

MATEMÁTICA PASO a PASO 1



Matemática paso a paso 1
es una obra de Bujía Ediciones

Autora: Liliana Eguiluz

Lectura crítica: Silvina Picca,
Clara Iglesias y Mabel Pujadas

Diseño gráfico y diagramación: Un taller de diseño (Julieta Moreno y Carolina Cena)
Arte de tapa: Un taller de diseño (Julieta Moreno y Carolina Cena) - FeRe Duelli - Javier Solar
Ilustraciones: FeRe Duelli (Federico Duelli) - Javier Solar
Corrección: María Carolina Olivera

Este libro se elaboró considerando las recomendaciones del INADI (Instituto Nacional contra la Discriminación, la Xenofobia y el Racismo).

El uso del lenguaje en la presente obra está pensado exclusivamente para la mejor comprensión de sus contenidos en relación con la finalidad de la publicación.

Queda prohibida la reproducción parcial o total de esta obra, por cualquier medio o procedimiento, sin la expresa autorización de la editorial. La infracción de estas normas constituye un delito, según la Ley 11.723 (Régimen Legal de la Propiedad Intelectual).

Matemática Paso a Paso 1 / Liliana Eguiluz. - 1a edición para el alumno - Córdoba: Bujía Ediciones, 2024.
150 p. ; 30 x 21 cm.

ISBN 978-987-48704-8-3

1. Matemática para Niños. 1. Título. CDD 372.7

©2024, Bujía Ediciones S.A.S. Prohibida su fotocopia. Ley 11.723

ISBN 978-631-90250-1-9

Queda hecho el depósito que dispone la Ley 11.723 Impreso en Argentina

Primera edición: 2024

Este libro se terminó de imprimir en el mes de agosto de 2024.

**¡ESTOS SON
NUESTROS
ÍCONOS!**



MOMENTO DE CONVERSAR

CONVERSAMOS CON LOS COMPAÑEROS Y EL DOCENTE PARA REFLEXIONAR SOBRE LOS MODOS DE RESOLUCIÓN DE LOS PROBLEMAS Y EXTRAER ALGUNAS CONCLUSIONES.



PARA HACER ENTRE TODOS

LAS ACTIVIDADES CON ESTE ÍCONO REQUIEREN QUE TODOS PARTICIPEMOS.



PARA HACER ENTRE PARES

AQUÍ ENCONTRARÁN ACTIVIDADES PARA RESOLVER O JUGAR CON ALGÚN COMPAÑERO.



PARA HACER SOLOS CON LO QUE APRENDIMOS

LAS ACTIVIDADES CON ESTE ÍCONO ESTÁN PENSADAS PARA REPASAR O MOSTRAR LO QUE CADA UNO APRENDIÓ



ÍNDICE

* PUNTO DE PARTIDA

LOROS Y MONOS	7
LAS COMPRAS DE LUIS Y SU MAMÁ	8
RONDA DE NÚMEROS	9
LA LAGUNA	10
¿CUÁNTOS PECES?	11
PUNTAJE MAYOR TIENE EL GANADOR 1	12
PUNTAJE MAYOR TIENE EL GANADOR 2	14
ADIVINANZAS DE NÚMEROS	15
EL CALENDARIO DE MARZO	16
JUGAR CON DADOS	17
¡CUÁNTOS PROBLEMAS!	18
PROBLEMAS MUY DULCES	19
REVISAMOS Y RECORDAMOS	20
FICHAS 1 Y 2	21
FICHAS 3 Y 4	22
LAS HUELLAS DE PUNTO DE PARTIDA	23

Contenidos: Uso social de los números. Recitado de la serie numérica desde 1 y desde otros números. Comparación de colecciones con distintas estrategias: percepción visual, correspondencia término a término y conteo. Comparación de cantidades. Cardinalización. Uso del calendario. Unidades de tiempo. Exploración de la serie escrita hasta el 31. Reconocimiento del número escrito. Comparación de números con distintas estrategias. Relaciones numéricas. Unión de colecciones. Registro de cantidades. Resolución de problemas de unir, agregar y quitar con distintas estrategias. Resolución de problemas de distintos sentidos de suma y resta con estrategias variadas.

* RECORRIDO 1

VAQUITAS DE SAN ANTONIO	25
“VEO, VEO” EN EL AULA	26
EL PATIO DE TOMÁS	27
CARRERA DE OBSTÁCULOS	28
EN LA PLAZA	29
HORMIGUITAS	30
REVISAMOS Y RECORDAMOS	32
FICHAS 1	33
FICHAS 2	34
LAS HUELLAS DE RECORRIDO 1	35

Contenidos: Ubicación de objetos en el espacio por medio de referencias. Interpretar referencias para hacer recorridos. Identificación de recorridos a partir de referencias. Comparación de longitudes en forma directa e indirecta. Medición de longitudes con unidades no convencionales.

* RECORRIDO 2

PELOTAS Y MOLINETES	37
LOS POLLITOS DE JUAN	38
PROBLEMAS DE FIESTA	40
¿CUÁL SE ESCONDE?	41
ADIVINA ADIVINADOR 1	43
CUENTA REGRESIVA	44
FIESTA DE DISFRACES	45
REVISAMOS Y RECORDAMOS	46
FICHAS 1 Y 2	47
FICHAS 3 Y 4	48
LAS HUELLAS DE RECORRIDO 2	49

Contenidos: Resolución de problemas de unir, agregar y quitar con distintas estrategias. Iniciación en el uso de los signos +, - e = en problemas de unir, agregar y quitar. Regularidades en el cuadro de números hasta el 59. Lectura, escritura y comparación de números hasta 59. Serie numérica oral. Descontar. Selección de las operaciones suma y resta en problemas de unir, agregar y quitar.

* RECORRIDO 3

¿DÓNDE ESTÁN? ¿CUÁNTOS SON?	51
NÚMEROS ESCONDIDOS	52
ADIVINA ADIVINADOR 2	54
PROBLEMAS ENTRETENIDOS	55
¡CUÁNTAS CUENTAS!	56
IGUALITO	57
LA VERDULERÍA DE LOLA	58
CAMPEONATO 1, 2, 3, ¡YA!	59
TABLERO ESPACIAL	60
OTRO CUADRO DE NÚMEROS	62
DE A UNO	63
EN LA LIBRERÍA	64
CUENTAS MEZCLADAS	66
MUCHAS SUMAS Y UN RESULTADO	67
DE DIEZ	68
VETERINARIA MASCOTITA	69
REVISAMOS Y RECORDAMOS	70
FICHAS 1 Y 2	71
FICHAS 3 Y 4	72
LAS HUELLAS DE RECORRIDO 3	73

Contenidos: Regularidades en el cuadro de números hasta 100. Lectura, escritura y comparación de números hasta 100. Serie numérica oral. Descontar. Resolución de problemas de suma y resta usando distintas estrategias. Análisis de información en los enunciados de los problemas. Resolución de cálculos de suma y resta. Cálculos de sumas cuyo resultado es menor que 10. Sumas que tienen el mismo resultado. Cálculos mentales: suma de números iguales, sumar 1 y restar 1, sumas que dan 10. Resolución de problemas con distintas estrategias y usando cálculos mentales. Memorización de cálculos. Selección de la información en problemas de suma y resta. Selección de la operación en problemas de unir, agregar y quitar.

* RECORRIDO 4

¿DE QUIÉN ES EL ATRIL?	75
SECRETOS EN LA ESPALDA	76
PARA QUE QUEDE IGUAL 1	77
PARA QUE QUEDE IGUAL 2	78
VAMOS EN LÍNEA RECTA	79

REVISAMOS Y RECORDAMOS

FICHAS 1 Y 2

LAS HUELLAS DE RECORRIDO 4

Contenidos: Reconocimiento de triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos. Relaciones espaciales. Semejanzas y diferencias entre cuadrado y rectángulo. Longitudes de sus lados. Uso de la regla en copias de figuras. Medición de longitudes con unidades no convencionales.

* RECORRIDO 5

¡CUÁNTOS GUSANOS!	85
UN NUEVO TABLERO PARA JUGAR	86
EN LA ESCUELA	87
RAPIDITAS	88
ALGUNAS MONEDAS Y BILLETES	89
EL KIOSQUITO DE PRIMERO	90
PROBLEMAS CON DINERO	91
CUENTAS PARA HACER CON LA MENTE	92
MÁS COMPRAS EN EL KIOSQUITO	93
UN TABLERO CON INSECTOS	94

REVISAMOS Y RECORDAMOS

FICHAS 1 Y 2

LAS HUELLAS DE RECORRIDO 5

Contenidos: Relaciones entre números del 50 al 100. Selección de las operaciones suma y resta en problemas. Memorización de sumas y restas. Uso del dinero. Reconocimiento de monedas y billetes. Comparar y componer cantidades usando dinero. Cálculos mentales. Sumas de “dieces” más “unos”. Problemas de suma y resta usando cálculos mentales. Selección de la información en problemas con dinero. Cálculos mentales de restas cuyo resultado son “dieces”.

* RECORRIDO 6

CIRCO MÁGICO	99
SALTEMOS EN EL CUADRO DE NÚMEROS	100
ESCALAS Y PRECIOS	101
LAS ALCANCIAS	102
JUGAMOS A “CAMPEONATO 1, 2, 3, ¡YA!”	103
EN EL BARRIO	104
CON LA MENTE 1	105
CON LA MENTE 2	106
RECORRIDOS EN EL CUADRO	107

REVISAMOS Y RECORDAMOS

FICHAS 1 Y 2

LAS HUELLAS DE RECORRIDO 6

Contenidos: Conteo de 5 en 5 y de 10 en 10 usando monedas y billetes. Regularidades en escalas de 5 en 5 y de 10 en 10. Sumar y restar 10 a los “dieces”. Reconocimiento de la suma y la resta en problemas. Selección de datos necesarios. Uso de cálculos mentales en problemas de suma y resta. Uso de cálculos memorizados de iguales y sumas que dan 10 para resolver nuevos cálculos. Uso de cálculos memorizados de sumas de “dieces” más diez y de “dieces” más “unos” para resolver nuevos cálculos por descomposición. Cálculos mentales: sumas y restas de un número más diez o menos diez.

* RECORRIDO 7

MONSTRUITOS	113
PROBLEMAS AL JUGAR	114
EL MAESTRO DE PRIMERO	115
¡CUÁNTOS CÁLCULOS RAPIDITOS!	116
DE GRAN AYUDA	117
SUMAS PARA PENSAR	118
RESTAS PARA PENSAR	120
TUTTI FRUTTI	123
JUEGOS Y MÁS JUEGOS	124
EL CUMPLE DE LUCIANA	125

REVISAMOS Y RECORDAMOS

FICHAS 1 Y 2

FICHAS 3 Y 4

LAS HUELLAS DE RECORRIDO 7

Contenidos: Análisis y práctica de cálculos memorizados. Uso de cálculos memorizados para resolver sumas y restas por descomposición. Escritura de sumas y restas por descomposición. Problemas de suma y resta con distintos sentidos y estrategias variadas. Inventar preguntas para problemas de suma y resta. Problemas de series proporcionales, particiones y repartos equitativos y no equitativos con distintas estrategias.

* RECORRIDO 8

VIAJE AL ESPACIO	131
SOMOS ADIVINOS	132
LAS CARAS	134
REVISAMOS Y RECORDAMOS	135
FICHAS 1 Y 2	136
LAS HUELLAS DE RECORRIDO 8	137

Contenidos: Reconocimiento de cuerpos geométricos: cubos, prismas, pirámides, cilindros, conos, esferas. Elementos de algunos cuerpos: caras, aristas y vértices. Reconocimiento de las formas de las caras de cubo, prisma y pirámide.

* RECORTABLES

¡CUÁNTOS GUSANOS!



RECORRIDO 5

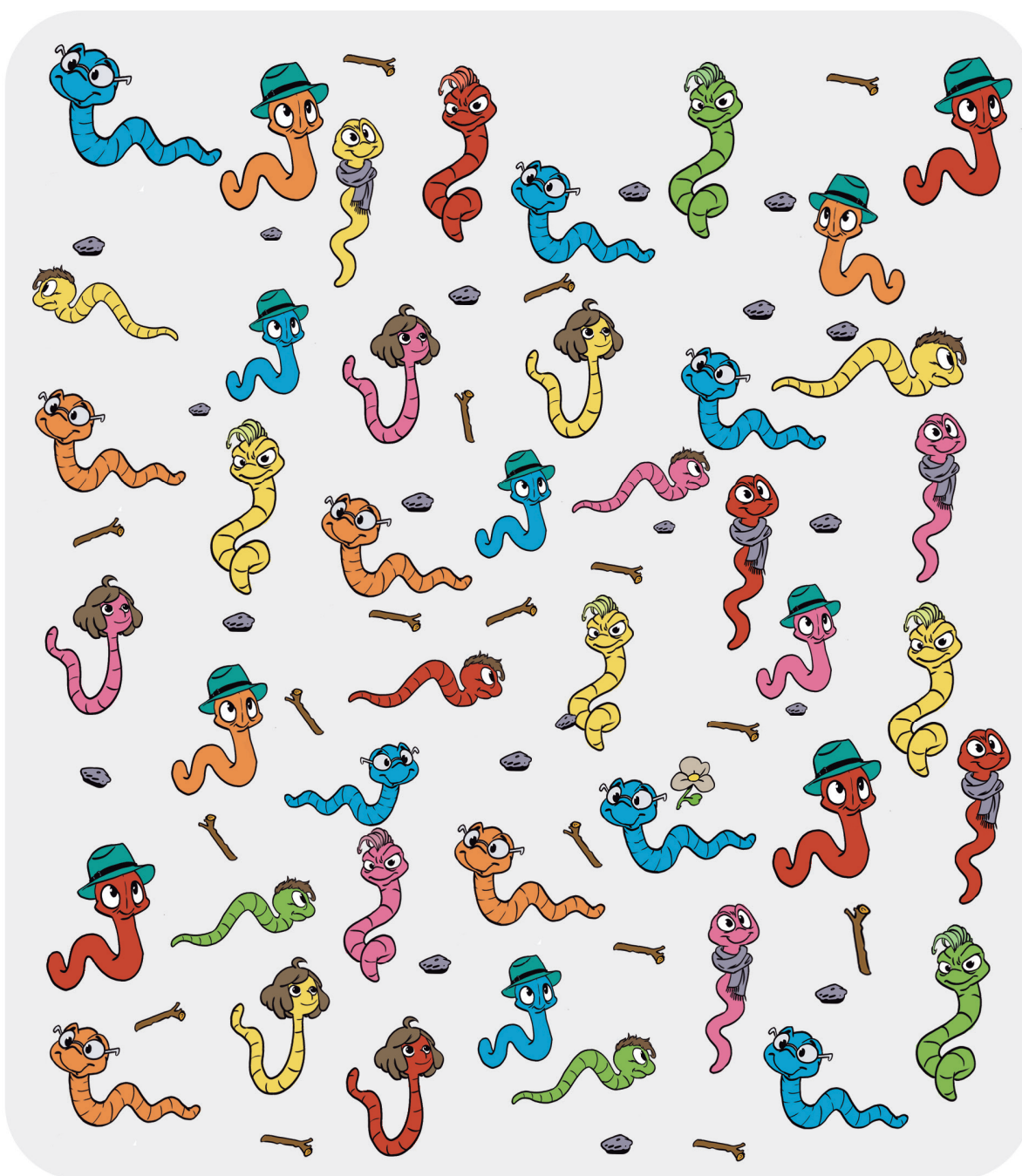
• ¿CUÁNTOS GUSANOS CON SOMBRERO HAY?

• ¿CUÁNTOS GUSANOS AMARILLOS HAY?

• LA CANTIDAD DE GUSANOS ROSAS Y VERDES, ¿ES LA MISMA CANTIDAD QUE LA DE GUSANOS CON SOMBRERO?

• SI SE VAN 3 GUSANOS CON LENTES, ¿CUÁNTOS GUSANOS CON LENTES QUEDAN?

¿ENCONTRARON LA FLOR?



UN NUEVO TABLERO PARA JUGAR

 PARA HACER ENTRE PARES

MATERIALES

- UN DADO Y DOS FICHAS.

- JUGAMOS POR TURNOS CON UN COMPAÑERO.
- CADA JUGADOR TIRA EL DADO Y AVANZA CON SU FICHA SEGÚN LO QUE INDICA EL NÚMERO DEL DADO.
- CUANDO UN JUGADOR CAE EN UNA CASILLA OCUPADA POR OTRO JUGADOR, SE QUEDA EN DICHA CASILLA Y EL COMPAÑERO RETROCEDE UNA CASILLA.
- SI CAE EN UNA CASILLA CON UN CARTEL, MUEVE SU FICHA SEGÚN LO INDIQUE ESTE.



MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUE HAY QUE TENER EN CUENTA PARA AVANZAR Y RETROCEDER EN EL TABLERO SIN EQUIVOCARSE?

 ESTOS TRES CHICOS SE EQUIVOCARON. ¿PODRÍAN AYUDARLOS Y DECIRLES CUÁL ES EL CASILLERO AL QUE DEBEN IR?

ESTOY EN LA CASILLA DEL 73. EN EL DADO SALIÓ 4. ¡LLEGUÉ AL 76!



DEBE IR AL _____

LLEGUÉ A LA CASILLA CON EL CARTEL QUE DICE "AVANZA HASTA EL NÚMERO QUE SIGUE A 58". ENTONCES, DEBO IR AL 60



DEBE IR AL _____

ESTOY EN EL 91 Y RETROCEDÍ 4 CASILLEROS. LLEGUÉ AL 88



DEBE IR AL _____



EN LA ESCUELA



UNAN LOS PROBLEMAS CON EL CÁLCULO QUE LES CORRESPONDE.

EN LA CARTUCHERA HAY 8 LÁPICES Y 3 LAPICERAS. ¿CUÁNTOS ÚTILES HAY EN LA CARTUCHERA?

EL PROFE NICO TIENE 8 CARTULINAS DE COLORES. USA 3 CARTULINAS PARA DECORAR EL AULA. ¿CUÁNTAS CARTULINAS LE QUEDARON?

EN LA SALA DE MAESTROS, HAY 8 SILLAS. SE LLEVAN 3 AL SALÓN DE ACTOS. ¿CUÁNTAS SILLAS QUEDARON?

EL AULA ESTÁ ADORNADA CON 8 BANDERINES DE FLORES Y 3 BANDERINES DE HOJAS. ¿CUÁNTOS BANDERINES TIENE EL AULA?

$$8 + 3$$

$$8 - 3$$



MOMENTO DE CONVERSAR

¿CÓMO SE DIERON CUENTA DE EN QUÉ PROBLEMAS PUEDEN USAR LA SUMA Y EN CUÁLES LA RESTA? HAGAN UNA LISTA DE IDEAS QUE LOS AYUDEN A DARSE CUENTA. ESCRIBAN ESAS IDEAS EN UN CARTEL PARA EL AULA CON AYUDA DEL DOCENTE.



RESUELVAN LOS SIGUIENTES PROBLEMAS. ESCRIBAN EL CÁLCULO Y LA RESPUESTA.

- LA SEÑO SABRINA TRAJÓ 5 PELOTAS AZULES Y 2 PELOTAS ROJAS PARA USAR EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA. ¿CUÁNTAS PELOTAS TRAJÓ EN TOTAL?

RESPUESTA: _____

- EN EL ACTO DE LA ESCUELA, SUBEN AL ESCENARIO 6 CHICOS PARA BAILAR. HAY 2 QUE BAJAN A BUSCAR UN SOMBRERO. ¿CUÁNTOS QUEDAN EN EL ESCENARIO?

RESPUESTA: _____

RAPIDITAS



EL DOCENTE NOS DA 3 MINUTOS PARA HACER ESTAS CUENTAS. TODOS DEBEMOS DEJAR DE HACER CUENTAS CUANDO EL DOCENTE AVISE QUE SE ACABÓ EL TIEMPO.

$5 + 5 =$

$32 + 1 =$

$7 + 7 =$

$6 + 4 =$

$3 + 3 =$

$23 - 1 =$

$18 - 1 =$

$32 - 1 =$

$2 + 2 =$

$16 + 1 =$

$6 + 6 =$

$8 + 2 =$



MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUÉ CUENTAS APARECIERON EN “RAPIDITAS”?
CONTROLAMOS LOS RESULTADOS ENTRE TODOS.
ESCRIBIMOS ALGUNAS CONCLUSIONES EN UN CARTEL.

LAS SUMAS Y RESTAS QUE APARECIERON EN “RAPIDITAS” SON:

- SUMAR 1.
- RESTAR 1.
- SUMAS QUE DAN 10.
- SUMAS DE IGUALES.

LAS SEGUIMOS PRACTICANDO PARA LA PRÓXIMA VEZ QUE HAGAMOS “RAPIDITAS”.
CONVIENE SABERLAS DE MEMORIA PARA HACERLAS RÁPIDO.



JUGAMOS A “CAMPEONATO 1, 2, 3, ¡YA!” PARA SEGUIR PRACTICANDO. RECUERDEN ANOTAR EN EL AFICHE DEL AULA EL PUNTAJE QUE OBTIENEN LOS EQUIPOS.



ALGUNAS MONEDAS Y BILLETES



MATERIALES

- BILLETES Y MONEDAS DE LAS PÁGINAS 145 Y 147 DE RECORTABLES.



PARA HACER ENTRE TODOS

OBSERVEN LAS MONEDAS Y BILLETES QUE RECORTARON DE AMBOS LADOS.

¿CONOCEN ALGUNAS DE LAS MONEDAS Y LOS BILLETES?

¿EN QUÉ SE PUEDEN FIJAR PARA SABER CUÁNTO VALEN?



TOMEN UNA MONEDA Y UN BILLETE DE CADA CLASE Y ORDENEN SOBRE EL BANCO DESDE LOS QUE TIENEN MÁS VALOR A LOS QUE TIENEN MENOS VALOR.



ESCRIBAN CUÁNTO DINERO HAY EN CADA CASO.



\$ _____



\$ _____



\$ _____



\$ _____



\$ _____



MOMENTO DE CONVERSAR

CONVERSAMOS CON EL DOCENTE SOBRE LAS MONEDAS Y LOS BILLETES Y RESPONDEMOS TODOS JUNTOS LAS PREGUNTAS Y LAS CONSIGNAS ANTERIORES.

EL KIOSQUITO DE PRIMERO



MATERIALES

- MONEDAS Y BILLETES DE LAS PÁGINAS 145 Y 147 DE RECORTABLES.
- UN SOBRE PARA GUARDAR LAS MONEDAS Y LOS BILLETES.
- ENVASES VARIOS COMO CAJAS DE SAQUITOS DE TÉ, DE YERBA, BOLSAS DE CAMELOS Y FRASCOS PLÁSTICOS COMO BOTELLAS DE JUGOS O GASEOSAS CON ETIQUETAS.

- PARA ARMAR EL KIOSQUITO, TRAEMOS DE CASA ENVASES, BOLSAS Y FRASCOS. TODOS LOS ENVASES PUEDEN SER ÚTILES Y DEBEN TENER SUS ETIQUETAS.
- EL DOCENTE NOS REPARTIRÁ ALGUNOS ENVASES POR GRUPOS PARA QUE VEAMOS SI TIENEN NÚMEROS Y PARA QUÉ SIRVEN.
- ENTRE TODOS HACEMOS ETIQUETAS CON ESTOS PRECIOS Y LOS COLOCAMOS EN ALGUNOS PRODUCTOS DEL “KIOSQUITO DE PRIMERO”. EN ESTE KIOSQUITO LOS PRECIOS PUEDEN NO SER VERDADEROS. POR ESO LE LLAMAMOS EL “KIOSQUITO DE PRIMERO” Y LO USAMOS PARA JUGAR.



- EL DOCENTE PIDE A ALGUNOS ALUMNOS QUE ELIJAN CADA UNO UN PRODUCTO PARA COMPRAR.
- OTRO ALUMNO SERÁ EL ENCARGADO DE VENDER LOS PRODUCTOS.
- LOS COMPRADORES LLEVAN EL SOBRE CON LAS MONEDAS Y BILLETES.



MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUÉ PRODUCTOS ELIGIERON PARA COMPRAR? ¿QUÉ MONEDAS Y BILLETES USARON PARA PAGAR? ¿ALGUNOS CHICOS ELIGIERON EL MISMO PRODUCTO? ¿LO PAGARON CON LAS MISMAS MONEDAS Y BILLETES?



ESCRIBAN EL PRECIO DE UN PRODUCTO QUE PUEDEN COMPRAR CADA UNO DE ESTOS CHICOS CON EL DINERO QUE LLEVAN.



PROBLEMAS CON DINERO

PUEDEN USAR LAS MONEDAS Y BILLETES RECORTADOS, DIBUJARLOS O USAR NÚMEROS

 JUAN LLEVA DOS MONEDAS DE \$5 Y QUIERE COMPRAR UN CHUPETÍN QUE VALE \$10. ¿PODRÁ COMPRARLO?


RESPUESTA: _____

 LA MAMÁ DE JULIÁN LE DIO UNA MONEDA DE \$10 Y UNA MONEDA DE \$1. ¿CUÁNTO DINERO TIENE JULIÁN?


RESPUESTA: _____

 ROMI VA A COMPRAR UN CHOCOLATE QUE CUESTA \$17. SI LLEVA DOS MONEDAS DE \$10, ¿LE ALCANZA?

RESPUESTA: _____

 EN ESTAS ALCANCIAS LULI PONE MONEDAS Y BILLETES PARA JUGAR AL KIOSQUITO. DIBUJEN LAS MONEDAS Y LOS BILLETES QUE HAY EN CADA ALCANCÍA. ENCUENTREN DOS FORMAS DIFERENTES PARA CADA ALCANCÍA.


	PRIMERA FORMA	SEGUNDA FORMA

	PRIMERA FORMA	SEGUNDA FORMA

CUENTAS PARA HACER CON LA MENTE

JUANA, FER, LILI Y CALI JUEGAN CON EL CUADRO DE NÚMEROS. CADA VEZ QUE TIRAN EL DADO, AVANZAN TANTOS CASILLEROS COMO DICE EL DADO. ESCRIBAN QUÉ CUENTA PODEMOS HACER PARA RESOLVER CADA PROBLEMA. ¿A QUÉ NÚMERO LLEGÓ CADA CHICO?

PUEDEN TENER EL CUADRO DE NÚMEROS PARA RESOLVER ESTOS PROBLEMAS

 JUANA ESTÁ EN EL 20 Y SACÓ 4 EN EL DADO _____

 FER ESTÁ EN EL 60 Y SACÓ 2 EN EL DADO _____


 LILI ESTÁ EN EL 30 Y SACÓ 6 EN EL DADO _____

 CALI ESTÁ EN EL 80 Y SACÓ 3 EN EL DADO _____



MOMENTO DE CONVERSAR

COMPARTAN LOS RESULTADOS Y LAS CUENTAS QUE ESCRIBIERON. ¿CÓMO LAS RESOLVIERON? ¿PODEMOS RESOLVER ESTAS CUENTAS RÁPIDO, SIN CONTAR EN EL CUADRO DE NÚMEROS?

 INVENTEN TRES CUENTAS CON LOS "DIECES" Y LOS "UNOS". ESCRIBAN LAS CUENTAS DEBAJO. LUEGO, COMPARTAN LO QUE HICIERON Y ANOTEN LAS CUENTAS EN UN CARTEL PARA EL AULA.

LAS SUMAS DE "DIECES" MÁS "UNOS" SE PUEDEN RESOLVER CONTANDO EN EL CUADRO DE NÚMEROS. LAS PODEMOS HACER MÁS RÁPIDO SI ESCUCHAMOS EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS QUE SE SUMAN. POR EJEMPLO, TREINTA MÁS OCHO ES IGUAL A TREINTA Y OCHO.

 UNAN CADA SUMA CON SU RESULTADO.

$$50 + 7 = 75$$

$$60 + 4 = 47$$

$$40 + 7 = 64$$

$$70 + 5 = 57$$



MÁS COMPRAS EN EL KIOSQUITO

PARA JUGAR AL KIOSQUITO, LOS CHICOS LLEVARON BOLSITAS CON LAS QUE SE PREPARAN LAS "SORPRESITAS" DE LOS CUMPLEAÑOS.



¿CUÁNTO GASTA CADA UNO? ESCRIBAN LA CUENTA EN CADA PROBLEMA. PUEDEN RESOLVERLAS USANDO BILLETES, MONEDAS, EL CUADRO DE NÚMEROS O HACERLAS "RAPIDITO".

 KUME COMPRA UN BARCO Y UNA FLAUTA.

RESPUESTA: _____

 LUCI COMPRA UN AUTO Y UN ANILLO.

RESPUESTA: _____

 ANDI COMPRA UNA MUÑECA Y UN PARAGÜITAS.

RESPUESTA: _____


 PAO COMPRA UN AUTO Y UNA FLAUTA.

RESPUESTA: _____



MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUÉ CUENTAS USARON EN LOS PROBLEMAS? ¿LAS PUDIERON HACER "RAPIDITO"?

 VOLVEMOS A JUGAR A "CAMPEONATO 1, 2, 3, ¡YAI!" CON LOS CÁLCULOS DE IGUALES, SUMAR 1, RESTAR 1, SUMAS QUE DAN 10 Y SUMAS DE "DIECES" MÁS "UNOS".

UN TABLERO CON INSECTOS



PARA HACER ENTRE PARES

EN ESTE TABLERO, SI LA FICHA CAE EN UN CASILLERO CON INSECTOS, EL JUGADOR TIENE QUE VOLVER PARA ATRÁS. PINTEN EL CASILLERO DONDE DEBE VOLVER CADA FICHA.



MOMENTO DE CONVERSAR

¿EN QUÉ TERMINAN LOS NÚMEROS DONDE CADA FICHA DEBÍA VOLVER? ¿QUÉ CUENTAS PODEMOS ESCRIBIR PARA ENCONTRAR ESE NÚMERO? ¿CÓMO LAS PODEMOS RESOLVER?



ESCRIBAN LA CUENTA PARA LA FICHA ROJA _____



ESCRIBAN LA CUENTA PARA LA FICHA AZUL _____



ESCRIBAN LA CUENTA PARA LA FICHA AMARILLA _____



ESCRIBAN LA CUENTA PARA LA FICHA VERDE _____

PARA RESOLVER LAS CUENTAS, PODEMOS CONTAR PARA ATRÁS NOMBRANDO LOS NÚMEROS O USANDO EL CUADRO DE NÚMEROS.

SI ESCUCHAMOS CÓMO SE LEE EL NÚMERO, LAS PODEMOS HACER RÁPIDO. POR EJEMPLO, CUARENTA Y CINCO MENOS CINCO ES CUARENTA.



RESUELVAN COMO PREFIERAN. INTENTEN HACERLAS RÁPIDO.

$$89 - 9 =$$

$$48 - 8 =$$

$$76 - 6 =$$

$$82 - 2 =$$





MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUÉ APRENDIMOS?

- * LUEGO DE LA ACTIVIDAD “EN LA ESCUELA”, ESCRIBIMOS UN CARTEL PARA EL AULA. REVISAMOS ESAS IDEAS CON AYUDA DEL DOCENTE.
- * ¿CÓMO NOS DAMOS CUENTA DE SI EN UN PROBLEMA USAMOS LA SUMA?
- * ¿CÓMO NOS DAMOS CUENTA DE SI EN UN PROBLEMA USAMOS LA RESTA?
- * AGREGUEN AL CARTEL OTRAS IDEAS QUE HAYAN APARECIDO.
- * VOLVEMOS A MIRAR LAS ACTIVIDADES “EL KIOSQUITO DE PRIMERO” Y “PROBLEMAS CON DINERO”. RECORDAMOS CUÁLES SON LOS BILLETES Y LAS MONEDAS QUE USAMOS. DAMOS EJEMPLOS PARA FORMAR **\$20** Y PARA FORMAR **\$58**.
- * EN LAS ACTIVIDADES “CUENTAS PARA HACER CON LA MENTE” Y “UN TABLERO CON INSECTOS”, APRENDIMOS CÓMO HACER NUEVOS CÁLCULOS DE SUMA Y RESTA. DAMOS EJEMPLOS DE ALGUNOS CÁLCULOS QUE APRENDIMOS ALLÍ.



MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUÉ NOS GUSTÓ APRENDER?

- * ¿QUÉ JUEGO LES GUSTÓ MÁS DE “RECORRIDO 5”? ¿QUÉ APRENDIERON EN ESE JUEGO?





FICHAS RECORRIDO 5

FICHA 1

★ ESTOS CHICOS JUGARON EN UN TABLERO DE NÚMEROS. ¿ES CIERTO LO QUE DICEN? SI SE EQUIVOCARON, ESCRIBAN EL NÚMERO CORRECTO.

ESTABA EN EL 67, AVANCÉ 5 CASILLEROS Y LLEGUÉ AL 71

SI
NO



ESTABA EN EL 54, RETROCEDÍ 3 CASILLEROS Y LLEGUÉ AL 51

SI
NO

★ ESCRIBAN DEBAJO DE CADA PROBLEMA LA CUENTA QUE LO RESUELVE.

UNOS AMIGOS TIENEN 5 AUTITOS Y 4 MOTOS PARA JUGAR. ¿CUÁNTOS VEHÍCULOS TIENEN?

RESPUESTA: _____

LUISINA JUEGA A LOS BOLOS. HAY 5 BOLOS PARADOS Y TIRA 4. ¿CUÁNTOS BOLOS QUEDAN PARADOS?

RESPUESTA: _____

FICHA 2

★ ANA PREPARA LA BILLETERA PARA JUGAR AL "KIOSQUITO DE PRIMERO". TIENE MONEDAS DE \$1, DE \$2, DE \$5 Y BILLETES DE \$10. BUSQUEN DOS FORMAS DE PONER EN LA BILLETERA DE ANA \$27.

PRIMERA FORMA

SEGUNDA FORMA



LAS HUELLAS DE RECORRIDO 5



PARA HACER SOLOS CON LO QUE APRENDIMOS



SIMÓN, TAMI Y UMI JUEGAN EN ESTE TABLERO. CADA VEZ QUE TIRAN EL DADO, AVANZAN TANTOS CASILLEROS COMO LES INDICA EL DADO. ESCRIBAN EN EL TABLERO LOS NÚMEROS DONDE DEBEN PONER LAS FICHAS.

- SIMÓN JUEGA CON LA FICHA ROJA Y SACÓ 4 EN EL DADO.
- UMI JUEGA CON LA FICHA VERDE Y SACÓ 3 EN EL DADO.
- TAMI JUEGA CON LA FICHA AZUL Y SACÓ 6 EN EL DADO.

60	61	62			65		
76		74		72	71		
77							
		80	81		83		
		90	89				86



ENCUENTREN DOS FORMAS PARA PAGAR \$25 USANDO LAS MONEDAS Y BILLETES QUE QUIERAN.

PRIMERA FORMA	SEGUNDA FORMA



CUANDO ANA VA A COMPRAR, ENCUENTRA UNA GOLOSINA QUE CUESTA \$16. ¿LE ALCANZA CON UN BILLETE DE \$10 Y UNA MONEDA DE \$5 PARA COMPRARLA?

RESPUESTA: _____



RESUELVAN LOS SIGUIENTES PROBLEMAS. ESCRIBAN LA CUENTA Y LA RESPUESTA.

LEO Y FAUSTO JUEGAN CON DINERO. LEO COMPRA UNA FIGURITA QUE CUESTA \$80 Y OTRA QUE CUESTA \$6. ¿CUÁNTO GASTÓ?

RESPUESTA: _____

FAUSTO COMPRA 16 FIGURITAS Y REGALA 6. ¿CUÁNTAS LE QUEDAN?

RESPUESTA: _____



RESUELVAN ESTAS CUENTAS.

$45 - 5 =$

$30 + 7 =$

$18 - 8 =$

$80 + 9 =$

$76 - 6 =$

$60 + 4 =$

