



# **Los Caminos del Saber**

Matemáticas  
Primaria

# Estructura de la serie

Caminos del Saber Matemáticas primaria es un **programa de educación con soluciones tecnológicas** que apoyan el libro de texto para que docentes y estudiantes enriquezcan sus experiencias de enseñanza y aprendizaje.

Este proyecto ofrece:

## 1. Libro del estudiante

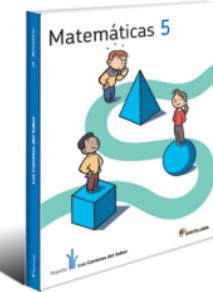
Responde a las exigencias planteadas por el Ministerio de Educación Nacional y que promueve el desarrollo de competencias.

## 2. Edición para el docente

Incluye una guía de planeación con una gran variedad de recursos, para apoyar la planeación y la práctica diaria en el aula.

Allí encuentra:

- Estándares básicos de competencias
- Escala de valoración
- Plan de trabajo por pensamiento
- Competencias generales para el año
- Estructura del módulo
- Matrices de desempeño
- Organizadores conceptuales
- Sugerencias metodológicas



### 3. Tics

- Un Libromedia en DVD para cada grado, para el docente.
- No requiere conectividad y facilita la práctica docente.
- Contiene una amplia variedad de objetos virtuales de aprendizaje.
- Ofrece múltiples alternativas de estrategias didácticas y se puede personalizar.
- Permite la integración plena de las TIC en el aula para aumentar la eficacia en el aprendizaje.



- Un sitio web: Santillana plus (docente y estudiante)  
[www.santillanaplus.com.co](http://www.santillanaplus.com.co)



- En la página [www.santillanaplus.com.co](http://www.santillanaplus.com.co) los docentes también pueden encontrar documentos legales, formatos modificables, solucionarios, y evaluaciones, entre otros.
- Acceso al CES (constructor de evaluaciones Santillana) que permite al docente personalizar las pruebas con las que evaluará a sus estudiantes.

## Organización de cada libro

El libro está organizado en cuatro módulos, en los cuales el estudiante encontrará diferentes actividades para poner en práctica el conocimiento adquirido.

# Estructura de un módulo

## Inicio del módulo

Al comienzo encontrarán una página de apertura que invita a trabajar en el módulo.



## Páginas de contenidos y actividades

En estas páginas se desarrollan los temas del módulo y con las actividades se afianzan las competencias propias del área. Las actividades están clasificadas por habilidades matemáticas y por niveles de dificultad.

A sample page from the mathematics module. At the top left, it says "MÁS MATEMÁTICAS" and "Fracciones decimales". It features several activities: "Colorear y numerar", "Fracciones decimales", "Actividad: Fracciones decimales", "Actividad: Colorear y numerar", and "Actividad: Colorear y numerar". There are also some mathematical symbols like division and multiplication signs. The page is filled with colorful illustrations of various objects.

## En el desarrollo de las temáticas también se encuentran:



Son actividades de reflexión para complementar tu formación integral.



### CÁLCULO mental

Te enseña formas para resolver algoritmos de manera ágil y precisa.

### Mi diccionario



Te presenta definiciones de algunas palabras para ampliar tu vocabulario y comprender mejor lo que estás leyendo.

## Además se encuentran las siguientes secciones especiales:

### Soluciono problemas

Presenta un problema resuelto acerca de las temáticas del módulo y algunos problemas para aplicar lo aprendido.

**Resuelvo el problema**

¿Qué es un problema? Un problema es una situación que impide alcanzar un objetivo deseado. Los problemas surgen en la vida cotidiana y en el trabajo.

**1. Comprendo el problema**

• ¿Qué es lo que necesito? Necesito calcular cuántos kilómetros recorrió cada uno de los tres ciclistas en total.

• ¿Qué datos tengo? Tiempo = 1 hora y 20 minutos. Distancia = 100 km.

• ¿Qué datos necesito? Distancia = 100 km. Tiempo = 1 hora y 20 minutos.

**2. Plano de abordaje y solución**

• Llego a la conclusión. Necesito calcular cuántos kilómetros recorrió cada uno de los tres ciclistas en total.

**3. Huelgo y genero la respuesta**

• Resuelvo el problema. Calculo cuántos kilómetros recorrió cada uno de los tres ciclistas en total. Luego calculo cuántos kilómetros recorrieron los tres juntos.

**problemas**

1. Tú necesitas ir a la playa. Al final de la noche te das cuenta de que has perdido tu sombra. ¿Por qué no la buscas en la playa?

2. Tú necesitas ir a la playa. Al final de la noche te das cuenta de que has perdido tu sombra. ¿Por qué no la buscas en la playa?

3. Tú necesitas ir a la playa. Al final de la noche te das cuenta de que has perdido tu sombra. ¿Por qué no la buscas en la playa?

4. Tú necesitas ir a la playa. Al final de la noche te das cuenta de que has perdido tu sombra. ¿Por qué no la buscas en la playa?

5. Tú necesitas ir a la playa. Al final de la noche te das cuenta de que has perdido tu sombra. ¿Por qué no la buscas en la playa?

6. Tú necesitas ir a la playa. Al final de la noche te das cuenta de que has perdido tu sombra. ¿Por qué no la buscas en la playa?

7. Tú necesitas ir a la playa. Al final de la noche te das cuenta de que has perdido tu sombra. ¿Por qué no la buscas en la playa?

8. Tú necesitas ir a la playa. Al final de la noche te das cuenta de que has perdido tu sombra. ¿Por qué no la buscas en la playa?

9. Tú necesitas ir a la playa. Al final de la noche te das cuenta de que has perdido tu sombra. ¿Por qué no la buscas en la playa?

10. Tú necesitas ir a la playa. Al final de la noche te das cuenta de que has perdido tu sombra. ¿Por qué no la buscas en la playa?

## Calculando (tercero a quinto)

Son actividades para practicar lo aprendido y fortalecer el pensamiento espacial.

**Calculando**

1. Encuentra en el cuadro las respuestas correctas.

1. El número que representa las divisiones en 120 es:
2.  $10 \times 10 = 100$
3.  $8 \times 8 = 64$
4.  $10 \times 10 = 100$
5.  $10 \times 10 = 100$
6.  $10 \times 10 = 100$
7.  $10 \times 10 = 100$
8.  $10 \times 10 = 100$
9. A los que suman 100 son: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
10. Calcula el resultado de las siguientes operaciones para averiar 100 litros de agua, cada respuesta tiene una opción de la lista:
11.  $10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = 100$
12.  $10 \times 10 = 100$
13.  $10 \times 10 = 100$
14.  $10 \times 10 = 100$
15.  $10 \times 10 = 100$
16.  $10 \times 10 = 100$
17.  $10 \times 10 = 100$
18.  $10 \times 10 = 100$
19.  $10 \times 10 = 100$
20.  $10 \times 10 = 100$
21.  $10 \times 10 = 100$
22.  $10 \times 10 = 100$
23.  $10 \times 10 = 100$
24.  $10 \times 10 = 100$
25.  $10 \times 10 = 100$
26.  $10 \times 10 = 100$
27.  $10 \times 10 = 100$
28.  $10 \times 10 = 100$
29.  $10 \times 10 = 100$
30.  $10 \times 10 = 100$
31.  $10 \times 10 = 100$
32.  $10 \times 10 = 100$
33.  $10 \times 10 = 100$
34.  $10 \times 10 = 100$
35.  $10 \times 10 = 100$
36.  $10 \times 10 = 100$
37.  $10 \times 10 = 100$
38.  $10 \times 10 = 100$
39.  $10 \times 10 = 100$
40.  $10 \times 10 = 100$
41.  $10 \times 10 = 100$
42.  $10 \times 10 = 100$
43.  $10 \times 10 = 100$
44.  $10 \times 10 = 100$
45.  $10 \times 10 = 100$
46.  $10 \times 10 = 100$
47.  $10 \times 10 = 100$
48.  $10 \times 10 = 100$
49.  $10 \times 10 = 100$
50.  $10 \times 10 = 100$
51.  $10 \times 10 = 100$
52.  $10 \times 10 = 100$
53.  $10 \times 10 = 100$
54.  $10 \times 10 = 100$
55.  $10 \times 10 = 100$
56.  $10 \times 10 = 100$
57.  $10 \times 10 = 100$
58.  $10 \times 10 = 100$
59.  $10 \times 10 = 100$
60.  $10 \times 10 = 100$
61.  $10 \times 10 = 100$
62.  $10 \times 10 = 100$
63.  $10 \times 10 = 100$
64.  $10 \times 10 = 100$
65.  $10 \times 10 = 100$
66.  $10 \times 10 = 100$
67.  $10 \times 10 = 100$
68.  $10 \times 10 = 100$
69.  $10 \times 10 = 100$
70.  $10 \times 10 = 100$
71.  $10 \times 10 = 100$
72.  $10 \times 10 = 100$
73.  $10 \times 10 = 100$
74.  $10 \times 10 = 100$
75.  $10 \times 10 = 100$
76.  $10 \times 10 = 100$
77.  $10 \times 10 = 100$
78.  $10 \times 10 = 100$
79.  $10 \times 10 = 100$
80.  $10 \times 10 = 100$
81.  $10 \times 10 = 100$
82.  $10 \times 10 = 100$
83.  $10 \times 10 = 100$
84.  $10 \times 10 = 100$
85.  $10 \times 10 = 100$
86.  $10 \times 10 = 100$
87.  $10 \times 10 = 100$
88.  $10 \times 10 = 100$
89.  $10 \times 10 = 100$
90.  $10 \times 10 = 100$
91.  $10 \times 10 = 100$
92.  $10 \times 10 = 100$
93.  $10 \times 10 = 100$
94.  $10 \times 10 = 100$
95.  $10 \times 10 = 100$
96.  $10 \times 10 = 100$
97.  $10 \times 10 = 100$
98.  $10 \times 10 = 100$
99.  $10 \times 10 = 100$
100.  $10 \times 10 = 100$

2. Completa las tablas. Para ello, escribir las respuestas con las flechas correspondientes.

Problema	1	2	3	4	5	6	7
Resposta	10	20	30	40	50	60	70

3. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la primera pregunta.

4. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la segunda pregunta.

5. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la tercera pregunta.

6. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la cuarta pregunta.

7. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la quinta pregunta.

8. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la sexta pregunta.

9. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la séptima pregunta.

10. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la octava pregunta.

11. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la novena pregunta.

12. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la décima pregunta.

13. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la undécima pregunta.

14. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la duodécima pregunta.

15. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la trece pregunta.

16. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la catorce pregunta.

17. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la quince pregunta.

18. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la dieciséis pregunta.

19. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la diecisiete pregunta.

20. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la dieciocho pregunta.

21. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la diecinueve pregunta.

22. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veinteaquí pregunta.

23. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintidós pregunta.

24. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintitrés pregunta.

25. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veinticuatro pregunta.

26. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veinticinco pregunta.

27. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

28. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

29. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

30. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

31. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

32. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

33. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

34. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

35. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

36. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

37. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

38. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

39. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

40. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

41. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

42. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

43. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

44. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

45. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

46. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

47. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

48. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

49. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

50. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

51. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

52. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

53. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

54. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

55. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

56. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

57. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

58. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

59. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

60. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

61. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

62. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

63. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

64. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

65. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

66. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

67. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

68. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

69. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

70. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

71. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

72. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

73. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

74. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

75. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

76. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

77. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

78. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

79. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

80. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

81. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

82. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

83. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

84. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

85. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

86. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

87. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

88. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

89. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

90. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

91. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

92. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

93. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

94. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

95. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

96. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

97. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

98. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

99. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

100. Pinta en la cuadrilla de números el valor correspondiente a la veintiseis pregunta.

## Practico y aplico (primero y segundo)

**Practico y aplico**

1. Escríbelo las características de cada uno de los conjuntos dados.

2. Dibuja los elementos que hacen falta para completar una docena.

3. Observa cada número:  
• Uno mayor que 3 y menor que 5.  
• Seis entre el 7 y el 8.  
• Cuatro entre el 43 y el 45.  
• Tres entre el 12 y el 15.

4. Colorea la cestita de cada uno de los siguientes tipos de frutas de la feria de frutas.  
El primero, de ; el segundo, de ; el tercero, de .

5. Completa los números que faltan en la recta numérica.

6. Completa las tablas de multiplicar.

7. Observa la descripción de cada número:  
• 100  
• 99  
• 98  
• 97  
• 96  
• 95  
• 94  
• 93  
• 92  
• 91  
• 90  
• 89  
• 88  
• 87  
• 86  
• 85  
• 84  
• 83  
• 82  
• 81  
• 80  
• 79  
• 78  
• 77  
• 76  
• 75  
• 74  
• 73  
• 72  
• 71  
• 70  
• 69  
• 68  
• 67  
• 66  
• 65  
• 64  
• 63  
• 62  
• 61  
• 60  
• 59  
• 58  
• 57  
• 56  
• 55  
• 54  
• 53  
• 52  
• 51  
• 50  
• 49  
• 48  
• 47  
• 46  
• 45  
• 44  
• 43  
• 42  
• 41  
• 40  
• 39  
• 38  
• 37  
• 36  
• 35  
• 34  
• 33  
• 32  
• 31  
• 30  
• 29  
• 28  
• 27  
• 26  
• 25  
• 24  
• 23  
• 22  
• 21  
• 20  
• 19  
• 18  
• 17  
• 16  
• 15  
• 14  
• 13  
• 12  
• 11  
• 10  
• 9  
• 8  
• 7  
• 6  
• 5  
• 4  
• 3  
• 2  
• 1  
• 0

8. Usa tu regla para medir cada cuchillo. Luego, completa.

9. Usa tu regla para medir la anchura de tu libro. Luego, completa.

10. Observa el orden en que llegan cinco niños a su clase. Luego, ordena de más largo a más corto. Luego, completa.

11. Escribe los números de 1 a 4 para ordenar los lápices del más corto al más largo.

12. Usa tu bolígrafo para medir el largo y el ancho de tu libro. Luego, completa.

13. Observa el patrón. Luego, completa la secuencia de líneas.

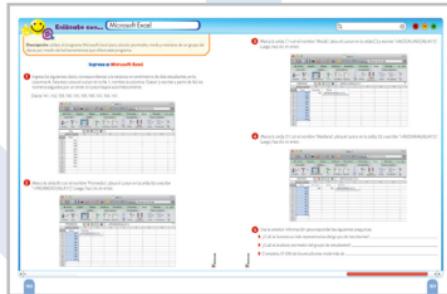
14. Observa la siguiente tabla de multiplicar. Luego, escribe el número de un compañero que te pide en la tabla en la respectiva casilla. Interna firma la tabla antes que los compañeros.

Es alto	Tiene ojos de color azul	Tiene pelo liso
Tiene ojos de color azul		
Tiene pelo liso		

15. SANTILLANA

## Enlázate con

En ella se proponen actividades para que trabajar algunos temas, en diferentes programas informáticos.



## Competencias ciudadanas

Propuesta que orienta en la adquisición de hábitos y conductas de buenos ciudadanos.



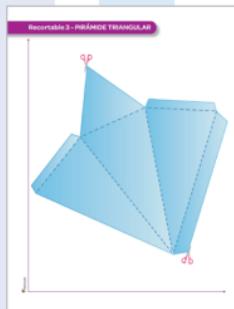
## Y esto que aprendí, ¿para qué me sirve?

Aquí se podrán leer y conocer situaciones que tienen aplicación con la temática estudiada.



## Recortables

Son ocho recortables para utilizarlos en algunas actividades propuestas en el libro.



## **Fortalezas de Caminos del Saber Matemáticas Primaria**

- Se presentan los contenidos y actividades en un diseño adecuado de que facilita la lectura al estudiante.
- Se maneja con propiedad el lenguaje propio de las matemáticas.
- Las actividades que se proponen inmediatamente después de la teoría están de acuerdo con la temática tratada y el nivel de los estudiantes.
- En los ejercicios se mencionan lugares conocidos por los estudiantes, especialmente de nuestro país. Las actividades planteadas se ajustan a la realidad.
- En nuestros textos se enseña un procedimiento claro y sistemático para resolver problemas, en el cual se plantea un problema y se explica cómo se resuelve de principio a fin mediante tres pasos.
- Dentro de las actividades de Afianzo mis competencias matemáticas se indaga sobre los conocimientos previos de los estudiantes, en la sección Recuerdo.

- Las actividades se encuentran ordenadas y clasificadas de menor a mayor dificultad, y también están clasificadas según los procesos de matemáticas: ejercita, razona, comunicación y soluciona de problemas con el fin de que los profesores puedan evaluar esos procesos en sus estudiantes, también en las competencias interpretar, argumentar y proponer.
- Promueve la formación integral de los estudiantes mediante las actividades de las páginas de Competencias ciudadanas y las secciones de Valores y Actitudes.
- Nuestra serie relaciona los contenidos del texto con los contenidos digitales mediante iconos que indican los links de la parte digital.



