2} + \boxed{6} = \boxed{8}$$

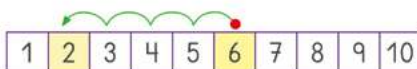
2. Escribe la operación que se muestra en cada cinta numerada.



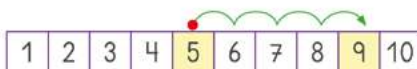
$$\boxed{1} + \boxed{3} = \boxed{4}$$



$$\boxed{7} - \boxed{4} = \boxed{3}$$



$$\boxed{6} - \boxed{4} = \boxed{2}$$



$$\boxed{5} + \boxed{4} = \boxed{9}$$

Agregar, juntar y avanzar se relacionan con sumar.
Quitar, separar y retroceder se relacionan con restar.

¿Con qué operación se relaciona aumentar?,
¿y disminuir?
Coméntalo.



Página 34: Resuelvo adiciones

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.





OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico



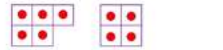
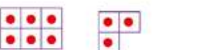
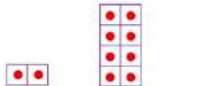

Resolver adiciones utilizando representaciones concretas y pictóricas.

Soluciones





1. Completa y resuelve las adiciones.

 <u>2</u> + <u>3</u> = <u>5</u>	 <u>5</u> + <u>2</u> = <u>7</u>
 <u>4</u> + <u>4</u> = <u>8</u>	 <u>3</u> + <u>6</u> = <u>9</u>


2. Escribe la adición representada en las tarjetas par-impar.

 <u>4</u> + <u>2</u> = <u>6</u>	 <u>3</u> + <u>1</u> = <u>4</u>	 <u>5</u> + <u>4</u> = <u>9</u>
 <u>6</u> + <u>3</u> = <u>9</u>	 <u>2</u> + <u>8</u> = <u>10</u>	 <u>9</u> + <u>1</u> = <u>10</u>

3. Resuelve las adiciones.

$5 + 2 = \boxed{7}$ 	$8 + 1 = \boxed{9}$ 
$6 + 1 = \boxed{7}$ 	$7 + 3 = \boxed{10}$ 

Puedes sumar representando con cubos multibase, avanzando en la cinta numerada o pintando en los cuadritos.



Página 35: Resuelvo sustracciones

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico


Resolver sustracciones utilizando representaciones concretas y pictóricas.


Soluciones

1. Completa y resuelve las sustracciones. Sigue el ejemplo.



 $4 - 1 = 3$


La flor tiene 4 pétalos. Se le cae un pétalo. ¿Cuántos pétalos le quedan?



 $6 - 3 = 3$


 $8 - 5 = 3$

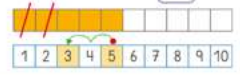
2. Escribe la sustracción representada y resuelve.



 $6 - 3 = 3$

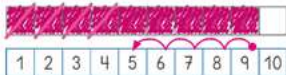

 $4 - 2 = 2$



 $8 - 4 = 4$

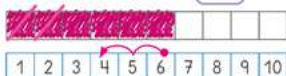
3. Resuelve las sustracciones. Sigue el ejemplo.

$5 - 2 = 3$



$4 - 1 = 3$


$9 - 4 = 5$


$5 - 3 = 2$


$6 - 2 = 4$


Puedes **restar** representando con cubos multibase, retrocediendo en la cinta numerada o tachando los cuadrillos.



Página 36: Aprendo estrategias

Objetivo de aprendizaje

OA 10: Demostrar que la adición y la sustracción son operaciones inversas, de manera concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH f. Argumentar y comunicar: Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

Relacionar la adición y la sustracción (familia de operaciones).

Soluciones

La **adición** y la **sustracción** se pueden relacionar y formar una **familia de operaciones**.



Observa la siguiente familia de operaciones formada por el 1, el 2 y el 3.

$2 + 1 = 3$	$1 + 2 = 3$	$3 - 1 = 2$	$3 - 2 = 1$

1. Siguiendo este modelo, completa las siguientes familias de operaciones.

$3 + 2 = 5$	$2 + 3 = 5$	$5 - 2 = 3$	$5 - 3 = 2$
$5 + 2 = 7$	$2 + 5 = 7$	$7 - 2 = 5$	$7 - 5 = 2$
$5 + 3 = 8$	$3 + 5 = 8$	$8 - 3 = 5$	$8 - 5 = 3$

Página 37: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Los Súper Matemáticos están juntando hojas para la tarea de ciencias.
¿Cuántas hojas tiene cada uno?



- a. ¿Cuántas juntaron?

$4 + 2 = 6$

$3 + 1 = 4$

- b. ¿Cuántas juntaron en total los cuatro amigos?

$4 + 2 + 3 + 1 = 10$

- c. Del total de hojas que juntaron los cuatro amigos, se perdieron 3. ¿Cuántas hojas quedaron? Representa la operación de la forma que más te acomode.

Resuelve aquí.

$10 - 3 = 7$

Respuesta: **Quedaron 7 hojas.**

Página 38: Potencio mis habilidades

Objetivo de aprendizaje

OA 10: Demostrar que la adición y la sustracción son operaciones inversas, de manera concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

Aplicar lo aprendido en la unidad.

Soluciones

1. Ordena los números en los recuadros blancos para que cada operación corresponda al resultado indicado. Recuerda tachar los números que utilizaste para que no se repitan.



7	+	3	=	10
5	+	4	=	9
10	-	4	=	6
8	-	3	=	5

2. Observa la imagen.



- a. Si lanzó el primer dado y salió 4, ¿cuántos puntos tendría que sacar en el segundo dado para pasar a ? Dibuja.



- b. ¿Cuántos puntos tendría que sacar para ganarle a ? Dibuja.



Página 39: Aplico lo aprendido (Evaluación)

Objetivos de aprendizaje

OA 1; OA 2; OA 3; OA 6; OA 9.

Habilidades

OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

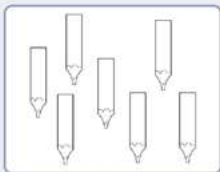
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico


Demostrar lo aprendido en la unidad.

Soluciones

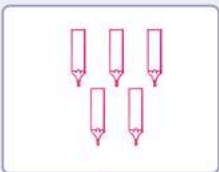
1. Escribe el número o dibuja la cantidad que corresponda, según sea el caso. Pinta el grupo que tenga **menos elementos.**



7




4



5

2. Geoly quiere subir la escalera pero se encuentra con algunos obstáculos. Observa y sigue las instrucciones.



- ▶ Encierra con lo que está en el **primer** escalón.
- ▶ Encierra con lo que está en el **tercer** escalón.
- ▶ Dibuja una pelota en el **segundo** escalón.

3. Completa las composiciones y descomposiciones numéricas.

8

6

2

7

4

3

5

2

3

6

1

5

4. Resuelve.

$4 + 3 =$

7

$5 + 4 =$

9

$6 + 2 =$

8

$6 - 2 =$

4

$9 - 4 =$

5

$7 - 5 =$

2

12345678910

Caligrafix

Índice

57

Sugerencia de evaluación

Recursos por pareja: 2 dados, tablero de 7 x 7, fichas X - O. (Ver modelo en el enlace de descarga, al final de las indicaciones).

Indique que jugarán al “GATO MÁS O MENOS”, que es un juego parecido al Gato, pero con adiciones y sustracciones.

Las reglas son:

1ª ronda: 2 jugadores	2ª ronda: 4 jugadores
<ul style="list-style-type: none"> • Por turno, cada jugador lanza los 2 dados y deberá restar las cantidades obtenidas. Según el resultado, ubicará las fichas en el tablero, intentando completar una línea, ya sea vertical, horizontal o diagonal. • Gana el jugador que complete primero una línea. • Repetir 2 juegos más. • Registrar 1 punto por cada juego ganado. • El jugador que obtenga más puntos, gana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cada ganador deberá formar equipo con el compañero que perdió del otro equipo. (Resaltar que “equipo” son personas que juegan unidas, es decir, que se ayudan entre sí.) • Por turno, cada pareja lanza los dados, uno cada uno. Deberán restar las cantidades obtenidas y, según el total alcanzado, ubicarán fichas en el tablero, intentando formar una línea. • Gana el equipo que complete primero una línea. • Realizar 2 juegos más. • En cada partida, el equipo que gane registrará un punto para cada jugador.

Al finalizar las dos rondas, se define cuál jugador obtuvo el 1º, 2º, 3º y 4º lugar, de acuerdo a los juegos que hayan ganado.

Se recomienda tener material concreto disponible para los estudiantes que lo necesiten.

Tipo de Evaluación: Coevaluación

Indique que cada estudiante deberá evaluar a su compañero de equipo.

Entregue la hoja de coevaluación, explique que marquen con un ticket el recuadro “Súper bien”, “Bien” o “No tan bien”, de acuerdo a como hayan visto realizar la actividad a su compañero.

Lea en voz alta cada ítem y dé un tiempo para que marquen la opción.

Hoja de actividad: [SM1-U1-39-Gato Más o Menos](#)

Coevaluación: [SM1-U1-39-Coevaluación](#)

Unidad
2

Guía didáctica

Geometría en acción

Eje: Geometría

En esta unidad se trabajarán los objetivos del eje de *Geometría*, los cuales incluyen describir la posición de objetos y personas, identificar líneas rectas y curvas y reconocer en el entorno figuras 3D y 2D.

Página 40: Inicio de unidad

La imagen de inicio hace referencia a un gimnasio escolar que muestra distintos objetos con formas similares a las figuras geométricas. Esto con la finalidad de acercar la geometría a los estudiantes a partir de los elementos que pueden encontrar en su entorno más cercano.

Indago la imagen

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Invite a los estudiantes a describir la imagen y luego anímelos a observar su entorno (útiles escolares, sala de clases, patio, escuela) para encontrar objetos cuya forma se asemeje a figuras y cuerpos geométricos, con el fin de describir posiciones de objetos y personas y para reconocer líneas rectas y curvas.

Plantee preguntas como:

- ¿Qué forma tienen los balones de básquetbol?
- ¿De qué color es el cubo que está al lado de Geoly?
- ¿Qué elementos tienen forma de círculo?
- ¿Qué elementos representan las líneas curvas?

Me superactivo

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 40, para que las realicen en conjunto.

Actividad	Objetivo
¿Qué hacen los niños en el gimnasio?	Contextualizar.
¿Qué niño lanza la pelota hacia arriba?	Reconocer ubicación espacial.
¿Cómo describirías la ubicación de Cronox?	Describir ubicación espacial.
¿Qué niño está delante de Maxy? Márcalo.	Reconocer la ubicación espacial.
¿Qué niña tiene la cinta abajo? Enciérrala.	
¿Qué objetos tienen forma de esfera?	Identificar figuras geométricas.
¿Qué formas geométricas tiene el traje de la profesora?	

Soluciones

Unidad 2

Geometría en acción

Me superactivo:

- ¿Qué hacen los niños en el gimnasio?
- ¿Qué niño lanza la pelota hacia arriba?
- ¿Cómo describirías la ubicación de Crónox?
- ¿Qué niño está delante de Maxy? Márcalo.
- ¿Qué niña tiene la cinta abajo? Enciérrala.
- ¿Qué objetos tienen forma de esfera?
- ¿Qué figuras tiene el traje de la profesora?

En esta superunidad aprenderás a:

- Describir la posición de objetos.
- Reconocer líneas curvas y rectas.
- Reconocer figuras 3D y 2D.
- Reconocer características de las figuras 3D y 2D.

40 cuarenta

Página 41: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica)

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 41, para que las realicen de manera individual.


Actividad	Objetivo
1. Encierra al niño que tiene una pelota detrás.	Identificar posiciones.
2. Pinta el camino curvo para llegar al aro de básquetbol.	Identificar tipos de líneas.
3. Pinta el triángulo de color verde, el círculo de color amarillo y el cuadrado de color rojo.	Identificar figuras geométricas.
4. Encierra el cubo con tu color favorito.	

Una vez que todos los estudiantes hayan terminado, pida que comparen sus respuestas con su compañero de puesto. Comenten y pida corregir si es necesario.

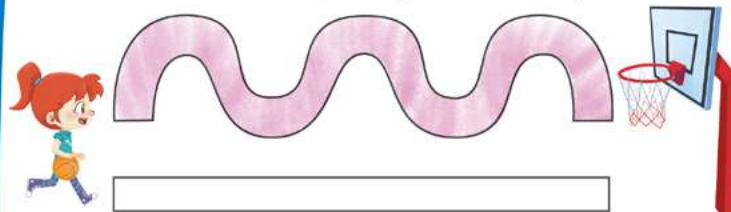
Soluciones



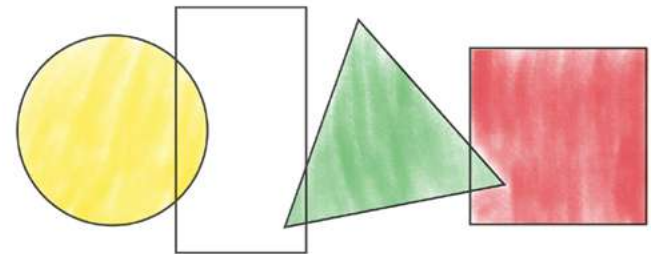
1. Encierra al niño que tiene una pelota detrás.




2. Pinta el camino curvo para llegar al aro de básquetbol.



3. Pinta el triángulo de color , el círculo de color y el cuadrado de color .



4. Encierra el cubo con tu color favorito.



Página 42: Identifico ubicaciones y desplazamientos

Objetivo de aprendizaje

OA 13: Describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, usando un lenguaje común (como derecha e izquierda).

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Identificar la posición de objetos (dentro, fuera, arriba, abajo, entre, delante, detrás).

Soluciones

Observa los símbolos:

Dentro	Fuera	Arriba	Abajo

La descripción de la ubicación de un objeto o persona depende del **punto de referencia**.

1. Observa cada situación y dibuja el símbolo que corresponda en cada caso.

a. Crónox está...

b. La pelota de Geoly está...

c. El bebé está...

d. La profesora va hacia...

2. Lee y une de acuerdo a la imagen.

está **entre**

está **detrás de**

está **entre**

está **detrás de**

Página 43: Describo ubicaciones

Objetivo de aprendizaje

OA 13: Describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, usando un lenguaje común (como derecha e izquierda).

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

Objetivo específico

Describir la ubicación de objetos, utilizando palabras como delante, al lado, alrededor, dentro, encima, debajo.

Soluciones

1. Describe cada imagen. Luego, marca con un ✓ la que representa la oración.

► El gatito está **al lado** del canasto.



► Geoly está **delante** del sillón.



► Los niños bailan **alrededor** de las sillas.



2. Observa la imagen. ¿Dónde está la fruta? Completa:



► Dentro de la **fuelle/frutera/bandeja**

► Encima de la **mesa** _____

► Debajo de la **lámpara** _____

Página 44: Reconozco izquierda y derecha

Objetivo de aprendizaje

OA 13: Describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, usando un lenguaje común (como derecha e izquierda).

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

Objetivo específico










Reconocer objetos que están a la izquierda o a la derecha de sí mismo.

Soluciones

1. Pinta el lado **derecho** del niño de color rojo y el lado **izquierdo**, de color azul.



► Observa el dibujo de arriba. Escribe, en la tabla, una **D** en los elementos que están a la **derecha** del niño y una **J** en los que están a la **izquierda**.

	J		D		D
	J		D		D
	D		J		J

2. Pinta 4 frutas que estén a la **izquierda** de Patrónix y 2 que estén a la **derecha**.



Página 45: Reconozco izquierda y derecha

Objetivo de aprendizaje

OA 13: Describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, usando un lenguaje común (como derecha e izquierda).

Habilidades

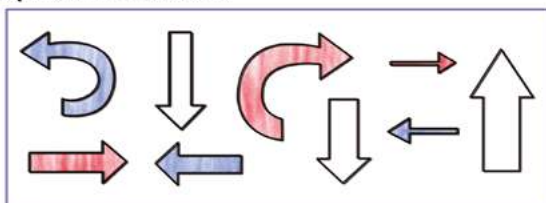
OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

Objetivo específico

Reconocer izquierda y derecha.

Soluciones

1. Pinta de color azul las flechas que apuntan a la **izquierda** y, de color rojo, las que apuntan a la **derecha**.



Una está a la derecha y la otra a la izquierda, cinco dedos tienen, a ver si lo recuerdas.

2. El auto azul quiere doblar hacia la derecha. Pinta el lugar al que llega, según tu punto de referencia.



3. Encierra los elementos según tu punto de referencia. Utiliza la clave de color.



el que está a la **derecha** del oso.



el que está a la **izquierda** del auto.



el que está en la repisa del **medio**, a la **derecha** del abaco.

el que está en la repisa de **abajo**, a la **izquierda** de la niña.

Página 46: Distingo ubicaciones

Objetivo de aprendizaje

OA 13: Describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, usando un lenguaje común (como derecha e izquierda).

Habilidades


OAH f. Argumentar y comunicar: Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.










Objetivo específico

Reconocer la posición de objetos.


Soluciones

1. Observa y pinta los vehículos según las instrucciones.








 el que está **detrás** de la  .
 el que está **delante** del  .
 el que está **delante** del  .
 el que está **entre** el  y el  .





¿Qué vehículo quedó sin pintar? Describe su ubicación y coméntalo con tus compañeros.











2. Encierra a cada niño según la posición indicada.



a. ¿Quién está a la **derecha** de  ?
  

b. ¿Quién está a la **izquierda** de  ?
  

c. ¿Quién está **delante** de  ?
  

d. ¿Quién está **detrás** de  ?
  

Página 47: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

OA 13: Describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, usando un lenguaje común (como derecha e izquierda).

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Descubre a qué lugar llega cada vehículo, según la información dada.



Lee y encierra la opción correcta.

- a. El camión que está en el disco **Pare** quiere doblar a la **derecha** y, al llegar al semáforo, doblar a la **izquierda**.

▶ ¿A dónde llegará el camión?



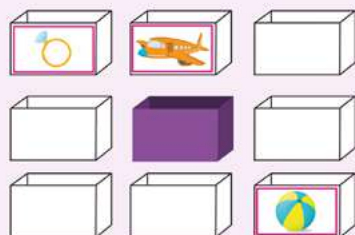
- b. El auto azul quiere girar hacia la **izquierda** y, al llegar al semáforo, doblar nuevamente a la **izquierda**.

▶ ¿A dónde llegará el auto azul?



¿Qué camino debe seguir la camioneta roja para llegar al mercado?

2. Descubre dónde están los premios escondidos, siguiendo las pistas según tu punto de referencia. Luego, pega los adhesivos de la página 169 en las cajas.



▶ El avión está **arriba** de la caja violeta.

▶ El anillo está **al lado** del avión, a tu **izquierda**.

▶ La pelota está **abajo** de la caja violeta, a tu **derecha**.

Página 48: Descubro líneas rectas y curvas

Objetivo de aprendizaje

OA 15: Identificar y dibujar líneas rectas y curvas.

Habilidades


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.


Objetivo específico







Dibujar líneas curvas y rectas y compararlas.

Soluciones





1. Encierra los dibujos según el tipo de línea con que están formados. Utiliza la clave de color.

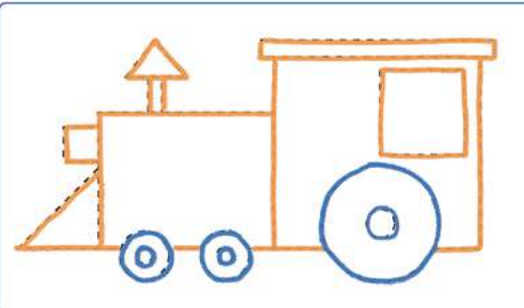
 Líneas rectas


 Líneas curvas









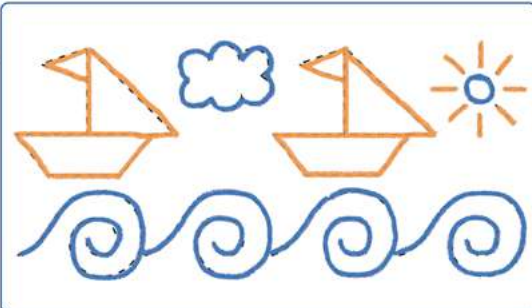
2. Ayuda a Geoly con sus obras de arte. Traza las líneas según la clave de color.

Color	Línea	Color	Línea
			









Página 49: Trazo líneas rectas y curvas

Objetivo de aprendizaje

OA 15: Identificar y dibujar líneas rectas y curvas.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

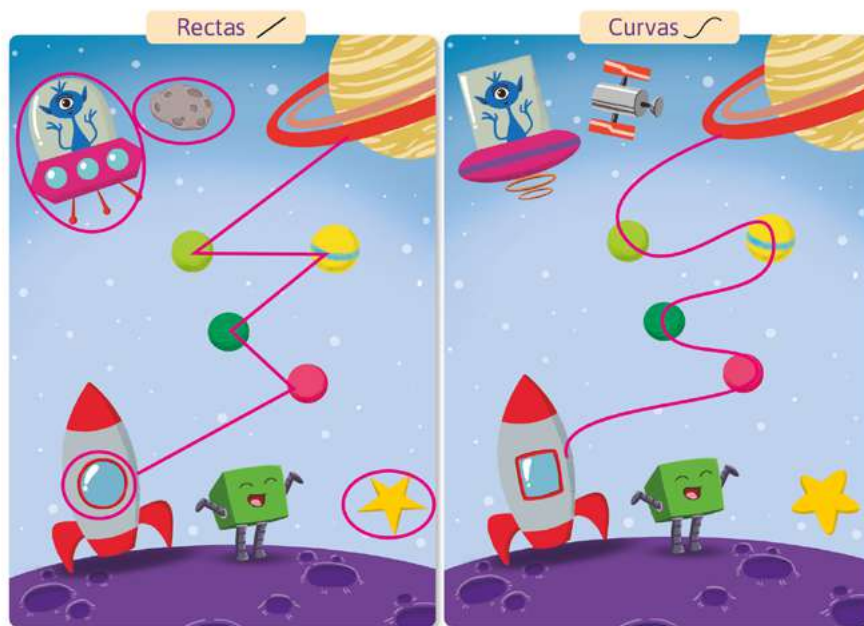
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Identificar y trazar líneas curvas y rectas.

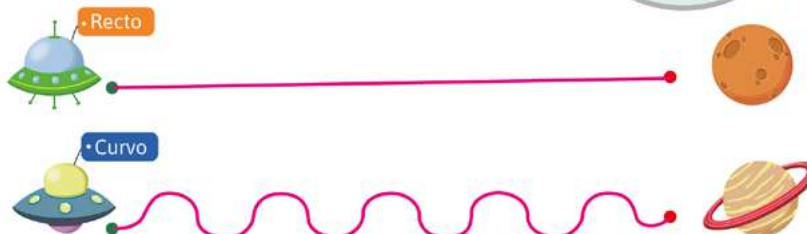
Soluciones

1. Un cohete se dirige a Saturno y en el trayecto debe pasar por cada planeta. Dibuja un camino con **líneas rectas** y otro con **líneas curvas**.



- Encierra las **4 diferencias** que hay en ambas imágenes.

2. Ayuda a cada platillo volador a llegar a su planeta, trazando el camino indicado.



¿En cuál de los dos caminos crees que se demoró menos el cohete? Coméntalo.



Página 50: Identifico figuras 3D

Objetivo de aprendizaje

OA 14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

Habilidades







OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

Objetivo específico

Identificar objetos semejantes a figuras 3D.

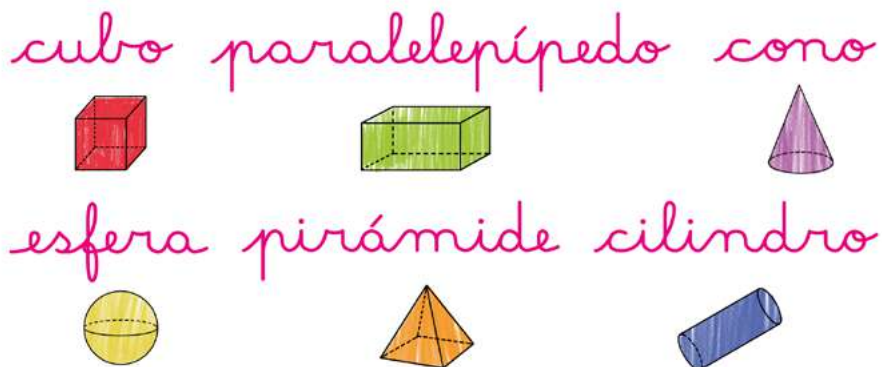
Soluciones

1. Pinta los objetos de la casa que tienen una forma semejante a la de las figuras 3D de la tabla. Utiliza la clave de color según cada figura. Luego, registra las cantidades.

					
1	3	1	7	6	2



2. Pinta las figuras 3D de distintos colores y repasa sus nombres.



Los **cuerpos geométricos** también son llamados **figuras 3D** porque tienen 3 dimensiones (largo, alto y ancho) y ocupan un lugar en el espacio.

Página 51: Descubro características de las figuras 3D

Objetivo de aprendizaje

OA 14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

Habilidades

OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

OAH e. Argumentar y comunicar: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

Objetivo específico

Reconocer características de las figuras 3D (ruedan/no ruedan).

Soluciones

Las **figuras 3D** se pueden clasificar en dos grupos, las que **ruedan** y las que **no ruedan**.

Las **figuras 3D** que solo tienen superficies planas **no pueden rodar**.



Las **figuras 3D** que tienen superficies curvas **pueden rodar**.



Algunas **figuras 3D** que ruedan tienen también superficies planas.



superficies planas

¿Qué figura 3D tiene dos superficies planas y puede rodar?

1. Encierra los objetos según clave de color.

 los que **ruedan**

 los que **no ruedan**



2. Pinta las figuras 3D que pueden rodar.








3. Geoly quiere construir un auto y tiene los siguientes materiales. ¿Cuáles de estos elementos piensas que podría utilizar para las ruedas? Enciérralos.





Puedes construir tu propio auto y ver qué material es el óptimo para utilizar como ruedas.

Página 52: Descubro características de las figuras 3D

Objetivo de aprendizaje

OA 14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

Habilidades

OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.



Objetivo específico

Reconocer características de las figuras 3D (apilarse y deslizarse).


Soluciones

Algunas **figuras 3D** que tienen caras planas se pueden **apilar**.




- Recolecta las siguientes figuras 3D, u objetos con forma similar, e intenta colocarlos uno arriba del otro sin que se caigan.
 
- Representa la torre que armaste con los adhesivos de la página 169.
 
- De acuerdo con las actividades 1 y 2, responde:
 - Encierra las figuras **3D** que pudiste colocar en la torre y marca con una **X** las que no pudiste colocar.
 
 - ¿Por qué no pudiste poner esas figuras **3D** en la torre?
Porque no tienen superficies planas. / Porque tienen superficies curvas.

Las **figuras 3D** que tienen superficies planas se deslizan.



- Despega los adhesivos de la página 169 y pega las figuras 3D donde corresponda.

Solo puede deslizarse.	Solo puede rodar.	Puede rodar o deslizarse según su posición.
		

Página 53: Identifico figuras 2D

Objetivo de aprendizaje

OA 14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

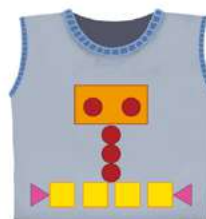
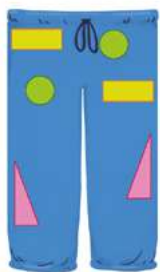
Objetivo específico

Identificar figuras 2D.

Soluciones

Las **figuras 2D** son figuras planas formadas por las líneas de su contorno. Algunas son: el **rectángulo**, el **cuadrado**, el **círculo** y el **triángulo**.

1. Busca figuras 2D en las prendas de vestir y registra cuántas hay en total.

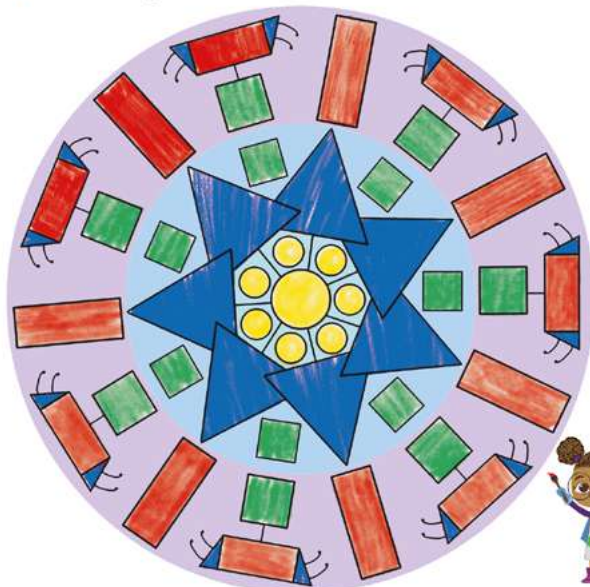


□ = 3 ○ = 7 □ = 5 △ = 8

¿Qué prenda de vestir tiene una silueta rectangular?



2. Pinta las figuras 2D del mandala como se indica en la clave de color.



Triángulo	Azul

Rectángulo	Rojo

Cuadrado	Verde

Círculo	Amarillo



Página 54: Identifico figuras 2D

Objetivo de aprendizaje

OA 14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

Habilidades


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.


























Objetivo específico

Relacionar el contorno de figuras 3D con figuras 2D.


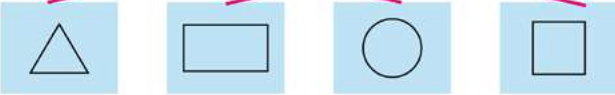
Soluciones

1. Encierra la figura 2D que se forma al marcar el contorno de cada molde sobre la plastilina.




2. ¿Qué figuras se forman cuando dibujamos el contorno de un objeto?
Une cada objeto con su contorno.

Busca objetos que tengan formas similares a un **cu**bo, a un **para**lelepípedo y a una **pi**rámide y marca el contorno de sus caras sobre una hoja.



Página 55: Descubro características de las figuras 2D

Objetivo de aprendizaje

OA 14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Reconocer características de las figuras 2D (lados).

Soluciones

El **cuadrado**, el **rectángulo** y el **triángulo** están formados por líneas rectas. El **cuadrado** y el **rectángulo** tienen 4 lados y el **triángulo** tiene 3 lados. El **círculo** está formado por una línea curva y no tiene lados.

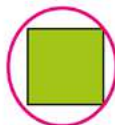


1. Forma un triángulo, un rectángulo y un cuadrado con palos de helado. Luego, registra en los recuadros cuántos palos usaste para construir cada figura 2D.



$\triangle = 3$ $\square = 4$ $\text{rectángulo} = 6$

2. Encierra las figuras 2D que tienen 4 lados.



3. Pinta la figura 2D que no tiene lados.



4. Dibuja las figuras 2D descritas. Después, compáralas con las que dibujó algún compañero.

Una figura de 4 lados iguales.



Una figura de 3 lados distintos.



Página 56: Descubro características de las figuras 2D

Objetivo de aprendizaje

OA 14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

Habilidades

OAH c. Resolver problemas: Expresar un problema con sus propias palabras.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Reconocer características de las figuras 2D (vértices).

Soluciones

Los **lados** de las figuras 2D se unen en un punto llamado **vértice**.

← Vértice

← Lado

1. Traza los lados de las figuras 2D y marca con rojo los vértices de cada una.

2. ¿Cuántos lados y vértices marcaste en cada figura?

Figuras	△	□	□
Cantidad de lados	3	4	4
Cantidad de vértices	3	4	4

3. Lee cada descripción y únela a la figura que corresponde.

Tiene 4 lados de igual medida y 4 vértices.

No tiene lados y no tiene vértices.

Tiene 3 lados y 3 vértices.

Tiene 4 lados y 4 vértices. Los lados opuestos tienen la misma medida.

Página 57: Relaciono figuras 3D y 2D

Objetivo de aprendizaje

OA 14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Relacionar y diferenciar figuras 2D y 3D.

Soluciones

1. Encierra con 🍌 las figuras 2D y con 🦋 las figuras 3D.

2. Observa la cara sombreada de las figuras 3D y une cada una a la figura 2D con la que se relaciona.

3. Pinta la cara blanca de cada figura 3D, según la clave de color.

= 🍌	= 🦋	= 🍌	= 🌟
-----	-----	-----	-----

Página 58: Construyo figuras 3D

Objetivo de aprendizaje

OA 14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

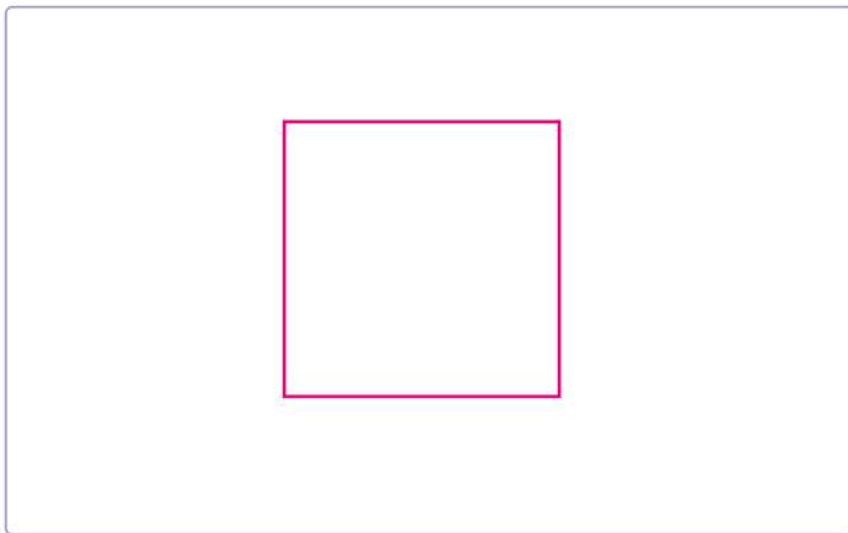
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Relacionar figuras 2D con figuras 3D.

Soluciones

1. Busca en la página 167 la red recortable y ármala.
2. Una vez que tengas la figura 3D armada, apóyala sobre el recuadro y marca una de sus caras.



3. Pinta la respuesta correcta.

a. ¿Cómo se llama la figura 3D que armaste?

b. Al marcar una de sus **caras**, ¿qué figura 2D dibujaste?

c. ¿Cuántas **caras** tiene la figura 3D que armaste?

Página 59: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

O14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Geoly quiere formar este dibujo usando moldes. ¿Qué moldes necesita? Enciérralos.

2. Pinta las dos figuras 3D que forman cada objeto.

3. Dibuja solo una línea recta para dividir cada cuadrado y formar dos nuevas figuras 2D.

¿Qué figuras formaste?

Página 60: Potencio mis habilidades

Objetivo de aprendizaje

OA 14: Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

Habilidades

OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.





Objetivo específico


Aplicar lo aprendido en la unidad.





Soluciones


1. Descubre las figuras 3D que están ocultas. Encierra las que encuentras en cada caso.










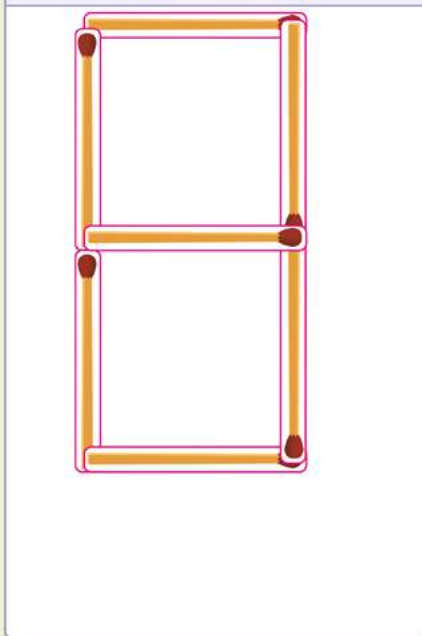

 
 
 




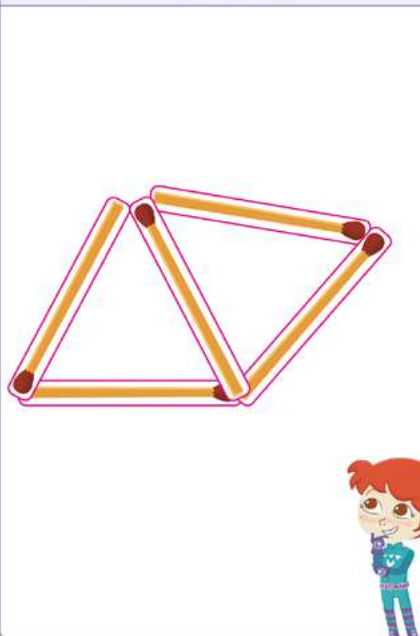

 
 
 


2. Ayuda a Geoly a construir figuras con palos de fósforos. Hazlo primero con palos de fósforos reales y luego, despegas los adhesivos de la página 169 y representa cómo lo hiciste.

2 cuadrados con 7 



2 triángulos con 5 





Página 61: Aplico lo aprendido (Evaluación)

Objetivos de aprendizaje

OA 13; OA 14.

Habilidades

OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico



Demostrar lo aprendido en la unidad.




Soluciones

1. Observa y completa las oraciones.




debajo encima
al lado entre


a. El cubo está **debajo** del . b. La esfera está **al lado** del .


c. El cono está **encima** del . d. La esfera está **entre** el  y el .

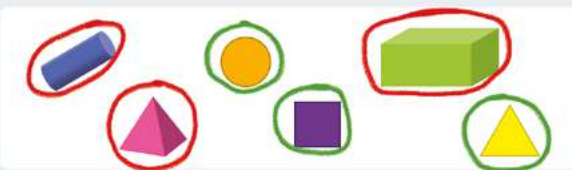
2. Dibuja un triángulo a la derecha del niño y un círculo a su izquierda.



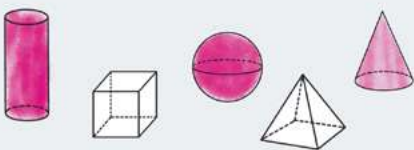
3. Encierra según clave de color.

 Figuras 2D

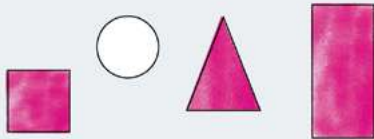
 Figuras 3D



4. Pinta las figuras 3D que pueden rodar.



5. Pinta las figuras 2D que están formadas por líneas rectas.



Sugerencia de evaluación

Recursos por pareja: 2 hojas de la actividad (ver modelo en el enlace de descarga, al final de las indicaciones), lápices de colores azul, rojo, amarillo, verde.

Entregue a cada estudiante 1 hoja de la actividad.

Indique que realizarán una actividad individual que luego intercambiarán con su compañero de puesto para que cada uno revise, realizando una coevaluación.

La actividad consiste en seguir las instrucciones que serán dadas, por lo tanto, pida a los estudiantes estar muy atentos.

Instrucciones:

Primera parte: Pintar	Segunda parte: Dibujar
<ul style="list-style-type: none"> • De color azul el cilindro. • De color amarillo el cubo. • De color verde la pirámide. • De color rojo el paralelepípedo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un círculo a la derecha de Patrónix. • Un triángulo entre la pirámide y el paralelepípedo. • Un cuadrado a la izquierda de Patrónix. • Un rectángulo debajo del cuadrado.

En cada instrucción, dé un tiempo prudente para pintar/dibujar.

Al finalizar, pida que se intercambien las hojas con su compañero de puesto y que revisen el trabajo del otro.

Lea nuevamente las instrucciones y pida que vayan tickeando solo las respuestas que tienen correctas.

Luego, pida a los estudiantes intercambiar nuevamente las hojas y revisar sus resultados.

Si es necesario, repita las instrucciones para que corrijan los errores.

Finalmente, desarrolle todas las actividades en la pizarra para realizar una revisión general de cada una.

Hoja de actividad: [SM1-U2-61-¿Qué aprendí de Geometría?](#)

Unidad
3

Guía didáctica

Números + activados

Eje: Números y operaciones

Esta unidad retoma los objetivos del eje de *Números y operaciones*, aumentando el ámbito numérico hasta 20 e incorporando el trabajo de estimación de cantidades y reconocimiento de valor posicional.

Página 62: Inicio de unidad

Se presenta la imagen de un parque de diversiones con juegos familiares que incluyen números en distintas funciones.

Indago la imagen

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Antes de responder las preguntas, pida a los estudiantes que observen la ilustración.

Pregunte: ¿Qué observan? ¿Han ido alguna vez a un lugar así? ¿En qué se parece el lugar donde fuiste y el de la ilustración?

Pídales que identifiquen los números que aparecen en la ilustración y pregunte: ¿Qué indican esos números?, ¿para qué sirven?

Invítelos a realizar el conteo de objetos en la imagen: personas fuera del juego de autos, tarros apilados, patos del juego “Apúntale al pato”.

Me superactivo

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 62, para que las realicen en conjunto.

Actividad	Objetivo
¿Cuántos niños hay en cada autito?	Representar números hasta 10.
¿Qué autito piensas que falta si debe haber 7 en total?	Contar hasta 10.
¿En qué parte de la imagen hay 1 decena de objetos?	Identificar decena.
Encierra con rojo los números que cumplen la función de identificar.	Identificar la función de los números.
Encierra con azul los números que cumplen la función de cuantificar.	

Creo una historia

OAH j. Representar: Crear un relato basado en una expresión matemática simple.

Invite a los estudiantes a que, a partir de la imagen, creen una pregunta que pueda ser respondida resolviendo una operación matemática.

Luego, pida que compartan su pregunta con sus compañeros para responder en conjunto.

La actividad se puede llevar a cabo tanto de manera individual como en parejas o en grupos.

Soluciones

Unidad 3

Números + activados

Me superactivo:

- ¿Cuántos niños hay en cada autito?
- ¿Qué autito piensas que falta si debe haber 7 en total?
- ¿En qué lugar del parque hay 1 decena de objetos?
- Encierra con rojo los números que cumplen la función de identificar.
- Encierra con azul los números que cumplen la función de cuantificar.

JUGOS naturales Lleva 3 y paga 2

En esta **superunidad** aprenderás a:

- Contar, comparar y ordenar números del 0 al 20.
- Identificar decenas y unidades en números del 0 al 20.
- Resolver adiciones y sustracciones.
- Aplicar estrategias de cálculo mental.

62 sesenta y dos

Página 63: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica)

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 63, para que las realicen de manera individual.

Actividad	Objetivo
1. Escribe el número de tarros que hay en cada caso.	Representar números hasta 10.
2. Dibuja la cantidad de fichas que faltan para formar cada número.	Componer y descomponer números hasta 10.
3. Escribe 3 maneras diferentes de descomponer el 8.	
4. Escribe los números de menor a mayor.	Ordenar números de menor a mayor.

Una vez que todos los estudiantes hayan terminado, pida que comparen sus respuestas con su compañero de puesto. Comenten y pida corregir si es necesario.

Soluciones

1. Escribe el número de tarros que hay en cada caso.

6

9

8

2. Dibuja la cantidad de fichas que faltan para formar cada número.

5

•••

••

9

•••••

•••

6

••

••••

10

•••••

•••••

3. Escribe 3 maneras diferentes de descomponer el 8.

8

2

6

8

3

5

8

4

4

4. Escribe los números de menor a mayor.

3 - 1 - 5 - 7

→

1

3

5

7

2 - 10 - 9 - 6

→

2

6

9

10

Caligrafix

Índice

85

Página 64: Leo y escribo hasta 14

Objetivo de aprendizaje

OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OA H i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Representar, leer y escribir números hasta 14.

Soluciones

Una cantidad la podemos representar de diversas maneras:

- ▶ Con elementos.
- ▶ Dibujando.
- ▶ Con cubos y el ábaco.
- ▶ Con monedas.
- ▶ Escribiendo el número. 11
- ▶ Escribiendo el número en palabras. once

¿Qué número está antes del 17 y después del 15?

1. Completa, con los adhesivos de la página 173, y repasa los números y palabras.

			11 11 11 once
			12 12 12 doce
			13 13 13 trece
			14 14 14 catorce

Página 65: Leo y escribo hasta 20

Objetivo de aprendizaje

OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Representar, leer y escribir números hasta 20.

Soluciones

	15 15 15 quince
	16 16 16 dieciséis
	17 17 17 diecisiete
	18 18 18 dieciocho
	19 19 19 diecinueve
	20 20 20 veinte

Página 66: Cuento hasta 20

Objetivo de aprendizaje

OA 1: Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.

Habilidades


OAH f. Argumentar y comunicar: Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.

Objetivo específico


Contar cantidades hasta 20, de 1 en 1, utilizando diversas estrategias.


Soluciones


1. Ayuda al profesor de Arte de la superescuela a contar los materiales que hay para la clase.




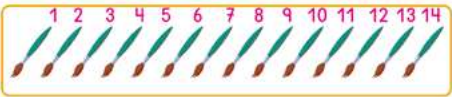
Para contar podemos usar diferentes estrategias:

Marcar 


Numerar 

Agrupar 


Pintar 



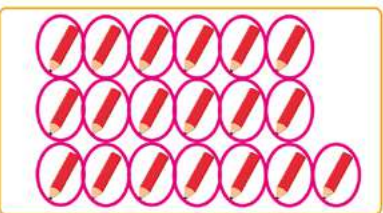
Hay **14** pinceles.




Hay **15** témperas.



Hay **14** vasos.




Hay **19** lápices.



Hay **13** atriles.

¿Qué estrategia usaste para contar? Comparte tu respuesta.



Página 67: Cuento agrupando

Objetivo de aprendizaje

OA 1: Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.

Habilidades

OAH e. Argumentar y comunicar: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Contar hasta el 20 de 2 en 2 y de 5 en 5.

Soluciones

Para la clase de Educación Física, la profesora necesita contar los elementos disponibles.



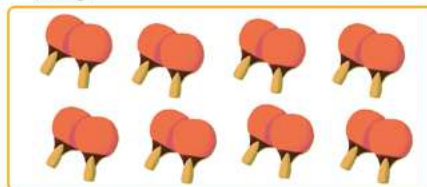
Agrupar es una estrategia de conteo y podemos hacerlo con distintas cantidades.

2 en 2

3 en 3

5 en 5

1. Cuenta, de 2 en 2, las paletas de ping pong.



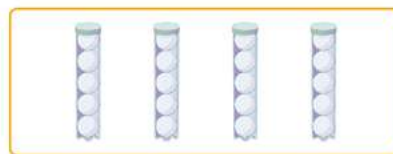
¿Cuántas paletas hay en total? **16**

2. Cuenta las pelotas de tenis de 3 en 3.



¿Cuántas pelotas hay en total? **18**

3. Cuenta las pelotas de ping pong de 5 en 5.



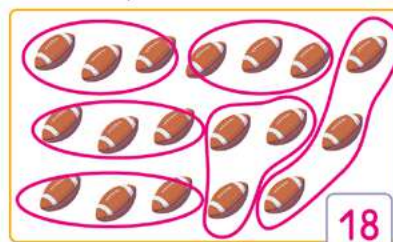
¿Cuántas pelotas hay en total? **20**

4. Agrupa, de 2 en 2, y escribe cuántos balones hay en total.



12

5. Agrupa, de 3 en 3, y escribe cuántos balones hay en total.



18

Página 68: Comparo cantidades y números

Objetivo de aprendizaje

OA 4: Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.

Habilidades

OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

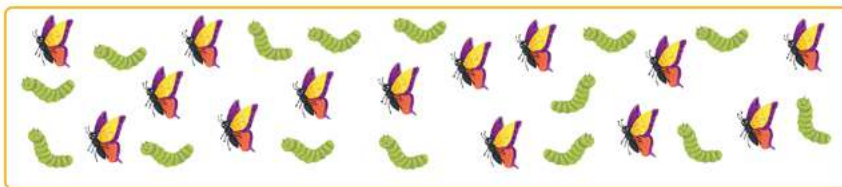
OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

Comparar hasta 20 de manera concreta, pictórica y simbólica.

Soluciones

1. En este grupo de insectos, ¿qué hay más y qué hay menos? Dibuja tu respuesta en cada recuadro.



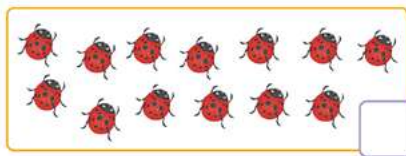
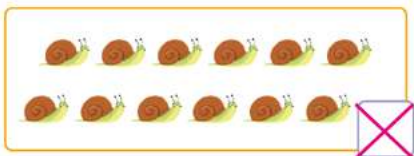
Hay más



Hay menos



2. Marca con una X los dos grupos que tienen **igual** cantidad de elementos.



3. En cada grupo, pinta el número **mayor** de color azul y el **menor** de color rojo.



4. En el memorice de insectos, Patrónix obtuvo 16 tarjetas y Maxy obtuvo 12.

▶ ¿Quién obtuvo más tarjetas?



▶ ¿Cuántas tarjetas más obtuvo el ganador?

4



Página 69: Ordeno números

Objetivo de aprendizaje

OA 4: Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Ordenar números hasta el 20 e identificar antecesor y sucesor.

Soluciones

1. Escribe el **antecesor** y **sucesor** de los siguientes números.

16 17 18	13 14 15	18 19 20	17 18 19
12 13 14	9 10 11	10 11 12	6 7 8

2. Completa las siguientes secuencias numéricas.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Es más de diez sin llegar a ser doce, si le das tres llegará a catorce. ¿Qué número es?

3. Ordena las camisetas de básquetbol escribiendo los números de **menor a mayor**.

20	8	4	11	17	3	10	5	15	13
4	8	11	17	20	3	5	10	13	15

4. Ordena los gorros de natación escribiendo los números de **mayor a menor**.

10	15	5	12	2	8	7	17	13	12
15	12	10	5	2	17	13	12	8	7

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Página 70: Estimo cantidades

Objetivo de aprendizaje

OA 5: Estimar cantidades hasta 20 en situaciones concretas, usando un referente.

Habilidades

OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

Objetivo específico

Estimar cantidades hasta 20 a partir de un referente.

Soluciones

Estimar consiste en señalar una cantidad aproximada de elementos **sin contar**. Para estimar cantidades se debe utilizar un referente.

1. Estima la cantidad y encierra la alternativa correcta.

a. Si el frasco de tapa roja tiene 9 frutillas, ¿cuántas habrá en el frasco con tapa celeste, aproximadamente?



- ▶ Hay 8 frutillas
- ▶ Hay 15 frutillas
- ▶ Hay 20 frutillas

Un **referente** es una cantidad conocida de elementos.



b. Si en el frasco de tapa violeta hay 14 ciruelas, ¿cuántas habrá en el frasco de tapa verde, aproximadamente?



- ▶ Hay 6 ciruelas
- ▶ Hay 10 ciruelas
- ▶ Hay 14 ciruelas

2. tiene 4 bastones . Estima cuántos bastones tienen los otros **Súper Matemáticos** y une al número que se aproxime.



17



10



6

Página 71: Reconozco decena y unidad

Objetivo de aprendizaje

OA 8: Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10, de manera concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico


Reconocer decenas y unidades de manera concreta, pictórica y simbólica.

Soluciones

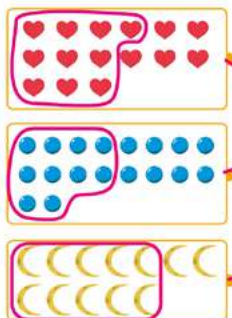
Los **números** de dos dígitos se forman por **decenas** y **unidades**.




1 decena y 2 unidades forman el número 12




1. Agrupa 10 elementos en cada conjunto. Luego, une cada conjunto a la tabla posicional que corresponde.















Recuerda: la decena representa un grupo de 10 unidades.



2. Escribe en la tabla posicional los números que se forman.

 1 D y 0 U son	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="font-size: 0.8em;">D</td><td style="font-size: 0.8em;">U</td></tr> <tr><td style="font-size: 1.5em;">1</td><td style="font-size: 1.5em;">0</td></tr> </table>	D	U	1	0	 1 D y 5 U son	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="font-size: 0.8em;">D</td><td style="font-size: 0.8em;">U</td></tr> <tr><td style="font-size: 1.5em;">1</td><td style="font-size: 1.5em;">5</td></tr> </table>	D	U	1	5
D	U										
1	0										
D	U										
1	5										
 1 D y 1 U son	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="font-size: 0.8em;">D</td><td style="font-size: 0.8em;">U</td></tr> <tr><td style="font-size: 1.5em;">1</td><td style="font-size: 1.5em;">1</td></tr> </table>	D	U	1	1	 1 D y 6 U son	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="font-size: 0.8em;">D</td><td style="font-size: 0.8em;">U</td></tr> <tr><td style="font-size: 1.5em;">1</td><td style="font-size: 1.5em;">6</td></tr> </table>	D	U	1	6
D	U										
1	1										
D	U										
1	6										
 1 D y 2 U son	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="font-size: 0.8em;">D</td><td style="font-size: 0.8em;">U</td></tr> <tr><td style="font-size: 1.5em;">1</td><td style="font-size: 1.5em;">2</td></tr> </table>	D	U	1	2	 1 D y 7 U son	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="font-size: 0.8em;">D</td><td style="font-size: 0.8em;">U</td></tr> <tr><td style="font-size: 1.5em;">1</td><td style="font-size: 1.5em;">7</td></tr> </table>	D	U	1	7
D	U										
1	2										
D	U										
1	7										
 1 D y 3 U son	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="font-size: 0.8em;">D</td><td style="font-size: 0.8em;">U</td></tr> <tr><td style="font-size: 1.5em;">1</td><td style="font-size: 1.5em;">3</td></tr> </table>	D	U	1	3	 1 D y 8 U son	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="font-size: 0.8em;">D</td><td style="font-size: 0.8em;">U</td></tr> <tr><td style="font-size: 1.5em;">1</td><td style="font-size: 1.5em;">8</td></tr> </table>	D	U	1	8
D	U										
1	3										
D	U										
1	8										
 1 D y 4 U son	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="font-size: 0.8em;">D</td><td style="font-size: 0.8em;">U</td></tr> <tr><td style="font-size: 1.5em;">1</td><td style="font-size: 1.5em;">4</td></tr> </table>	D	U	1	4	 1 D y 9 U son	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="font-size: 0.8em;">D</td><td style="font-size: 0.8em;">U</td></tr> <tr><td style="font-size: 1.5em;">1</td><td style="font-size: 1.5em;">9</td></tr> </table>	D	U	1	9
D	U										
1	4										
D	U										
1	9										

Página 72: Represento decena y unidad

Objetivo de aprendizaje

OA 8: Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10, de manera concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH f. Argumentar y comunicar: Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.





OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

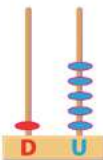

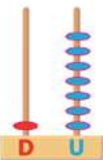
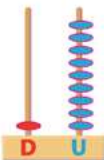
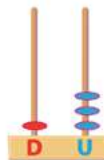
Representar decenas y unidades en forma concreta, pictórica y simbólica.

Soluciones

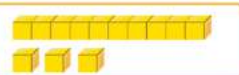


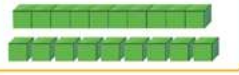
1. Cuenta los elementos y escribe el número en la tabla posicional.

	<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td></tr></table>	D	U	1	2		<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>7</td></tr></table>	D	U	1	7
D	U										
1	2										
D	U										
1	7										
	<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>5</td></tr></table>	D	U	1	5		<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>8</td></tr></table>	D	U	1	8
D	U										
1	5										
D	U										
1	8										


2. Representa los números en los ábacos.

<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>5</td></tr></table> 	D	U	1	5	<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td></tr></table> 	D	U	1	0	<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>7</td></tr></table> 	D	U	1	7	<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>9</td></tr></table> 	D	U	1	9	<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>3</td></tr></table> 	D	U	1	3
D	U																							
1	5																							
D	U																							
1	0																							
D	U																							
1	7																							
D	U																							
1	9																							
D	U																							
1	3																							

3. Une según corresponda.

<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>6</td></tr></table>	D	U	1	6	   
D	U				
1	6				
<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td></td><td>7</td></tr></table>	D	U		7	
D	U				
	7				
<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>9</td></tr></table>	D	U	1	9	
D	U				
1	9				
<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>3</td></tr></table>	D	U	1	3	
D	U				
1	3				

Si tienes cubos multibase, representa con ellos estos números: 12, 15, 9, 20, 5.



Página 73: Identifico decenas y unidades

Objetivo de aprendizaje

OA 8: Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10, de manera concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Identificar decenas y unidades en forma concreta, pictórica y simbólica.

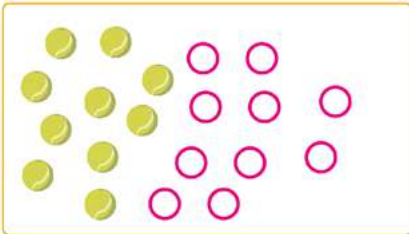
Soluciones

El número **20** está formado por **2 decenas** y **0 unidades**.



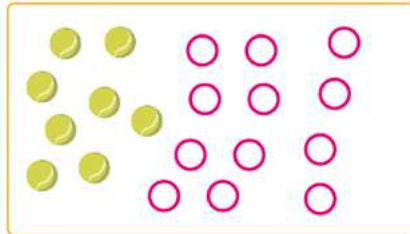
10 + 10 = 20

1. Dibuja en cada recuadro las pelotas que faltan para completar **2 decenas**.



¿Con cuántas unidades formaste 2 decenas?

20



¿Cuántas decenas formaste con 20 unidades?

2

2. Une según corresponda.

1 decena y 2 unidades		20
1 decena y 5 unidades		8
2 decenas y 0 unidad		12
8 unidades		15

3. Ubica los números en las tablas de valor posicional.

13	D U	17	D U	9	D U	11	D U
	1 3		1 7		9		1 1

Página 74: Aprendo estrategias

Objetivo de aprendizaje

OA 7: Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20: conteo hacia adelante y atrás; completar 10; dobles.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

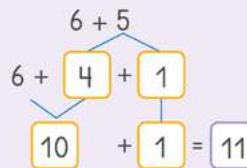
Aplicar la estrategia “completar 10” en el cálculo de adiciones.

Soluciones

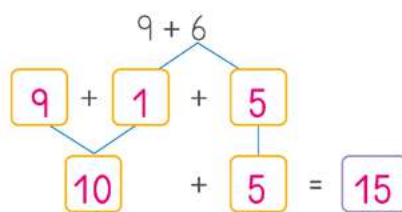
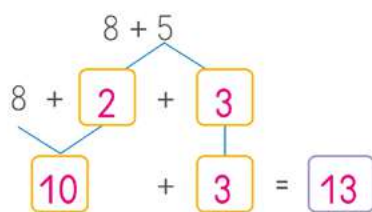
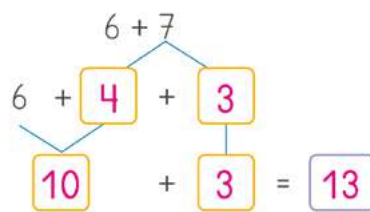
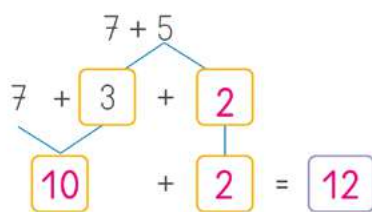
1. Escribe el sumando que falta para obtener como resultado 10.

$6 + \boxed{4} = 10$	$4 + \boxed{6} = 10$	$2 + \boxed{8} = 10$
$5 + \boxed{5} = 10$	$9 + \boxed{1} = 10$	$7 + \boxed{3} = 10$
$3 + \boxed{7} = 10$	$1 + \boxed{9} = 10$	$8 + \boxed{2} = 10$

La estrategia de **completar 10** en una adición consiste en descomponer uno de los sumandos para que el otro complete 10 y luego sumar lo que queda.



2. Calcula aplicando la estrategia de “completar 10”. Luego, escribe la operación.



Página 75: Busco soluciones

Objetivos de aprendizaje

OA 5: Estimar cantidades hasta 20 en situaciones concretas, usando un referente.

OA 8: Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10, de manera concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

OAH e. Argumentar y comunicar: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Patrónix quiere ordenar unas cajas de leche sobre la repisa, una al lado de la otra. ¿Cuántas cajas estimas que caben en la repisa?



Estimo que caben 4 cajas en la repisa.

2. Maxy quiere colocar unas naranjas dentro de una bandeja, una al lado de la otra. ¿Cuántas naranjas estimas que le caben en la bandeja?



Estimo que caben 11 naranjas en la bandeja.

3. Crónox quiere guardar en su bolso 1 decena de lápices rojos y 6 lápices azules. ¿Cuántos lápices quiere guardar en total? Responde las preguntas y dibuja los lápices dentro de la mochila.

a. ¿Qué quiere hacer Crónox?

Guardar lápices.

b. ¿Cuántos lápices azules quiere guardar?

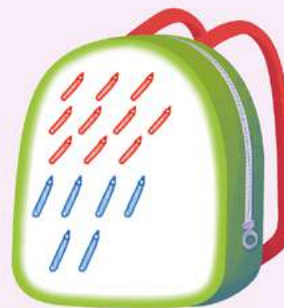
6 lápices azules.

c. ¿Cuántos lápices rojos quiere guardar?

1 decena / 10 lápices rojos

d. ¿Cuántos lápices quiere guardar en total?

16 lápices.



Página 76: Compongo y descompongo números

Objetivo de aprendizaje

OA 6: Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

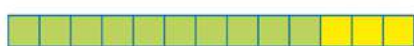
Objetivo específico

Componer y descomponer hasta el 20 de manera concreta, pictórica y simbólica.

Soluciones

Un **número** se puede **componer** y **descomponer** de manera aditiva según el valor posicional de sus dígitos. Por ejemplo: $10 + 3 = 13$ $13 = 10 + 3$
 Componer Descomponer

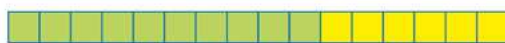
1. Cuenta los cuadrados y escribe la descomposición aditiva que representan. Sigue el ejemplo.



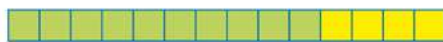
$$10 + 3 = 13$$



$$10 + 7 = 17$$



$$10 + 6 = 16$$



$$10 + 4 = 14$$

2. Muestra la descomposición aditiva de cada número pintando los cuadros que representan la decena, de un color, y los que representan las unidades, de otro.



El número 15. ¿cuántas unidades tiene? Comenta tu respuesta.



Página 77: Compongo y descompongo números

Objetivo de aprendizaje

OA 6: Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH e. Argumentar y comunicar: Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

Componer y descomponer hasta el 20 de manera simbólica.

Soluciones

1. Descompón los números según su valor posicional.

2. Compón los siguientes números.

3. Pinta cada número y su descomposición con el mismo color.

Página 78: Agregó y quito

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.



Objetivo específico

Comprender la adición y la sustracción como acciones de agregar y quitar.


Soluciones

1. Lee y resuelve.

a. Patrónix tiene una colección de llaveros.


b. Su primo fue de vacaciones y le trajo 4 llaveros de regalo.



► ¿Cuántos llaveros tiene Patrónix ahora?

$$\boxed{14} + \boxed{4} = \boxed{18}$$

c. Después, Patrónix salió de paseo y compró 2 llaveros más.




► ¿Cuántos llaveros tiene Patrónix en total?

$$\boxed{18} + \boxed{2} = \boxed{20}$$

2. Lee y resuelve.

a. La mamá de Crónox tenía 11 manzanas y él se comió 2.



► ¿Cuántas manzanas tiene ahora la mamá de Crónox?


$$\boxed{11} - \boxed{2} = \boxed{9}$$

b. Después llegó Maxy a la casa de Crónox y se comió 3 manzanas.

► ¿Cuántas manzanas tiene ahora la mamá de Crónox?

$$\boxed{9} - \boxed{3} = \boxed{6}$$

Recuerda que para **agregar** una cantidad podemos dibujar y para **quitar** una cantidad podemos tachar.



Página 79: Junto y separo

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

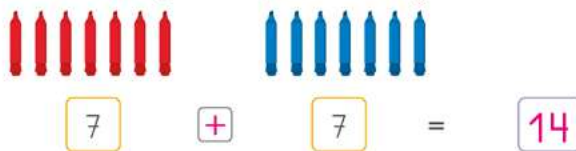
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciado.

Objetivo específico

Comprender la adición y la sustracción como acción de juntar y separar.

Soluciones

1. En la clase de Arte, el profesor de la superescuela entrega 7 plumones rojos y 7 plumones azules. ¿Cuántos plumones entrega en total?



2. En la caja de materiales hay 12 tijeras pequeñas y 3 grandes. ¿Cuántas tijeras hay?



3. tenía 13 sacapuntas para regalar. Le dio 6 a y el resto a . ¿Cuántos sacapuntas recibió ?



4. Maxy tiene 16 libros, de los cuales 10 son de tapa roja y el resto de otro color. ¿Cuántos libros tienen tapa de otro color?



Página 80: Avanzo y retrocedo

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Comprender la adición y la sustracción como acción de avanzar y de retroceder.

Soluciones

Crónox estará de cumpleaños y quiere invitar a sus amigos a su fiesta. Ayúdalo a encontrar las casas de sus amigos para repartir las invitaciones. Responde las preguntas y completa los recuadros.



1. Si Crónox está en la casa 5 y avanza 7 casas, ¿a qué casa llega?

Llega a la casa 12.

$$5 + 7 = 12$$

2. Si Crónox está en la casa 16 y retrocede 4, ¿a qué casa llega?

Llega a la casa 12.

$$16 - 4 = 12$$

3. Si Crónox está en la casa 7 y quiere ir a la casa 11, ¿cuántas tiene que avanzar?

Tiene que avanzar 4 casas.

$$7 + 4 = 11$$

4. Si Crónox está en la casa 13 y quiere ir a la casa de Maxy, que es la número 10, ¿cuántas casas tiene que retroceder?

Tiene que retroceder 3 casas.

$$13 - 3 = 10$$

Página 81: Aprendo estrategias

Objetivo de aprendizaje

OA 7: Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20: conteo hacia adelante y atrás; completar 10; dobles.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

Aplicar la estrategia de sobreconteo para calcular adiciones y de desconteo para sustracciones.

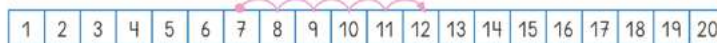
Soluciones

El **sobreconteo** es una estrategia que permite resolver adiciones y consiste en contar **hacia adelante** a partir del sumando mayor.

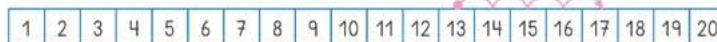


1. Resuelve las adiciones utilizando el **sobreconteo**.

$$7 + 5 = 12$$



$$4 + 13 = 17$$



Para realizar el **sobreconteo** podemos utilizar los dedos o una cinta numerada.



El **desconteo** es una estrategia que permite resolver sustracciones y consiste en contar **hacia atrás**, a partir del minuendo, la cantidad indicada por el sustraendo.



2. Resuelve las sustracciones utilizando el **desconteo**.

$$12 - 5 = 7$$



$$15 - 4 = 11$$



Para realizar el **desconteo** también podemos usar los dedos o la cinta numerada.



Página 82: Relaciono adición y sustracción

Objetivo de aprendizaje

OA 10: Demostrar que la adición y la sustracción son operaciones inversas, de manera concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.


Objetivo específico

Reconocer la relación entre adición y sustracción.

Soluciones

1. Resuelve cada situación con una adición o una sustracción.

a. En el puerto de Ciudad Teorema hay botes a remo y botes a motor. Si hay **8** botes a remo y **4** a motor, ¿cuántos hay en total?



$$\boxed{8} + \boxed{4} = \boxed{12}$$

b. Si de los **12** botes que hay en total, **8** son a remo, ¿cuántos son a motor?

$$\boxed{12} - \boxed{8} = \boxed{4}$$

c. Si de los **12** botes que hay en total, **4** son a motor, ¿cuántos son a remo?

$$\boxed{12} - \boxed{4} = \boxed{8}$$

Responde:





- ▶ ¿En qué se parecen las operaciones que acabas de hacer? Comenta.
- ▶ ¿En qué se diferencian las operaciones que acabas de hacer? Comenta.
- ▶ ¿Qué números aparecen en todas las operaciones que realizaste?

El 12, el 8 y el 4.





- ▶ ¿Qué otra adición se puede hacer con estos mismos números?









$$\boxed{4} + \boxed{8} = \boxed{12}$$

La **adición** y la **sustracción** se relacionan al formar una **familia de operaciones**:

$4 + 5 = 9$	$5 + 4 = 9$	$9 - 4 = 5$	$9 - 5 = 4$
			

2. Descubre el número que falta en cada operación. Sigue el ejemplo.

$8 + 2 = \boxed{10}$		$10 - \boxed{2} = 8$	
$2 + \boxed{8} = 10$		$10 - \boxed{8} = 2$	

$7 + 5 = \boxed{12}$		$6 + 8 = \boxed{14}$	
$\boxed{5} + 7 = 12$		$8 + \boxed{6} = 14$	
$12 - \boxed{5} = 7$		$\boxed{14} - 6 = 8$	
$12 - \boxed{7} = 5$		$14 - \boxed{6} = 8$	

Página 83: Resuelvo adiciones

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Calcular adiciones hasta el 20.

Soluciones

Para resolver **adiciones** con números de **dos dígitos**, primero sumamos las **unidades** y después, las **decenas**.

13	← sumando
14	← sumando
17	← suma

1. Resuelve las siguientes adiciones.

15	+	2
17		

4	+	13
17		

10	+	10
20		

10	+	5
15		

16	+	1
17		

17	+	2
19		

2. Resuelve los siguientes problemas.

- a. El perrito de Geoly escondió 15 huesos en un hoyo y luego escondió 4 más. ¿Cuántos huesos escondió en total?

15	+	4	=	19
19				

El perrito de Geoly escondió 19 huesos.

- b. La mamá de Crónox tenía 6 panes y compró 12 más en la panadería. ¿Cuántos panes tiene ahora en total?

6	+	12	=	18
18				

La mamá de Crónox tiene 18 panes en total.

Página 84: Resuelvo sustracciones

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Calcular sustracciones hasta el 20.

Soluciones

Para resolver **sustracciones** con números de **dos dígitos**, primero restamos las **unidades** y después, las **decenas**.

-			-			←	minuendo
	1	6		1	6		
	-	2		-	2		←
	1	4		1	4		←
							resta o diferencia

1. Resuelve las siguientes sustracciones.

<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><th style="padding: 2px 5px;">D</th><th style="padding: 2px 5px;">U</th></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">7</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">6</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td></tr> </table>	D	U	1	7	-	6	1	1	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><th style="padding: 2px 5px;">D</th><th style="padding: 2px 5px;">U</th></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">5</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">4</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td></tr> </table>	D	U	1	5	-	4	1	1	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><th style="padding: 2px 5px;">D</th><th style="padding: 2px 5px;">U</th></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">5</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">5</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td></tr> </table>	D	U	1	5	-	5	1	0									
D	U																																		
1	7																																		
-	6																																		
1	1																																		
D	U																																		
1	5																																		
-	4																																		
1	1																																		
D	U																																		
1	5																																		
-	5																																		
1	0																																		
<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><th style="padding: 2px 5px;">D</th><th style="padding: 2px 5px;">U</th></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">3</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">2</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td></tr> </table>	D	U	1	3	-	2	1	1	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><th style="padding: 2px 5px;">D</th><th style="padding: 2px 5px;">U</th></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">8</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">8</td></tr> </table>	D	U	1	8	-	0	1	8	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><th style="padding: 2px 5px;">D</th><th style="padding: 2px 5px;">U</th></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">4</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">3</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td></tr> </table>	D	U	1	4	-	3	1	1	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><th style="padding: 2px 5px;">D</th><th style="padding: 2px 5px;">U</th></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">0</td></tr> </table>	D	U	1	1	-	1	1	0
D	U																																		
1	3																																		
-	2																																		
1	1																																		
D	U																																		
1	8																																		
-	0																																		
1	8																																		
D	U																																		
1	4																																		
-	3																																		
1	1																																		
D	U																																		
1	1																																		
-	1																																		
1	0																																		

2. Resuelve los siguientes problemas.

a. Crónox tiene 16 láminas de superhéroes y le regala 5 láminas a Patrónix.
¿Cuántas láminas tiene Crónox ahora?

-	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><th style="padding: 2px 5px;">D</th><th style="padding: 2px 5px;">U</th></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">6</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">5</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">1</td></tr> </table>	D	U	1	6	-	5	1	1
D	U								
1	6								
-	5								
1	1								

Crónox tiene ahora 11 láminas.

b. En el jardín de la superescuela hay 18 flores. De ellas, 6 son claveles y el resto son rosas.
¿Cuántas rosas hay?

-	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><th style="padding: 2px 5px;">D</th><th style="padding: 2px 5px;">U</th></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">8</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">6</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">1</td><td style="padding: 2px 5px;">2</td></tr> </table>	D	U	1	8	-	6	1	2
D	U								
1	8								
-	6								
1	2								

Hay 12 rosas.

Página 85: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Pinta solo las adiciones que den como resultado **15** y descubre el camino secreto que recorrerá Maxy. ¿A qué lugar llegará? Enciérralo.

2. Lee los siguientes problemas y resuélvelos.

a. El coro de la superescuela está compuesto por 17 alumnos, de los cuales, 5 son niños. ¿Cuántas niñas hay en el coro?

Resuelve aquí.

$17 - 5 = 12$

Respuesta: Hay 12 niñas en el coro.

b. Patrónix está leyendo *Caperucita Roja*. Si va en la página 8 y avanza 3 páginas, ¿a qué página llega?

Resuelve aquí.

$8 + 3 = 11$

Respuesta: Llega a la página 11.

Página 86: Potencio mis habilidades

Objetivos de aprendizaje

OA 6: Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

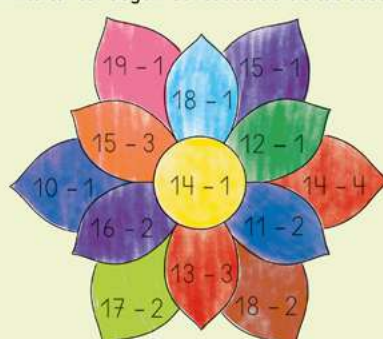
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciado.

Objetivo específico

Aplicar lo aprendido en la unidad.

Soluciones

1. Pinta la flor según el resultado de las sustracciones.



9	
10	
11	
12	
13	

14	
15	
16	
17	
18	

2. Compón números con **una decena y algunas unidades**. Tacha los números para no volver a utilizarlos. Sigue el ejemplo.

~~8~~

~~10~~

~~4~~

~~10~~

~~10~~

~~5~~

~~7~~

~~10~~

~~10~~

~~7~~

~~10~~

18

11

14

16

13

15

17

3. Completa las sumas para que den como resultado 20.

13 + 7 = 20

16 + 4 = 20

15 + 5 = 20

9 + 11 = 20

10 + 10 = 20

2 + 18 = 20

1234567891011121314151617181920

Página 87: Aplico lo aprendido (Evaluación)

Objetivos de aprendizaje

OA 4; OA 6; OA 10.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Demostrar lo aprendido en la unidad.

Soluciones

1. Encierra el número **mayor** en cada caso.

$20 - 14 - 17 - 16$

$10 - 12 - 14 - 11$

2. Descompón los siguientes números según su valor posicional.

$15 = 10 + 5$ $18 = 10 + 8$ $12 = 10 + 2$

3. Resuelve y une las operaciones que se relacionan.

$16 - 3 = 13$ $13 + 3 = 16$

$12 - 2 = 10$ $3 + 12 = 15$

$15 - 3 = 12$ $2 + 10 = 12$

4. Resuelve.

D	U
1	4
+	5

1	9

D	U
	2
+	17

1	9

D	U
1	8
-	6

1	2

D	U
1	9
-	4

1	5

5. Geoly dibujó un robot con 11 cuadrados y 4 círculos. ¿Cuántas figuras en total utilizó para dibujar al robot?

Resuelve aquí.

$11 + 4 = 15$

¿Cómo crees que habrá quedado el robot? Dibújalo.

Respuesta: **Utilizó 15 figuras en total.**

Sugerencia de evaluación

Recursos: bolsa de sorteo con los nombres de cada estudiante, hoja de autoevaluación. (Ver modelo en el enlace de descarga, al final de las indicaciones).

Cada estudiante deberá crear una adición y una sustracción y resolver ambas en su cuaderno. Deben ser operaciones simples: las adiciones deben tener resultados menores a 20 y las sustracciones, con números hasta 20.

Dé un tiempo para que cada estudiante cree y resuelva sus dos operaciones, las cuales tendrán que mantener en secreto, ya que otro compañero tendrá que resolverlas más adelante.

Invite a un estudiante a sacar un papel de la bolsa y que dicte al compañero sorteado sus operaciones, para que este las resuelva utilizando la estrategia que considere necesaria. Dé un tiempo aproximado de 1 minuto por cada una.

El resto del curso deberá estar en silencio para no desconcentrar al compañero que está resolviendo las operaciones. Ellos también pueden realizar los ejercicios en silencio, para luego confirmar si están correctos los resultados.

Una vez que el estudiante sorteado da los resultados, pida al estudiante creador de las operaciones que confirme si están correctos.

El siguiente en sacar un papel de la bolsa será el estudiante que salió sorteado.

El juego finaliza cuando todos los estudiantes han participado.

Autoevaluación:

Al finalizar el juego, entregue a cada estudiante la hoja de autoevaluación.

Indique que cada uno deberá evaluar su propio desempeño en la actividad que realizaron, marcando con un ticket, " Súper bien", " Bien, pero puedo mejorar" o " Debo mejorar", según cómo hayan sentido que lo hicieron.

Lea en voz alta cada indicador y dé un tiempo para que marquen su opción.

Autoevaluación: [SM1-U3-87-Calculando operaciones matemáticas](#)



Patrones a la orden

Eje: Patrones y álgebra

Los objetivos de esta unidad pertenecen al eje de *Patrones y álgebra*. Se presentan actividades de reconocimiento, continuación y creación de patrones repetitivos y numéricos, para luego continuar con la descripción y el registro de igualdades y desigualdades.

Página 88: Inicio de unidad

Se presenta una ilustración que hace referencia a un laboratorio o museo interactivo, donde los personajes representan secuencias de colores y formas e interactúan con una balanza.

Indago la imagen

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Invite a los estudiantes a observar y comentar la imagen. Luego pregunte:

- ¿Qué ven en la ilustración?
- ¿Qué están haciendo los niños?
- ¿Cuántos cubos hay en cada lado de la balanza?
- ¿Para qué sirve una balanza?
- ¿De qué color son los líquidos que tiene Maxy?
- ¿En qué orden están los colores de la torre que hizo Geoly?

Me superactivo

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 88, para que las realicen en conjunto.

Actividad	Objetivo
¿Qué hace Patronix con los cubos?	Identificar la balanza.
¿Crees que la balanza está inclinada?, ¿por qué?	Identificar equilibrio o desequilibrio en la balanza.
Encierra el platillo de la balanza que tiene más cubos.	Identificar mayor y menor.
¿Cómo están ordenadas las piezas de la torre que construye Geoly?	Identificar un patrón.
¿Cuál es la regla de colores que usó Maxy en los frascos?	
¿De qué color será el frasco que Maxy aún no ha coloreado? Píntalo.	Completar un patrón.

Creo una historia

OAH j. Representar: Crear un relato basado en una expresión matemática simple.

Invite a los estudiantes a crear un pequeño relato que incluya alguna expresión matemática relacionada con la balanza o las secuencias presentadas en la imagen.

Luego, pida que compartan sus relatos con su compañero de puesto y escoja a algunos para que lo relaten al curso.

Soluciones




Página 89: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica)

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 89, para que las realicen de manera individual.


Actividad	Objetivo
1. Encierra las burbujas que son iguales en color y forma.	Reconocer atributos similares.
2. Pinta el último elemento de cada secuencia siguiendo el patrón.	Continuar un patrón.
3. Une con una línea los grupos que tienen igual cantidad.	Relacionar conjuntos de igual cantidad.
4. Completa la secuencia numérica.	Completar una secuencia numérica.

Una vez que todos los estudiantes hayan terminado, pida que comparen sus respuestas con su compañero de puesto. Comenten y pida corregir si es necesario.

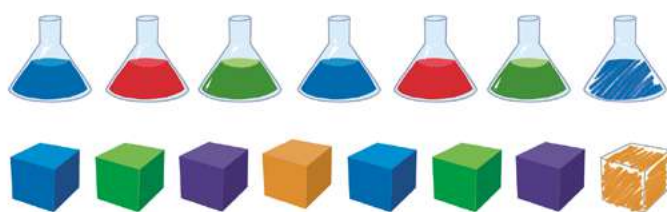
Soluciones



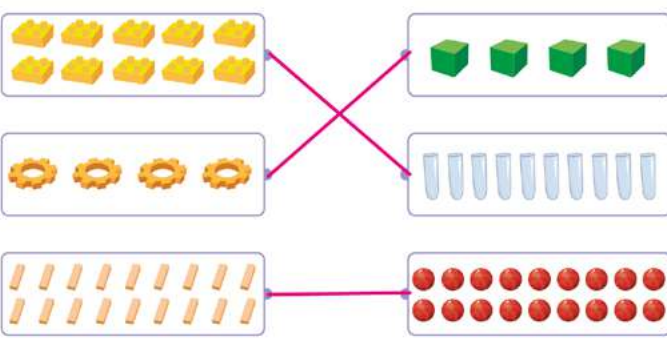
1. Encierra las burbujas que son **iguales** en color y forma.



2. Pinta el último elemento de cada secuencia siguiendo el patrón.



3. Une con una línea los grupos que tienen **igual** cantidad.



4. Completa la secuencia numérica.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Página 90: Reconozco patrones

Objetivo de aprendizaje

OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Identificar el elemento que continúa la secuencia.

Soluciones

1. Observa los animales.



Responde:

a. ¿Cuántas veces está el perro antes que el gato?

2

b. ¿Cuántas veces está el gato antes de volver al perro?

1

c. Siguiendo el orden de las secuencias, ¿qué animal debería seguir después del gato? Enciéralo.



d. Encierra el orden presente en la secuencia.



2. Observa las siguientes secuencias y encierra el animal que continúa en cada una.



Página 91: Represento patrones de sonidos

Objetivo de aprendizaje

OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Identificar, describir y continuar patrones de hasta 4 elementos.

Soluciones

El **patrón** es un conjunto de elementos ordenados de acuerdo a una regla, que al repetirse varias veces, forma una **secuencia**.



1. Observa las secuencias y represéntalas con tu propio cuerpo. Luego, encierra la imagen que continúa en cada una.

Encierra el patrón de cada secuencia.



Página 92: Reproduzco y creo patrones

Objetivo de aprendizaje

OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Completar secuencias y crear patrones repetitivos.

Soluciones

Los niños de la superescuela visitan la fábrica de jugos naturales. Para envasarlos, los ordenan de la manera que se muestra en la imagen.



► Encierra el **patrón** que se repite en la secuencia.

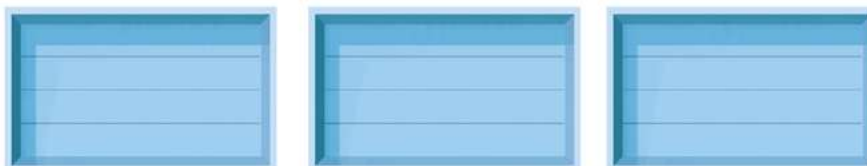
- Con los adhesivos de la página 171, ordena las botellas de jugo en cada caja con el mismo patrón de envasado de la fábrica.



- Pinta o dibuja para completar las secuencias de acuerdo al patrón.



- Despega los adhesivos de la página 171 y crea tu propio patrón para envasar botellas de jugo. Repite el **mismo patrón** en las tres cajas.



Página 93: Identifico características de un patrón

Objetivo de aprendizaje

OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.




Objetivo específico

Reconocer el patrón.


Soluciones




1. Observa las secuencias y marca con el patrón repetitivo de cada una.

a. 


  




▶ ¿Qué cambia en el patrón? Forma Color Tamaño

b. 


  




▶ ¿Qué cambia en el patrón? Forma Color Tamaño

c. 

▶ ¿Qué cambia en el patrón? Forma Color Tamaño

d. 

▶ ¿Qué cambia en el patrón? Forma Color Tamaño

Página 94: Creo patrones

Objetivo de aprendizaje

OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Habilidades

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico

Crear patrones repetitivos.

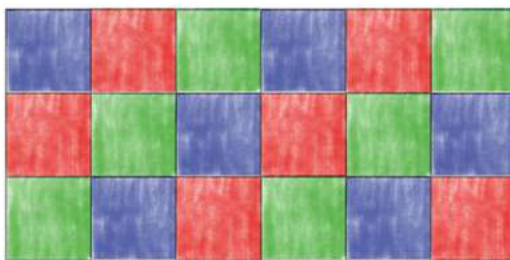
Soluciones

A diario podemos observar **patrones** en objetos de nuestro entorno. Por ejemplo, en las cerámicas, en los papeles murales o de regalo, en pulseras y collares, etc.

Observa a tu alrededor y descubre elementos que tengan algún **patrón**. Coméntalo.



1. Crea un diseño en la cerámica que siga un patrón de color repetitivo.



2. Observa las mostacillas del recuadro y crea con estas un patrón para la pulsera, utilizando los adhesivos de la página 169.



3. Observa las pulseras que crearon dos de tus compañeros y dibuja sus patrones en los recuadros.

Página 95: Completo y creo secuencias

Objetivo de aprendizaje

OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Habilidades

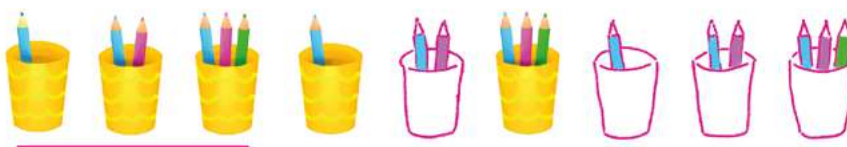
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

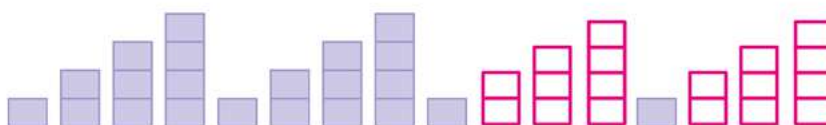
Continuar y completar secuencias siguiendo un patrón.

Soluciones

1. Identifica el patrón y completa cada secuencia dibujando la cantidad que corresponde.



2. Identifica el patrón y completa las secuencias dibujando la barra que corresponde sobre cada línea.



3. Crea un patrón y forma una secuencia de puntos con los dados.



Página 96: Identifico patrones numéricos repetitivos

Objetivo de aprendizaje

OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Continuar secuencias siguiendo un patrón.

Soluciones

1. Identifica el patrón repetitivo de cada secuencia y complétalas con el número que corresponda. Puedes dibujar los elementos, si lo deseas.

¿Cuál es el patrón de repetición de cada secuencia? Comenta.

2. Completa las secuencias a partir del patrón.

3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
8	7	6	8	7	6	8	7	6	8	7	6
5	3	3	5	3	3	5	3	3	5	3	3

Página 97: Completo secuencias numéricas

Objetivo de aprendizaje

OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

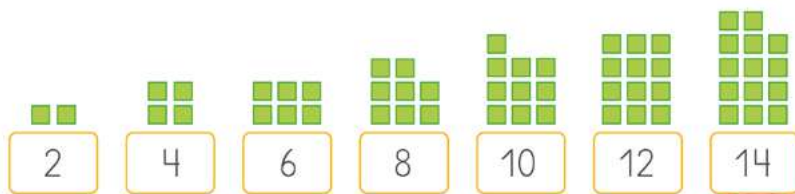
Reconocer el patrón y completar secuencias numéricas.

Soluciones

Hay **secuencias numéricas** que se forman al **agregar** o **quitar** siempre una misma cantidad, siendo esta cantidad el patrón.
 Al **agregar** o **sumar** se obtiene una secuencia **creciente** y al **quitar** o **restar** se forma una secuencia **decreciente**.

1. Reconoce el patrón que se utilizó en las siguientes secuencias y mácalo.

a.



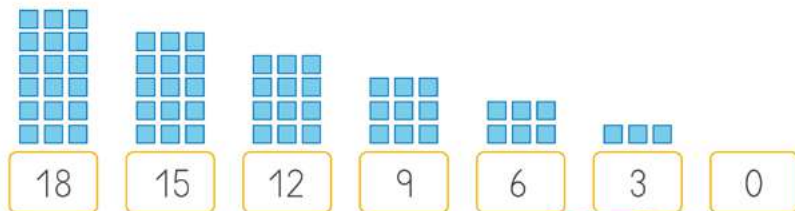
▶ ¿Cuál es el patrón de esta secuencia?

Sumar 1

Restar 2

Sumar 2

b.



▶ ¿Cuál es el patrón de esta secuencia?

Restar 2

Restar 3

Sumar 2

2. Completa la secuencia según el patrón dado.

Sumar 3 → 3 6 9 12 15 18 21 24

Restar 2 → 18 16 14 12 10 8 6 4

Sumar 5 → 5 10 15 20 25 30 35 40

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Página 98: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Lee y resuelve.

Patrónix hizo un collar con flores para celebrar el inicio de la primavera. El patrón que usó para el collar de flores fue: 2 azules, 2 amarillas y 1 rosada. En total, ocupó 20 flores. ¿Cuántas flores azules usó en total?

Antes de resolver el problema, responde las siguientes preguntas:

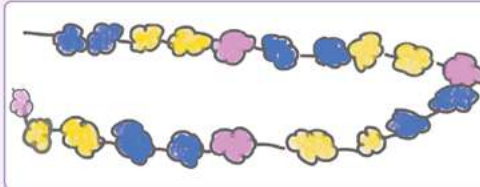
a. ¿Cuál es la pregunta del problema?

¿Cuántas flores azules usó en total?

b. ¿Cuántas flores usó en total?

20 flores.

c. Dibuja el collar que hizo Patrónix para resolver el problema.



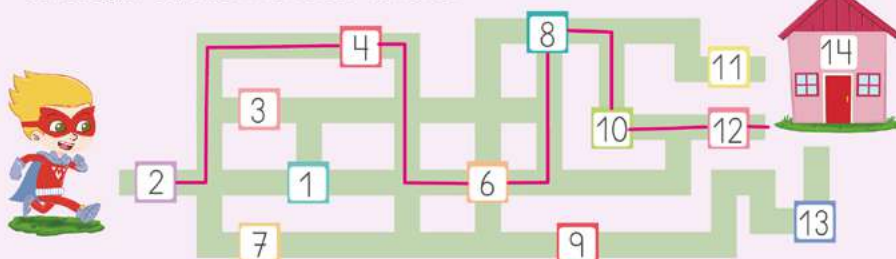
¿Cuántas veces repitió el patrón?



d. ¿Cuántas flores azules usó en total?

Usó 8 flores azules.

2. Descubre y traza el camino que debe recorrer Crónox para llegar a la casa, si debe seguir el patrón numérico "Sumar 2".



Página 99: Comparo usando la balanza

Objetivo de aprendizaje

OA 12: Describir y registrar la igualdad y la desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20, usando el símbolo =.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

Objetivo específico

Comparar cantidades y reconocer igualdad y desigualdad.

Soluciones

1. Encierra las bolsas que tengan **mayor** cantidad de frutas en cada caso.



¿Por qué piensas que tienen un brazo arriba y otro abajo? Comenta.

2. Encierra las imágenes que muestran que hay la **misma** cantidad de frutas en ambas bolsas.



¿Cómo tiene los brazos Patrónix en las bolsas que tienen la misma cantidad?

3. Observa las balanzas y responde.



a. ¿Cuántas 🍊 hay en cada platillo?

🍊 7

🍊 7



b. ¿Cuántas 🍊 hay en cada platillo?

🍊 10

🍊 7

c. ¿En qué se **diferencian** las dos balanzas?

Una esta equilibrada y la otra no. / Una tiene igual cantidad en cada plato y la otra no.

Página 100: Identifico balanzas en equilibrio

Objetivo de aprendizaje

OA 12: Describir y registrar la igualdad y la desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20, usando el símbolo =.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Identificar igualdad o desigualdad utilizando balanzas.

Soluciones

Una balanza en **equilibrio** representa una **igualdad** de cantidades.



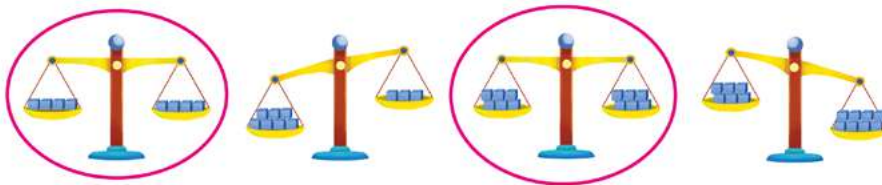
- ▶ Al comparar dos grupos de 5 cubos se establece una **igualdad**.
5 es igual a 5

Una balanza en **desequilibrio** representa una **desigualdad** de cantidades.



- ▶ Al comparar 5 cubos y 10 cubos se establece una **desigualdad**.
5 no es igual a 10

1. Encierra las balanzas que representan una igualdad.



Responde:

- ▶ ¿Por qué las balanzas que encerraste representan una igualdad?
Porque están equilibradas. / Porque tienen igual cantidad en ambos platos.

2. Margarita compra en la feria peras de color verde y café.



- ▶ Para **equilibrar** la balanza, ¿cuál debe agregar Margarita? Encierra tu respuesta.



Página 101: Mantengo el equilibrio

Objetivo de aprendizaje

OA 12: Describir y registrar la igualdad y la desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20, usando el símbolo =.

Habilidades

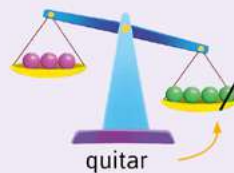
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

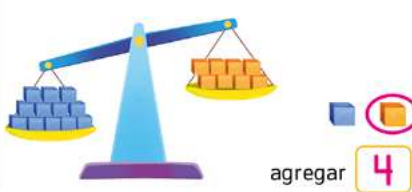
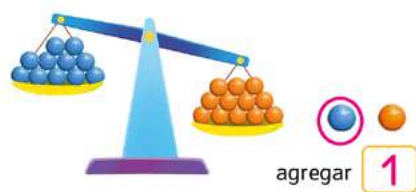
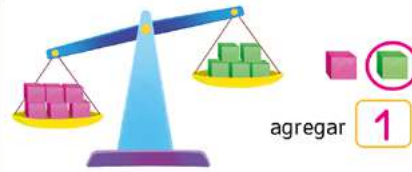
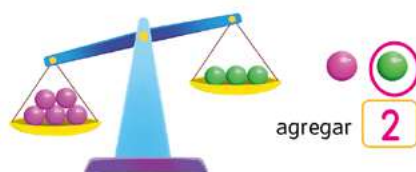
Establecer igualdades entre cantidades usando una balanza.

Soluciones

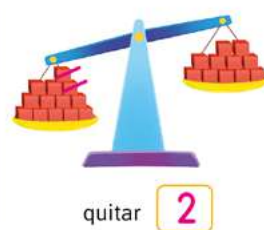
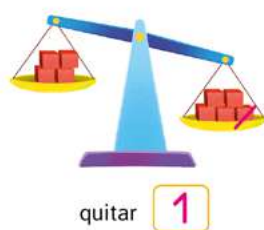
Para **equilibrar** una balanza puedes **agregar** o **quitar** elementos.



1. Observa las balanzas y encierra lo que hay que agregar para **equilibrarlas**. Luego, escribe en el recuadro la cantidad que debes agregar en cada una.



2. Observa las balanzas y tacha los elementos que debes quitar para **equilibrarlas**. Escribe la cantidad que tachaste en el recuadro.



Página 102: Represento igualdades

Objetivo de aprendizaje

OA 12: Describir y registrar la igualdad y la desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20, usando el símbolo =.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

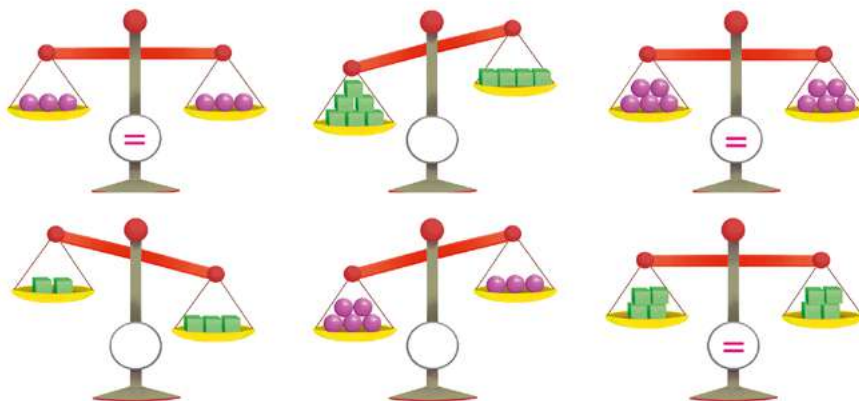
Objetivo específico

Identificar y registrar igualdades como equilibrio en una balanza.

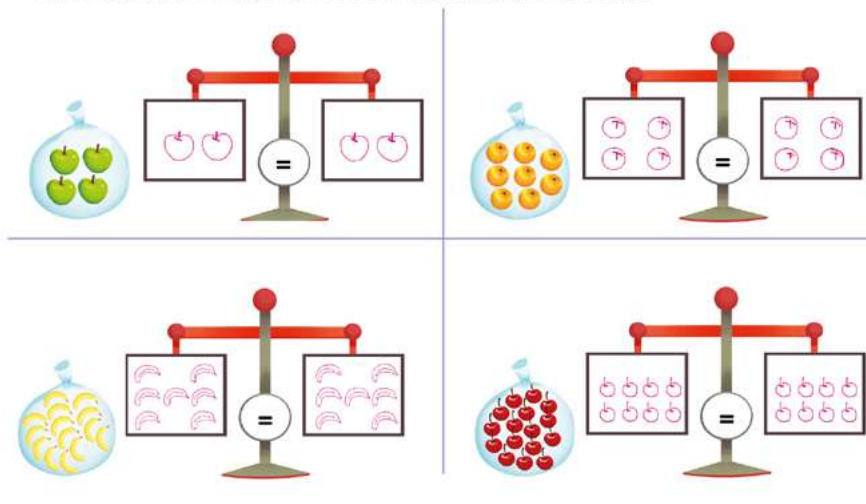
Soluciones

Para representar la **igualdad** utilizamos el signo =, llamado **igual**.

1. Escribe el signo = para señalar las balanzas que representan una **igualdad**.



2. Usa todas las frutas de cada bolsa para mantener el equilibrio de las balanzas, representando una **igualdad** de cantidad. Dibuja las frutas.



Página 103: Represento igualdad y desigualdad

Objetivo de aprendizaje

OA 12: Describir y registrar la igualdad y la desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20, usando el símbolo =.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Identificar y registrar igualdades y desigualdades.

Soluciones

1. Completa las balanzas dibujando las cantidades que faltan para que queden equilibradas.

2. Dibuja ● en el platillo vacío de cada balanza para representar una **desigualdad**.

¿Los platillos que están abajo tienen más o menos pelotitas?

3. Escribe el número que falta para que haya **igualdad** en las balanzas.

Página 104: Comparo cantidades y números

Objetivo de aprendizaje

OA 12: Describir y registrar la igualdad y la desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20, usando el símbolo =.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Establecer igualdades y desigualdades.

Soluciones

Con la balanza podemos **comparar** cantidades.



5 es **mayor que** 3



3 es **menor que** 5

1. Observa las balanzas y completa con "mayor que" o "menor que".



8 es **menor que** 10



16 es **mayor que** 13



13 es **menor que** 18



11 es **mayor que** 7

2. Dibuja en las balanzas los platillos inclinados para representar la relación numérica.



4 es menor que 5



10 es mayor que 6

3. Completa con "es mayor que", "es menor que" o "es igual a".

2 **es menor que** 4

14 **es mayor que** 11

10 **es igual a** 10

18 **es mayor que** 16

Página 105: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

OA 12: Describir y registrar la igualdad y la desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20, usando el símbolo =.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.



OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

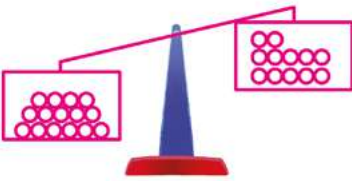
Soluciones

1. Si necesitas poner las frutillas en la balanza, ¿de qué forma lo harías para mantener el desequilibrio? Representa la situación. RV

2. Representa cada situación en una balanza.

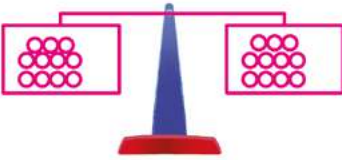
a. Patrónix recogió 12 piedras rosadas y Crónox recogió 15 piedras blancas.



¿Qué estableciste en la balanza?

Igualdad
Desigualdad

b. Maxy ganó 11 canicas y Geoly tiene 11 canicas.

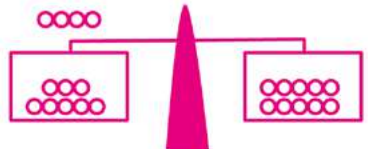


¿Qué estableciste en la balanza?

Igualdad
Desigualdad


3. Camilo tiene 12 pelotas rojas y Ana tiene 8 pelotas azules. ¿Cuántas pelotas azules necesita Ana para igualar la cantidad de pelotas que tiene Camilo?

Resuelve aquí.



$8 + 4 = 12$

¿Qué información necesitas saber para solucionar este problema? Coméntalo.



Completa la respuesta:
Ana necesita 4 pelotas azules.

Página 106: Potencio mis habilidades

Objetivos de aprendizaje

OA 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

OA 12: Describir y registrar la igualdad y la desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20, usando el símbolo =.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

















































OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico




Aplicar lo aprendido en la unidad.




Soluciones




1. Completa los cuadros siguiendo el patrón. ¡Tú puedes!




							
							
							
							
							
							

2. Observa los resultados que los **Súper Matemáticos** obtuvieron al lanzar los dados.




















a. Si Patrónix y Crónox colocan en la balanza fichas para representar sus puntos, ¿quedaría en equilibrio o desequilibrio? Encierra tu respuesta.





b. Dibuja en los dados otras maneras de **igualar** la cantidad de puntos que obtuvo Geoly.

Página 107: Aplico lo aprendido (Evaluación)

Objetivos de aprendizaje

OA 11; OA 12.

Habilidades

OA H a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OA H i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Demostrar lo aprendido en la unidad.

Soluciones

1. Marca con el patrón que corresponde a la secuencia.

2. Completa la secuencia de números repetitiva.

1	3	5	7	1	3	5	7	1	3	5	7	1	3	5	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

3. Continúa las secuencias numéricas de acuerdo al patrón dado.

Sumar 2

2	4	6	8	10	12	14
---	---	---	---	----	----	----

Restar 2

12	10	8	6	4	2	0
----	----	---	---	---	---	---

4. Marca con una la balanza que muestra un error.

5. Encierra la balanza que muestra una desigualdad.

6. Se han caído algunas pelotitas de la balanza. Encierra la cantidad de pelotitas que se deben **agregar** al platillo amarillo para que la balanza quede **equilibrada**.

Sugerencia de evaluación

Recursos: computador o tablet.

Prepare los computadores para que cada uno esté en la página web sugerida al final de las indicaciones.

Se recomienda un estudiante por computador. Si no es posible, forme parejas.

Indique a los estudiantes que realizarán un juego para demostrar lo que han aprendido.

Son 7 preguntas sobre patrones y álgebra, cada una con 3 alternativas y solo una es la correcta.

Pueden resolver los ejercicios en su cuaderno si lo necesitan.

Sugiera que analicen muy bien cada pregunta y su respuesta antes de contestar.

Pida que al finalizar anoten sus resultados.

Pueden realizar la actividad más de una vez.

Una vez que todos hayan realizado la actividad, proyéctela y realicen los ejercicios en conjunto.

Enlace actividad: [SM1-U4-107-Patrones y Álgebra](#)

Medición en movimiento

Eje: Medición

El objetivo de esta unidad es acercar a los estudiantes a la medición del tiempo y de la longitud usando unidades de medida no estandarizadas, para que puedan estimar la duración de eventos y comparar longitudes.

Página 108: Inicio de unidad

Se presenta una imagen que hace referencia a una sala de clases, donde los estudiantes miden y comparan longitudes con diferentes objetos que permiten medir y organizar el tiempo.

Indago la imagen

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Dé tiempo a los estudiantes para que observen lo que presenta la página. Pregunte: ¿Qué lugar es? o ¿dónde están los estudiantes? ¿Qué creen que hacen?, etc.

Pídales que señalen las actividades que realizan los personajes y pregunte: ¿Alguna vez han realizado una actividad parecida?, ¿cuándo?, ¿para qué?

Guíelos hasta que se den cuenta de que todos los personajes utilizan objetos para medir.

Me superactivo

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 108, para que las realicen en conjunto.

Actividad	Objetivo
¿Qué hace Geoly?	Identificar la acción de medir.
¿Qué crees que hace Maxy con el reloj de arena?	Reconocer elementos para medir el tiempo.
¿Cuál de los dos niños piensas que armó la torre más alta en menos tiempo?	Comparar longitud y tiempo.
Encierra la planta que tiene el tallo más corto.	Comparar longitud.
Encierra la caja de lápices más grande.	Comparar tamaños.
¿Qué utiliza el estudiante para medir el estuche?	Identificar unidades de medida de longitud no estandarizadas.

Creo una historia

OAH j. Representar: Crear un relato basado en una expresión matemática simple.

Invite a los estudiantes a crear un pequeño relato que incluya la medición de objetos o tiempo, tomando en cuenta la imagen. Luego, pida que compartan su relato con su compañero de puesto y escoja a algunos para que lo cuenten al resto del curso.

Soluciones

UNIDAD 5 Medición en movimiento

Me superactivo:

- ¿Qué hace Geoly?
- ¿Qué crees que hace Maxy con el reloj de arena?
- ¿Cuál de los dos niños piensas que armó la torre más alta en menos tiempo?
- Encierra la planta que tiene el tallo más corto.
- Encierra la caja de lápices más grande.
- ¿Qué utiliza el niño para medir el estuche?

En esta *super* unidad aprenderás a:

- Comparar la duración de eventos cotidianos usando unidades no estandarizadas de tiempo.
- Secuenciar eventos en el tiempo: antes, después, días de la semana y meses del año.
- Comparar la longitud de objetos: alto, bajo, ancho, angosto, largo y corto.

108 *ciento ocho*

Página 109: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica)

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 109, para que las realicen de manera individual.

Actividad	Objetivo
1. Encierra al niño más alto.	Comparar longitudes.
2. Repasa la línea más corta con color rojo y la línea más larga con azul.	
3. Marca con una x la imagen que muestra la noche.	Identificar momentos del día.
4. Escribe 1 a lo que ocurre antes y 2 a lo que ocurre después.	Identificar relaciones simples de secuencia temporal.

Una vez que todos los estudiantes hayan terminado, pida que comparen sus respuestas con su compañero de puesto. Comenten y pida corregir si es necesario.

Soluciones

1. Encierra al niño más alto.

2. Repasa la línea más corta con color rojo y la línea más larga, con azul.

3. Marca con una X la imagen que muestra la noche.

4. Escribe 1 a lo que ocurre **antes** y 2 a lo que ocurre **después**.

Página 110: Comparo la duración de acciones

Objetivo de aprendizaje

OA 16: Usar unidades no estandarizadas de tiempo para comparar la duración de eventos cotidianos.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.



Objetivo específico

Comparar el tiempo que demoran acciones cotidianas.


Soluciones

1. Observa las imágenes y compara el tiempo que demora cada situación. Pinta el reloj de arena de acuerdo a la clave de color.

Más tiempo  Menos tiempo 

<p>Comer un plátano</p> 	<p>Almorzar</p> 
<p>Ver una película</p> 	<p>Escuchar una canción</p> 
<p>Leer una página</p> 	<p>Leer un libro</p> 

2. Dibuja una situación que demore más que bañarse y otra que demore menos. 

<p>Dura más tiempo </p> 	<p>Dura menos tiempo </p> 
---	--

Página 111: Mido el tiempo

Objetivo de aprendizaje

OA 16: Usar unidades no estandarizadas de tiempo para comparar la duración de eventos cotidianos.

Habilidades

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Medir el tiempo que demoran en realizar una tarea con unidades no estandarizadas.

Soluciones

1. Geoly y Maxy juegan a quién encuentra primero los pares de tarjetas iguales. Para saber cuánto demora cada uno, Crónox mide el tiempo con saltos.

Geoly demoró 6 saltos.

Maxy demoró 3 saltos.



Responde:

- ¿Quién demoró más en encontrar los pares de tarjetas?



- ¿Cuántos saltos tuvo que dar Crónox por el que menos demoró?

3

2. Calcula, junto con un compañero, cuánto se demoran en realizar las acciones de la tabla. Por turnos, el que no está realizando la acción debe repetir la palabra "calabaza" hasta que el compañero termine.

Acciones	Cantidad de veces que dijiste "calabaza"		¿Quién demoró más?
	Yo:	Compañero:	
Abrochar 3 botones			
Escribir el nombre y apellido			
Dibujar una flor			



Si la palabra hubiera sido "sol", ¿la habrías dicho más o menos veces que la palabra "calabaza"? ¿por qué?

Página 112: Ordeno acciones

Objetivo de aprendizaje

A 17: Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

Habilidades

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico

Ordenar acciones cotidianas.

Soluciones

1. Enumera las siguientes situaciones, utilizando los números ordinales 1°, 2° y 3°, de acuerdo al orden en que ocurren.



2. Enumera las siguientes situaciones, utilizando los números ordinales 1°, 2°, 3°, 4° y 5°, de acuerdo al orden en que ocurren.



Página 113: Identifico momentos del día

Objetivo de aprendizaje

OA 17: Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Determinar el momento del día en que se realizan actividades propias de la rutina diaria.

Soluciones

Observa los momentos del día.

Mañana



Tarde



Noche



1. Despega los adhesivos de la página 171 y pega el momento del día en el que realizas cada acción.

Ir a la escuela



Despertar



Bañarse



Dormir



Cenar



Jugar



2. El papá de Crónox realiza las siguientes actividades durante el día.



En la mañana

- ✓ A las 8 de la mañana va a dejar a Crónox al colegio.
- ✓ A las 9 de la mañana va al trabajo.

En la tarde

- ✓ A las 2 de la tarde almuerza.
- ✓ A las 6 de la tarde sale del trabajo.

En la noche

- ✓ A las 9 de la noche cena.
- ✓ A las 10 de la noche se va a dormir.

Responde:

a. ¿Qué hace el papá de Crónox a las 9 de la mañana?

Va al trabajo.

b. ¿Qué hace en la tarde?

Almuerza a las 2 y sale del trabajo a las 6.

c. ¿Qué hace antes de dormir?

Cena.

Página 114: Reconozco los días de la semana

Objetivo de aprendizaje

OA 17: Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

Habilidades

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Organizar situaciones según los días de la semana.

Soluciones

Una **semana** tiene **7 días**.

Los días de la semana son: lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo.

1. Lee el texto y pega los adhesivos de la página 171 de acuerdo al taller que se realiza cada día.

TALLERES DE VERANO

Lunes y miércoles	Taller de ballet	Viernes	Taller de yoga
Martes y jueves	Taller de natación	Sábado y domingo	Taller de Fútbol

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
						

2. Lee y responde:

- a. ¿Cuántos días a la semana vas al colegio? 5
- b. ¿Cuántos días tiene el fin de semana? 2
- c. ¿Cuántos días tiene la semana en total? 7

3. Escribe el **día** que va **antes** y **después**, según corresponda.

Domingo	Lunes	Martes
Lunes	Martes	Miércoles
Martes	Miércoles	Jueves
Miércoles	Jueves	Viernes
Jueves	Viernes	Sábado
Viernes	Sábado	Domingo
Sábado	Domingo	Lunes

Página 115: Identifico fechas en el calendario

Objetivo de aprendizaje

OA 17: Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

Habilidades

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico

Identificar en un mes del calendario los días de la semana, de fin de semana y feriados.

Soluciones

1. Observa el calendario del mes de diciembre y sigue las instrucciones:

DICIEMBRE						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

- ▶ Pinta de color verde todos los días de **fin de semana** que tiene diciembre.
- ▶ Encierra todos los días **miércoles** del mes.
- ▶ Marca con una **X** el **primer** día del mes.
- ▶ Pinta de color amarillo el día que está **antes** del **martes 11**.

¿Sabes por qué algunos días del mes están en rojo?

2. Encierra la festividad que se celebra en diciembre.



¿Te sabes los días de la semana de memoria? ¡Prácticalos!



Página 116: Reconozco los meses del año

Objetivo de aprendizaje

OA 17: Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

Habilidades

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico

Reconocer en el calendario los meses del año y sus características. Reconocer el uso del calendario, el reloj y el horario.

Soluciones

Un año tiene **12 meses**.

Los meses del año son: enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre y diciembre.

1. Cada recuadro tiene el número que corresponde al orden de los meses. Busca los adhesivos de la página 173 y pega los meses en el orden correcto.



Responde:

- a. ¿Cuántos meses tiene el año? **12**
- b. ¿Qué número tiene el mes de septiembre? **9**
- c. ¿Cuál es el primer mes del año? **Enero**
- d. ¿Cuál es el último mes del año? **Diciembre**
- e. ¿Cuál es el mes de tu cumpleaños? _____
- f. ¿En qué meses son las vacaciones de verano? **Enero y febrero**

2. Busca los adhesivos de la página 169 y pega según la descripción.

Sirve para organizar las actividades del día y la semana.



Sirve para saber la hora y medir el tiempo.



Sirve para saber y organizar los días y los meses.



Página 117: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

OA 17: Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Observa el calendario con los meses del año y responde marcando con una X.

CALENDARIO					
ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do
1 2 3 4 5 6 7	5 6 7 8 9 10 11	5 6 7 8 9 10 11	2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6	4 5 6 7 8 9 10
8 9 10 11 12 13 14	12 13 14 15 16 17 18	12 13 14 15 16 17 18	9 10 11 12 13 14 15	7 8 9 10 11 12 13	11 12 13 14 15 16 17
15 16 17 18 19 20 21	19 20 21 22 23 24 25	19 20 21 22 23 24 25	16 17 18 19 20 21 22	14 15 16 17 18 19 20	18 19 20 21 22 23 24
22 23 24 25 26 27 28	26 27 28	26 27 28 29 30 31	23 24 25 26 27 28 29	21 22 23 24 25 26 27	25 26 27 28 29 30
29 30 31			30	28 29 30 31	
JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do
1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5	1 2	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4	1 2
9 10 11 12 13 14 15	6 7 8 9 10 11 12	3 4 5 6 7 8 9	8 9 10 11 12 13 14	5 6 7 8 9 10 11	3 4 5 6 7 8 9
16 17 18 19 20 21 22	13 14 15 16 17 18 19	10 11 12 13 14 15 16	15 16 17 18 19 20 21	12 13 14 15 16 17 18	10 11 12 13 14 15 16
23 24 25 26 27 28 29	20 21 22 23 24 25 26	17 18 19 20 21 22 23	22 23 24 25 26 27 28	19 20 21 22 23 24 25	17 18 19 20 21 22 23
30 31	27 28 29 30 31	24 25 26 27 28 29 30	29 30 31	26 27 28 29 30	24 25 26 27 28 29 30
					31

a. Crónox está de cumpleaños dos meses después de septiembre.
¿En qué mes está Crónox de cumpleaños?

Agosto Octubre Noviembre

b. Maxy está de cumpleaños cuatro meses antes que Crónox.
¿En qué mes está Maxy de cumpleaños?

Julio Mayo Diciembre

c. Patrónix está de cumpleaños en enero y Geoly está de cumpleaños tres meses después. ¿En qué mes está de cumpleaños Geoly?

Marzo Febrero Abril

2. Lee y responde:



a. ¿Qué día va Patrónix al cine?

El martes.

b. ¿Qué día va Geoly al museo?

El jueves.

c. ¿Qué día de la semana fue Crónox a la feria de tecnología?

El domingo.

Página 118: Identifico largo y corto

Objetivo de aprendizaje

OA 18: Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto.

Habilidades

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciado.

Objetivo específico

Comparar y ordenar elementos según longitud.

Soluciones

1. Encierra a los niños y niñas que usan pantalón corto.

2. Pinta los tres lápices más largos.

3. Enumera del 1 al 5 partiendo por la pulsera más larga.

4. Lee y dibuja.

Un pincel corto.

Un pincel largo.

Página 119: Identifico ancho y angosto

Objetivo de aprendizaje

OA 18: Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto.

Habilidades

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Comparar y medir el ancho de objetos utilizando unidades de medida no estandarizadas.

Soluciones

1. Pinta la bufanda más **ancha** de color rojo y, de verde, la más **angosta**.



2. Observa los cinturones y responde las preguntas.





a. ¿Cuál es el cinturón más ancho?




b. ¿Cuál es el cinturón más angosto?



c. ¿Qué cinturón es más ancho que  y más angosto que  ?



3. Escribe la cantidad de clips que tiene el ancho de cada polera. Luego, encierra la más angosta.



6 

8 

5 

Página 120: Identifico alto y bajo

Objetivo de aprendizaje

OA 18: Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

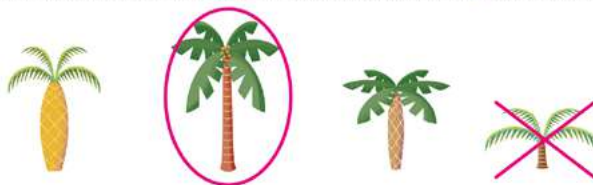
OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico

Comparar la longitud de los objetos.

Soluciones



1. Encierra la palmera más **alta** y marca con una **X** la más **baja**.



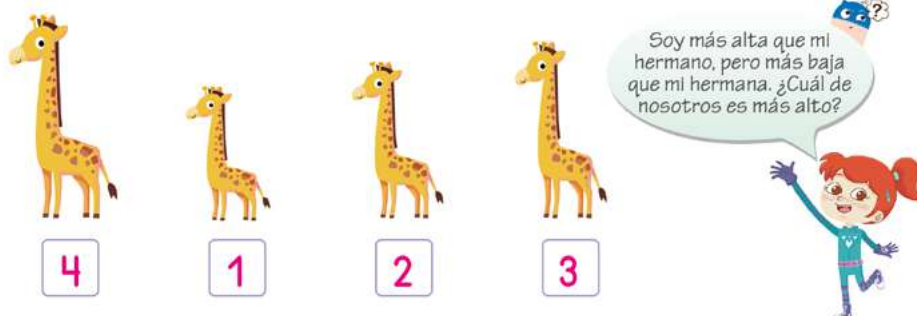
2. Observa los buses y completa las oraciones usando **alto** y **bajo**.



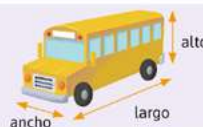
El bus  es más **alto** que el bus .

El bus  es más **bajo** que el bus .

3. Enumera del 1 al 4 las jirafas, de la más **baja** a la más **alta**.



Podemos medir diferentes partes de un objeto: el ancho, el largo y el alto.



Página 121: Análisis formas de medir longitudes

Objetivo de aprendizaje

OA 18: Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto.

Habilidades

OAH f. Argumentar y comunicar: Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico

Medir longitudes utilizando distintas unidades de medida no estandarizadas.

Soluciones

Para **medir** un objeto se pueden utilizar unidades de medida **no estandarizadas**, como partes del cuerpo u objetos.

1. Observa lo que miden Crónox y Patrónix y responde las preguntas.



a. ¿Qué es más grande, la sala de clases o la mesa?

La sala de clases.



b. ¿Por qué piensas que Crónox utilizó pasos para medir la sala de clases?

Porque es larga. / Porque es grande.



c. ¿De qué otra manera Patrónix podría haber medido la mesa?

2. Geoly quiere medir el ancho de la puerta.



► Encierra la o las unidades de medida que tú usarías para medir el ancho de la puerta y explica por qué. Coméntalo con tus compañeros.



Página 122: Mido objetos de mi entorno

Objetivo de aprendizaje

OA 18: Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto.

Habilidades

OAH e. Argumentar y comunicar: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Medir la longitud de distintos objetos usando unidades de medida no estandarizadas.

Soluciones

1. Mide el largo de los objetos con un clip y un poroto.

Objeto		

Medir es calcular cuántas veces se repite una unidad de referencia en un objeto o lugar.

2. Mide utilizando tus pies y pasos.

Objeto		
Sala de clases		
Pizarra		

3. Mide los siguientes elementos utilizando tu mano y un pegamento en barra.

Objetos		

Compara tus resultados con los de un compañero. ¿Son iguales o diferentes? ¿Por qué? Comenta.

Página 123: Mido longitudes

Objetivo de aprendizaje

OA 18: Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto.

Habilidades

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

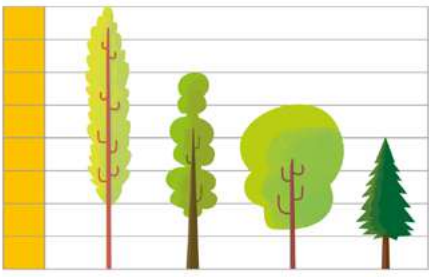
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Medir longitudes con unidades de medidas no estandarizadas.

Soluciones

1. Observa los árboles y responde.



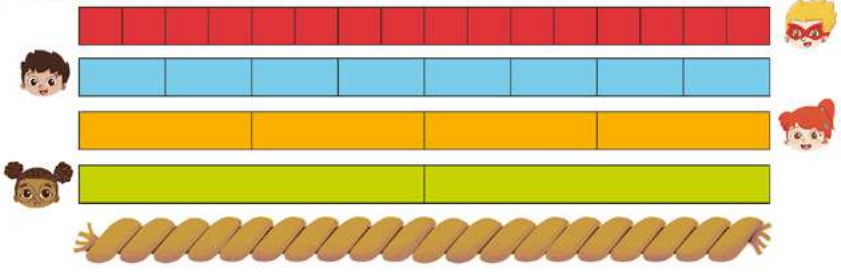
a. ¿Cuántos cuadros mide el árbol más alto?


8

b. ¿Cuántos cuadros mide el árbol más bajo?


4

2. Utiliza las referencias de cada Súper Matemático para medir la cuerda y responde.




a. ¿Cuántos  mide la cuerda?


2

b. ¿Cuántos  mide la cuerda?

4

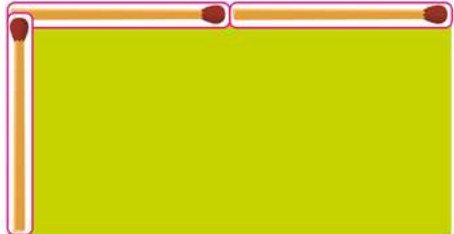
c. ¿Cuántos  mide la cuerda?


8

d. ¿Cuántos  mide la cuerda?


16

3. Mide los lados de la figura pegando los adhesivos de la página 173.



▶ ¿Cuántos  mide el largo de la figura?

2

▶ ¿Cuántos  mide el ancho de la figura?

1

Página 124: Estimo medidas

Objetivo de aprendizaje

OA 18: Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Estimar la longitud de un objeto, usando unidades de medida no estandarizadas.

Soluciones

Estimar es calcular la medida aproximada de un objeto utilizando otro elemento como unidad de medida.

1. Crónox quiere saber cuánto mide la flor.



► ¿Cuántos lápices crees que mide?

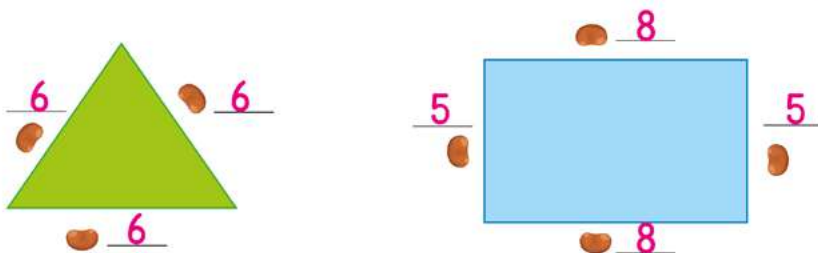
5

2. Estima cuántas botellas mide cada niño.



Elige 3 elementos de tu mochila y estima cuántos clips o pegamentos en barra mide cada uno.

3. Estima cuántos porotos mide cada lado de las figuras 2D y escribe la cantidad sobre cada línea gris.



Página 125: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

OA 18: Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Los niños necesitan ordenarse del más **bajo** al más **alto**. Ayúdalos, enumerando a cada uno.



Lee y encierra:

a. ¿Quién debería ir **primero** en la fila?



b. ¿Quién debería ir **último** en la fila?



2. Crónox dice que el largo de su camión mide **4 lápices**. ¿Qué lápiz piensas que utilizó Crónox para medir el camión? Enciérralo.



3. Patrónix y Crónox midieron el dormitorio de Geoly. Patrónix midió 12 pasos y Crónox midió 7 pasos.



¿Quién midió este lado del dormitorio?



¿Quién midió este lado del dormitorio?



Página 126: Potencio mis habilidades

Objetivos de aprendizaje

OA 17: Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.

OA 18: Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Aplicar lo aprendido en la unidad.


Soluciones

1. Observa y responde.

a. 


¿Cuántos mide la cuncuna naranja?

4

b. 

¿Cuántos mide la cuncuna verde?

6

c. 

Una cuncuna amarilla mide la suma de lo que miden la cuncuna verde y la naranja. ¿Cuánto mide la cuncuna amarilla? Dibújala.

10

2. Encuentra los **días de la semana** en la sopa de letras y escríbelos en orden.

v	s	q	u	a	t	m	f	i	m
i	o	l	u	n	e	s	c	a	i
e	m	k	j	u	e	v	e	s	é
r	t	f	h	s	r	k	d	h	r
n	m	a	r	t	e	s	r	g	c
e	i	g	j	t	i	á	o	j	o
s	w	a	s	b	k	b	r	i	l
v	e	c	h	i	u	a	f	e	e
a	f	b	d	j	g	d	s	r	s
d	o	m	i	n	g	o	o	t	k

1. Lunes
2. Martes
3. Miércoles
4. Jueves
5. Viernes
6. Sábado
7. Domingo

Página 127: Aplico lo aprendido (Evaluación)

Objetivos de aprendizaje

OA 16; OA 17; OA 18.

Habilidades

OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.


OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Objetivo específico


Demostrar lo aprendido en la unidad.

Soluciones


1. ¿Qué actividad dura **más** tiempo? Marca con un ✓.



Vestirse



Reventar un globo




Lavarse las manos

2. Responde las siguientes preguntas.


- ¿Qué día va después del lunes? Martes
- ¿Qué día va antes del sábado? Viernes
- ¿Qué día está entre el miércoles y el viernes? Jueves
- ¿Cuántos días tiene una semana? 7 días

3. Compara los elementos y encierra el que cumple con el atributo señalado.

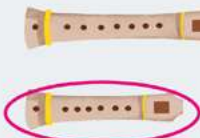
Alto




Angosto





Corto



4. Geoly midió con sus pies una de estas cuerdas. El resultado fue de **10 pies**. ¿Cuál es la cuerda que midió Geoly? Marca con un ✓ la opción correcta.







Sugerencia de evaluación

Recursos: tijera, pegamento, hoja de la actividad y hoja de recortables. (Ver modelo en el enlace de descarga, al final de las indicaciones).

En caso de no contar con hojas de trabajo impresas, la actividad puede realizarse en el cuaderno, dibujando o proyectando las imágenes propuestas y adecuando las instrucciones.

Entregue la hoja de la actividad y lea las instrucciones a medida que desarrollen cada ítem.

1. Recorta los nombres de los días de la semana y pégalos en orden, comenzando desde el lunes.
2. Recorta los árboles y pégalos en orden del más bajo al más alto.
3. Recorta las velas y pégalas en orden de la más ancha a la más angosta.

Al finalizar cada actividad, revisen en conjunto las respuestas, proyectando o dibujando las soluciones en la pizarra.

Hoja de actividad: [SM1-U5-127-¡Ordenemos!](#)

Recortables: [SM1-U5-127-Recortables-¡Ordenemos!](#)

Datos Superorganizados

Eje: Datos y probabilidades

Los objetivos de esta unidad pertenecen al eje de *Datos y probabilidades*, cuyos objetivos contemplan la recolección y el registro de datos en tablas, pictogramas y gráficos de bloques para responder preguntas estadísticas, a partir de la lectura e interpretación de estos registros.

Página 128: Inicio de unidad

Se presenta una imagen que hace referencia al registro de cantidades en un juego de insertar aros. En la imagen se observan bases con diferentes cantidades de aros insertos y una forma de registrarlos, lo cual permite establecer la relación entre los resultados del juego y el registro gráfico.

Indago la imagen

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Comente con los estudiantes acerca de lo que observan en la imagen y pídale que describan la ilustración.

Realice preguntas como:

- ¿A qué están jugando?
- ¿Qué pueden decir del juego que observan?
- ¿Quién va ganando?, ¿cómo lo saben?
- ¿Para qué servirán los colores de cada grupo de argollas?, ¿cómo podrían llevar un conteo de lo que ha logrado encajar cada uno?
- ¿Con qué juegan los perros?, ¿cuántos están jugando con pelotas?, ¿cuántos no están jugando con pelotas?

Me superactivo

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 128, para que las realicen en conjunto.

Actividad	Objetivo
¿Qué hacen Crónox, Maxy y Geoly?	Contextualizar.
¿Quién ha ensartado más argollas?	Comparar cantidades.
¿Qué hace Patrónix?	Identificar la acción de registro de información.
Registra la cantidad de argollas que ha ensartado Geoly tal como lo hizo Patrónix.	Registrar información en tabla de conteo.
¿Para qué sirve la tabla que hizo Patrónix?	Identificar la funcionalidad de una tabla de conteo.
¿Con qué objeto prefiere jugar la mayoría de los perros?	Comparar cantidades.

Creo una historia

OAH j. Representar: Crear un relato basado en una expresión matemática simple.

Invite a los estudiantes a crear un pequeño relato que incluya alguna expresión matemática relacionada con el juego o con el registro que se muestra en la imagen. Luego, pida que compartan su relato con su compañero de puesto y escoja a algunos para que lo cuenten al resto del curso.

Soluciones

Unidad 6

Datos superorganizados

Me superactivo:

- ¿Qué hacen Crónox, Maxy y Geoly?
- ¿Quién ha ensartado más argollas?
- ¿Qué hace Patrónix?
- Registra la cantidad de argollas que ha ensartado Geoly, tal como lo hizo Patrónix.
- ¿Para qué sirve la tabla que hizo Patrónix?
- ¿Con qué objeto prefiere jugar la mayoría de los perros?

En esta **superunidad** aprenderás a:

- Recolectar y registrar datos.
- Organizar información en tablas de conteo, pictogramas y gráficos.
- Leer e interpretar información en tablas de conteo, pictogramas y gráficos.
- Construir pictogramas y gráficos de manera pictórica.

	000000
	00000000
	00000

128 ciento veintiocho


Página 129: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica)

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 129, para que las realicen de manera individual.

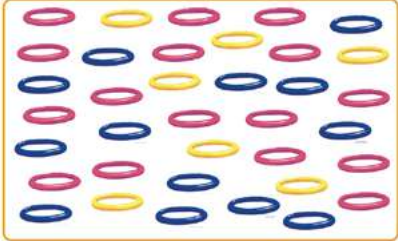
Actividad	Objetivo
1. Registra la cantidad de argollas que hay de cada color.	Representar cantidades.
2. Pinta los círculos según la cantidad de elementos que hay en el recuadro naranja.	Representar cantidades.
3. Lee lo que dicen los niños y registra la información en la tabla de conteo. Puedes usar rayas (/) para representar cada cantidad.	Identificar momentos del día.




Una vez que todos los estudiantes hayan terminado, pida que comparen sus respuestas con su compañero de puesto. Comenten y pida corregir si es necesario.

Soluciones

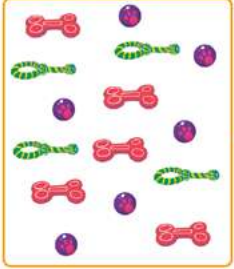








1. Registra la cantidad de argollas que hay de cada color.




 7
 13
 16

2. Pinta los círculos según la cantidad de elementos que hay en el recuadro naranja.







3. Lee lo que dicen los niños y registra la información en la tabla de conteo. Puedes usar rayas (/) para representar cada cantidad.





Tengo 8 argollas



Tengo 10 argollas

	
	////////
	////////

► ¿Quién tiene más argollas?

Página 130: Conozco mis datos

Objetivo de aprendizaje

OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

Objetivo específico

Registrar información.

Soluciones

Un **dato** es una información que se obtiene de un hecho, de una persona o de un grupo de personas.

1. Escribe tus datos personales.

Los **datos personales** son aquellos que te identifican, como por ejemplo tu nombre, apellido, dirección, etc.



Mis datos personales

Nombre	
Edad	
Fecha de nacimiento	
Ciudad de nacimiento	

Una **encuesta** es un conjunto de preguntas dirigidas a un grupo de personas con el fin de recoger información. A la información que se recoge se le llama "datos".

2. Responde la encuesta y comparte tus respuestas con tus compañeros.

- a. ¿Cuántos hermanos tienes? _____
- b. ¿Vives en casa o departamento? _____
- c. ¿Tienes mascotas? _____
- d. ¿Cuál es tu película favorita? _____

3. Imagina que tienes que encuestar a tus compañeros, ¿qué les preguntarías? Piensa en dos preguntas y escríbelas.

Página 131: Aplico encuestas

Objetivo de aprendizaje

OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

AH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Recolectar y registrar datos sobre distintas preferencias. Formular una pregunta para la recolección de datos.


Soluciones




Patrónix está encuestando a sus amigos para saber qué edad tiene la mayoría de ellos.









Geoly y Crónox tienen 6 años y Maxy tiene 7 años. Para registrar sus edades, marque una X en el riel de cada número.




¿Cuántos años tienes?	
6	X X
7	X


1. Encuesta a 6 compañeros y registra, con una X, las respuestas de cada uno en las siguientes tablas. 

¿Qué color te gusta más?	
	
	
	

¿Qué juguete eliges?	
	
	
	

¿Qué fruta te gusta más?	
	
	
	

¿Qué prefieres comer?	
	
	
	



Crea una pregunta con 3 opciones para elegir. Encuesta a los mismos 6 compañeros y registra sus respuestas.

Pregunta	

Página 132: Registro los datos

Objetivo de aprendizaje

OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.




Objetivo específico

Registrar datos y responder preguntas.

Soluciones

1. Lee y responde las preguntas.

Patrónix fue a visitar a sus primos y registró la cantidad de mascotas que ellos tienen.

	/////
	////////
	///

- a. ¿Cuántos perros tienen? 5
- b. ¿Cuántos gatos tienen? 7
- c. ¿Cuántos hámsteres tienen? 3

2. Ayuda a Crónox a registrar con una raya (/) cuántos animales hay en la granja de sus abuelos.



	/////
	////////
	/////
	////////



Página 133: Completo tablas de conteo

Objetivo de aprendizaje

OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Registrar datos en tablas de conteo. Responder preguntas a partir de la información registrada.

Soluciones

Las **tablas de conteo** sirven para recolectar datos y ordenarlos de uno en uno. En una **tabla de conteo** puedes organizar la información en distintas secciones.

Jugo favorito		
Sabores	Marcas de conteo	Cantidad
	//////	6
	///	3

¿Cuál es el título de la tabla?

1. Completa la tabla de conteo con los datos entregados. Luego, responde.

Maxy hizo una encuesta para saber cuántos niños y niñas de su curso prefieren la leche con chocolate, vainilla y frutilla. Sus respuestas fueron:



Sabor de leche preferido		
Leche	Marcas de conteo	Cantidad
Chocolate	//////////	13
Frutilla	/////	5
Vainilla	//////////	10

¿Qué pudiste averiguar después de ordenar los datos?

- a. ¿Cuál es el título de la tabla? **Sabor de leche preferido.**
- b. ¿Qué leche tiene más preferencias? **La de chocolate.**
- c. ¿Qué leche tiene menos preferencias? **La de frutilla.**
- d. ¿Cuáles fueron las categorías encuestadas? **Chocolate, frutilla y vainilla.**

Página 134: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Para celebrar Fiestas Patrias, en el 1ºA comprarán empanadas de pino y de queso. Cada niño escribió en un papelito la palabra “queso” o “pino”, según su preferencia. Completa la tabla de datos.

Pino Queso Queso Pino Pino Pino
Queso Pino Pino Queso Pino Pino
Queso Pino Queso Queso Pino Queso

Empanadas para comprar		
Empanada	Marcas de conteo	Cantidad
Pino	////	10
Queso	////	8

- ¿Qué tipo de empanada tuvo más preferencias?

La empanada de pino.

2. Los niños de la superescuela recolectaron artículos para donar a un hogar de perritos. Ayúdalos a completar e interpretar la información de la tabla de conteo.

Donación para el hogar de perritos		
Artículos	Marcas de conteo	Cantidad
 Bolsa de comida	////	12
 Plato	////	9
 Collar	////	7

Responde:

- a. ¿Cuántos perritos recibirán un collar?

7

- b. ¿Cuántos platos hay más que collares?

2

- c. ¿De qué tipo de artículo pudieron recolectar más cantidad? Enciérralo.



Página 135: Leo y organizo datos en pictograma

Objetivo de aprendizaje

OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.

Habilidades

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Construir e interpretar información presentada en pictogramas.

Soluciones

Un **pictograma** es un tipo de gráfico que representa las cantidades por medio de dibujos o símbolos.

1. Lee y responde.

Patrónix registró, en un pictograma, la cantidad de niños y niñas de la superescuela que asisten al taller de arte los días jueves.



- a. ¿Qué crees que representa cada pincel? Un niño o niña que asiste a clases.
- b. ¿Cuántos niños asisten al taller el día jueves? 14 niños.
- c. ¿Cuántas niñas asisten al taller el día jueves? 11 niñas.

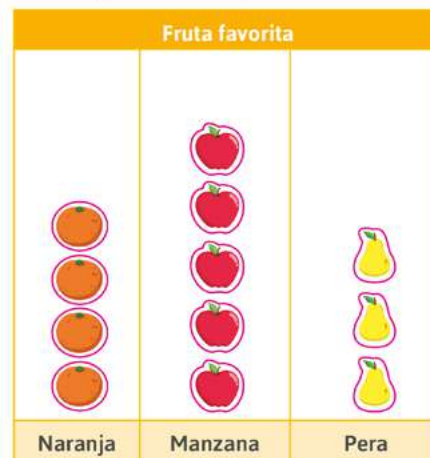
2. Lee la información y organízala en el pictograma, usando los adhesivos de la página 169. Luego, encierra en la tabla la fruta que tuvo más preferencias.

Crónox preguntó a su familia cuál de estas tres frutas es su favorita:



Estas fueron sus respuestas:

Naranja	Manzana	Manzana
Manzana	Naranja	Naranja
Pera	Manzana	Pera
Naranja	Pera	Manzana



Página 136: Construyo pictogramas

Objetivo de aprendizaje

OA 20: Construir, leer e interpretar pictogramas.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Construir pictogramas.

Soluciones

Para construir un **pictograma** debes considerar:



1. Completa el pictograma con la información de la tabla de conteo.

Día de la semana preferido		
Día	Marcas de conteo	Cantidad
Lunes	/	1
Martes	/ / /	3
Miércoles	/ /	2
Jueves	/ / /	3
Viernes	/ / / / /	5
Sábado	/ / / / / /	6
Domingo	/ / / /	4

Día de la semana preferido						
					○	
				○	○	
				○	○	○
	○		○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo

= 1 Cada representa 1 preferencia.



Con los datos que tenemos, ¿podrías saber cuántas personas participaron en la elección del día preferido?

Página 137: Interpreto pictogramas

Objetivo de aprendizaje

OA 20: Construir, leer e interpretar pictogramas.

Habilidades

OAH e. Argumentar y comunicar: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.












Objetivo específico

Interpretar información presentada en pictogramas.

Soluciones

1. Observa el pictograma y responde.

Geoly encuestó a sus compañeros para saber la cantidad de cumpleaños que hay en cada mes.

Cumpleaños	
Enero	
Febrero	
Marzo	
Abril	
Mayo	
Junio	
Julio	
Agosto	
Septiembre	
Octubre	
Noviembre	
Diciembre	

Cada  representa 1 cumpleaños.



- a. ¿Qué información se organizó en el pictograma? Los cumpleaños.
- b. ¿Cuántos están de cumpleaños en julio? 2
- c. ¿En qué mes hay más cumpleaños? En agosto.
- d. ¿En qué mes no hay niños de cumpleaños? En junio.
- e. ¿Cuántos niños más están de cumpleaños en octubre que noviembre?
3
- f. ¿Cómo se recolectaron los datos? Con una encuesta.
- g. ¿Qué dibujos o símbolos se utilizaron en el pictograma? Tortas.

Página 139: Interpreto gráficos de bloques

Objetivos de aprendizaje

OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.

OA 20: Construir, leer e interpretar pictogramas.

Habilidades

OAH e. Argumentar y comunicar: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Interpretar información presentada en gráficos de bloques.

Soluciones

1. Observa el gráfico que muestra los disfraces de superhéroes que eligieron los niños para la fiesta de fin de año de la superescuela.



Responde:

- ¿Qué información se organizó en el gráfico? Los disfraces.
- ¿Qué disfraz fue el más elegido? El de Batichico.
- ¿Cuántos niños fueron vestidos de superhéroes? 21
- ¿De cuánto fue la diferencia entre los disfraces de Scorpioman y de Batichico?
3
- Despega los adhesivos de la página 173 y viste a Maxy con el disfraz que tuvo más preferencias.



¿De qué superhéroe te gustaría disfrazarte? Coméntalo.



Página 140: Construyo gráficos de bloques

Objetivos de aprendizaje

OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.

OA 20: Construir, leer e interpretar pictogramas.

Habilidades

OAH e. Argumentar y comunicar: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Registrar información en tablas de conteo y pictogramas. Responder preguntas a partir de la información presentada.

Soluciones

1. Ordena la información en la tabla de conteo y luego organízala en el gráfico pintando los bloques. Escribe el título en el gráfico.

Marcela preguntó a sus amigos qué deportes prefieren y sus respuestas fueron:

fútbol - básquetbol - tenis - natación - fútbol - natación - tenis - fútbol - tenis - fútbol - natación - básquetbol - tenis - natación - fútbol - básquetbol - tenis - fútbol - fútbol - tenis

Deportes favoritos		
Deportes	Marcas de conteo	Cantidad
tenis	//////	6
básquetbol	///	3
fútbol	////////	7
natación	////	4



Responde:

- a. ¿Cuántas categorías fueron encuestadas? 4 _____
- b. ¿Qué deporte tuvo 4 preferencias? La natación. _____
- c. ¿Qué deporte tuvo más preferencias? El fútbol. _____
- d. ¿Cuántos más prefieren el fútbol al tenis? 1 _____

Página 141: Busco soluciones

Objetivos de aprendizaje

OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.

OA 20: Construir, leer e interpretar pictograma.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Organiza los siguientes datos en una tabla de conteo, en un pictograma o en un gráfico de bloques.

En el 1º B de la superescuela eligieron un presidente de curso y para ello realizaron una encuesta.

Resultados: Maxy - Lucy - Patrónix - Maxy - Lucy - Maxy - Fénix - Maxy - Maxy - Fénix - Patrónix - Maxy - Lucy - Patrónix - Maxy - Maxy - Patrónix - Maxy - Maxy - Patrónix.



Responde:

- a. ¿Cuántas votaciones obtuvo Maxy más que Lucy? 7
- b. ¿Quién salió presidente? Maxy Patrónix Lucy
- c. Si escogen al segundo lugar como secretario, ¿quién será? Patrónix.

2. Completa la tabla de conteo y el pictograma. Ambos deben tener la misma información.

Clima de la primera quincena de mayo		
Clima	Marcas de conteo	Cantidad
Nublado ☁	////	4
Soleado ☀	////	4
Lluvioso ☁☔	//	2
Parcialmente nublado ☁☀	///	3



Página 142: Potencio mis habilidades

Objetivos de aprendizaje

OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.

OA 20: Construir, leer e interpretar pictogramas.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.

OAH e. Argumentar y comunicar: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

Objetivo específico

Aplicar lo aprendido en la unidad.

Soluciones

1. Investiga las preferencias de 9 de tus compañeros de curso para organizar una celebración por el día de la chilenidad y registra sus respuestas en las tablas de conteo. Registra también tu preferencia en cada tabla.

Danza típica		
Danza	Marcas de conteo	Cantidad
Cueca		
Sau sau		
Trote		

Juego típico		
Danza	Marcas de conteo	Cantidad
Volantín		
Trompo		
Ensacados		

2. Representa los datos recogidos a través de pictogramas. Crea una simbología para representar las preferencias.

Danza típica		
Cueca	Sau sau	Trote

Juego típico		
Volantín	Trompo	Ensacados

Responde:

- a. ¿Qué danza típica tuvo más preferencias? _____
- b. ¿De cuántos votos fue la diferencia entre la cueca y el trote? _____
- c. ¿Cuántas preferencias tuvieron el trompo y el volantín en total? _____
- d. ¿Qué juego típico tuvo menos preferencias? _____



Comparte los resultados con el resto del curso para conocer las preferencias de tus otros compañeros.

Página 143: Aplico lo aprendido (Evaluación)

Objetivos de aprendizaje

OA 19; OA 20.

Habilidades

OAH d. Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.




OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Demostrar lo aprendido en la unidad.

Soluciones

Observa el pictograma y responde encerrando la opción correcta.


¿Qué prefieren leer los niños de 1° básico?	
Cuentos	
Revistas	
Cómics	

Cada portada representa 1 preferencia.

1. ¿Qué opción tuvo más preferencias?
 a. Cuentos
 b. Cómics
 c. Revistas
2. ¿Qué opción tuvo menos preferencias?
 a. Cuentos
 b. Cómics
 c. Revistas
3. ¿Cuántos niños respondieron la encuesta?
 a. 12
 b. 14
 c. 7
4. ¿Cuántas preferencias tuvo el cómic más que la revista?
 a. 4
 b. 2
 c. 3


5. Encierra el gráfico de bloques que representa los datos del pictograma.

a.




Cuentos Revistas Cómics

b.



Cuentos Revistas Cómics



c.



Cuentos Revistas Cómics

6. Completa la tabla de conteo con la información dada en el recuadro.

Los niños de la superescuela jugaron un partido de fútbol y los goles por equipo fueron:
 Rojo - azul - azul - rojo - rojo
 rojo - azul - rojo.

Goles por equipo		
Equipos	Marcas de conteo	Cantidad
Equipo 	//////	5
Equipo 	///	3

Sugerencia de evaluación

Recursos por equipo: 1 pliego de cartulina; plumón de pizarra.

Proyecte o dibuje en la pizarra las tablas de conteo de la presentación “Construyendo gráficos y pictogramas” (enlace de descarga al final de las indicaciones).

Forme equipos de 4 o 5 estudiantes. Cada equipo deberá construir un pictograma o un gráfico de bloques con la información de alguna de las tablas de conteo.

Defina al azar la tabla de conteo para cada equipo e indique cuáles realizarán un pictograma y cuáles un gráfico.

Al finalizar, invite a cada equipo a presentar su trabajo frente al curso, pidiendo que indiquen cuál categoría tuvo más preferencias, la que tuvo menos y el total de votos.

Presentación para actividad: [SM1-U6-143-Construyendo gráficos y pictogramas](#)

Unidad
7

Guía didáctica

Más números, + activados

Eje: Números y operaciones

En esta unidad se retoman los objetivos del eje de *Números y operaciones*, ejercitando las mismas estrategias y contenidos, esta vez aumentando el ámbito numérico hasta 99, con el fin de potenciar y extender los conocimientos y habilidades de los estudiantes.

Página 144: Inicio de unidad

La unidad comienza con una imagen que muestra números y elementos contables dentro de un contexto significativo en una tienda de flores.

Indago la imagen

OAH h. Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

Pida que observen la ilustración de la unidad y pregunte: ¿Qué ven?, ¿qué situación representa la imagen?, ¿en qué lugar se encuentran los personajes?

Pida que observen los números de la imagen y pregunte: ¿Qué números aparecen en la ilustración?, ¿para qué sirve y qué representa cada uno de ellos? (número de la calle, número de local, cuántas flores puedo llevar por el precio de una, etc.).

Invítelos a que cuenten el número de flores de cada florero y lo anoten dentro de él.

Pregunte: ¿Cuántas flores tendré si junto las rosas (rojas) y los girasoles (amarillos)?

¿Cuántas calas hay? (flores lilas y blancas del florero rosado). ¿Cuántas quedarían si saco las blancas? ¿Y si en vez de las blancas saco las moradas? ¿Cómo lo saben? ¿Qué operación usaron para saberlo?

Me superactivo

Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 144, para que las realicen en conjunto.

Actividad	Objetivo
Observa todos los números que aparecen en la imagen y encierra, con azul, el menor y, con rojo, el mayor.	Comparar números.
Encuentra un florero que tenga una decena de flores y enciéralo.	Identificar decenas.
¿Cuántas flores rojas hay en total?	Representar números hasta 20.
¿Cuántas flores compró Patrónix más que Geoly?	Comparar cantidades.
Si Crónox lleva 5 plantas y después vuelve por 10 más, ¿cuántas tendrá en total?	Resolver problemas aditivos.
Si Maxy paga 2 ramos, ¿cuántos puede llevar?	

Creo una historia

OAH j. Representar: Crear un relato basado en una expresión matemática simple.

Invite a los estudiantes a crear un pequeño relato que contenga alguna expresión matemática relacionada con los números que muestra la imagen. Luego, pida que compartan su relato con su compañero de puesto y escoja a algunos para que lo cuenten al resto del curso.

Soluciones

Unidad 7

Más números, + activados

Me superactivo:

- Observa todos los números que aparecen en la imagen y encierra, con azul, el menor y, con rojo, el mayor.
- Encuentra un florero que tenga una decena de flores y enciérralo.
- ¿Cuántas flores rojas hay en total?
- ¿Cuántas flores compró Patrónix más que Geoly?
- Si Crónox lleva 5 plantas y después vuelve por 10 más, ¿cuántas tendrá en total?
- Si Maxy paga 2 ramos, ¿cuántos puede llevar?

En esta *super* unidad aprenderás a:

- Contar números naturales del 0 al 99, de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10.
- Comparar y ordenar números hasta el 99.
- Reconocer decenas y unidades hasta el 99.
- Resolver adiciones y sustracciones.
- Aplicar estrategias de cálculo mental.

144 *ciento cuarenta y cuatro*

Página 145: Activo lo que sé (Actividad diagnóstica)


Lea en voz alta las preguntas y actividades de la página 145, para que las realicen de manera individual.

Actividad	Objetivo
1. Escribe la cantidad de flores que tiene cada macetero.	Representar números hasta 20.
2. Completa las secuencias numéricas.	Completar secuencias numéricas.
3. Une cada número con su descomposición aditiva.	Componer y descomponer de forma aditiva.
4. Resuelve.	Resolver adiciones y sustracciones.

Una vez que todos los estudiantes hayan terminado, pida que comparen sus respuestas con su compañero de puesto. Comenten y pida corregir si es necesario.

Soluciones

1. Escribe la cantidad de flores que tiene cada macetero.



2. Completa las secuencias numéricas.

De 1 en 1

7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	----	----	----	----	----	----

De 2 en 2

2	4	6	8	10	12	14	16	18
---	---	---	---	----	----	----	----	----

3. Une cada número con su descomposición aditiva.

17	10 + 9
19	10 + 2
12	10 + 7

4. Resuelve.

<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td>1</td><td>6</td></tr> <tr><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>+</td><td>18</td></tr> </table>	D	U	1	6		2	+	18	<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td>1</td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>1</td></tr> <tr><td>-</td><td>12</td></tr> </table>	D	U	1	3		1	-	12	$2 + 15 = 17$
D	U																	
1	6																	
	2																	
+	18																	
D	U																	
1	3																	
	1																	
-	12																	
		$20 - 3 = 17$																

Página 146: Leo y escribo hasta 60

Objetivo de aprendizaje

OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Leer y escribir números de decenas exactas.

Soluciones

1. Observa la representación de los números y traza cada uno.

			20 20 20 veinte
			30 30 30 treinta
			40 40 40 cuarenta
			50 50 50 cincuenta
			60 60 60 sesenta

Página 147: Leo y escribo hasta 90

Objetivo de aprendizaje

OA 3 : Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Leer y escribir números de decenas exactas.

Soluciones

			70 70 70 setenta
			80 80 80 ochenta
			90 90 90 noventa

2. Escribe en palabras los siguientes números.

21 **veintiuno**

32 **treinta y dos**

45 **cuarenta y cinco**

56 **cincuenta y seis**

¿Sabes cómo se escriben estos números? ¡Tú puedes!

3. Escribe el número que corresponda en cada caso.

33	52	46

Página 148: Cuento hasta 60

Objetivo de aprendizaje

OA 1: Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.

Habilidades

OAH f. Argumentar y comunicar: Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.

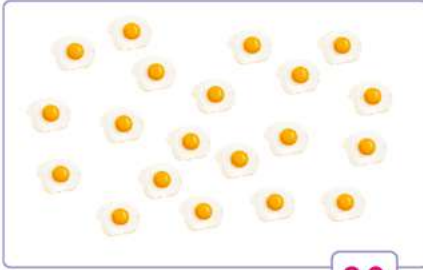
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

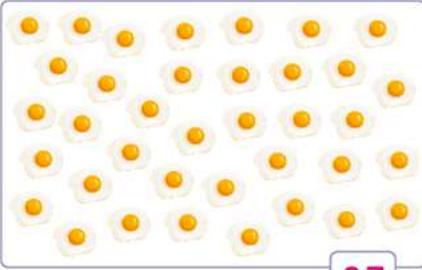
Representar números hasta el 99 de manera simbólica.

Soluciones

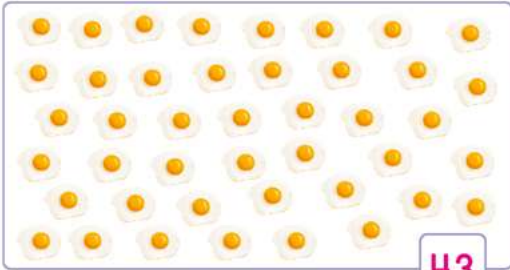
1. Escribe la cantidad que hay en cada caso.



20




37

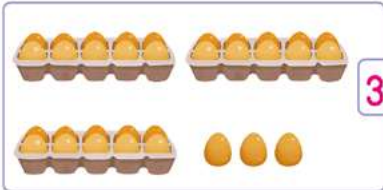


43

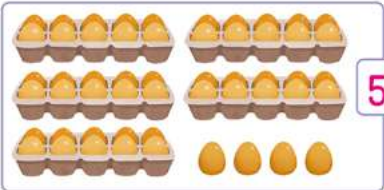
¿Qué estrategia usaste para contar?
Coméntalo con tus compañeros.



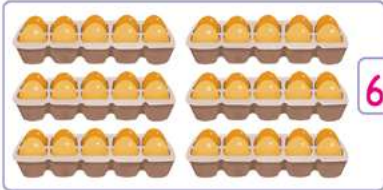
2. Escribe el número de huevos que hay en cada caso.



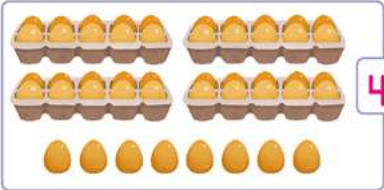
33



54



60



48

Página 149: Cuento agrupando

Objetivo de aprendizaje

OA 1: Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Contar agrupando de 2 en 2, 3 en 3, 5 en 5 y 10 en 10.

Soluciones

Cuento agrupando

Agrupar es una estrategia de conteo que hace más fácil contar grandes cantidades.

1. Cuenta los palos de helado según lo señalado en cada caso.

De 2 en 2 = 22

De 3 en 3 = 27

De 5 en 5 = 35

De 10 en 10 = 70

2. Patrónix quiere llenar cada bolsa con 10 monedas de chocolate. Ayúdala, formando grupos de 10.

a. ¿Cuántas bolsas se llenaron con 10 monedas de chocolate? 5

b. ¿Cuántas monedas quedaron sin agrupar? 7

c. ¿Cuántas monedas hay en total? 57

Página 150: Comparo números

Objetivo de aprendizaje

OA 4: Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.





OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Comparar números hasta el 99.

Soluciones

1. En el concurso de la pesca milagrosa, el que tiene más puntos gana. Cuenta y escribe el puntaje de cada **Súper Matemático** y encierra al ganador.

 <p>82</p>	 <p>63</p>
 <p>72</p>	 <p>64</p>

2. Compara los números y completa con "mayor que", "menor que" o "igual que".

35 es **menor que** 76

50 es **mayor que** 45

80 es **mayor que** 60

72 es **menor que** 73

25 es **igual que** 25

43 es **mayor que** 40

Para comparar los números nos fijamos primero en las **decenas**.

57 y 35 5 es mayor que 3
Por lo tanto 57 es mayor que 35

Si son iguales las decenas, entonces comparamos las **unidades**.

57 y 58 7 es menor que 8
Por lo tanto 57 es menor que 58



Página 151: Comparo y ordeno

Objetivo de aprendizaje

OA 4: Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.

Habilidades

OAH b. Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

Objetivo específico

Comparar y ordenar números hasta el 99.

Soluciones

1. Encierra el número mayor en cada caso.

21 27 **35** 20

13 30 **33** 23

41 49 14 **94**

2. Encierra el número menor en cada caso.

40 34 43 **14**

35 33 39 **30**

61 **16** 60 56

3. Ordena las cartas de menor a mayor.

45

53

37

42

49

40

37

40

42

45

49

53

25

53

48

61

35

17

17

25

35

48

53

61

4. Ordena las cartas de mayor a menor.

63

67

65

62

69

60

69

67

65

63

62

60

55

56

88

29

96

77

96

88

77

56

55

29

Página 152: Estimo cantidades

Objetivo de aprendizaje

OA 5: Estimar cantidades hasta 20 en situaciones concretas, usando un referente.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.


Objetivo específico

Estimar cantidades hasta 100 usando un referente.

Soluciones

1. Estima si la cantidad de galletas, almendras y paletas alcanza para 60 personas. Fíjate en la etiqueta del primer frasco. Marca con un ✓ la respuesta correcta.

	<input type="checkbox"/> Sí alcanzan
	<input checked="" type="checkbox"/> No alcanzan
	<input checked="" type="checkbox"/> Sí alcanzan
	<input type="checkbox"/> No alcanzan
	<input type="checkbox"/> Sí alcanzan
	<input checked="" type="checkbox"/> No alcanzan

2. Estima la cantidad de gomitas que hay en cada frasco, a partir de la cantidad que hay en el primer frasco. 

<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="20"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="35"/>	<input type="text" value="15"/>	<input type="text" value="50"/>

Página 153: Aprendo estrategias

Objetivo de aprendizaje

OA 7: Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20: conteo hacia adelante y atrás; completar 10; dobles.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico


Calcular el doble de un número de manera concreta, pictórica y simbólica.

Soluciones


El **doble** de un número se obtiene al sumar dos veces la misma cantidad.


2

+






2

=








4

El **doble** de 2 es 4


1. Encuentra el doble en cada caso.


 3 + 3 El doble de 3 es 6	 4 + 4 El doble de 4 es 8
 5 + 5 El doble de 5 es 10	 6 + 6 El doble de 6 es 12

2. En el juego de dobles, el puntaje obtenido es el doble de lo que indica cada cartel. Calcula el puntaje de cada jugador.


 Puntaje 20	 Puntaje 16	 Puntaje 40
 Puntaje 30	 Puntaje 60	 Puntaje 18

3. Patrónix tiene 14 lápices y Geoly tiene el doble.




 ¿Cuántos lápices tiene Geoly?
 Tiene 28 lápices.

4. Crónox obtuvo 6 puntos al lanzar sus dados y Maxy obtuvo el doble al lanzar los suyos.



¿Cuántos puntos obtuvo Maxy al lanzar sus dados?
 Obtuvo 12 puntos.

Página 154: Busco soluciones

Objetivos de aprendizaje

OA 3: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

OA 5: Estimar cantidades hasta 20 en situaciones concretas, usando un referente.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando lo aprendido.

Soluciones

1. Marca con un ✓ los números que están en el cartón.

B	I	N	G	O
1	17	36	53	61
3	30	42	48	75
6	20	★	50	66
11	21	38	60	71
15	25	44	57	73

- Sesenta y uno
- Ochenta y tres
- Veintiuno
- Cuarenta y cuatro
- Cincuenta y uno

► ¿Qué números no están en el cartón?

83 y 51

2. Lee y responde escribiendo la cantidad estimada en cada caso.

a. Patrónix puede guardar 20 pelotas en su caja. ¿Alrededor de cuántas pelotas crees que podría guardar Geoly en su caja si esta es el doble de grande que la de Patrónix?



20



40

b. Crónox puede guardar 35 autos en su caja. ¿Alrededor de cuántos autos crees que puede guardar Maxy en su caja si esta es la mitad de grande que la de Crónox?



35



16

Página 155: Reconozco valor posicional

Objetivo de aprendizaje

OA 8: Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10, de manera concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Reconocer decenas, unidades y el valor posicional en números hasta 99.

Soluciones

El **valor posicional** de un dígito depende de la posición que este ocupe en un número.

Su **valor posicional** es de **20 unidades** o **2 decenas**.



Su **valor posicional** es de **2 unidades**.

1. Completa las tablas y los ábacos según el valor posicional

	<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><th>D</th><th>U</th></tr> <tr><td style="border: 2px solid blue;">3</td><td>2</td></tr> </table>	D	U	3	2		<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><th>D</th><th>U</th></tr> <tr><td style="border: 2px solid orange;">5</td><td>1</td></tr> </table>	D	U	5	1		<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><th>D</th><th>U</th></tr> <tr><td>7</td><td>5</td></tr> </table>	D	U	7	5
D	U																
3	2																
D	U																
5	1																
D	U																
7	5																
<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><th>D</th><th>U</th></tr> <tr><td>5</td><td style="border: 2px solid green;">7</td></tr> </table>	D	U	5	7		<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><th>D</th><th>U</th></tr> <tr><td>1</td><td>5</td></tr> </table>	D	U	1	5		<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><th>D</th><th>U</th></tr> <tr><td>2</td><td>3</td></tr> </table>	D	U	2	3	
D	U																
5	7																
D	U																
1	5																
D	U																
2	3																

Encierra, en las tablas de **valor posicional**, los dígitos señalados.

- ▶ Encierra con el dígito **7** que tenga valor posicional de **7 unidades**.
- ▶ Encierra con el dígito **5** que tenga valor posicional de **50 unidades**.
- ▶ Encierra con el dígito **3** que tenga valor posicional de **3 decenas**.

2. Lee y pinta los números, según corresponda en cada caso.

El dígito 8 vale 8 unidades.

18	81	28	85
----	----	----	----

El dígito 6 vale 6 decenas.

16	26	62	69
----	----	----	----

¿Qué le dijo el número 3 al 30?
Para ser como yo tienes que ser sincero.



Página 156: Compongo según valor posicional

Objetivo de aprendizaje

OA 6: Componer y descomponer números de 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.


Objetivo específico

Componer números de manera pictórica y simbólica.


Soluciones


1. Escribe la cantidad de bolitas que hay en las bolsas y las que hay afuera. Luego, escribe el total de bolitas que hay en cada caso.

a.  $30 + 5 = 35$

b.  $40 + 3 = 43$

2. Suma las cajas de 10 gomas y las gomas sueltas. Luego, completa.

 $40 + 7 = 47$

 $60 + 4 = 64$

3. Compón los números según el valor posicional.


$40 + 7 = 47$

$60 + 2 = 62$

$20 + 9 = 29$

$70 + 8 = 78$

Recuerda que un número se puede **componer** de manera aditiva, según su valor posicional:
 $40 + 5 = 45$



Página 157: Descompongo según valor posicional

Objetivo de aprendizaje

OA 6: Componer y descomponer números de 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

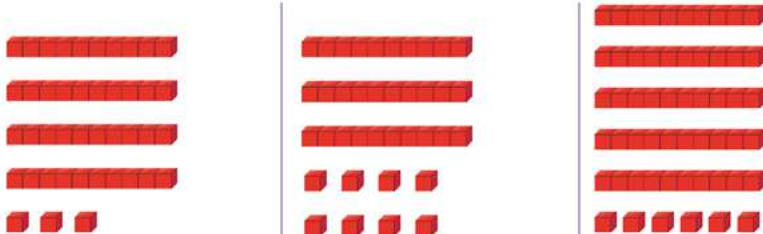
OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Descomponer números de forma pictórica y simbólica.

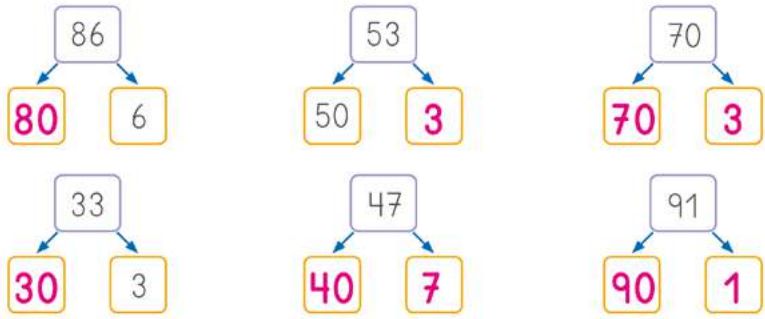
Soluciones

1. Escribe el número y luego su descomposición, según valor posicional.



$43 = 40 + 3$ $38 = 30 + 8$ $56 = 50 + 6$

2. Completa los esquemas descomponiendo cada número, según valor posicional.




86 → 80 + 6 53 → 50 + 3 70 → 70 + 3
33 → 30 + 3 47 → 40 + 7 91 → 90 + 1

3. Descompón los números según valor posicional.

48 = 40 + 8 33 = 30 + 3
59 = 50 + 9 86 = 80 + 6
25 = 20 + 5 62 = 60 + 2

Recuerda que un número se puede descomponer de manera aditiva, según su valor posicional:
 $45 = 40 + 5$



Página 158: Descompongo números

Objetivo de aprendizaje

OA 6: Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.





Objetivo específico

Descomponer números de forma pictórica y simbólica según el nombre de la posición.





Soluciones

Un número también se puede **componer** y **descomponer** de manera aditiva según el **nombre de la posición**: $45 = 4D$ y $5U$

1. Despega los adhesivos de la página 171 y completa la tabla.

Número	Monedas	Decenas	Unidades
45		4	5
27		2	7
80		8	0
60		6	0

2. Completa, según el nombre de la posición y el valor posicional.

	4 D y 3 U		5 D y 5 U
$40 + 3 = 43$		$50 + 5 = 55$	
	3 D y 4 U		6 D y 7 U
$30 + 4 = 34$		$60 + 7 = 67$	

Página 159: Aprendo estrategias

Objetivo de aprendizaje

OA 10: Demostrar que la adición y la sustracción son operaciones inversas, de manera concreta, pictórica y simbólica.

Habilidades

OAH e. Argumentar y comunicar: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.


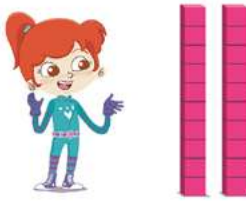
OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

Reconocer la adición y la sustracción como operaciones inversas.

Soluciones

1. Para armar un castillo, Patrónix tiene 30 cubos y Geoly tiene 20. Entonces, tienen 50 cubos en total.

Con esta situación puedes realizar las siguientes operaciones:

$30 + 20 = 50$
 $50 - 20 = 30$

$20 + 30 = 50$
 $50 - 30 = 20$


Para resolver puedes usar los cubos de Geoly y Patrónix.

2. Completa las siguientes familias numéricas.

<p>a.</p> $6 + 3 = 9$ $3 + 6 = 9$ $9 - 3 = 6$ $9 - 6 = 3$	<p>b.</p> $60 + 30 = 90$ $30 + 60 = 90$ $90 - 30 = 60$ $90 - 60 = 30$
--	--

<p>c.</p> $4 + 1 = 5$ $1 + 4 = 5$ $5 - 1 = 4$ $5 - 4 = 1$	<p>d.</p> $40 + 10 = 50$ $10 + 40 = 50$ $50 - 10 = 40$ $50 - 40 = 10$
--	--

¿Crees que algunas de estas familias de operaciones son parecidas? ¿Cuáles? Coméntalo.



Página 160: Avanzo y retrocedo

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.

Objetivo específico

Relacionar la adición y la sustracción con las acciones de avanzar y retroceder.

Soluciones

1. Observa la ubicación de cada Súper Matemático.



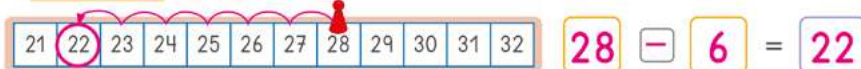
- a. ¿Cuántos casilleros debe avanzar Patrónix para llegar a Geoly? $10 + 8 = 18$
- b. ¿Cuántos casilleros debe retroceder Crónox para llegar al de Maxy? $22 - 9 = 13$
- c. Maxy quiere llegar al casillero de Geoly, ¿cuántos casilleros debe avanzar? $13 + 9 = 22$

2. A partir de la ubicación de la ficha, traza el camino, avanzando o retrocediendo la cantidad indicada. Marca el número al que llegaste y representa la operación.

Avanza 8



Retrocede 6



Avanza 10



Retrocede 11



Página 161: Resuelvo adiciones

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

Resolver adiciones mediante el algoritmo vertical.

Soluciones

1. Resuelve las siguientes adiciones.

Recuerda sumar primero las unidades y después las decenas.

<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td>1</td><td>5</td></tr> <tr><td>+</td><td>1 4</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">2</td><td style="color: #e91e63;">9</td></tr> </table>	D	U	1	5	+	1 4	2	9	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td>8</td><td>4</td></tr> <tr><td>+</td><td> 0</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">8</td><td style="color: #e91e63;">4</td></tr> </table>	D	U	8	4	+	0	8	4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td>4</td><td>1</td></tr> <tr><td>+</td><td>3 7</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">7</td><td style="color: #e91e63;">8</td></tr> </table>	D	U	4	1	+	3 7	7	8	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td>6</td><td>2</td></tr> <tr><td>+</td><td>1 3</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">7</td><td style="color: #e91e63;">5</td></tr> </table>	D	U	6	2	+	1 3	7	5
D	U																																		
1	5																																		
+	1 4																																		
2	9																																		
D	U																																		
8	4																																		
+	0																																		
8	4																																		
D	U																																		
4	1																																		
+	3 7																																		
7	8																																		
D	U																																		
6	2																																		
+	1 3																																		
7	5																																		

<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td>3</td><td>0</td></tr> <tr><td>+</td><td> 4</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">3</td><td style="color: #e91e63;">4</td></tr> </table>	D	U	3	0	+	4	3	4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td>9</td><td>7</td></tr> <tr><td>+</td><td> 1</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">9</td><td style="color: #e91e63;">8</td></tr> </table>	D	U	9	7	+	1	9	8	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>+</td><td>2 5</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">3</td><td style="color: #e91e63;">6</td></tr> </table>	D	U	1	1	+	2 5	3	6	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td>3</td><td>5</td></tr> <tr><td>+</td><td>2 0</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">5</td><td style="color: #e91e63;">5</td></tr> </table>	D	U	3	5	+	2 0	5	5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td> </td><td>3</td></tr> <tr><td>+</td><td>2 4</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">2</td><td style="color: #e91e63;">7</td></tr> </table>	D	U		3	+	2 4	2	7
D	U																																											
3	0																																											
+	4																																											
3	4																																											
D	U																																											
9	7																																											
+	1																																											
9	8																																											
D	U																																											
1	1																																											
+	2 5																																											
3	6																																											
D	U																																											
3	5																																											
+	2 0																																											
5	5																																											
D	U																																											
	3																																											
+	2 4																																											
2	7																																											

2. Ubica los números en la tabla posicional y resuelve.

<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="border: 1px solid gray;">43 + 12</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray;"> </td></tr> </table>	43 + 12		<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">4</td><td style="color: #e91e63;">3</td></tr> <tr><td>+</td><td>1 2</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">5</td><td style="color: #e91e63;">5</td></tr> </table>	D	U	4	3	+	1 2	5	5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="border: 1px solid gray;">66 + 1</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray;"> </td></tr> </table>	66 + 1		<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">6</td><td style="color: #e91e63;">6</td></tr> <tr><td>+</td><td> 1</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">6</td><td style="color: #e91e63;">7</td></tr> </table>	D	U	6	6	+	1	6	7	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="border: 1px solid gray;">82 + 15</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid gray;"> </td></tr> </table>	82 + 15		<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><th style="background-color: #f9e79f;">D</th><th style="background-color: #f9e79f;">U</th></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">8</td><td style="color: #e91e63;">2</td></tr> <tr><td>+</td><td>1 5</td></tr> <tr><td style="color: #e91e63;">9</td><td style="color: #e91e63;">7</td></tr> </table>	D	U	8	2	+	1 5	9	7
43 + 12																																			
D	U																																		
4	3																																		
+	1 2																																		
5	5																																		
66 + 1																																			
D	U																																		
6	6																																		
+	1																																		
6	7																																		
82 + 15																																			
D	U																																		
8	2																																		
+	1 5																																		
9	7																																		

3. Lee y resuelve.

Julia cortó 14 cuadrados azules y 4 rojos.
¿Cuántos cuadrados cortó en total?

Julia cortó 18 cuadrados en total.

D	U
1	4
+	4
1	8

Página 162: Resuelvo sustracciones

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

Resolver sustracciones mediante el algoritmo vertical.

Soluciones

1. Resuelve las siguientes sustracciones.

Recuerda que al minuendo se le resta el sustraendo.

D	U
2	7
1	4
1	3

minuendo
sustraendo

D	U
2	5
-	1 1
1	4

D	U
8	8
-	7 6
1	2

D	U
9	4
-	5 2
4	2

D	U
4	7
-	1 3
3	4

D	U
6	3
-	1
6	2

D	U
3	0
-	1 0
2	0

D	U
3	6
-	3 3
0	3

D	U
5	3
-	4 0
1	3

2. Ubica los números en la tabla posicional y resuelve.

76 - 32

D	U
7	6
-	3 2
4	4

18 - 2

D	U
1	8
-	2
1	6

53 - 30

D	U
5	3
-	3 0
2	3

3. Lee y resuelve.

Patrónix y Crónox juntan 58 adhesivos de dinosaurios. Si Crónox tiene 26 adhesivos, ¿cuántos tiene Patrónix?

Patrónix tiene 32 adhesivos.

D	U
5	8
-	2 6
3	2

Página 163: Hago cálculos mentales

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

Resolver adiciones y sustracciones usando diversas estrategias.

Soluciones

1. Une cada adición con su resultado.

50 + 40	80	20 + 20
33 + 7	90	23 + 2
74 + 6	40	80 + 10
15 + 10	25	30 + 50

2. Suma y resta sucesivamente.

a. $15 \xrightarrow{+10} 25 \xrightarrow{+10} 35 \xrightarrow{+10} 45 \xrightarrow{+10} 55 \xrightarrow{+10} 65 \xrightarrow{+10} 75 \xrightarrow{+10} 85$

b. $30 \xrightarrow{+5} 35 \xrightarrow{+5} 40 \xrightarrow{+5} 45 \xrightarrow{+5} 50 \xrightarrow{+5} 55 \xrightarrow{+5} 60 \xrightarrow{+5} 65$

c. $80 \xrightarrow{-10} 70 \xrightarrow{-10} 60 \xrightarrow{-10} 50 \xrightarrow{-10} 40 \xrightarrow{-10} 30 \xrightarrow{-10} 20 \xrightarrow{-10} 10$

d. $55 \xrightarrow{-5} 50 \xrightarrow{-5} 45 \xrightarrow{-5} 40 \xrightarrow{-5} 35 \xrightarrow{-5} 30 \xrightarrow{-5} 25 \xrightarrow{-5} 20$

3. Pinta las operaciones que den el resultado indicado.

Resultado	Operaciones			
25	25 - 3	24 + 1	27 - 2	32 + 4
35	31 + 4	15 - 2	30 + 0	38 - 3
40	30 + 20	20 + 20	55 + 10	60 - 20

Página 164: Busco soluciones

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.


OAH i. Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.


Objetivo específico


Resolver problemas aplicando lo aprendido.


Soluciones


1. Ayuda a los **Súper Matemáticos** a comprar en el almacén. Observa los productos que están a la venta y responde.


\$ 30




\$ 70


\$ 80


\$ 60


\$ 10

a. Para comprar una manzana y un plátano, ¿cuánto dinero necesita Patrónix?






Resuelve aquí.

$$\begin{array}{r} 30 \\ + 60 \\ \hline 90 \end{array}$$

► Patrónix necesita 90 pesos.

b. Para comprar una pera y una naranja, ¿cuánto dinero necesita Crónox?






Resuelve aquí.

$$\begin{array}{r} 70 \\ + 10 \\ \hline 80 \end{array}$$

► Crónox necesita 80 pesos.

c. Maxy tiene \$90 y quiere comprar una piña, ¿cuánto dinero le sobra?






Resuelve aquí.

$$\begin{array}{r} 90 \\ - 80 \\ \hline 10 \end{array}$$

► A Maxy le sobran 10 pesos.

d. Geoly tiene \$60 y quiere comprar una manzana, ¿cuánto dinero le sobra?

Resuelve aquí.

$$\begin{array}{r} 60 \\ - 30 \\ \hline 30 \end{array}$$

► A Geoly le sobran 30 pesos.

Página 165: Potencio mis habilidades

Objetivo de aprendizaje

OA 9: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

Aplicar lo aprendido en la unidad.


Soluciones


Los **Súper Matemáticos** tienen un juego de letras. Cada uno forma el nombre de un animal. Gana el que sume más puntos.


5 5 5 5 5 15 10 10 15 10 10


A E I O U T C N G S R





1. Observa las palabras que formaron los **Súper Matemáticos** y suma sus puntos.


 T¹⁵ U⁵ C¹⁰ A⁵ N¹⁰ = 45

 C¹⁰ I⁵ S¹⁰ N¹⁰ E⁵ = 40

 T¹⁵ I⁵ G¹⁵ R¹⁰ E⁵ = 50

 G¹⁵ A⁵ N¹⁰ S¹⁰ O⁵ = 45

► ¿Quién obtuvo más puntos?    

2. Con las mismas letras, forma el nombre de otro animal. 

► Completa con el nombre que formaste. Tacha las tarjetas que te sobren.

R¹⁰ E⁵ N¹⁰ O⁵

► Suma tu puntaje y anota el resultado.

Obtuve **30** puntos.

Página 166: Aplico lo aprendido (Evaluación)

Objetivos de aprendizaje

OA 3; OA 6; OA 9.

Habilidades

OAH a. Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

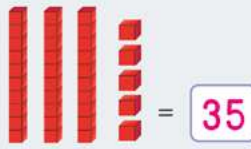
OAH g. Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

Objetivo específico

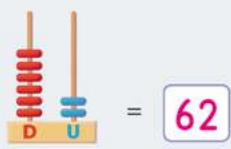
Demostrar lo aprendido en la unidad.

Soluciones


1. Escribe el número de la cantidad representada.



= 35



= 62



= 43

2. Lee y escribe el número.

a. Ochenta y uno 81

c. Veinte 20

e. Sesenta y ocho 68

b. Cincuenta 50

d. Treinta y cinco 35

f. Noventa y dos 92

3. Compón y descompón los números, según valor posicional.

20 + 8 = 28

38 = 30 + 8

40 + 6 = 46

75 = 70 + 5

4. Completa el conteo de cada secuencia.

86 85 84 83 82 81 80

45 50 55 60 65 70

22 24 26 28 30 32 34


60 50 40 30 20 10

5. Resuelve.

D	U
3	3
+	
1	2
4	5

D	U
9	6
-	
5	3
4	3

6. Un limonero tiene 40 limones. Si se caen 10, ¿cuántos limones quedan en el árbol?



$$\begin{array}{r} 40 \\ - 10 \\ \hline 30 \end{array}$$

Sugerencia de evaluación

Recursos: computador o tablet.

Prepare los computadores para que cada uno esté en la página web sugerida al final de las indicaciones.

Se recomienda un estudiante por computador. Si no es posible, forme parejas.

Indique a los estudiantes que realizarán un juego para demostrar lo que han aprendido.

Son 7 preguntas sobre números y operaciones, cada una con 3 alternativas y solo una es la correcta.

Recomiende tener a mano sus cuadernos para resolver los ejercicios.

Sugiera que analicen bien cada pregunta y su respuesta antes de contestar.

Si gustan, pueden volver a realizar la actividad.

Una vez que todos hayan realizado la actividad, proyéctela y realicen los ejercicios en conjunto.

Enlace actividad: [SM1-U7-166-Más números, + activados](#)



**¡Hasta pronto!
Nos vemos en un
próximo cuaderno.**

