



MATEMÁTICA: SECUENCIA DIDÁCTICA 1

DÍA 1:

ACTIVIDAD GRUPAL; Juego Actividad 1 del cuadernillo

Recursos: cartas, fotocopias, cuadro en cartulina para pegar en la pared, fibrones, ficha didáctica.

- **Material:** mazos de cartas con dígitos del 1 al 9.
- **Cantidad de participantes:** la clase se dividirá en parejas y a cada una se le dará un mazo de cartas.
- **Reglas del juego**
Puestas boca abajo, cada participante extrae dos cartas. El que saque la mayor suma de sus puntos, gana la partida.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Con ayuda de las cartas, completá la tabla:

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

2. Anotá las sumas que dan por resultado 10.

10	

10	

¡PARA RECORDAR!

3. Pintá, en el cuadro, las sumas "fáciles".

Colocar la tabla de doble entrada de cartulina en el pizarrón.

Anotar los resultados de las sumas en la tabla de cartulina, en el pizarrón, con un color para los de un dígito y otro color para los de dos dígitos.

Puesta en común (en forma oral)

Pegar el cuadro de sumas en la pared del aula.

DÍA 2:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. ¿Qué cálculos permiten resolver los problemas?

Señalá los cálculos que pueden servir para resolver cada problema.

En un estante del armario hay 5 diccionarios y 4 enciclopedias.
¿Cuántos libros hay en total?

$5 + 4$

$5 - 4$

$4 + 5$

Los chicos de 1.º A tienen en la biblioteca del aula 10 libros de cuentos y 5 libros de poesías. ¿Cuántos libros tienen?

$10 - 5$

$5 + 10$

$10 + 5$

Los chicos de 1.º B tenían 13 libros en su biblioteca. Recibieron una donación de 12 libros. ¿Cuántos tienen ahora?

$12 + 13$

$13 - 12$

$13 + 12$

Este año los nenes de 1.º C están leyendo los libros de una colección que tiene 16 libros. Les quedan 6 libros por leer. ¿Cuántos leyeron?

$16 + 6$

$6 + 16$

$16 - 6$

Los nenes de 1.º A van a visitar una exposición de cuadros. Hay 34 cuadros. Ya miraron 14. ¿Cuántos les falta mirar?

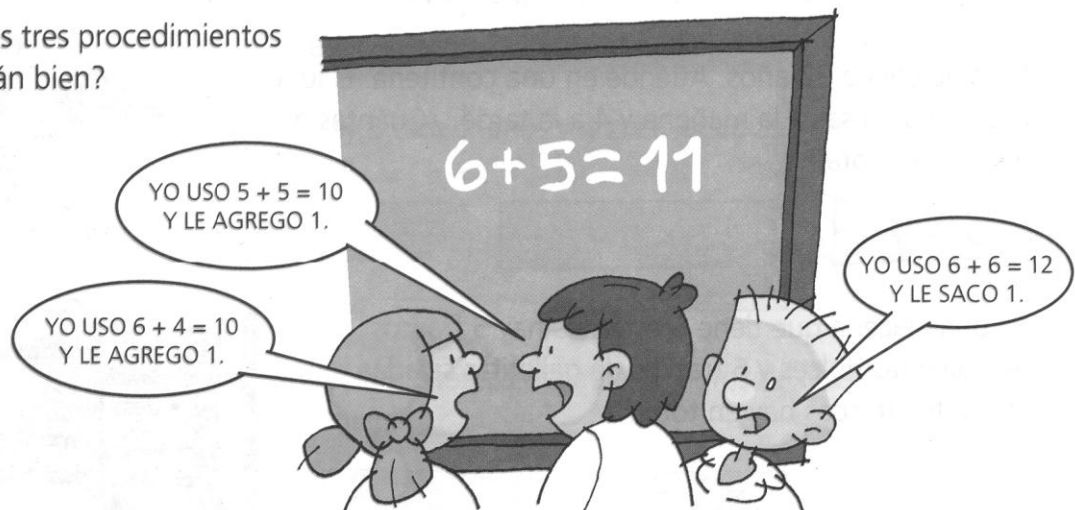
$34 + 14$

$14 + 34$

$34 - 14$

2. "Saber un cálculo sirve para resolver otros:

¿Los tres procedimientos están bien?



Usando estas sumas se pueden resolver todos los cálculos del cuadro. Completá el cuadro con el resultado y con el cálculo que te ayudó en cada caso.

$3 + 7 = 10$

$4 + 6 = 10$

$6 + 6 = 12$

$5 + 5 = 10$

$8 + 2 = 10$

3. Completá el cuadro con el resultado y con el cálculo que te ayudó en cada caso:

CÁLCULO	RESULTADO	CÁLCULOS QUE SIRVEN
$6 + 5 =$		
$4 + 7 =$		
$7 + 6 =$		
$6 + 8 =$		
$10 - 5 =$		
$3 + 8 =$		
$8 + 4 =$		

Preguntas de reflexión

¿Todos usaron los mismos cálculos para resolver otro?

4. Actividad 7 del cuadernillo:

- ✓ Utilizando el cuadro de la clase anterior ¿cuáles de estas cuentas puedes resolver con tu compañero?
- ✓ Uní las cuentas con los resultados.

Preguntas de reflexión

¿Cómo resolvemos las cuentas que no son sumas?

¿Está el número 12 en el cuadro? ¿Dónde? ¿Usando qué números puede obtenerse? ¿Puedes relacionarlo con alguna de las cuentas que resolvimos hoy?

5. Actividad 8 del cuadernillo:

- ✓ Ayudándote con el cuadro, si es posible, resuelve la siguiente actividad.

Preguntas de reflexión

¿Cuáles cuentas pudiste resolver? ¿Cómo lo hiciste? ¿Cuáles no? ¿Cómo lo harías?

DÍA 3:

ACTIVIDAD GRUPAL; Actividad 1 de la secuencia “El Castillo” del Cuaderno para el aula 1.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL;

1. En el salón de actos de la escuela hay lugar para 100 personas. En la primera fila hay 9, y en las siguientes filas hay lugar para 10 sillas en cada una y atrás de todo esta sólo la número 100.

La directora de la escuela da un número de asiento a los niños y las niñas para la fiesta. Algunas sillas están rotas y borra los números para no entregarlos.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14		16	17	18	19
20	21	22	23	24		26	27	28	29
30	31	32	33	34		36	37	38	39
40		42	43		45	46	47	48	49
50		52	53		55	56		58	59
60	61	62	63		65	66		68	69
70		72	73		75	76		78	79
80	81	82	83		85	86		88	89
90	91	92	93		95	96	97	98	99
100									

Escribí los números de sillas que se reserva, en los casilleros vacíos.

2. Anotá los números de las sillas en los que podría estar sentado cada uno de los chicos, según las pistas dadas.

Matías está en la columna del 44	40	47	84	43	64	
Lorena está en la columna del 76	79	26	71	78	96	
Luis está en la columna del 25 y es más chico que 59	29	55	46	85	75	
No está en la columna de los 70	65	90	89	60	20	
No está en la columna de los 9 y es mas chico que 67.	69	19	55	59	47	

3. Pintá los números MAL puestos de los sectores que la directora entregó a dos maestros. El número marcado, está BIEN colocado.

10		12	13	
20				24
25				
		42		
				27

	36	37		
	46		84	
55				59
60		63		
				99

DÍA 4:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. La directora decidió sacar la silla número 100 y agregó otra con el número 0 en la primera fila. Escribí en los casilleros pintados, el número de silla que le corresponde.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									

2. Ahora la directora pide a las maestras que le ayuden a ubicar a los alumnos en la silla que le corresponde a cada uno. Para ello les reparte porciones de tablas como las que se muestran. Completá los casilleros pintados con los números que les correspondan.

	55			

	34			

		67		

ACTIVIDAD GRUPAL: Juego "Adivino el número"

Material: Un cuadro de números para cada jugador.

Reglas: En grupos de 4 integrantes, por turno, uno de ellos elige un número y no se lo dice a nadie. Los demás le hacen preguntas que se respondan solamente con SÍ o NO, hasta que alguno adivina. Gana el que más veces adivinó.

Preguntas de reflexión

- ¿Cómo se dieron cuenta de los números que debían pensar?
- ¿Qué es lo que cambian los números de una misma columna?
- ¿Cómo podrían explicárselo a un compañero que no pudo adivinar?

DÍA 5:

ACTIVIDAD GRUPAL: Juego “Carrera en el cuadro de números” (*Hacer Matemática 2* pág. 44 de Irma Saiz, Ed. Estrada)

Materiales por equipo: Una moneda o un dado con los números 1 y 2 solamente.

Dos fichas de distinto color.

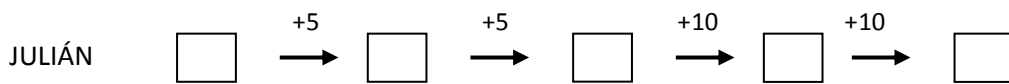
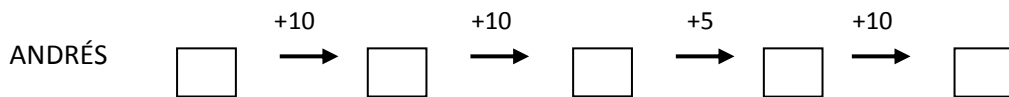
Un cuadro de números del 0 al 99 de tamaño suficiente como para colocar las fichas en sus casilleros.

Reglas:

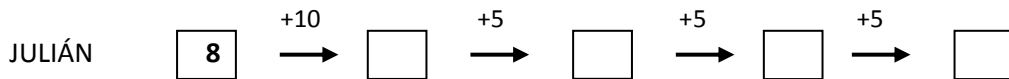
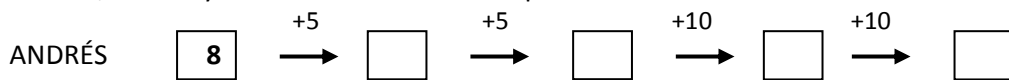
- Se juega en pareja. El cero es la salida.
- Cada jugador tira la moneda (o dado); Si sale *cara* (1), avanza 10 casilleros, si sale *seca* (2), avanza 5 casilleros.
- Gana el primero que sale del cuadro de números.
- Para otros partidos, pueden decidir otro casillero de salida, entre el 0 y el 9.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Saliendo del 0, estos son los 4 primeros tiros de cada jugador. Anotá en qué casillero caerán después de cada tiro:



2. Esta vez, Andrés y Julián salieron del 8. Completá los casilleros:



3. Ana jugó a la carrera en el cuadro de números saliendo desde el 4. Estos son los casilleros en que fue cayendo.

Anotá, entre casillero y casillero, si el salto fue +10 o +5.



4. Sumar y restar 10 es fácil con la ayuda del cuadro de números. Discutan en el equipo si, sabiendo de qué número salen, pueden determinar, sin contar, a qué número llegarán sumándole 10. Escriban sus conclusiones.

.....

¿Y restándole 10?

.....

5. Completá el cuadro de números escribiendo en los casillero que corresponda, el resultado de las siguientes sumas en rojo y restas en verde:

6 +10=	26 - 10=
16+10=	46 - 10=
26+10=	54 - 10=
36+10=	78 - 10=
75+10=	87 - 10=
89+10=	93 - 10 =

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									

6. Don Carmelo hace todos los lunes una rebaja en sus productos de \$10. Por ejemplo si una bolsa de chupetines cuesta \$15, él la cobra a \$5.

Completá la tabla con los precios

Sin rebajar	Con la rebaja
\$35	
\$76	
	\$89
	\$23
\$12	
	\$47

Preguntas de reflexión

¿Qué cambia en el número cuando sumo 10, que cambia cuando saco 10?


¿Cómo quedaría el cuadro si, saliendo del 3, marcás los números de 20 en 20? ¿de 30 en 30? ¿de 40 en 40?

DÍA 6:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. "Sumo o Resto"

¿SUMO O RESTO?

 *ESCRIBÍ LOS CÁLCULOS DE ESTOS RECORRIDOS.*



UNO COMO EJEMPLO

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59

$13 + 20 + 1$

30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79

50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

2. "Más Recorridos"

Inventá dos recorridos. Marcá los caminos y luego escribí los cálculos que te permitan ir de un número a otro en cada caso.

0	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	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79

A)
.....

B)
.....

3. Escribí la suma más corta para llegar del 14 al 67:

.....

4. Escribí dos sumas más largas para llegar del 14 al 67:

.....

5. Con ayuda del cuadro, escribí los resultados de:
- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 25 + 10 = | 12 + 50 = | 10 + 22 = |
| 32 + 20 = | 41 + 10 = | 20 + 15 = |
| 16 + 30 = | 67 + 20 = | 30 + 63 = |

DÍA 7:

ACTIVIDAD GRUPAL; Juego “Dados y restas”

Materiales: Un dado por pareja.

Tablas como la siguiente y lápiz.

	1ª TIRO	2º TIRO	RESULTADO	GANÓ
VUELTA 1				
VUELTA 2				
VUELTA 3				

Reglas: Se juega en parejas. En su turno, cada jugador tira el dado 2 veces seguidas. Cada punto del primer tiro vale 10, y cada uno del segundo tiro vale 1.

En una tabla cada uno anota sus puntajes y el resultado; que se obtiene restando a lo que vale el primer tiro, lo que vale el segundo tiro. Por ejemplo, si sale y después , se resta 30 – 4.

En cada vuelta gana el que queda con el número más chico.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Esta es la tabla que está llenando Nicolás, pero hay algunos errores en los resultados. Tachalos y escribí lo correcto:

	1ª TIRO	2º TIRO	RESULTADO	GANÓ
VUELTA 1	60	6	44	
VUELTA 2	30	1	29	
VUELTA 3	50	4	46	
VUELTA 4	40	3	38	

2. En esta tabla se pueden anotar todas las restas que aparecen en el juego. Completá la columna del 3:

-	1	2	3	4	5	6
10						
20						
30						
40						
50						
60						

3. Mirando la tabla, respondé:
- ¿Cómo terminan todos los números de esa columna?
 - Sin hacer las restas, ¿en qué cifra terminan los números de la columna del 4?
4. Estos son los resultados de restas del cuadro. Para cada uno, completá con los números que corresponda:
- 28 = - 49 = - 54 = -

DÍA 8:

ACTIVIDAD GRUPAL; Lotería “Vale 10”

Materiales: Papel y lápiz.

Dos dados. Ficha suficientes para completar los cartones.

Un cartón de lotería con los números del 20 al 120 para cada alumno (20, 30, 40, 50, etc.)

Reglas: Se agrupan de a 4 o 6 alumnos (cada grupo recibe los materiales)

Por turno, cada jugador arroja los dados, registra lo que sale, suma los valores y dice la suma, teniendo en cuenta que cada punto del dado vale 10.

Los jugadores que tienen en su cartón el número correspondiente, ponen una ficha. Gana el que cubre primero todos los números de su cartón.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Con ayuda de tus cálculos, completá la tabla:

+	10	20	30	40	50	60	70	80	90
10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									

Preguntas de reflexión

¿Cuáles cuentas pudiste resolver fácil? ¿Cómo lo hiciste? ¿Cuáles no? ¿Cómo lo harías?
 ¿Cómo se dieron cuenta de los números que debían pensar?

2. Anota las sumas que dan por resultado 100.

100	

100	



3. Pinta, en el cuadro, las sumas “fáciles”.
4. Con la ayuda de la tabla y algunos billetes y monedas, resolvé los problemas de Margarita:
 - a) Margarita teje bufandas y gorros para vender. Esta semana ganó \$ 40 por las bufandas y \$ 50 por los gorros. ¿Cuánto dinero ganó?
 - b) Margarita fue a comprar más lana para seguir tejiendo. Gastó \$ 60 y pagó con \$ 100. ¿Cuánto la dieron de vuelto?
 - c) Con el dinero que gana, va a comprar un telar nuevo que cuesta \$ 100. Ya tiene \$ 30. ¿Cuánto le falta juntar?
 - d) Un cliente le debía \$ 40. Le pagó con \$ 15. ¿Cuánto le debe todavía?
 - e) Un cliente le debía \$ 10. Le encargó otra bufanda que cuesta \$ 20. ¿Cuánto le debe ahora?

DÍA 9:

ACTIVIDAD GRUPAL; Juego “Descartar 100” del Cuaderno para el aula 2 (pág. 92)

Etapas: Luego de deshacerse de todas las parejas, el jugador que empieza le ofrece las cartas que le quedan (sin que se vean los números) al jugador de la derecha, éste “roba” una. Si puede formar 100, descarta, para después ofrecer sus cartas al de su derecha; hasta que un jugador se queda sin cartas:
EL GANADOR.

Etapas: Como en el texto original, anticipando la carta necesaria para sumar 100.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Escribí el número que necesita Julián para formar 100:

85	
----	--

60	20	
----	----	--

50	45	
----	----	--

2. Anotá cuatro maneras de armar 100 con tres cartas:

.....

3. Anotá cuatro maneras de armar 100 con cuatro cartas:

.....

DÍA 10:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Resuelve, sin hacer la cuenta, los siguientes cálculos. El primero de cada cartel sirve de ayuda para resolver los demás.

20+80 =
21 + 79 =
22 + 78 =
19 + 81 =
18 + 82 =

50+70 =
52 + 73 =
55 + 75 =
55 + 76 =
56 + 78 =

40+..... = 100
41 + = 100
42 + = 100
39 + = 100
38 + = 100

100-30 =
100 - 29 =
100 - 28 =
100 - 31 =
100 - 32 =

100-..... = 10
100 - = 9
100 - = 8
100 - = 11
100 - = 12

90-40 =
93 - 43 =
95 - 41 =
90 - 39 =
90 - 43 =

Preguntas de reflexión

¿Cuáles cuentas pudiste resolver fácil? ¿Cómo lo hiciste? ¿Cuáles no? ¿Cómo lo harías?
¿Cómo se dieron cuenta de los números que debían pensar?

DÍA 11:

ACTIVIDAD GRUPAL: Actividad 1 de la secuencia "El Cajero" del Cuaderno para el aula 2 (material en el anexo)

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Para cada cartón escribí el pedido que le podés hacer al cajero:

86	
65	
120	

2. Daiana y Sofía jugaron al cajero, dibujá las monedas, y los billetes que recibieron y calculá el total para saber quién ganó:

28	
65	
	DAIANA

46	
55	
	SOFÍA

GANÓ:

3. Indicá, para cada cartón, la cantidad de billetes y de monedas que se piden en el juego del cajero:

	\$ 100	\$ 10	\$ 1
94			
152			
38			

4. Resuelve y anota tu respuesta:

José, el quiosquero, junta monedas de \$1 en paquetes de 10 monedas para poder contar mejor el dinero.

a) Ayer contó 4 paquetes como muestra el dibujo. ¿Cuántas monedas de \$1 tenía?



Preguntas de reflexión

¿Cómo contaron?

¿Alguien contó de manera diferente?

¿Hay alguna forma de contar más rápido?

b) Hoy contó 3 paquetes. ¿Cuántas monedas tiene? Dibuja las monedas en paquetes de 10.

c) ¿Cuántas monedas necesita para armar 6 paquetes?

d) Para mañana ya armó 5 paquetes y tienen 6 monedas sueltas. ¿Cuántas monedas de \$1 tiene?

DÍA 12:

ACTIVIDAD GRUPAL; Actividad 3 de la secuencia “El Cajero” del Cuaderno para el aula 2,

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. En cada caso, responde:

Matías expresó el 64 de la siguiente forma:

$64 = 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 4$ ¿es correcta?

Estela lo hizo de la siguiente forma:

$64 = 20 + 20 + 20 + 2 + 2$ ¿es correcta?

Lucía lo hizo de la siguiente forma:

$64 = 60 + 4$ ¿es correcta?

¿Qué forma te resulta más simple?

2. **Marcos** expresó el 128 de la siguiente forma:

$128 = 100 + 10 + 10 + 5 + 2 + 1$ ¿es correcta?

Elena lo hizo de la siguiente forma:

$128 = 50 + 50 + 20 + 5 + 3$ ¿es correcta?

Luz lo hizo de la siguiente forma:


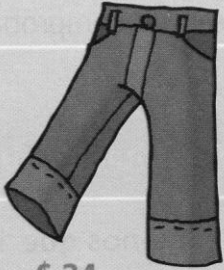
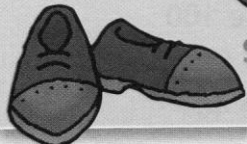
$128 = 100 + 20 + 8$ ¿es correcta?

¿Qué forma te resulta más simple?

DÍA 13:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Hoy Matías fue de compras. Aquí está lo que compró y cómo lo pagó. Revisá si pagó bien en cada caso. Si hay algún error, tachando o dibujando lo que haga falta:

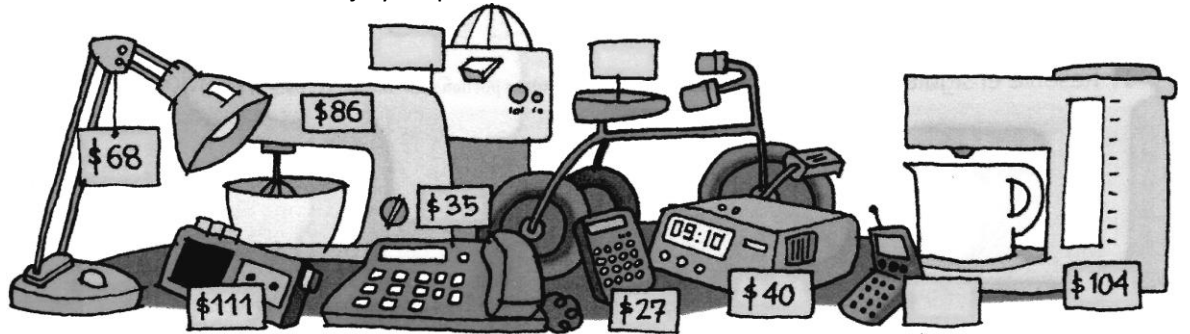
Gastó	Pagó
 \$ 35	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> \$ 20 \$ 20 \$ 5 \$ 5 \$ 5 \$ 5 </div>
 \$ 69	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> \$ 2 \$ 1 \$ 1 \$ 20 \$ 20 \$ 20 \$ 5 </div>
 \$ 24	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 20 \$ 10 </div>

2. Lucas tiene ahorrado \$ 43. ¿Qué billetes y monedas puede tener? Escribí dos maneras diferentes.



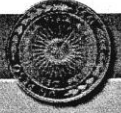
.....

.....

3. Lee los números del dibujo y responde:



- a) ¿Cuántos billetes de \$ 100 y de \$ 10 y cuántas monedas de \$ 1 necesitan para pagar cada producto?

Producto			
Calculadora \$ 27			
Teléfono \$ 35			
Grabador \$ 111			
Lámpara de escritorio \$ 68			
Batidora \$ 86			
Cafetera \$ 104			

- b) ¿Cuál es el precio de cada uno de estos productos?

Producto	Precio
Celular	\$ 10 \$ 10 \$ 10 \$ 10 \$ 10 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1
Juguera	\$ 10 \$ 10 \$ 10 \$ 10 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1
Triciclo	\$ 100 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1

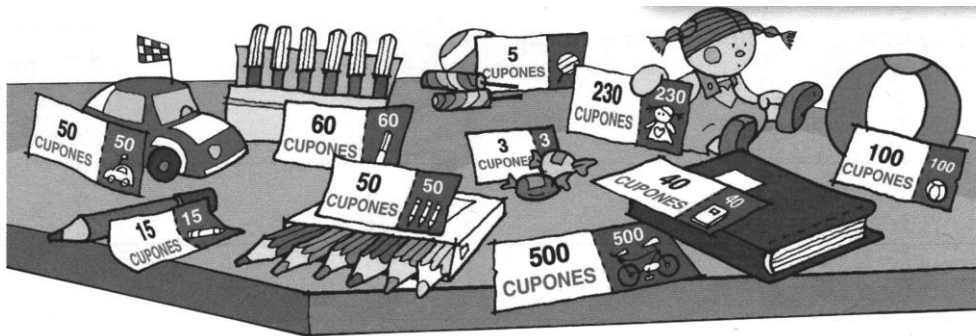
Preguntas de reflexión

¿Cómo se puede hacer para saber rápido cuánto dinero hay, si se utilizan solo billetes de \$ 100 y de \$ 10, y monedas de \$ 1?

DÍA 14:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

- Unos chicos juntan cupones para canjear por premios. Anotá qué cálculo hacen para resolver cada problema:



- Juan quiere lápices de colores. Tiene 70 cupones. ¿Cuántos le sobran?
- Diego quiere un auto. Ya tiene 17 cupones. ¿Cuánto le falta?
- Maxi quiere llevarse golosinas. Tiene 20 cupones. ¿Qué golosinas puede elegir? ...
- Malena tiene 42 cupones y Dana tiene 62. ¿Les alcanza, para llevarse juntas, la pelota?
- Verónica quiere saber cuántos cupones tendría que juntar para llevarse la bicicleta y la muñeca. Dice que necesita más de mil. ¿Tiene razón?
- A Felipe le encanta dibujar. Quiere un cuaderno, un lápiz y una caja de lápices de colores. ¿Cuántos cupones tiene que juntar?

Preguntas de reflexión

¿Qué diferentes cálculos se pueden usar para cada problema?

En algunos hay que sumar varios números. ¿se puede sumar en diferente orden?

DÍA 15:

ACTIVIDAD GRUPAL; Juego “EL Emboque”

Materiales: 3 cajas de zapatos rotuladas con los valores **100, 10 y 1**, por equipo.

15 tapitas de gaseosa por equipo.

Tablas como la siguiente y lápiz.

	GRUPO 1	GRUPO 2
VUELTA 1		
VUELTA 2		
VUELTA 3		
Puntaje total		

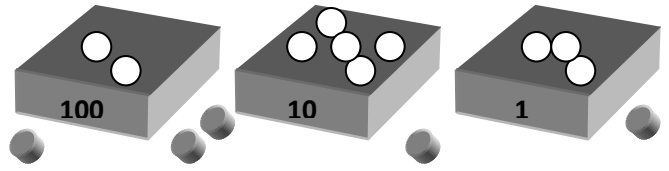
Reglas: Se agrupan de a 3 alumnos. Se juega en equipos de 2 grupos (cada equipo recibe los materiales). Cada grupo tiene 15 tiros, por vuelta, para embocar en las cajas. Al finalizar se cuentan los puntos, cada

tapita vale tantos puntos como indica la caja en donde cayó. Gana el grupo que logró la mayor cantidad de puntos después de tres vueltas.

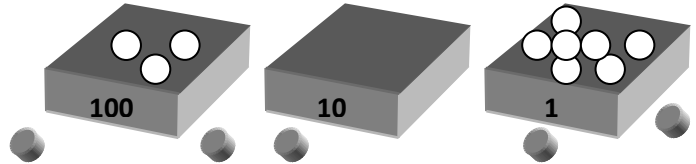
ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Averiguá qué puntaje sacó:

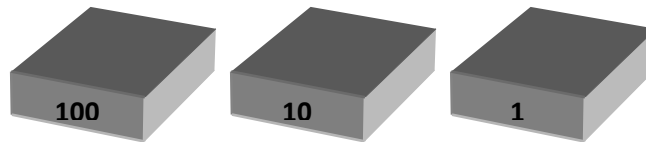
a) El grupo de Florencia sacó puntos



b) El grupo de Camila sacó puntos



2. El grupo de Carolina sacó 460 puntos. Dibujá dónde habrán caído todas las tapitas.



3. Esta es una tabla inventada por un grupo de chicos para sacar las cuentas. En algunos casilleros están dibujadas las tapitas como quedaron. Completala:

100	10	1	SUMA	TOTAL
●●●	●●●●●	●●		
●●●●●		●●●●		
			$700 + 10 + 2$	
				550
	●●●	●●●	$400 + \dots + \dots$	

4. Anotá los puntajes que se les borraron a los chicos del equipo de Santiago:

$800 + 40 + 9 = \dots\dots\dots$ $300 + 70 = \dots\dots\dots$ $\dots\dots + \dots\dots + \dots\dots = 592$
 $\dots\dots + \dots\dots + \dots\dots = 635$ $700 + 5 = \dots\dots\dots$

DÍA 16:

ACTIVIDAD GRUPAL: Actividad 1 de la secuencia “El Castillo” del Cuaderno para el aula 1, con el siguiente cuadro:

0	10	20	30	40		60	70	80	90
100	110	120	130	140		160	170	180	190
200	210	220	230	240		260	270	280	290
300	310	320	330	340		360	370	380	390
400		420	430		450	460	470	480	490
500		520	530		550	560		580	590
600	610	620	630		650	660		680	690
700		720	730		750	760		780	790
800	810	820	830		850	860		880	890
900	910	920	930		950	960	970	980	990

Preguntas de reflexión

- ¿Cómo se dieron cuenta de los números que debían pensar?
 - ¿Qué es lo que cambian los números de una misma columna?
 - ¿Cómo podrían explicárselo a un compañero que no pudo descubrir?
 - ¿Cómo se hace para contar y no olvidarse de tantos números?
 - ¿Qué parte del número cambia al contar de 100 en 100?
- (El cuadro queda pegado en el aula)

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. En este cuadro hay números "DESUBICADOS". Pinta todos los que encuentres:

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	110	120	130	140	150	160	170	180	190
200	210	220	245	230	250	260	270	280	290
300	310	320	330	340	350	360	370	380	290
400	411	420	430	440	450	460	470	480	490
500	510	520	530	540	550	560	570	580	590
600	610	620	630	640	656	660	670	689	690
700	710	720	730	740	750	760	770	780	789
800	810	820	830	840	850	860	870	880	890
900	910	920	930	640	950	960	970	980	990

2. Con la ayuda del cuadro y de los recorridos, resolvé estas sumas:

$100 + 20 =$	$120 + 10 =$	$150 - 40 =$	$170 - 100 =$
$200 + 30 =$	$230 + 20 =$	$300 - 20 =$	$350 - 200 =$
$500 + 50 =$	$450 + 40 =$	$430 - 10 =$	$760 - 300 =$

Preguntas de reflexión

- ¿Qué cambia en el número cuando saco 100?
- ¿Cómo quedaría el recorrido por el cuadro si, saliendo del 30, marcás los números de 100 en 100? ¿de 200 en 200?

DÍA 17:

ACTIVIDAD GRUPAL:

1. Discutan, en parejas, cómo usar los cálculos del pizarrón para resolver los de la tabla y anoten esos resultados:

3 - 1 = 2 10 + 10 = 20 5 - 1 = 4 2 + 2 = 4
40 + 40 = 80 7 + 3 = 10

30 - 10 =	70 + 30 =	20 + 20 =
300 - 100 =	50 - 10 =	200 + 200 =
100 + 100 =	500 - 100 =	400 + 400 =

SE ABRE LA DISCUSIÓN

¿Están de acuerdo con lo que dice Rocío?

ALGUNOS CÁLCULOS CON NÚMEROS PEQUEÑOS TE SIRVEN PARA RESOLVER CÁLCULOS CON NÚMEROS GRANDES.

- ¿Por qué?

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Estos son NUEVOS CÁLCULOS para tener en la MEMORIA. Escribí otros en cada columna.

Sumar y restar "cientos"	Sumar "cientos" iguales	Sumar "cientos" y "dieces"	Restas que dan "cientos"	Sumas de "cientos", "dieces" y "unos"
$600 + 100 = 700$	$300 + 300 = 600$	$200 + 60 = 260$	$480 - 80 = 400$	$100 + 80 + 4 = 184$
$300 + 100 = 400$	$100 + 100 = 200$	$300 + 30 = 330$	$320 - 20 = 300$	$200 + 10 + 8 = 218$
$400 - 100 = 300$			$250 - 50 = 200$	

Preguntas de reflexión

Para hacer $400 - 100$, Andrés dice que piensa en $4 - 1$. ¿Para qué le servirá?

Julieta dice que para $100 + 80 + 4$ escribe primero el 1, después el 8 y después el 4. ¿Por qué le servirá?

DÍA 18:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Completá las casillas marcadas en el siguiente cuadro:

600	601	602	603	604	605	606	607	608	609
610									
620									
630									
640									
650									
660									
670									
680									
690									

2. Usando el cuadro, respondé.
- Si partís del número 624 y avanzás 6 casilleros, ¿a qué número llegás?
 - Si partís del número 632 y avanzás 8 casilleros, ¿a qué número llegás?
 - Si partís del número 615, ¿cuántos casilleros tenés que avanzar para llegar a un número que termina en 0?
3. Completá las siguiente tablas para llegar al número más cercano que termine en 0. Podés usar el cuadro.

PARTIENDO DE	AVANZO	LLEGO
672		
619		
681		
643		

4. Ahora completá con el número del cual partiste.

PARTIENDO DE	AVANZO	LLEGO
	3	650
	6	630
	2	670
	5	640

Preguntas de reflexión

¿Cómo podés indicarle a otro chico una manera fácil de darte cuenta de los números que faltan en las tablas de avanzar?

DÍA 19:

ACTIVIDAD GRUPAL:

1. Discutan, en parejas, si el resultado de los siguientes cálculos va a ser mayor o menor que 100. Luego completen la tabla.

CÁLCULO	¿Va a ser mayor que 100?		RESULTADO DE LA CUENTA	¿Estaba bien lo que pensé?	
	SÍ	NO		SÍ	NO
54 + 51 =					
83 + 22 =					
49 + 39 =					
26 + 47 =					

2. Ahora marquen con una **X** la respuesta, sin hacer la cuenta, para estos cálculos:

CÁLCULO	¿Es de los cientos?	¿Es de los doscientos?	¿Es de los trescientos?	RESULTADO DE LA CUENTA	¿Estaba bien lo que pensé?	
					SÍ	NO
152 + 50 =						
218 + 37 =						
375 - 50 =						
220 - 43 =						

Preguntas de reflexión

¿Cómo podés indicarle a otro chico una manera fácil de darte cuenta **más o menos** cuánto da una suma o una resta?

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Escribí, en cada caso, un número para que el cálculo dé menos que 200.

159 + 265 - 171 +

2. siempre hay cálculos fáciles que ayudan a resolver los difíciles. Pensá cuáles pueden ser en los siguientes casos:

CÁLCULO	CÁLCULOS CONOCIDOS QUE ME AYUDAN	RESULTADO
157 + 50 =		
199 + 21 =		
420 + 23 =		
180 - 21 =		
152 - 51 =		

DÍA 20:

ACTIVIDAD GRUPAL: En grupos de 4 chicos:

- a) Escriban diferentes formas para resolver $18 + 38$
- b) Elijan las formas que les resultaron más fáciles para sumar.
- c) Expliquen a sus compañeros por qué las eligieron.

Preguntas de reflexión

Los alumnos pasan al pizarrón y escriben algunas formas.

- a) ¿Cuáles les parecen correctas?
- b) ¿Se podrían escribir otras formas?
- c) ¿Cuáles? Los niños son invitados a realizarlas en el pizarrón. Las nuevas formas se discuten entre todos y formulan algunas hipótesis, como “conviene abrir al número de a 10 y los que no llegan a 10 intentar formar con otro, un 10, luego juntar los dieces y contar así de 10 en 10 y finalmente lo que no se puede agrupar contará de 1 en 1”

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Piensen y anoten sus ideas para resolver, cada uno, de distintas maneras:

$$17 + 27 \quad \text{y} \quad 35 + 8$$

2. Resolvé los siguientes cálculos de dos maneras diferentes.

$$17 + 28$$

$$35 + 15$$

$$87 + 14$$

3. Los siguientes cálculos ¿son correctos? Anotá tu respuesta.

$$17 + 26 = 313$$

$$45 + 15 = 60$$

$$67 + 24 = 81$$

BIBLIOGRAFÍA:

- Cuaderno 1. 2006. Serie cuadernos para el aula. MECy T.
- Cuaderno 2. 2006. Serie cuadernos para el aula. MECy T.
- Cuadernillo 2º. 2007. Todos pueden aprender Matemática. Asoc, Civil Educación para todos
- Broitman C. y otros. 2008. *Estudiar matemática en 1º*. Bs. As.: Ed. Santillana
- Broitman C. y otros. 2008. *Estudiar matemática en 2º*. Bs. As.: Ed. Santillana
- Parra C. y Saiz I. 1999. *Hacer matemática 2*. Bs. As.: Ed. Estrada
- Rossano A. y otros. 1997. *Mochila al hombro 1*. Santiago. de Chile: ED. A-Z

ANEXO DE MATERIALES

