

Semana: 18 al 22 de mayo

Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que apelen al reconocimiento de una cantidad pequeña y a su relación con la representación numérica correspondiente.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En estas semanas, incluimos una secuencia de actividades centrada en la resolución de problemas que apelen al reconocimiento de cantidades y su representación numérica. Las propuestas de este plan de clases acompañan el fascículo 1 de [Estudiar y aprender en casa. 1° y 2° grado](#), en formato papel para los/las alumnos/as, que desarrolla los mismos contenidos pero de manera más acotada y sin depender de recursos digitales. Cada docente decidirá, en función del conocimiento de los/las chicos/as, si amplía o reconfigura las actividades del cuadernillo con lo que aquí se sugiere y/o con otras propuestas.


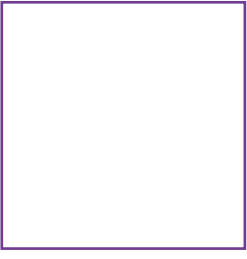
La propuesta del cuadernillo incluye actividades para realizar después de jugar varias veces a cada juego. Aquí presentamos otras consignas para seguir pensando sobre los problemas que estos plantean.


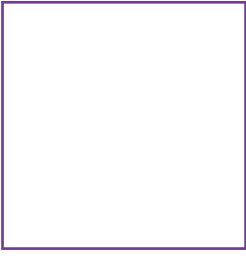
Juguemos con los dedos


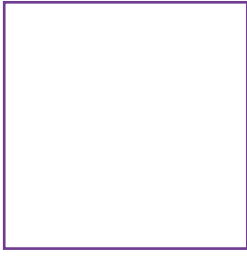
Este juego ([p. 2](#) del cuadernillo) remite a establecer una relación entre cantidades de elementos de una colección (dedos, en este caso) y los números escritos. La intencionalidad del problema que plantea el juego es vincular con las primeras cifras las cantidades a las que remiten. Si lo consideran necesario podrían ampliar el campo numérico a las dos manos.


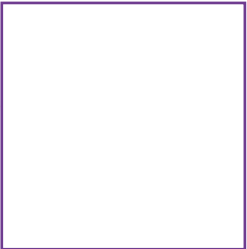
1. PARA SABER MÁS


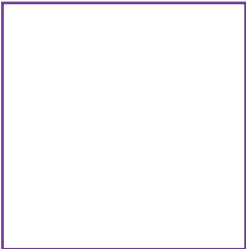
EN CADA CASO, DIBUJÁ LOS PUNTOS QUE LE CORRESPONDE AL DADO. TAMBIÉN ANOTÁ EL NÚMERO DE LA CANTIDAD DE DEDOS ABIERTOS QUE MUESTRA CADA IMAGEN .


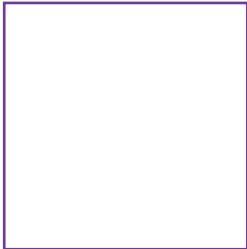
a.  

b.  

c.  

d.  

e.  

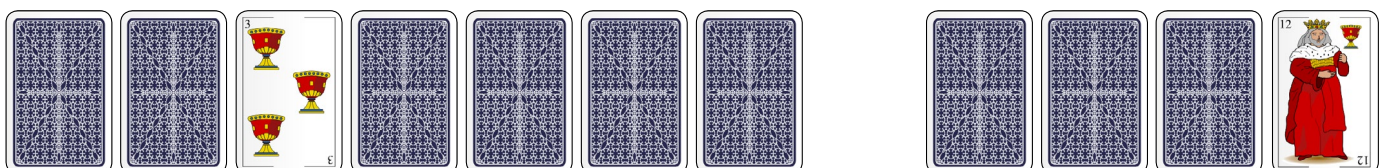
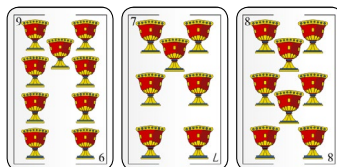
f.  

Jugamos con las cartas. Hoy: solitario

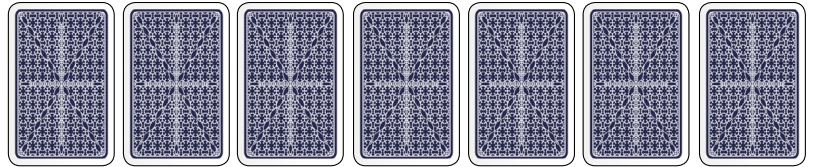
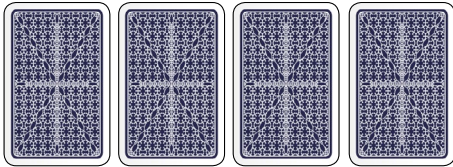
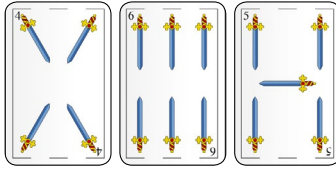
En el [plan de clases semanales del 20 al 30 de abril](#), se presentó esta propuesta junto con otras que implican ordenar la serie numérica escrita. El contenido que se está trabajando es la resolución de problemas que apelen a la identificación y al orden de los números escritos en el intervalo del 1 al 12. Este solitario ([p. 3](#) del cuadernillo) exige tomar decisiones: anticipar cuál es el lugar que le corresponde a la carta según el orden de la serie numérica. Aquí se ofrecen problemas que remiten a ese juego.

1. PARA SABER MÁS

A. ¿CUÁL DE ESTAS CARTAS VA EN EL LUGAR QUE ESTÁ VACÍO?



B. ¿CUÁL DE ESTAS CARTAS VA EN EL LUGAR QUE ESTÁ VACÍO?



G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Semana: 26 al 29 de mayo

Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que requieran apelar al conteo para anticipar el resultado de una transformación de una cantidad.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Juego del tesoro

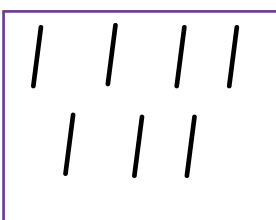
En el [plan de clases semanales del 1 al 17 de abril](#), se planteó una secuencia para trabajar este juego, que remitía a las [Propuestas de actividades para el logro de los objetivos de aprendizaje. Matemática. Primer ciclo](#), del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en donde aparece desarrollado como el “Juego de la caja” ([pp. 23-26](#)).

Este juego ([p. 4](#) del cuadernillo) plantea la dificultad de apelar al conteo para anticipar la transformación de una cantidad. Entre 1° y 2° Grado se ha variado el campo numérico. Aquí se proponen más problemas que remiten a ese juego. Deben, entonces, haberlo jugado reiteradas veces, en aquella oportunidad y/o en esta.

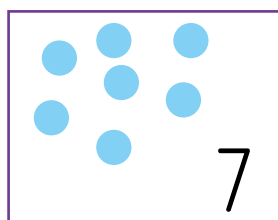
1. PARA SABER MÁS

- A.** MATEO PONE 5 PIEDRAS EN LA CAJA. LUEGO, PONE OTRAS 5. ¿CUÁNTAS PIEDRAS TIENE EL TESORO?
- B.** ANA DICE “HABÍA 4 PIEDRAS EN EL TESORO Y YO AGREGUÉ 3”. ¿CUÁNTAS PIEDRAS TIENE EL TESORO AHORA? ANOTÁ CÓMO HACÉS PARA SABER LA CANTIDAD QUE TIENE EL TESORO.
- C.** MATÍAS, JULIÁN, BELÉN Y AILÍN RESOLVIERON EL PROBLEMA DE ANA. MIRÁ CÓMO LO HICIERON .

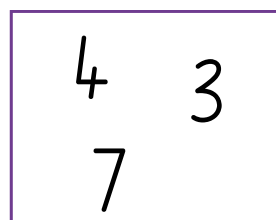
MATÍAS



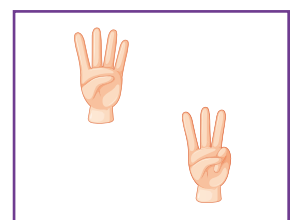
JULIÁN



BELÉN



AILÍN



¿LO HICISTE IGUAL QUE ALGUNO DE ELLOS? ¿PODÉS EXPLICAR CÓMO LO PENSARON LOS CHICOS? ESCRIBÍ AQUÍ O PEDILE AYUDA A UN/A ADULTO/A PARA QUE ESCRIBA O TE GRABE CONTANDO CÓMO LO PENSASTE.

- D.** LUCÍA PONE 10 PIEDRAS EN LA CAJA, DESPUÉS SACA 4. ¿CUÁNTAS QUEDARON EN EL TESORO?
- E.** SI AL COMIENZO LA CAJA TENÍA 5 PIEDRAS Y AL FINAL TIENE 12. ¿QUÉ CANTIDAD AGREGÓ ARIEL?

Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que requieran la identificación de cantidades presentadas en configuraciones de uso social... de puntos, de dedos, cartas etcétera.
- Resolución de problemas que requieran apelar al conteo para anticipar la transformación de una cantidad.

Para segundo grado:

- Revisión de suma como reunión de dos cantidades, en el contexto de un juego de cartas.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Propuestas de sumas que dan 10

Propuesta 1. Juego Memodiez

En el [plan de clases semanales del 4 al 15 de mayo](#), se propuso este juego de memoria, donde se deben resolver situaciones en las que interviene una reunión de cantidades, en este caso sobre el repertorio aditivo de 10.

El/la docente de segundo grado decidirá si amplía el campo numérico para reunir 15, 20 o la cantidad que considere apropiada para sus alumnos/as. También podrá agregar las figuras (10, 11 y 12). Tendrán el valor que representan, no como en el juego tradicional, ya que aquí usaremos cartas con 8 y 9.

Aquí se proponen problemas que remiten a esos juegos. Deben, entonces, haberlos jugado reiteradas veces, en aquella oportunidad y/o en esta.

1. PARA SABER MÁS

- A.** NATALIA DIO VUELTA LA PRIMERA CARTA. ERA UN 6. DIJO: “TENGO QUE ENCONTRAR UN 4”. ¿TIENE RAZÓN?

B. COMPLETÁ ESTE CUADRO PARA REUNIR 10.

CUANDO LA PRIMERA CARTA ES...	1	2	3	4	5	6	7	8	9
QUIERO QUE ME SALGA...									

Propuesta 2. Números vecinos que suman diez

Esta propuesta está pensada para alumnos/as de segundo grado. La situación se plantea en grillas con números donde los/las niños/as irán pintando números que reunidos sumen 10. Se sugiere releer el [plan de clases semanales del 4 al 15 de mayo](#), donde se profundiza en estos problemas. La dificultad, en este caso, es poder seleccionar el/los número/s que permiten reunir 10, en el conjunto de los otros números, cumpliendo además la condición de ser adyacentes. Es posible también que reunir dos no alcance para obtener 10 y se deba seleccionar uno más.

1. PARA SABER MÁS

A. ¿CUÁLES SON LOS NÚMEROS VECINOS QUE FORMAN 10 ? PINTÁ LOS QUE ENCUENTRES CON DIFERENTES COLORES.

7	4	2
3	8	1
3	4	2

1	2	5
7	9	1
3	1	4

9	2	8
0	5	4
1	5	6

Propuesta 3. Escoba de diez

En el [plan de clases semanales del 4 al 15 de mayo](#), se propuso este juego donde se presenta el mismo problema que en las propuestas anteriores.

Se insiste en que disponer de un repertorio memorizado de sumas cuyo resultado es 10 —así como otros, por ejemplo las sumas de los números de un dígito entre sí, etc.— permite realizar esos cálculos con relativa rapidez y facilidad, al mismo tiempo que es un punto de apoyo importante, para resolver otros más complejos.

1. PARA SABER MÁS

A. RODEÁ LOS CÁLCULOS QUE DAN 10.

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

B. INVENTÁ OTRAS SUMAS USANDO NÚMEROS QUE AL JUNTARLOS DEN 10.