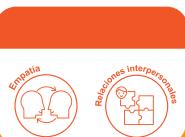


# Unidad I: Persona y Entorno

## Unidad temática: El número y las operaciones



Módulo

1

Clases

M1 a M10

Video tutorial



qr.omapa.org id: 152



Plan General



qr.omapa.org id: 10

**M1**

### Junta y rodea

Concepto de colección. Elementos que pertenecen y no pertenecen a una colección

#### Aprendizajes esperados

Identifica semejanzas y diferencias entre objetos, establece colecciones o conjuntos, relaciones de pertenencia, no pertenencia y equivalencia.

#### Indicadores

Forma conjuntos de diferentes tipos.  
Distingue elementos de un conjunto de aquellos que no lo son.

#### Palabras clave

Colección, elementos de una colección

#### Materiales

Piedritas pintadas (o tapitas, bolitas de papel reciclado de diferentes colores, pelotitas de arcilla pintadas, etc.) 5 rojas, 5 azules, 5 verdes, 5 blancas, 5 negras

#### Para tener en cuenta

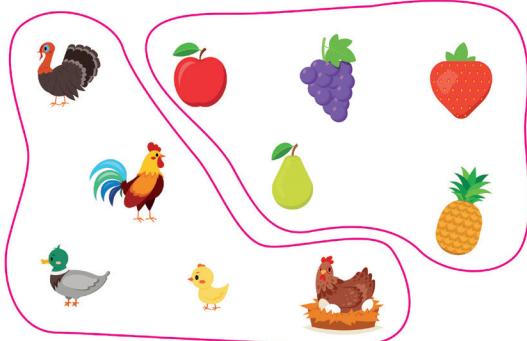
Propicie el juego de Tikichuela sin importar si se les cae de la mano una piedrita. Si es posible, consiga cocos pintados de colores o pelotitas de arcilla. En este juego, lo importante es que el estudiante realice la acción de ir tomando una a una las piedritas.

Esto favorecerá el conteo y permitirá que los estudiantes asocien un montón de piedritas de un solo color como una colección con elementos semejantes.

**M1** Junta y rodea

¡Manos a la obra!

- 1 Forma dos conjuntos. Rodea los dibujos que deben ir juntos. Ejapo mokōi aty. Emongora umi ta'anga chóva ojuehe.



- 2 Tacha el dibujo que no corresponde al conjunto en cada fila. Emongurusu ta'anga hesegua'yva tysipeagua.



Matemática 1

1



### Momentos didácticos



50 minutos



Inicio



15 minutos

**Pregunte:** ¿Saben cómo se juega Tikichuela? **Sí./No.**

**Explique:** Se colocan 6 piedritas en el suelo, observen que una es de color diferente a las otras cinco. Por turnos, cada jugador toma una piedrita

y la tira al aire y al mismo tiempo, con esa misma mano toma otra piedrita del suelo, atendiendo de no tomar la piedrita de color diferente. Así, sigue con las otras piedritas. Cada vez que toma una piedrita, la pasa a su otra mano y se van contando: 1, 2, 3, 4, 5. Si se equivoca y toma la piedrita de color diferente pierde su turno.

**Muestre** el procedimiento a medida que lo explica.

**Forme** equipos de 3 a 5 estudiantes para jugar.

**Entregue** a cada equipo 5 piedritas de un mismo color y una de un color diferente.

**Pida** que jueguen en cada equipo.

**Pase** por los equipos para observar si los estudiantes entendieron cómo jugar. Si es necesario repita cómo se juega.

**Termine** el juego pidiendo que pongan todas las piedritas en el centro de la mesa.

### Desarrollo



30 minutos

**Entregue** a cada equipo cuatro piedritas más, de modo que cada equipo tenga dos colores de piedritas, cinco de cada color.

**Pida** que mezclen las piedritas y las pongan en el centro de la mesa.

**Diga:** Ahora un compañero o compañera va a cerrar los ojos y va a tomar una piedrita, por ejemplo, una roja. Cuando tome la segunda piedrita, sus compañeros de equipo le van a decir: "Sí" si es una piedrita roja y "No" si es del otro color. Así hasta juntar todas las piedritas rojas.

Dé tiempo a que realicen la consigna.

**Pase** entre los equipos y verifique que estén jugando correctamente.

**Pregunte:** Luego de separar las piedritas, ¿cuántos conjuntos tienen formados? **Dos**

**Explique:** Ustedes agruparon las piedritas según su color. Así hay muchas cosas que se pueden agrupar según alguna característica que tengan en común, por ejemplo, su color, su forma, su tamaño, etc.

**Pida** a los estudiantes que le ayuden a juntar las piedritas y que saquen su libro.

**Diga:** Abran su libro en la página de la clase de hoy, M1.

**Lea** en voz alta el título y el subtítulo, luego lea, en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Pregunte:** ¿Qué tienen en común la manzana, las uvas, la frutilla, la pera y la piña? **Todas son frutas.**

¿Qué tienen en común la gallina, el gallo, el pollito, el pavo y el pato? **Son aves.** ¿Cuántos conjuntos se pueden formar? **2**

**Diga:** ¡Muy bien! Rodeen las frutas por un lado y las aves por otro.

Dé unos minutos para que trabajen.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Pida** que observen los conjuntos y que tachen el elemento que consideran que no pertenece a ese conjunto.

**Camine** entre los estudiantes para observar cómo realizan la actividad.

Si algún estudiante no tacha el elemento correcto, **pregúntele** por qué eligió esa figura.

**Evite** decirle que está equivocado e indúzcalo a notar su error.

**Pida** a dos voluntarios que digan qué elementos tacharon.

### Cierre



5 minutos

**Muestre** unas tizas y con ellas, un lápiz.

**Pregunte:** ¿Cuál elemento no pertenece al conjunto? **El lápiz**

**Muestre** unos cuadernos y con ellos, una regla.

**Pregunte:** ¿Cuál elemento no pertenece al conjunto? **La regla**

**Pregunte:** Si tenemos una colección de 4 vacas y una tortuga, ¿cuál elemento no pertenece a esa colección? **La tortuga**

**Diga:** Muy bien, ya saben cuándo un elemento no pertenece a un conjunto porque no tiene las características de los elementos del conjunto.

### Extensión del aprendizaje

Si nota que algún estudiante no está comprendiendo los conceptos reúnalos con otro que sí y pídale que formen, con sus útiles, algunos conjuntos. Observe el desempeño de ambos.

### Buenas Prácticas

**Recuerde:** utilice las consignas que se encuentran en cursivas como ejemplo e inspiración y tómese la libertad de ajustarlas a su manera personal de comunicarse con sus estudiantes.

## M2 Dibuja lo que falta

Correspondencia entre elementos de dos colecciones equivalentes y no equivalentes



### Aprendizajes esperados

Identifica semejanzas y diferencias entre objetos, establece conjuntos, relaciones de pertenencia, no pertenencia y equivalencia.

### Indicadores

Reconoce conjuntos equivalentes.

### Palabras clave

Conjuntos, elementos, igual cantidad, lo que falta, lo que sobra, más elementos, menos elementos

### Materiales

Platitos de plástico, cartón o papel reciclado, cucharitas de plástico o palitos, vasitos de plástico (pueden ser reciclados de yogur)

### Para tener en cuenta

Tenga en cuenta que la cantidad de materiales manipulativos debe ajustarse a la primera actividad propuesta en el apartado de Desarrollo.

Los estudiantes deben descubrir lo que falta o sobra en dos conjuntos, de modo a tener la misma cantidad de elementos en ambos.

**Permita** que los estudiantes realicen sus propias estrategias, evite decirles el tipo de estrategia a utilizar. Algunas estrategias pueden ser: hacer una correspondencia uno a uno mirando o trazando líneas; otra, utilizar los dedos para ir señalando la correspondencia entre los elementos de ambos conjuntos y ver dónde sobran o faltan elementos; una estrategia más, es la de contar los elementos de cada conjunto.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



15 minutos

**Diga:** Ahora, en fila y bien ordenados vamos a ir al patio a jugar “Pasará, pasará”.

**Seleccione** a dos estudiantes y explíquenes que con sus manos formarán un puente debajo del cual

### M2 Dibuja lo que falta

¡Manos a la obra!

- Emoha'anga oimba'yva ha emongurusu hembýva, ikatu hagüáicha peteiteí mitá oreko, peteí apyka, ná'émbe, kuimbe, kagua ha peteí imba'yru' apú'a. Dibuja lo que falta y tacha lo que sobra para que cada niño tenga: una silla, un plato, una cuchara, un vaso y una taza.



### M3 Haz colecciones con muchos, pocos, uno o ninguno

Ejapo à tembiapo nde kuatiahipe. Realiza las actividades en tu cuaderno.

- Eñembosarái “Jajepopete”. Juega “A aplaudir”.
- Emoha'anga irundy aty orekóva: Heta valita, Peteí kuarahy, Mbovy yakapipopo ha inandiva. Dibuja cuatro conjuntos que tengan: MUCHAS balitas, UN sol, POCAS pelotas y NINGÚN elemento.

2

Matemática 1

pasarán sus demás compañeros que forman una fila representando un tren.

**Explique** que, en secreto, los compañeros que forman el puente deben asignarse una fruta cada uno. Por ejemplo, manzana y naranja.

**Diga:** El “tren” camina hacia el puente cantando: “Pasará, pasará y el último se quedará”. El puente atrapa al último, bajando sus brazos y pregunta, en secreto, qué fruta elige. Una vez que elige se coloca detrás de quien tiene esa fruta asignada. Esto se repite hasta que todos estén ubicados detrás de uno u otro lado del puente.



**Pregunte**, al terminar la distribución: *¿Cómo podemos saber en qué lado del puente hay más niños? Respuesta libre*

**Realice** una o dos de las propuestas de los estudiantes.

**Pida** que en orden regresen al aula.

### Desarrollo



30 minutos

**Diga:** *Ahora vamos a jugar a formar conjuntos con la misma cantidad de elementos.*

**Forme** 6 grupos (de acuerdo a la cantidad total de estudiantes presentes, pueden ser grupos de 3 a 5 integrantes).

**Entregue** a cada grupo 5 platitos, 3 cucharitas y 4 vasitos (sin decirles la cantidad).

**Diga:** *En mi mesa voy a poner algunos platitos, cucharitas y vasitos. Ponga, por ejemplo, 10 platitos, 20 cucharitas y 15 vasitos. De aquí van a poder venir a retirar o devolver platitos, cucharitas o vasitos para lograr tener la misma cantidad de cada cosa, según lo que conversen en su grupo. Deben ponerse de acuerdo en lo que tienen que hacer para lograr el objetivo. Una vez que se pongan de acuerdo elijan un representante que se acerque a la mesa.*

**Recorra** entre los grupos para saber qué decisión han tomado.

**Propicie** que en cada grupo lleguen a un acuerdo entre todos y expliquen entre ellos mismos el porqué de esa decisión. Si es necesario, aclare que usted nunca ha dicho a qué conjunto deben ser iguales los demás conjuntos.

**Pregunte**, en algunos grupos voluntarios: *En este grupo, ¿qué decidieron hacer para tener sus conjuntos con la misma cantidad de elementos?*

**Habrá algún grupo que opte por agregar cucharitas y vasitos para tener la misma cantidad que platitos o habrá otro grupo que prefiera devolver dos platitos y un vasito para tener la misma cantidad que cucharitas, etc.**

**Felicite** a los estudiantes por su participación.

**Pida** que le ayuden a juntar los materiales utilizados y que abran sus libros en la página de la clase M2.

**Lea** la consigna 1 en guaraní y en castellano.

**Pregunte:** *¿Qué ven en esta imagen del libro?*

(Muéstrela). *Unos niños, varios niños, cinco niños, una mesa y unas sillas, muchos platos, unas cucharas. (Todas las respuestas son válidas.)*

No diga las cantidades de elementos de cada conjunto.

**Pregunte:** *¿Hay la misma cantidad de niños, sillas, platos, cucharas, vasos y tazas en el dibujo? No.*

**Diga:** *Cada uno va a pensar qué debe hacer para que cada niño del dibujo tenga una silla, un plato,*

*una cuchara, un vaso y una taza. A veces se deberá tachar y otras veces agregar.*

**Indique** que deben realizar el trabajo de modo individual y con su lápiz de papel.

**Dé** unos minutos para que trabajen y recorra entre ellos para observar cómo realizan la actividad.

**Evite** decírselos si están realizando la actividad incorrectamente, ellos deberán descubrirlo.

### Cierre



5 minutos

**Diga:** *Conversen con sus compañeros o compañeras de grupo. Verifiquen si realizaron la actividad de la misma manera. Si lo hicieron diferente comenten por qué.*

**Pida** a algún estudiante que diga cómo hacer para saber si sobran o faltan cosas de dos o más conjuntos para que tengan la misma cantidad de elementos.

**Felicite** a los estudiantes por su participación.



### Extensión del aprendizaje

**Encargue** a estudiantes que hayan entendido el concepto de cantidades iguales de elementos en dos o más conjuntos, que expliquen a otros compañeros, con sus propias palabras.

Pida a los estudiantes que no logran formar conjuntos iguales que observen que va a ubicar frente al grupo a algunos compañeros (cinco) y en una mesa unos cuadernos (seis).

**Pregunte:** *¿Cómo sabemos si hay más estudiantes o más cuadernos o si hay la misma cantidad en cada conjunto? Contando la cantidad que hay en cada conjunto, uniendo cada elemento de un conjunto con los del otro conjunto.*



### M3 Haz colecciones con muchos, pocos, uno o ninguno

Significación de conceptos: uno, ninguno, pocos, muchos, todos

#### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 5.

#### Indicadores

Utiliza cuantificadores para ordenar conjuntos, según su número de elementos.

#### Palabras clave

Conjuntos, muchos, pocos, uno, ninguno, todos

#### Materiales

Cinco carteles como los que se muestran en la actividad de inicio

#### Para tener en cuenta

Los pequeños de primer grado tienen mucha capacidad de movimiento y es de su interés el juego, por eso, este tipo de actividades se sugiere para desarrollar algunas nociones previas al conteo, como los términos: muchos, pocos, uno, ninguno y todos.

Las actividades propuestas en esta clase se desarrollan en el cuaderno.



#### Momentos didácticos



50 minutos

#### Inicio

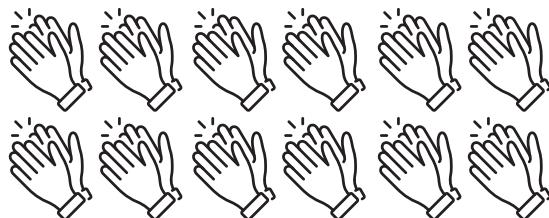


10 minutos

Diga: Hoy les propongo que realicemos el juego “A aplaudir”.



## MUCHOS



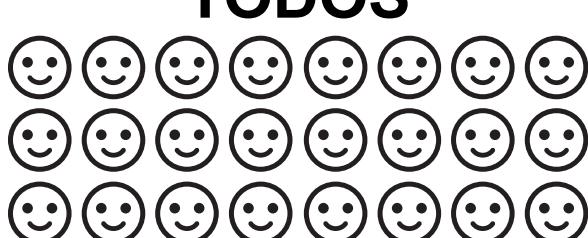
## POCOS



## UNO



## NINGUNO



## TODOS

**Muestre** los carteles con los dibujos de manos aplaudiendo y sus títulos: muchos, pocos, uno, ninguno y todos.

**Explique:** Yo les voy a mostrar uno de estos carteles y ustedes van a aplaudir.

**Agregue:** Por ejemplo, si les muestro el cartel de MUCHOS ustedes dan muchos aplausos; si les muestro el cartel de UNO solo dan un aplauso, si les muestro el cartel de TODOS, todos aplauden hasta que yo diga "alto".

**Pida** que todos pongan atención para que vean el cartel que va a mostrar.

**Mezcle** los carteles y muestre uno de ellos.

**Siga** mostrando los carteles para jugar durante unos 5 minutos.

**Pegue** en el pizarrón, cuando terminen de jugar, los 5 carteles para que los estudiantes puedan verlos.

### Desarrollo



35 minutos

**Pida** que cada estudiante saque su cuaderno para hacer unos dibujos.



**Diga:** En el centro de una hoja de su cuaderno dibujen un círculo con UN gran sol adentro.

**Camine** entre los estudiantes para observar si todos han entendido la consigna.

**Pida:** Ahora, en otra hoja de su cuaderno dibujen otro círculo con MUCHAS balitas adentro.

**Dé** el tiempo necesario.

**Diga:** En otra hoja dibujen otro círculo con unas POCAS pelotas de fútbol y, para terminar, en otra dibujen un último círculo con NINGÚN elemento.

**Repita** a los estudiantes que lo requieran, cuando tienen que dibujar UNO, MUCHOS; POCOS o NINGUNO, mostrándoles los carteles que ha pegado en el pizarrón.

**Diga:** Lo importante es que dibujen cuando es UNO, MUCHOS, POCOS o NINGUNO, no importa que no sean dibujos perfectos.

**Dé** el tiempo suficiente para que los estudiantes terminen sus dibujos.

**Proponga** a los estudiantes jugar de otra manera "A aplaudir", ahora en vez de aplausos darán golpes con los pies en el piso.

### Cierre



5 minutos

**Pida** a algunos voluntarios que den un ejemplo de un conjunto que tenga muchos y otro que tenga pocos o ningún elemento.

**Diga** algunos ejemplos, como: *¿Tenemos mucho cabello, poco cabello o ningún cabello en nuestra cabeza? La mayoría de los estudiantes deberían decir mucho cabello.*

**Pregunte:** *¿Tenemos muchos dedos, pocos dedos o un dedo en una mano? Pocos dedos*

**Diga:** *¿Tenemos muchas narices, una nariz, pocas narices o ninguna nariz en la cara? Una.*



### Extensión del aprendizaje

Para ayudar a aquellos estudiantes que necesitan más ejemplos sobre el tema, pida que al frente se paren tres estudiantes, que al lado de la puerta del aula se pare un estudiante y que los demás estudiantes permanezcan sentados.

**Pregunte** al estudiante que está parado al lado de la puerta: *¿Dónde hay muchos estudiantes? Señalará a los que están sentados.*

**Pregunte** a los estudiantes que están al frente: *¿Dónde hay un estudiante? En la puerta. Ya los que están sentados, ¿dónde hay pocos estudiantes? En frente*

**Pregunte:** *En el pasillo, ¿hay ninguno, muchos o pocos estudiantes? Ninguno*

### Buenas Prácticas

Busque experiencias alternativas para ayudar a sus estudiantes a entender lo que no comprenden.



## M4 De menor a mayor

Ordenamiento de conjuntos utilizando cuantificadores

### Aprendizajes esperados

Establece relaciones de orden entre objetos conforme a su posición.

### Indicadores

Utiliza cuantificadores para ordenar conjuntos, según su número de elementos.

### Palabras clave

Ordenar, conjuntos, escalera, torres de cubos

### Materiales

Palitos, ramitas o pajitas recortadas de diferentes tamaños, 5 tarjetas con un, dos, tres, cuatro y cinco círculos rojos, respectivamente

### Para tener en cuenta

Hay dos actividades relacionadas con la noción de número que tienen que ver con las relaciones de orden entre objetos y conjuntos.

- Ordenar objetos por su longitud o tamaño.
- Ordenar conjuntos por su cantidad de elementos.

En cuanto a los materiales, la cantidad dependerá del número de estudiantes que realizará las actividades y deberá tenerlos preparados de antemano.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

**Pregunte:** ¿Ha subido alguno de ustedes una escalera? **Sí.** / **No.**

Dibuje en el pizarrón una escalera como la que se muestra en la figura.

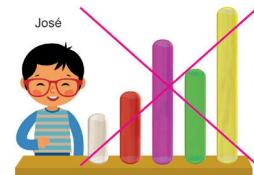


**Pregunte:** ¿Para qué sirve una escalera? **Para subir o bajar.** ¿Están los escalones de una escalera siempre ordenados? **Sí.**

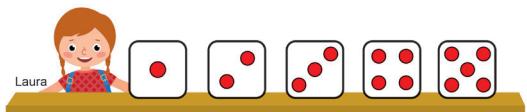
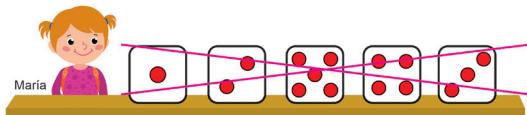
### M4 De menor a mayor

¡A jugar!

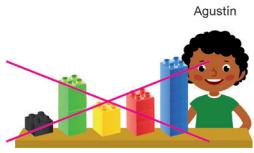
- 1 Tacha el grupo de los palitos que están mal ordenados. **Emongurusu umi ofemohenda vaiva ta'angápe.**



- 2 Tacha la secuencia que está mal ordenada. **Emongurusu tysípe ofemohenda vaiva.**



- 3 Tacha la secuencia de cubos que está mal ordenada. **Emongurusu torre de cubos ofemohenda vaiva.**



**Diga:** ¡Muy bien! Ahora vamos a jugar a formar escaleritas con objetos que hay que ordenar de menor a mayor y para eso se van a reunir en parejas.

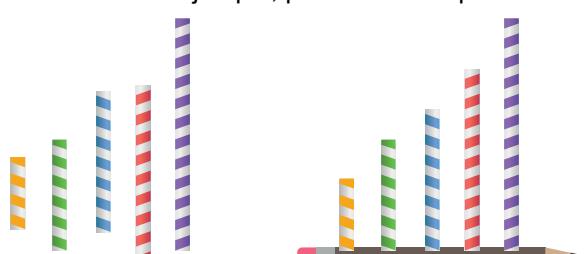
**Organice** al grupo en parejas y reparta a cada pareja cinco palitos de diferentes tamaños, también pueden ser pajitas recortadas.

**Diga:** Ayúdense y ordenen los palitos del más chico al más grande.

**Camine** entre los estudiantes y observe lo que hacen.

**Pregunte:** ¿Cómo saben si su escalera está bien ordenada? **Respuesta libre**

**Ayude**, si es necesario, a colocar los palitos con una misma base. Por ejemplo, poniendo un lápiz.



**Diga:** Ahora mezclen sus palitos y por turno, cada uno de ustedes intente hacer la escalera, solo.

**Pida** que le ayuden a juntar todos los palitos para iniciar otra actividad.

**Desarrollo**

30 minutos

**Entregue** a cada pareja 5 tarjetas con círculos rojos, una con 1 círculo, otra con 2, otra con 3, otra con 4 y una más, con 5 círculos.

**Diga:** Observen las tarjetas que les acabo de entregar. ¿En qué se parecen? *En que todas las tarjetas tienen círculos rojos.* ¿En qué son diferentes? *En que tienen diferentes cantidades de círculos.*

**Diga:** Ahora van a ordenar las tarjetas en una fila, poniendo primero la tarjeta con menos círculos hasta la que tiene más círculos.

**Camine** entre los estudiantes, observe su trabajo y pregunte en qué se fijaron para ordenar bien sus tarjetas.

**Felicite** a los estudiantes por su participación y pida que guarden por un momento las tarjetas.

**Diga:** Abran su libro en la página de la clase de hoy, M4.

**Muestre** la página M4 del libro.

**Lea** en voz alta el título y el subtítulo, luego lea, en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Pida** que observen cómo acomodaron los palitos Agustín y José.

**Diga:** Tachen los palitos que están mal ordenados.

**Pregunte:** ¿Quién nos puede decir qué niño tiene sus palitos mal ordenados y explicarnos cómo se dio cuenta? *José ordenó mal sus palitos. El palito rosado debe estar al lado del amarillo.*

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Diga:** Ahora observen las tarjetas de María y de Laura. Tachen las tarjetas que no están bien ordenadas.

**Pregunte:** ¿Quién nos puede decir qué niña tiene sus tarjetas mal ordenadas y explicarnos cómo se dio cuenta? *María ordenó mal sus tarjetas. Se equivocó en la de tres y cinco círculos rojos.*

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 3.

**Diga:** Para terminar, observen las torres de cubos que hicieron María y Agustín. Tachen la torre que está mal ordenada.

**Pregunte:** ¿Quién nos puede decir quién tiene mal ordenadas sus torres de cubos y explicarnos cómo se dio cuenta? *Agustín. La torre verde debe estar al lado de la azul.*

**Recorra** entre los estudiantes para verificar que hayan realizado correctamente las actividades.

póngalas desde la que tiene menos elementos a la que tiene más elementos.



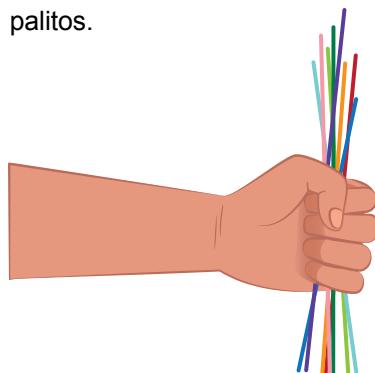
Luego, uno de los integrantes de la pareja, cerrará los ojos mientras que el otro quitará una tarjeta, la esconderá y juntará las cuatro tarjetas restantes.



El que cerró los ojos deberá descubrir qué tarjeta falta y dónde debe estar. Luego repiten el juego para que el otro integrante sea quien deba descubrir la tarjeta oculta.

**Extensión  
del aprendizaje**

Si nota que algún estudiante no está logrando seguir las consignas, tome los palitos o pajitas de diferentes tamaños en un puño apoyado sobre la mesa, de modo que sobresalgan de la mano, a diferentes alturas. Pídale que tome el palito que sobresale más y lo ponga sobre la mesa. Luego pídale que saque el segundo palito que sobresale más y que lo ubique al lado del anterior. Siga así hasta sacar el último palito y hágale notar que ya ha logrado ordenar todos los palitos.

**Cierre**

10 minutos

**Pida** a los estudiantes que saquen nuevamente las tarjetas con círculos rojos.

**Explique:** Vamos a jugar de la siguiente manera.

Primero, formen en su mesa una fila con las tarjetas,



## M5 Contando y escribiendo números

Números del 1 al 5: conteo y lectura  
Escritura y trazo

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 5.

### Indicadores

Cuenta números del 1 al 5 hacia adelante y atrás. Lee el número de elementos de un conjunto de hasta 5 elementos. Cuenta números del 1 al 5 hacia adelante y atrás. Traza números del 1 al 5.

### Palabras clave

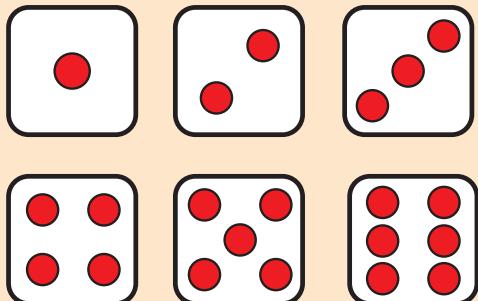
Colección, conjunto, conteo, dado, cinta numérica

### Materiales

Tira de cartulina con la serie numérica del 1 al 10 (todos los números del mismo color) tijera, marcador, regla, pegamento, cartulina, 6 dados con puntos o tarjetas con círculos rojos, 30 pelotitas de papel reciclado por grupo, 12 tarjetas con el número 5 por grupo

### Para tener en cuenta

Si no se cuenta con dados elabore tarjetas de cartulina con pequeños círculos rojos, para que los estudiantes extraigan del mazo, una al azar.



Además, deberá tener pegada en una pared del aula, una cinta numérica de cartulina con los números del 1 al 10. Asegúrese de que los números sean grandes y de un mismo color. NO es recomendable poner a un lado de cada numeral un conjunto de dibujos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

### M5 Contando y escribiendo números

¡Vamos a aprender!

- 1 *Eipapa ehechaukávo papapykuéra oíva cinta numérica-pe ha embohváv.*  
Cuenta señalando los números de la cinta numérica y responde.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- a) ¿Cómo se escribe el número dos? 2  
b) ¿Cómo se escribe el número cuatro? 4

- 2 *Embohpapay mboy kytápa oreko peteiteí.* Escribe el número de acuerdo a la cantidad de puntos que obtuvo cada uno.



- 3 *Emongurusu umi papay ojehai vaiva.* Tacha los números escritos al revés.

1	2	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>5</del>	6
---	---	--------------	--------------	--------------	---

- 4 *Ehai papay ndaipórica.* Escribe el número que falta en esta serie.



Matemática 1

**Realice** conteos con los estudiantes en forma oral, señalando los números en la cinta numérica, de modo que reconozcan la escritura del signo o numeral que representa la cantidad.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



15 minutos

**Invite** a jugar “Gana una tarjeta cuando tengas 5 pelotitas de papel”.

**Forme** seis grupos de 3 a 5 integrantes.

**Diga:** *Cada grupo debe formar un círculo, ya sea alrededor de una mesa o en el piso.*

**Entregue** a cada grupo un dado o las tarjetas con círculos rojos, 30 pelotitas de papel y 12 tarjetas con el número 5.

**Explique:** *Pongan las pelotitas y las tarjetas con el número 5 en el centro del círculo que formaron. Por turnos, cada uno lanzará el dado y de acuerdo a los puntos obtenidos, tomará esa cantidad de pelotitas.*

Cada vez que alguien junte 5 pelotitas, las cambia por una tarjeta con el número 5. El juego termina cuando se acaben las tarjetas con el número 5. Recorra entre los grupos para observar cómo juegan; y, si es necesario, repita alguna de las instrucciones de cómo jugar.

**Desarrollo**

30 minutos

Diga que van a seguir jugando con el dado, pero que ahora se harán cambios en las reglas del juego.

**Escriba** en el pizarrón el título “Contamos y escribimos números”.

**Diga:** Saquen su cuaderno y copien el título que está en el pizarrón.

**Explique:** Cada uno va a seguir tirando el dado, contando los puntos que obtiene y escribiendo en su cuaderno el número que corresponde a la cantidad de puntos obtenidos. Si dudan sobre cómo se escribe el número, pueden mirar la cinta numérica del 1 al 10 que está pegada en la pared.

**Muestre** cómo utilizar la cinta numérica.

**Diga:** Si quieren saber cómo se escribe el seis, por ejemplo, cuenten en voz alta del 1 al 6 y cada vez que digan un número señálenlo en la cinta. Así podrán saber cómo se escribe el número. Hagamos una prueba.

**Pida** a los estudiantes que cuenten a medida que usted señala los números en la cinta numérica.

**Diga:** Cuenten conmigo, 1, 2, 3, 4, 5, etc.

**Pida** (después de jugar 10 minutos) que le ayuden a guardar los dados y las tarjetas y que saquen sus libros.

**Diga:** Abran sus libros en la página de la clase de hoy, M5.

**Lea** en guaraní y en castellano, la consigna 1.

**Pida** que realicen el conteo señalando cada número en la cinta numérica.

**Lea** cada pregunta y pida que realicen el conteo.

Dé tiempo para que escriban los números.

**Lea** en guaraní y en castellano, la consigna 2.

**Pida** que escriban en cada cuadrito el número que indica cada dado.

**Evite** decir a los estudiantes la respuesta. No les señale el número, permita que ellos lo descubran utilizando la correspondencia uno a uno en la cinta numérica.

**Diga:** Ahora vamos a verificar si escribieron correctamente los números.

**Pregunte:** ¿Cuánto obtuvo Agustín en su dado? 4

**Diga:** Vamos a buscar el cuatro en la cinta numérica.

Cuenten conmigo: uno, dos, tres, cuatro.

**Señale** los números en la cinta numérica a medida que cuentan y repita el procedimiento con los demás dados del ejercicio.

**Lea** en guaraní y en castellano, la consigna 3.

**Explique:** (Mostrando el libro) Observen las tarjetas numeradas del uno al seis. ¡Algunos números están escritos al revés! Encuéntrenlos y táchenlos.

Dé tiempo a que realicen la actividad.

**Lea** en guaraní y en castellano, la consigna 4.

**Diga:** Miren bien las manos que tienen los carteles numerados. ¡Entre ellos falta un número!

**Pida:** Escriban en el cuadrito, el número que creen que falta en esa serie de números.

**Recorra** entre los estudiantes para observar cómo realizan la actividad y si tienen alguna dificultad.

**Insista** con el uso de la cinta numérica.

**Cierre**

5 minutos

**Diga:** Hagamos el conteo desde el uno hasta el cinco. 1, 2, 3, 4 y 5. Ahora contemos al revés. 5, 4, 3, 2 y 1. Hagamos ahora el conteo del 1 hasta el 10. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Y ahora al revés 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

¡Un aplauso para todos por su excelente trabajo de hoy!

**Extensión  
del aprendizaje**

Para los estudiantes que no logran hacer la correspondencia entre los números de la cinta numérica y la sucesión oral del uno al cinco; averigüe cuál es su dificultad principal:

- No sabe la sucesión oral de los números.
- No coordina la correspondencia. Dice más rápido o lento la serie oral con relación al señalamiento de los signos numéricos.

**Acompañe** de manera individual el conteo del 1 al 5 y del 1 al 10, utilizando los dedos de las manos.



## M6 Utiliza la cinta numérica

Conteo del 6 al 9 y del 9 al 6  
Escritura y trazo

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 10.

### Indicadores

Cuenta números del 6 al 9 hacia adelante y atrás.

### Palabras clave

Conjunto, conteo, sucesión oral, cinta numérica, cantidad

### Materiales

Tira de cartulina numerada utilizada en M5, 2 dados comunes o 2 mazos de tarjetas con círculos rojos del 1 al 6, 50 pelotitas de papel reciclado, 12 tarjetas con el número 9

### Para tener en cuenta

Es importante continuar con situaciones de conteo donde el estudiante haga uso de la correspondencia uno a uno entre la sucesión numérica oral y la cantidad de elementos de un conjunto, utilizando la cinta numérica, para consolidar el aprendizaje de cómo escribir los signos numéricos o numerales del 1 al 10.

Recuerde que la cinta debe empezar con el 1 y todos los números deben ser del mismo color. No es recomendable poner a un lado de cada signo numérico un conjunto de dibujos.

Los manipulativos que se citan en la sección Materiales deberán ser preparados de antemano para cada grupo.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



15 minutos

**Diga:** Hoy vamos a jugar nuevamente con los dados, pero esta vez utilizaremos dos. El juego se llama: "Gana una tarjeta cuando tengas 9 pelotitas". Forme seis grupos de entre 3 y 5 integrantes. **Entregue** a cada grupo dos dados o los dos mazos de tarjetas con círculos rojos, 12 tarjetas con el número 9 y 50 pelotitas de papel.

## M6 Utiliza la cinta numérica

¡A practicar!

- 1 ¿Cuántos hay? Puedes ayudarte con la cinta numérica. *Mboya oí ikatu neptytyvō cinta numérica.*

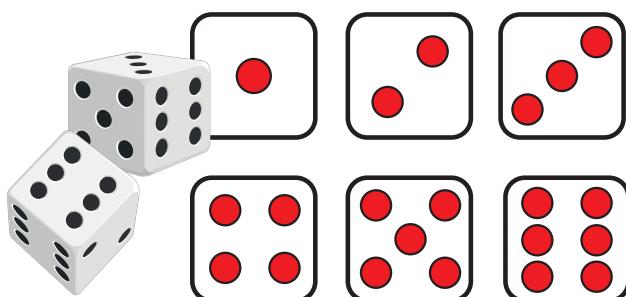
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



- 2 ¿Qué hay más: payasos o pelotas? ¿Cómo lo sabes? *Mba'épa hetave: mbopukahéra téra vakaipopó. Mba'écha reikua?* *Pelotas. Porque hay 7 pelotas y 6 payasos.*

Matemática 1

5



**Diga:** Formen un círculo alrededor de la mesa o en el piso y pongan las 12 tarjetas con el número 9 y las pelotitas de papel en el centro.

**Explique:** Por turnos, uno lanzará los dos dados y de acuerdo a los puntos obtenidos tomará esa cantidad de pelotitas. Si les sale 10, 11 o 12 puntos, vuelven a tirar. Cada vez que alguien junte nueve pelotitas, las cambia por una tarjeta con el número 9. El juego termina cuando se acaben las tarjetas con el número 9.

**Recorra** entre los grupos para observar cómo juegan, y si es necesario, repita alguna de las instrucciones de cómo jugar.

**Recuérdelle**s que cada vez que tengan nueve pelotitas deben cambiarlas por una tarjeta con el número 9.

**Desarrollo**

30 minutos

**Diga** que van a seguir jugando con los dados, pero que ahora se harán cambios en las reglas del juego. **Escriba** en el pizarrón el título “Contamos y escribimos números”.

**Diga:** Saquen su cuaderno y copien el título que está en el pizarrón.

**Explique:** Cada uno va a seguir lanzando los dados, contando los puntos que obtiene y escribiendo en su cuaderno el número que corresponde a la cantidad de puntos obtenidos. Si dudan sobre cómo se escribe el número, pueden mirar la cinta numérica del 1 al 10 que está pegada en la pared. Si sale 11 o 12, vuelven a lanzar, sin escribir.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

**Muestre** cómo utilizar la cinta numérica, si es necesario, con algún estudiante.

**Realice** con él o ella, la correspondencia entre la serie oral a partir del uno y el señalamiento de los números de la cinta numérica.

**Pida** (después de jugar 10 minutos) que le ayuden a guardar los dados y las tarjetas; y que saquen sus libros.

**Diga:** Abran sus libros en la página de la clase de hoy, M6.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Diga:** Miren detenidamente todo lo que hay en la imagen. ¿Cuántos corazones hay? 9 ¡Muy bien! Entonces, escriban 9 en el cuadro que está debajo del corazón. Si no recuerdan cómo se escribe el 9, cuenten y miren en la cinta numérica. Hagan lo mismo para todos los otros elementos que hay que contar.

**Aclare** si es necesario, que los dibujos que están junto a los cuadros de abajo, no se cuentan.

**Diga:** Solo cuenten lo que hay dentro de la imagen.

**Pregunte:** ¿Cuántas personas se ven en el público? 8

**Recorra** entre los estudiantes para verificar que entendieron lo que deben hacer.

**Observe** a qué niños se les dificulta saber cómo escribir el número correspondiente, a ellos ayúdelos a utilizar la cinta numérica.

**Evite** decir a los estudiantes la respuesta. No les señale el número sino propicie que ellos lo descubran utilizando la correspondencia uno a uno.

**Cierre**

5 minutos

**Organice** una revisión colectiva de las respuestas de todos los cuadros faltantes.

**Pregunte** a diferentes estudiantes, cada una de las respuestas y también, pregunte a los demás, si

están de acuerdo con esa respuesta o si tienen otra.

**Pregunte** cuál es la respuesta a la pregunta ¿Qué hay más: payasos o pelotas? **Pelotas** ¿Cómo lo sabes? **Porque contando, hay 7 pelotas y 6 payasos.**

**Felicite** a los estudiantes por su participación.

**Extensión  
del aprendizaje**

Si algunos estudiantes terminan la actividad antes, **pídale**s que escriban debajo de cada cuadrito de la actividad 1, cuántos faltan para que haya 10 elementos iguales.

**Insista** en el uso de la cinta numérica, sobre todo con aquellos estudiantes que siguen dudando sobre la escritura de los numerales.

**Buenas Prácticas**

Demuestre interés y entusiasmo por la materia. Esto aumentará la motivación de sus estudiantes por aprender lo que usted les trasmite.

**Jaipuru guarani ñe'ẽ**

Ejerúre temimbo'èpe tomoñe'ẽ umi ojejapótava ñe'ëkõime. Emokyre'ÿ chupekuéra ikatupyrýve haigua. Pida a los estudiantes que lean la consigna en forma bilingüe. Aliéntelos para que se entusiasmen.



## M7 Simón dice: Levanten ningún dedo

Noción del cero como un conjunto sin elementos

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 10.

### Indicadores

Relacionar al 0 con una colección o conjunto que no tiene elementos.

### Palabras clave

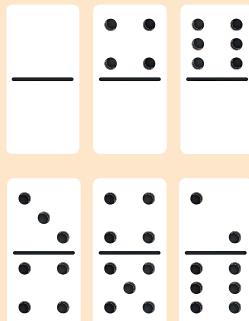
Cero, nada, ninguno, no tiene, conjunto sin elementos

### Materiales

6 fichas de dominó, 40 pelotitas de papel reciclado, piedritas o tapitas, 5 tarjetas con el número 0 acompañado de la palabra cero

### Para tener en cuenta

De antemano se deben preparar para cada grupo, los materiales manipulativos propuestos. Las 6 fichas de dominó deben indicar los números 0-0, 4-0, 6-0, 3-4, 4-5 y 2-6.



Para los estudiantes pequeños no es tan fácil representar o registrar algo que no existe, una cosa que no se ve, algo que no hay, una cosa que no se tiene. No obstante, poco a poco, empiezan a darle sentido al uso del cero para representar la ausencia de algo. Por ejemplo: Cuando no hay puntos en la ficha de dominó o cuando un equipo no mete ni un gol durante un partido de fútbol.

Otra manera, es plantear que algo estuvo. Por ejemplo: Un plato que tenía manzanas y que ahora ya no están.

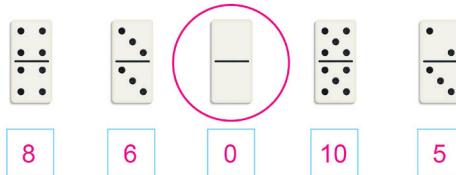
## M7 Simón dice: Levanten ningún dedo

¡A jugar!

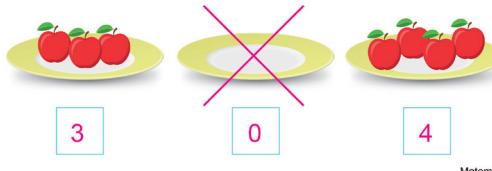
- 1 Emongora po irundy kuā omopu'āva. Rodea la mano con 4 dedos levantados. Emongurusu po nomopu'āva kuā. Tacha la mano con ningún dedo levantado.



- 2 Ehai papavy ohóva peteteí *ficha-re*. Escribe el número que corresponde a cada ficha. Emongora *ficha* ndorekoiva kytá. ¿Mba e papavy péva? Encierra en un círculo la ficha que no tiene puntos.



- 3 Embogurusu ūa'emebe nandíva. Ehai papavy ohóva ūa'embepeguáre. Tacha el plato que no tiene manzanas. ¿Cuántas manzanas hay en cada plato?



6

Matemática 1

### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

**Refuerce** el conteo oral del 1 al 10. Señale los números en la cinta numérica a medida que cuentan.

**Anime** a los estudiantes a realizar el conteo de la misma forma, pero en guaraní.

**Diga** señalando los números en la cinta numérica: *Vamos a contar en guaraní: peteí [1], mokõi [2], mbohapy [3], irundy [4], po [5], poteí [6], pokõi [7], poapy [8], porundy [9], pa [10]*.

**Explique:** Hoy vamos a jugar “Simón dice...”.

Cuando yo diga: “Simón dice que levanten tres dedos de su mano”, ustedes tienen que mostrar una mano levantando 3 dedos. Puedo decir, en castellano o en guaraní, levantar desde ningún dedo hasta diez dedos y ustedes deben estar atentos para seguir la consigna.

**Diga:** A ver, pongan atención. Simón dice que: Levanten 5 dedos. Simón dice que: Levanten 8 dedos. Simón dice que: Levanten ningún dedo.



**Recuerde** la importancia de mencionar en varias ocasiones “Simón dice que levanten ningún dedo”. Esto, para que los estudiantes asocien “ningún dedo” con “no hay nada”.

### Desarrollo 35 minutos

**Forme** 6 grupos de 3 a 5 integrantes y pida que se sienten alrededor de una mesa.

**Diga:** Ahora vamos a jugar con fichas de dominó.

**Entregue** a cada grupo las 6 fichas de dominó, las 40 pelotitas de papel reciclado, piedritas o tapitas y las 5 tarjetas con el cero.

**Pida** que pongan todas las fichas de dominó boca abajo, las pelotitas de papel y las tarjetas del cero en el centro de la mesa.

**Explique:** Cada integrante del grupo, por turnos, debe dar vuelta una ficha de dominó y de acuerdo a los puntos que obtiene debe tomar esa cantidad de pelotitas. Quien quiera que obtenga la ficha que no tiene puntos y que no tomó ninguna pelotita, gana una tarjeta con el número cero.



**Diga:** Pongan de nuevo las fichas de dominó boca abajo, mézclenlas y repitan el juego hasta que terminen las cinco tarjetas del cero.

**Camine** entre los estudiantes para observar si están jugando según las instrucciones.

**Felicite** a los estudiantes por su participación en el juego.

**Diga:** Ahora abran su libro en la página de la clase de hoy, M7.

**Lea** en guaraní y en castellano, la consigna 1.

**Diga:** Observen los dibujos de las manos y los dedos que están levantados. Busquen la mano con 4 dedos levantados y enciérrrenla en un círculo.

Luego, busquen la mano con ningún dedo levantado y tachen esa mano.

Dé tiempo para que realicen lo indicado.

**Camine** entre los estudiantes para observar qué es lo que encierran y qué es lo que tachan. Si observa algún error, no corrija.

**Pregunte** (Por ejemplo): ¿Por qué encerraste en círculo esta mano? ¿Están en esa mano levantados cuatro dedos? Cuéntenlos. ¿Está aquí levantado un dedo?

**Lea** en guaraní y en castellano, la consigna 2.

**Pida** que cuenten los puntos que muestra cada ficha y que escriban en el cuadrito el número que corresponde.

**Diga:** Busquen la ficha que no tiene puntos y enciérruela en un círculo. ¿Qué número le pusieron a esa ficha? **0**

Dé tiempo para que hagan lo indicado.

**Recuerde** a aquellos estudiantes que no saben qué número poner a la ficha que no tiene puntos, preguntándoles: ¿Qué tarjeta se ganaba cuando se obtenía la ficha sin puntos en el juego de dominó?

**La tarjeta del 0**

**Lea** en guaraní y en castellano, la consigna 3.

**Pida** que tachen el plato que está sin manzanas y que escriban el número de manzanas que hay en cada plato.

**Pregunte:** ¿Sabe alguien cómo se dice cero en guaraní? **mba'eve**

### Cierre 5 minutos

**Pregunte** si alguien conoce alguna situación que implique no tener nada, donde no haya cosas, cuando no hay ningún objeto.

**Escuche** con atención lo que los estudiantes comentan y pida la atención de todos.

**Agregue:** Por ejemplo, cuando vaciamos la alcancía para gastar la plata que ahorramos. La alcancía se queda con cero monedas, **mba'eve**. Cuando dos equipos juegan fútbol y un equipo no hace un gol se dice que tuvo cero goles.

**Pregunte:** Entonces, ¿qué número usamos para representar que no hay nada? **El cero**

### Extensión del aprendizaje

Si algunos estudiantes terminan la actividad antes de tiempo permítales jugar a “Simón dice... que levanten... dedos de su mano”, con alguno de ellos dando las consignas.

## M8 El caminito de los animales

Conteo del 1 al 10 y del 10 al 1  
Escritura y trazo



### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 10.

### Indicadores

Cuenta del 1 al 10. Lee y traza el 10.

### Palabras clave

Juego de mesa, casillas, conteo, número

### Materiales

Botones o tapitas, tarjetas con pequeños círculos rojos, pelotitas de papel reciclado, dados o tarjetas de círculos

### Para tener en cuenta

En esta clase, se va a jugar en un caminito sobre un tablero que también se conoce como “juego de recorrido”. Con este juego el estudiante se va a familiarizar con la acción de que, para avanzar, debe ir hacia adelante casilla por casilla. Si obtiene cinco puntos, avanza cinco casillas.

Esta correspondencia, uno a uno, entre cada casilla y la sucesión numérica oral no es tan fácil en un principio. Se debe tener paciencia con los estudiantes más pequeños.

Para el desarrollo del juego se deberá tener previamente preparados para cada pareja 2 botones o tapitas, 10 tarjetas con pequeños círculos rojos; una con un círculo, otra con 2, otra con 3 y así hasta 10 círculos, un dado o las 6 tarjetas que suplen al dado.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



15 minutos

**Organice** a los estudiantes en parejas y elija a un integrante de esa pareja que tome su libro y lo abra en M8 donde se encuentra el tablero de juego.

**Diga:** *Observen lo que hay en el “Caminito de los animales”.*

**Pregunte:** *¿Qué animales del caminito conocen?*

### M8 El caminito de los animales

#### ¡A jugar!

- 1 Juega en el caminito con un compañero. Lancer el dado y avancen hasta lograr pasar 5 veces por la casilla del caballo. *Eñembosarái ko tape'ipe pete' ne irú ndive. Pehasa 5 jey kavaju olha rupi.*



- 2 Coloca 10 pelotitas, una en cada casilla del juego anterior. Comienza en la casilla del gallo y en el cuadro dibuja el animal al que llegas. *Emó 10 manga'i, emohnada petete' tenda ñembosarái tenhendéguape. Emóñepryú ryguasume tendágui ha emoha'anga pa'üme pe mymba reguahévape.*



- 3 Escribe los números de la casilla del gato y del pato. *Ehai papapyuéra mbarakaja ha ype rehagua.*



5



6

### M9 Juega a “Los amigos de 10”

- 1 Sigue las indicaciones de tu profesor para jugar a “Los amigos de 10”. ¡Que te diviertas! *Ejapo he'iva ne mbo'ehára eñembosarái hagüa “10 angirüngüéra”. ¡Evy'áke!*

Matemática 1

7

**El gato, la tortuga, el caballo, etc.** ¿Cuál de ellos les gusta más? **Possibles respuestas:** A mí el conejo. A mí el loro. A mí el perro, etcétera.

**Pregunte:** ¿Qué números ven en el caminito? **El cinco, el tres, el ocho, el diez, etcétera.**

**Entregue** a cada pareja dos botones o tapitas diferentes, una para cada jugador, un dado y 10 pelotitas de papel.

**Diga:** Vamos a jugar a avanzar en el caminito.

**Explique:** Pongan su botón o tapita detrás del gallo, donde está la flecha amarilla, para identificar a cada jugador. Por turnos, tiran el dado y avanzan en el caminito tantas casillas como puntos obtengan en el dado. Cada vez que un jugador logre pasar el caballo que está en la casilla 12, gana una pelotita de papel. Cuando llegan al caballo, siguen avanzando para dar más vueltas. El juego termina cuando hayan logrado dar cinco vueltas, pasando cinco veces por el caballo y juntando 5 pelotitas de papel.

**Camine** entre los estudiantes para observar cómo juegan, y si es necesario, repita alguna de las instrucciones de cómo jugar.

**Ayude** a los estudiantes que así lo requieran, a realizar la correspondencia entre cada casilla y el número de puntos obtenidos.

**Desarrollo**

30 minutos

**Diga:** Ahora que ya pasaron 5 veces por el caballo quiero hacerles unas preguntas. Presten mucha atención.

**Pregunte:** Si están en la casilla del gato, ¿cuántos puntos necesitan obtener en el dado para llegar a la casilla del conejo? **5** Si están en la casilla del gato, ¿necesitan más puntos en el dado para llegar a la casilla del loro, de la tortuga o del burrito? **Del burrito**

**Diga:** ¡Muy bien! Ahora van a seguir jugando con el “Caminito de animales”, pero ahora en vez del dado van a utilizar las tarjetas que les voy a entregar. Son 10 tarjetas, en cada una hay círculos rojos, en una hay un círculo, en otra hay 2, en otra 3 y así hasta 10 círculos.

**Muestre** y reparta las tarjetas a cada pareja.

**Explique:** Empezando nuevamente desde la flecha amarilla, por turnos, sin ver, deben tomar una tarjeta y avanzar en el caminito, tantas casillas como el número de círculos rojos haya en la tarjeta. Luego se devuelve la tarjeta al mazo para el turno del siguiente jugador.

**Ejemplifique:** Por ejemplo, si se toma una tarjeta con 6 círculos rojos, se avanza 6 casillas.

**Diga:** Como cuando jugaban con el dado, el juego termina cuando hayan logrado dar cinco vueltas, pasando cinco veces por el caballo y juntando 5 pelotitas de papel.

**Camine** entre los estudiantes para observar cómo juegan, y si es necesario, repita alguna de las instrucciones de cómo jugar.

**Diga:** Ahora que ya pasaron 5 veces por el caballo quiero hacerles unas preguntas. Presten mucha atención.

**Pregunte:** Si están en la flecha amarilla, ¿qué tarjeta deben elegir para poder llegar a la casilla donde está el loro. **La tarjeta con 7 círculos**

**Diga:** Dos niños están en la flecha amarilla para iniciar el juego. Juan toma la tarjeta con 8 círculos y Luis toma la tarjeta con 9 círculos. ¿Quién llega hasta la tortuga? **Juan** Para comprobar esto pongan ocho de las pelotitas de papel, una en cada casillero, iniciando en el gallo. ¿A qué animal llegan? **A la tortuga**

**Diga:** Ahora seguirán trabajando en parejas y cada uno completará su libro. Todos tengan abierta la página de la clase de hoy, M8.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Diga:** Ayúdense y pongan diez pelotitas, una en cada casilla, iniciando en el gallo. Despues cada uno dibuja en su libro el animal al cual llegaron.

**Evite** decir la respuesta.

**Pregunte:** ¿A qué animal llegaron? **Al conejo**

Dé tiempo para que realicen el trabajo.

**Lea** en castellano y en guaraní la consigna 3.

**Pregunte:** ¿Qué número corresponde al gato? **5**

¿Qué número corresponde al pato? **6**

**Cierre**

5 minutos

**Pida** a los estudiantes que copien, en su cuaderno, el animal que más les guste y que escriban a un lado del dibujo, el número de la casilla que ocupa ese animal.

**Extensión  
del aprendizaje**

Si nota que algunos estudiantes no están logrando relacionar las cantidades con el signo o numeral, pídale que observen las tarjetas con círculos rojos del 1 al 10 y que las asocien con cada numeral de la cinta numérica pegada en la pared de la clase. Los estudiantes que terminan las actividades propuestas antes del tiempo establecido pueden jugar con el dado y el “Caminito de los animales”.

**Buenas Prácticas**

No dé a conocer las respuestas a las preguntas. Permita que los estudiantes observen y analicen los números; que hagan suposiciones. Permitales que aprendan descubriendo por sí mismos las respuestas a cada desafío.

**Recursos digitales 3.0**

En este enlace, encontrará un desafío que puede utilizar en el aula, si cuenta con los medios necesarios. De lo contrario, compártalo con sus estudiantes para que practiquen en sus casas; así estará reforzando los contenidos estudiados en clase, de manera autónoma, divertida e innovadora.



Conteo de  
números



## M9 Juega a “Los amigos de 10”

Desarrollo del Pensamiento Matemático

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 10.

### Indicadores

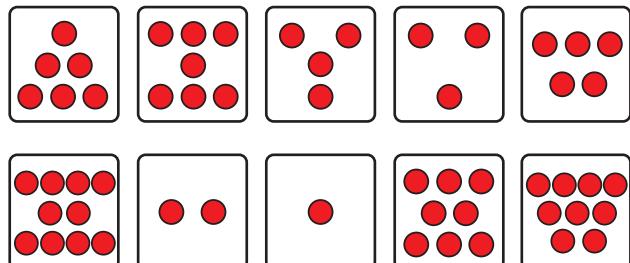
Cuenta del 1 al 10. Lee y traza el 10.

### Palabras clave

Conjunto, conteo, número

### Materiales

Pelotitas de papel reciclado, tapitas o piedritas, 10 tarjetas con pequeños círculos rojos, con su numeral correspondiente escrito al dorso



**Recuerde** que no se pretende que los estudiantes resuelvan adiciones, sino que utilicen el conteo de uno en uno.

**Diga:** Si toman dos tarjetas y no son “Amigos de 10”, las deben poner de nuevo en la mesa, mezclándolas con las demás.

**Agregue:** Cada vez que uno de los jugadores logre tomar dos tarjetas que sean “Amigos de 10”, se gana una pelotita de papel, tapita o piedrita y debe devolver las dos tarjetas a la mesa mezclándolas con las demás. El juego termina cuando se acaben las pelotitas de papel.

### Para tener en cuenta

El conteo del 1 al 10 puede realizarse a través de actividades lúdicas que impliquen el uso de materiales concretos como dados, fichas de dominó, tarjetas, cubos multiencaje, regletas de colores, etc.

Lo importante es que la actividad implique un reto a resolver por parte del estudiante, un reto donde ponga en juego sus saberes previos, por ejemplo: La correspondencia uno a uno.

De ahí, que se propone la actividad “Los amigos del 10”. No se pretende que los estudiantes realicen sumas, sino el conteo uno a uno.

**Desarrollo** 30 minutos

**Diga:** Ahora vamos a jugar a “Los amigos de 10” de manera parecida, pero con las tarjetas del lado de los números.

**Pida** que pongan todas las tarjetas sobre la mesa con los números hacia arriba.



### Momentos didácticos

#### Inicio



15 minutos

Invite a jugar a “Los amigos de 10”.

Forme 6 equipos de 3 a 5 integrantes.

**Entregue** a cada equipo 10 tarjetas y las 10 pelotitas de papel reciclado.

**Pida** que se pongan todas las tarjetas sobre la mesa con los círculos rojos hacia arriba.

**Explique** que, por turnos, cada integrante del equipo debe tomar dos tarjetas que sean “Amigos de 10”.

Es decir, que al contar todos sus círculos den como resultado 10. Por ejemplo, las tarjetas con 6 y 4 círculos.



**Explique** que además de ganar una pelotita cuando tome dos tarjetas que sean “Amigos de 10”, ahora van a dibujar las dos tarjetas con su número en su cuaderno.

**Diga:** El juego termina cuando todos los integrantes del equipo hayan dibujado dos pares de tarjetas que sean “Amigos de 10”, en su cuaderno.

Cierre



5 minutos

**Pregunte:** ¿Podría alguien decirme dos números que sean “Amigos de diez”? **El dos y el ocho** ¿Por qué esos números son “Amigos de diez”? **Porque si contamos dos y ocho nos da diez.** ¿Podría alguien más decirme otros dos números que sean “Amigos de diez”? **Sí. Cuatro y seis** ¿Creen ustedes que el 5 y el 5 son “Amigos de diez”? **Sí.** ¿Y el 4 y el 3? **No** ¿Por qué? **Porque contando 3 y 4 da 7, no 10.**

Felicite a los estudiantes por su participación.



### Extensión del aprendizaje

**Reparta** una tarjeta con círculos rojos y numerales al dorso a cada estudiante y pídale que recorran la clase buscando a una pareja que le permita formar “Amigos de diez”.

### Buenas Prácticas

El mejor medio para aprender algo es descubrirlo por uno mismo. Dé la oportunidad a sus estudiantes para que descubran algo nuevo cada día.

### M10 Evaluación formativa 1

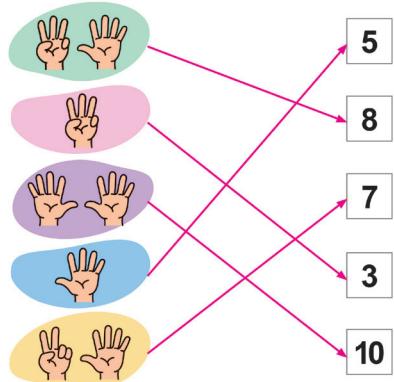
#### M10 Evaluación formativa 1

Lo que aprendimos

- 1 Emongurusu yva ndaha'íeva ojueheguia. Tacha el que no pertenece.



- 2 Embojoaju umi kuā ha papapy ohóva ojueheguia. Une con los dedos y los números.



- 3 Eipapa umi kyta ha ehai papapykuéra. Cuenta los puntos y escribe los números.



8

Matemática 1

### Sugerencias para la evaluación

**Lea** las consignas para asegurarse de que los estudiantes las comprenden.

**Indique** que las respuestas no se dicen en voz alta.

**Dé** tiempo para que resuelvan, sin intervenir. Permitáles que terminen.

**Revise** el trabajo de los estudiantes y retroalimente en función a sus resultados.

**Realice** preguntas referentes a la evaluación permitiendo que los estudiantes descubran sus errores, si estos existiesen.

Los indicadores de evaluación son:

- Distingue elementos de un conjunto de aquellos que no lo son.
- Cuenta del 1 al 10.
- Relaciona el cero con un conjunto que no tiene elementos.
- Traza números representados por elementos de un conjunto.



## Unidad I: Persona y Entorno

### Unidad temática: El número y las operaciones

Módulo

2

Clases

M11 a M20

Video tutorial



qr.mapa.org id: 153



M11

#### Los pollitos comilones

Uso de los símbolos de “igual a” (=), “mayor que” (>) y “menor que” (<)

#### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 10.

#### Indicadores

Compara números naturales, hasta 10, mediante la relación de “igual a” (=), “mayor que” (>) y “menor que” (<).

#### Palabras clave

Mayor que, menor que, igual, números, hay más, hay menos, hay igual

#### Materiales

Dos cartulinas con el texto del canto “Los pollitos”; uno en castellano y otro en guaraní, los 3 pollitos de M11 en tamaño grande para el pizarrón, un cuarto de hoja blanca de papel para cada estudiante, para cada grupo 10 fichas de dominó: 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-3, 2-6, 3-5, 3-6 y 5-5

#### Para tener en cuenta

La letra de la canción “Los pollitos” del chileno Ismael Parraguez es:

Los pollitos dicen:

-Pío, pío, pío, cuando tienen hambre, cuando tienen frío. La gallina busca, el maíz o el trigo, les da la comida y les presta abrigo.

Bajo sus dos alas, acurrucaditos, hasta el otro día, duermen los pollitos.

La misma fue traducida al guaraní por la docente paraguaya Nadia Graciela. Ambos textos se encuentran disponibles en:

<http://letras.mysite.com/rmar220420.html>

#### Ryguasu ra'ykuéra (Los pollitos)

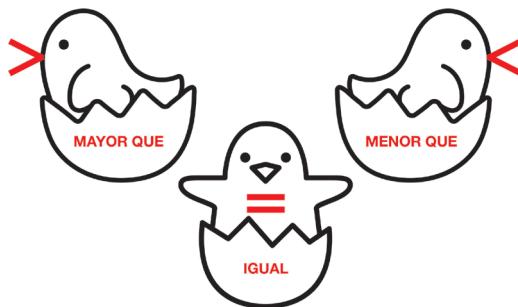
Ryguasu ra'ykuera he'i:

- Pio, pio, pio, ivarea'rō ha iro'yrō

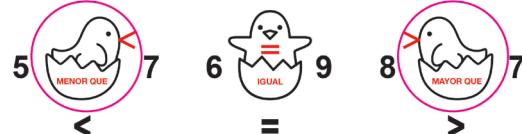
M11 Los pollitos comilones

¡Manos a la obra!

- 1 Calca en una hoja los 3 pollitos y recórtalos. Emoha'anga ra'a peteī kuatia roguépe mboha-py ryguasu ra'y ha upéi elkytf.



- 2 Encierra en un círculo los pollitos comilones que están bien puestos. Emongora umi ryguasu ral y okaruvéva ofemohenda poráva.



M12 Ordena números y escribe el que falta

Sigue las instrucciones de tu profesor. Ehapýkuereho ne mbo'ehára mba'ejerurekuéra.

- 1 Canta la canción de los números en guaraní y ordena los numerales del 1 al 10. Eparahéi papapaykuéra guaranime ha emohenda 1 guive 10 peve.  
2 Juega a “Ganas si escribes el número correcto” y escribe el número que falta. Eriembasarai “Ehai porárr papapy eséta tenonde” ha emóti papapy ndaipóniva.

Matemática 1

9

Ryguasu oheka, avati ha trigo  
Ome'ē chupekuéra tembi'u ha añaúā.  
Mokō ipeloguýpe, añaúā'ime  
ambue ára peve, oke ryguasu ra'ykuéra.



#### Momentos didácticos



50 minutos

Inicio



15 minutos

Forme grupos de tres integrantes y pídale que se pongan alrededor de una mesa.

Diga: Saquen su libro y ábranlo en la página de la clase de hoy, M11.

Dibuje en el pizarrón los tres pollitos del libro.

Explique: Observen que en el libro hay tres pollitos y yo los dibujé en el pizarrón. Uno se llama “Mayor que” y tiene su pico abierto hacia la izquierda porque tiene mucha hambre.

Señale en el pizarrón cada pollito mientras va explicando.

**Agregue:** El pollito que está en el medio se llama “Igual” y el otro pollito se llama “Menor que” y tiene su pico abierto hacia la derecha porque también tiene mucha hambre.

**Repita:** Dos de estos pollitos tienen mucha hambre y dan vuelta su pico hacia donde hay más comida que comer o cuando hay un número mayor.

**Explique:** En cada grupo, pónganse de acuerdo cuál de los tres pollitos elige cada uno para dibujar. Cada uno debe elegir uno diferente. Una vez que hayan elegido el pollito, van a calcarlo en una hoja y recortarlo.

**Muestre** cómo se calca el pollito poniendo encima del dibujo la hoja y luego trazando el pollito con el lápiz.

**Invite** a que canten la melodía de “Los pollitos”, una vez en castellano y otra en guaraní.

**Pida** que mientras cantan, hagan el dibujo del pollito que cada quien eligió y que lo recorten.

### Desarrollo



30 minutos

**Entregue** a cada grupo las diez fichas de dominó.

**Pida:** Pongan, en el centro de su mesa, la ficha de dominó de 6 puntos.



**Asegúrese** de que en todos los equipos pongan la ficha 1-5.

**Indique:** Miren de frente la ficha de dominó que tiene 6 puntos. Del lado de su mano izquierda, pongan las fichas que tienen menos puntos que 6.



**Asegúrese** de que pongan las fichas 1-2, 1-3, 1-4, 2-3, del lado izquierdo de la ficha de 6 puntos.

**Ayude** a quienes se les dificulta identificar cuál es la izquierda, mirando de frente la ficha con 6 puntos.

**Indique:** Ahora, miren de frente la ficha de dominó con 6 puntos. Del lado de su mano derecha, pongan las fichas que tienen más puntos que 6.

**Asegúrese** de que pongan las fichas 1-6, 2-6, 3-5, 3-6 y 5-5, del lado correcto de la ficha de 6 puntos.

**Ayude** a quienes se les dificulta identificar cuál es la derecha mirando de frente la ficha con 6 puntos.

**Diga:** Ahora junten todas las fichas de dominó, mézclenlas y pónganlas con los puntos hacia abajo. Vamos a jugar a “El pollito quiere comer”.

**Explique:** Para jugar van a usar los pollitos que recortaron y los puntos de cada ficha de dominó que van a representar granos de maíz. Los pollitos

tienen mucha hambre y por eso abren su pico hacia la ficha con más granos de maíz. Un integrante de cada grupo, tomará dos fichas y las dará vuelta. En el grupo tendrán que decir cuál ficha tiene más granos de maíz y cuál tiene menos. En medio de las dos fichas deberán poner los pollitos. Recuerden que cada pollito abre su pico hacia donde hay más, hacia la mayor cantidad.

**Pregunte:** ¿Cuál pollito se debe poner en medio de dos fichas si las dos tienen la misma cantidad de puntos o granos de maíz? **El pollito que tiene el pico cerrado.**

**Muestre** un ejemplo en el pizarrón.



**Pregunte:** Si tengo la ficha de 5 y después la ficha de 9. Sería correcto decir: Cinco es mayor que nueve. **No.** Entonces, ¿cómo sería correcto? **Cinco es menor que nueve.**

**Muestre** los ejemplos en el pizarrón.



**Repita** tres rondas del juego “El pollito quiere comer”.

**Camine** entre los estudiantes y verifique que estén jugando según las instrucciones.

### Cierre



5 minutos

**Lea** en castellano y en guaraní la consigna 2 y pida que la realicen.

**Felicite** a los estudiantes por su participación.



### Extensión del aprendizaje

**Permita** a los estudiantes continuar el juego “El pollito quiere comer” agregando más variedad de fichas.

## M12 Ordena números y escribe el que falta

Orden ascendente de los números del 0 al 10  
Conteo y representación



### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 10, y números ordinales hasta el 10.

### Indicadores

Ordena cantidades, del 0 al 10, de forma ascendente y descendente.

### Palabras clave

Ordenar, colección, número, torres de cubos, cubos multiencajaje

### Materiales

Tira de cartulina numerada del 1 al 10 utilizada en M5, 10 papelitos numerados del 1 al 10, del tamaño de  $\frac{1}{4}$  de hoja, metidos en una bolsa, cartel con el texto de la canción “Jaipapáke Guaraníme” en guaraní de Julia Irene Segovia.

Pelotitas de papel reciclado, tapitas, piedritas o semillas, tarjetas con pequeños círculos rojos utilizadas en M9, con su numeral correspondiente escrito al dorso



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

**Pida** que escuchen como canta usted en guaraní y cada vez que pronuncie un número del “peteñ” al “pa”, que levanten de uno a diez dedos.

**Cante** “Jaipapáke Guaraníme” en guaraní.

**Pregunte** si alguien se sabe la canción; si es así, pídale que le acompañe en el canto.

**Detenga** en algún momento el canto, por ejemplo, en “po”, y observe si todos los estudiantes tienen levantados cinco dedos.

**Forme** grupos de 3 a 5 integrantes.

**Entregue** a cada grupo las diez tarjetas con círculos rojos y numerales.

**Diga:** *Pongan sobre su mesa las tarjetas con los círculos rojos hacia arriba. Ordenen las tarjetas en una fila, ubicándolas desde la que tiene menos a la que tiene más círculos rojos; se ubica primero la que tiene “peteñ” hasta la que tiene “pa” círculos.*

**Canten** otra vez “Jaipapáke Guaraníme” más lentamente y a medida que vayan cantando pida que den vuelta cada tarjeta cuando se pronuncie su número, así irán apareciendo los numerales correspondientes.

**Detenga** el canto, por ejemplo, en “poapy” para verificar que todos los estudiantes hayan dado vuelta la tarjeta con el número 8.

**Diga:** *(Al término del canto) Observen cómo quedaron ordenadas sus tarjetas. Compárenlas con la cinta numérica desde el uno al diez que está pegada en la pared.*



### Para tener en cuenta

La canción Jaipapáke Guaraníme de Julia Irene Segovia se encuentra disponible en el código QR.

Para ordenar colecciones o numerales, insista a los estudiantes que utilicen la cinta numérica pegada en la pared del aula.

Para cada grupo debe tener preparadas de antemano: 30 pelotitas de papel reciclado, tapitas, piedritas o semillas, las 10 tarjetas con pequeños círculos rojos utilizados en M9, con su numeral correspondiente escrito al dorso.

### Desarrollo



35 minutos

**Diga:** *Ahora mezclen las tarjetas y pónganlas todas en un montón, con los numerales hacia arriba.*

**Entregue** a cada grupo 30 pelotitas de papel reciclado y explíquenes que van a jugar a “Ganas si dices el nombre correcto”.

**Pida** a un estudiante que tome una tarjeta del



montón y que diga su número en castellano y en guaraní. Si lo ha dicho correctamente, gana una pelotita por cada nombre. Repita la acción con otro estudiante.

**Pida** que devuelvan la tarjeta al mazo poniéndola debajo de todo el montón.

**Recuérdelles** que si no saben qué número es, pueden dar vuelta la tarjeta y utilizar los círculos rojos para contarlos y saber qué número es.

**Diga:** Ahora vamos a jugar a “Ganas si escribes el número correcto”.

Para esto, mezclen las tarjetas y pónganlas todas en un montón, con los círculos rojos hacia arriba.

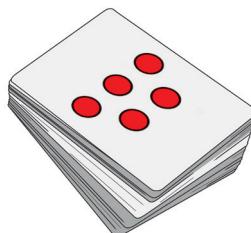
Por turnos, tomarán una tarjeta y escribirán en su cuaderno el número que corresponde a esa cantidad de círculos rojos. Luego deben dar vuelta la tarjeta para verificar si han escrito el número correcto, si es así, ganan una pelotita de papel.

**Pida** que, al devolver la tarjeta al mazo, la pongan debajo de todo el montón.

**Camine** entre los estudiantes mientras juegan para verificar que hayan comprendido las instrucciones de cada juego. Si es necesario repita cómo deben jugar.

**Termine** el juego después de dos rondas y pida que verifiquen quién juntó más pelotitas de papel.

**Felicite** a todos por su participación.



Cierre



5 minutos

**Diga:** Escriban en su cuaderno el número que falta en la serie numérica que voy a escribir en el pizarrón.

**Recuérdelles** que es muy importante que no copien a sus compañeros porque usted necesita ver si es que ya saben escribir los números. Si todavía no lo saben, usted les ayudará, uno a uno, a hacerlo.

**Diga:** ¡Muy bien! ¿Están listos con su cuaderno y su lápiz? Voy a escribir una serie de números y ustedes solamente escribirán en su cuaderno el número que creen que falta.

**Escriba** en el pizarrón los números del 1 al 10 donde falte el 4.



1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10

**Repita** la actividad en dos ocasiones: con el 6 y con el 8.



## Extensión del aprendizaje

Si nota que hay estudiantes que aún confunden números o que tienen alguna otra dificultad en el conteo oral o escrito, puede realizar la siguiente actividad.

**Ponga** en una bolsa diez papelitos enumerados del 1 al 10, doblados por la mitad, de modo que los números no estén visibles.

**Pida** a diez estudiantes (a quienes usted haya observado que tuvieron dificultades en hacer las actividades) que pasen al frente del grupo.

**Diga:** Van a tomar de la bolsa, sin mirar, un papelito. A la cuenta de 3, todos van a abrir el papelito y van a ver qué número les tocó y se van a ordenar en una fila frente a la puerta de la sala, como si saliéramos. En primer lugar, estará el que obtuvo el número 1, después el 2, el 3 y así, hasta el último, que tenga el 10.

**Permita** que cada estudiante saque un papelito de la bolsa.

**Recuérdelles** que no deben mirarlo hasta que usted cuente hasta 3.

**Cuento:** Uno, dos y tres.

Cuando terminen de ordenarse, pida a los estudiantes que muestren su número para verificar si se ordenaron correctamente. Si todos lo hicieron bien, pida un aplauso grupal para todos. Si hay algún error, pídale que digan cuál es, que lo corrijan y que, si es necesario, se apoyen en la cinta numérica de la pared.



## M13 ¿Hay más o hay menos?

Estimación de cantidades hasta 10

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 10.

### Indicadores

Estima cantidades hasta 10, en situaciones concretas, utilizando conjuntos de referencia.

### Palabras clave

Estimar, cantidad aproximada, cantidad mayor, cantidad menor, hay más, hay menos, está entre

### Materiales

Dos vasos de vidrio grandes o recipientes transparentes de plástico del mismo tamaño, uno con la etiqueta "Vaso 1" y el otro con "Vaso 2", 24 tapitas del mismo tamaño, 12 de un color y 12 de otro color

### Para tener en cuenta

¿Qué es estimar? Es decir la cantidad cercana o aproximada (sin contar) de elementos de una colección, no la cantidad exacta. Al estimar una cantidad, se utiliza el contexto y las experiencias de quien realiza la estimación.

Por ejemplo, en una caja de zapatos, ¿podrá haber más o menos de 6 pares de zapatos de adulto? **Menos de 6 pares** ¿Habrá 4 zapatos de adulto en esa caja? **No**. Para plantear una situación de estimación de cantidades es necesario tener una colección de elementos como referente, por ejemplo, en una caja de zapatos entra un par de zapatos, no podrían entrar 4. No se debe decir que cuenten cuántos hay exactamente.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



15 minutos

**Diga:** Hoy vamos a jugar con la estimación de cantidades.

**Pregunte:** ¿Qué es estimar cantidades? (Se pregunta a usted mismo y después, dirigiéndose

## M13 ¿Hay más o hay menos?

¡A practicar!

- 1 Eipapa' ýre á tapita, ere peteñ ne irúme mba'e sa'y vaichapa ndéve guará oí hetave ha mba'e sa'y mbovyve. Sin contar las tapitas, dile a un compañero de qué color crees que hay más y de qué color crees que hay menos.



- 2 Eipapa'ýre ehai Sí / ýró No. Sin contar, escribe Si o No.

- a) En el vaso 2 de la actividad anterior, ¿crees que hay más de 7 tapitas rojas? Sí No
- b) En el dibujo de abajo, ¿crees que hay menos de 5 ruedas de bicicleta? Sí No



- c) En el dibujo, ¿crees que hay más de 7 ruedas de carro? Sí



10

Matemática 1

a los estudiantes). Es pensar y decir un resultado aproximado de una cantidad de objetos o dibujos sin contarlos.

**Diga:** Vamos a utilizar dos vasos transparentes (muéstrelos) donde se podrán ver las tapitas que voy a poner en cada vaso. Uno se llamará VASO 1 y el otro VASO 2. El juego se llama "Piensa y sin contar, ¿hay más o menos tapitas?"

**Explique:** En el vaso 1, pondremos unas tapitas azules a la vista de todos, contándolas una por una.

**Cuento,** a medida que mete, 7 tapitas al vaso 1: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

**Tome** un puñado de 10 tapitas rojas sin decir que son 10.

**Agregue:** En el vaso 2 pondremos otra cantidad, pero ahora sin contarlas. Vamos a pensar y decir, si son más o son menos tapitas que las que hay en el vaso 1.

**Muestre** los dos vasos.



**Pregunte:** Sin contar las tapitas rojas del vaso 2, piensen: ¿Hay más de 7 tapitas rojas o hay menos de 7 tapitas rojas? **Hay más de 7 tapitas rojas.**

**Pregunte:** ¿Cuántas tapitas rojas creen que hay en el Vaso 2? **Algunas respuestas probables son: 8, 9, 10, 11, 12.**

**Diga:** Vamos a comprobar cuántas hay realmente.

**Pida** que le ayuden a contar sacándolas, una a una, del vaso.

**Diga:** Si dijeron que había 9, 10, 11 o 12 hicieron una muy buena estimación porque se acercaron mucho a la cantidad real de 10 tapitas.

### Desarrollo



30 minutos

**Repita** el juego “Piensa, y sin contar, ¿hay más o menos tapitas?”

**Diga:** Ahora vamos a jugar con otras cantidades.

**Pida** a un estudiante que pase a poner 4 tapitas azules en el vaso 1.

**Ponga** usted un puño de seis tapitas rojas en el vaso 2.



**Pregunte:** Sin contar, ¿cuántas tapitas rojas creen que hay en el vaso 2?

**Note** que otras preguntas pueden ser: En el vaso 2, ¿hay más de 7 tapitas? **No.** ¿hay menos de 8 tapitas? **Sí.** ¿hay más de 5 tapitas? **Sí.** ¿hay entre 3 y 7 tapitas? **Sí.** ¿Hay más o menos de 10 tapitas? **Menos.**

**Diga:** Ahora saquen su libro y ábranlo en la página de la clase de hoy, M13.

**Lea**, en castellano y en guaraní, la consiga 1.

**Diga:** Observen las tapitas del vaso 1 y del vaso 2.

**No las cuenten.** Díganle a un compañero que esté al lado, si creen que en el vaso 2, hay más o menos tapitas rojas que las tapitas azules del Vaso 1. **Hay más tapitas rojas que azules.**

**Pida** a algún estudiante que diga su respuesta y que explique cómo llegó a ella.

**Lea**, en castellano y en guaraní, la consiga 2 y el inciso a).

Dé tiempo a que debatan si hay más o menos de 7 tapitas rojas en el vaso 2.

**Pregunte:** ¿Quién quiere decir si cree que hay más

o menos de 7 tapitas rojas en el vaso 2 y en qué se fijó para creerlo?

Dé la palabra a diferentes estudiantes.

**Repita** el procedimiento con los incisos b) y c).

### Cierre



5 minutos

**Realice** oralmente las siguientes preguntas en función a los dibujos del libro:

Para las bicicletas:

a) ¿Hay entre 3 y 5 ruedas? **No.**

b) ¿Hay menos de 4 ruedas? **No.**

c) ¿Hay más de 4 ruedas? **Sí.**

Para los carritos:

a) ¿Hay entre 6 y 9 ruedas? **Sí.**

b) ¿Hay menos de 9 ruedas? **Sí.**

c) ¿Hay más de 10 ruedas? **No.**

**Explique** que en muchas ocasiones no es necesario saber de manera exacta la cantidad de algunas cosas, con tener una aproximación es suficiente.

**Diga:** Por ejemplo, si alguien quiere saber la edad de ustedes que pueden tener 6 o 7 años. Una persona que no los conozca y los mire nunca va a decir que cree que tienen más de 10 años de edad o que tienen menos de 5 años de edad.



### Extensión del aprendizaje

**Pida** que jueguen en parejas a “Piensa y sin contar, ¿hay más o menos?”

**Diga:** Dibujen dos círculos grandes, uno en una página de sus cuadernos y otro en la página de al lado. Por turnos, un compañero pone algunos lápices en los círculos y el otro hace la estimación. Por ejemplo, en un círculo pone 8 lápices y en el otro una cantidad cualquiera para que su pareja estime cuántos hay en el segundo círculo.

También se puede trabajar con un par de vasos de plástico transparente para cada pareja.

## M14 Juntando números

Composición y descomposición de cantidades hasta el 10

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 10.

### Indicadores

Descompone aditivamente números naturales, hasta el 10, en dos o más sumandos (a partir de representaciones concretas, pictóricas y simbólicas).

### Palabras clave

Juntar, noción de sumar, fichas de dominó, cinta numérica

### Materiales

Tira de cartulina con la serie numérica del 1 al 10 utilizada en clases anteriores, cartel con el texto de la canción *Jaipapáke Guaraníme* en guaraní de Julia Irene Segovia utilizado en M12, un juego del dominó doble 9

### Para tener en cuenta

La composición de un número comienza con la acción de juntar colecciones, por ejemplo, una ficha de dominó con tres puntos y otra con cinco puntos, permite en los estudiantes desarrollar la noción de la relación aditiva de 3 y 5, para que, posteriormente, comprendan como 3 más 5 es igual a 8. Por otro lado, este material manipulativo permite a los estudiantes dar los primeros pasos en la noción de descomposición de un número. Por ejemplo, en el caso del 8, descubren que este número puede construirse con 4 y 4, con 1 y 7, con 2 y 6 o con 3 y 5. El dominó doble 9 está formado por 55 fichas y las cantidades de puntos que se muestran en cada una son las siguientes:

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

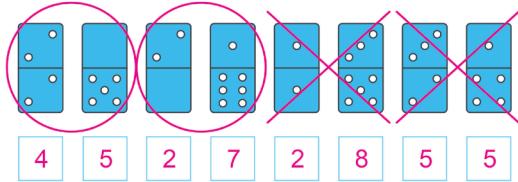


## M14 Juntando números

¡Recuerda!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

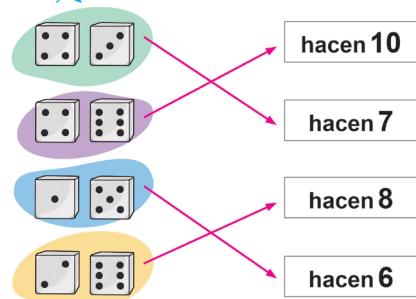
- 1 Escribe el número de cada ficha. Puedes ayudarte con la cinta numérica. *Ehai papapy peteitei ficha reheguá. Ne pytvóta pe cinta numérica.*



- 2 Encierra en un círculo dos fichas que juntas den 9. *Emongora mokoi ficha oñondive ohupytyá.*

- 3 Tacha dos fichas que juntas den 10. *Emongurusu mokoi ficha oñondive ohupytyá.*

- 4 Une con cada dibujo con el número que forman. *Embojoauj peteitei ta'anga ipapapy joja ndive.*



Matemática 1

11



### Momentos didácticos



50 minutos

Inicio



10 minutos

Forme grupos de 3 a 5 integrantes.

Pida que canten la canción “Jaipapáke Guaraníme” con usted y que cada vez que se diga un número del “peteí” al “pa”, levanten de uno a diez dedos.

Detenga en algún momento el canto, por ejemplo en “poteí”, y observe si todos los estudiantes tienen levantados seis dedos.

**Explique:** (Después de haber cantado dos veces) *Les voy a mostrar en una mano una cantidad de dedos levantados y en la otra mano otros dedos levantados y me van a decir en guaraní, cuántos dedos en total están levantados.*

**Diga:** *Miren, en esta mano levanto “mokoi” 2 dedos y en esta otra mano, levanto “po” 5 dedos. ¿Cuántos dedos en total tengo levantados?*

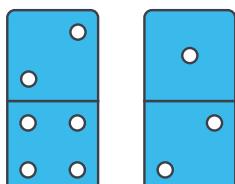
*7 poköi ¡Muy bien!, tengo “poköi” 7 dedos levantados.*

**Desarrollo**

35 minutos

**Entregue** a cada grupo un juego de dominó doble 9. **Diga:** Pongan en su mesa todas las fichas con los puntos hacia arriba. Vamos a jugar a “Junta fichas que den 9”.

**Explique:** Se juega buscando dos o más fichas que en total den 9. Por ejemplo (Muestre las fichas que va diciendo), con la ficha de 6 puntos (4 y 2) y la ficha con 3 puntos (2 y 1), al juntarlas, tengo en total 9 puntos.



**Escriba** en el pizarrón 6 y 3 son 9, y explique que 6 puntos de una ficha y 3 puntos de la otra ficha, al juntarse, se obtienen 9 puntos.

## 6 y 3 son 9



**Diga:** Por turnos, cada uno, tomará dos o más fichas que en total den 9, mostrará a sus compañeros sus fichas y si estas tienen en total 9 puntos, se quedará con esas fichas. El juego termina después de que cada jugador haya jugado 3 veces.

**Recorra** entre los grupos para observar si han entendido las reglas del juego y, si es necesario, repita las instrucciones en los grupos.

**Pida** que abran su libro en la lección M14.

**Lea** el título y el subtítulo, a continuación, lea en castellano y en guaraní la consigna 1.

**Diga:** Ahora hagan lo que pide la consigna y recuerden que pueden utilizar la cinta numérica que se muestra en el libro o la que tenemos pegada en la pared del aula.

**Camine** entre los estudiantes y si observa alguna dificultad, ayúdeles a utilizar correctamente la cinta numérica.

**Diga:** Seguimos con las fichas de dominó.

**Lea** en castellano y en guaraní la consigna 2.

Dé tiempo a que terminen.

**Lea** en castellano y en guaraní la consigna 3.

**Camine** entre los estudiantes para observar si realizan los ejercicios correctamente.

**Tome nota** de a qué estudiantes se les dificulta el ejercicio. En estos casos, utilice el material de las fichas de dominó para ayudarle.

**Lea** en castellano y en guaraní la consigna 4.

Dé tiempo a que terminen.

**Diga:** Comparen su trabajo con el compañero o compañera de al lado. Si no coinciden vuelvan a contar los puntos en los dados y corrijan el que está incorrecto.

**Cierre**

5 minutos

**Diga:** Ahora, en cada grupo, busquen cuatro fichas de dominó que al juntarlas den 8.

**Recorra** entre los grupos y observe si lograron realizar correctamente la consigna.

**Repita** el procedimiento una o dos veces más con otros números, por ejemplo, con 6 o 7.

**Felicite** a los estudiantes por su participación.

**Extensión  
del aprendizaje**

Si algunos estudiantes necesitan más práctica para juntar números y componer otros, **permítales** jugar varias veces con las fichas de dominó.

**Pregúntele**s el total de puntos que se tiene con determinadas fichas. Por ejemplo: se le muestra: 4-1 y 1-2 por lo que deberían responder 8.

Otra opción es hacerles jugar en parejas. Por turnos, uno elige dos fichas y el otro dice el número que se obtiene con ellas.

## M15 ¡Comparamos cantidades!

Conjuntos de elementos, roles y símbolos de relación



### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 10. Reconoce sus cualidades y características personales, sintiéndose parte de un hogar o una familia y de un grupo de compañeros. Asume responsabilidades en el ámbito familiar y escolar.

### Indicadores

Forma conjuntos de diferentes tipos. Distingue elementos de un conjunto de aquellos que no lo son. Compara números naturales, hasta 10, mediante la relación de “igual a” (=), “mayor que” (>) y “menor que” (<). Identifica su rol dentro del hogar. Identifica su rol dentro de la escuela.

### Palabras clave

Conjuntos, números naturales, igual a, mayor que, menor que, grupo de compañeros

### Materiales

Tira de cartulina numerada utilizada en M5, 3 carteles con los símbolos =, > y <

### Para tener en cuenta

Para el desarrollo de la actividad se debe preparar tres carteles, cada uno debe tener un símbolo, uno de “igual a” (=), otro “mayor que” (>) y el último de “menor que” (<). Las actividades están pensadas para un aula con 25 estudiantes, adapte las cantidades según el total de estudiantes presentes.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

**Diga:** Para empezar la actividad del día de hoy, vamos a contar todos juntos del 1 al 10 en voz alta y para eso vamos a utilizar nuestra cinta numérica. **Señale** los números en la cinta numérica, a medida que los estudiantes cuentan.

## M15 ¡Comparamos cantidades!

¡A practicar!

- 1 Emoha'anga aty A-pe umi ne reindy ha B-pe nre kyykuéra. Embojoja papakyuéra eiporúvo techaukaha ohoporáva hese (>, <, =). En A dibuja a tus hermanas y en B a tus hermanos. Compara las cantidades utilizando el símbolo que corresponde (>, <, =)



- 2 Emoha'anga aty A-pe peteí ne irü reindiykuéra ha B-pe umi ityvýra. Embojoja papakyuéra eiporúvo techaukaha ohoporáva hese (>, <, =). En A dibuja a las hermanas de un compañero y en B a sus hermanos. Compara las cantidades utilizando el símbolo que corresponde (>, <, =)



Escribe el nombre de tu compañero: \_\_\_\_\_

- 3 Emoha'anga aty A-pe peteí ne irü reindiykuéra ha B-pe umi ityvýra. Embojoja papakyuéra eiporúvo techaukaha ohoporáva hese (>, <, =). En A dibuja a las hermanas de una compañera y en B a sus hermanos. Compara las cantidades utilizando el símbolo que corresponde (>, <, =)



Escribe el nombre de tu compañera: \_\_\_\_\_

12

Matemática 1

**Diga:** Ahora vamos a comparar algunos números utilizando la relación de igual que, mayor que y menor que.

**Dibuje** en el pizarrón tres pares de círculos. Ponga dentro de cada círculo, los elementos que prefiera, con hasta 10 cantidades por conjunto. En el primer par dibuje la misma cantidad de elementos en cada círculo, en el segundo par dibuje más elementos en el círculo de la derecha que en el de la izquierda y en el último par de círculos dibuje más elementos en el de la izquierda que en el de la derecha.

**Pida** que cuenten los elementos que hay en cada conjunto.

**Pregunte:** ¿Cuántos elementos observan en cada conjunto? **Las respuestas variarán.**

**Escriba** las cantidades indicadas por los estudiantes, debajo de cada conjunto.

**Diga**, señalando el primer par de conjuntos:

Comparando la cantidad de elementos de los dos primeros conjuntos, ¿qué símbolo pondrán entre ellos: mayor que, menor que o igual a? **Igual a**

**Repita** el procedimiento con los otros dos pares de conjuntos.

**Diga:** ¡Excelente! ya están listos para empezar con la actividad del día de hoy. Cada uno de ustedes va

a pertenecer a un grupo de compañeros de acuerdo con las consignas dadas. Es importante respetar a todos durante el desarrollo de la actividad.

### Desarrollo 35 minutos

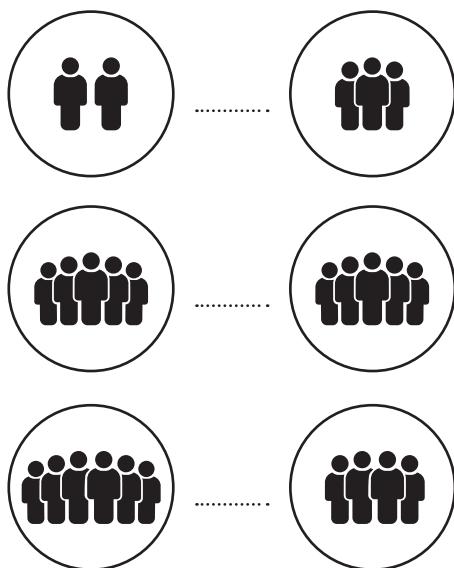
**Diga:** Vamos a divertirnos jugando todos juntos. Van a levantarse y hacer una ronda bien grande y sentarse dejando el espacio del centro, vacío.

**Pregunte:** ¿Cuál es el rol que ustedes cumplen en el hogar? *Hijo, hermano* ¿Cuál es el rol que ustedes cumplen en la escuela? *Estudiante, compañero, amigo*

**Dibuje** en el suelo 3 pares de círculos que representarán a los conjuntos y, en ellos, un número que indique la cantidad de elementos que debe tener cada uno. Ajuste los números y el tamaño de los círculos a la cantidad de estudiantes.

**Explique:** En la actividad que vamos a realizar ahora van a trabajar todos juntos. El juego se trata de hacer conjuntos en donde los elementos van a ser ustedes. En cada círculo hay un número que indica cuántos niños deben pararse dentro.

Por ejemplo:



**Diga:** A la cuenta de 3 deben ubicarse en algún círculo sin pasar de la cantidad que se indica en cada uno y me van a ayudar a poner los carteles de igual que, mayor que o menor que según corresponda.

**Cuento:** Uno, dos, tres.

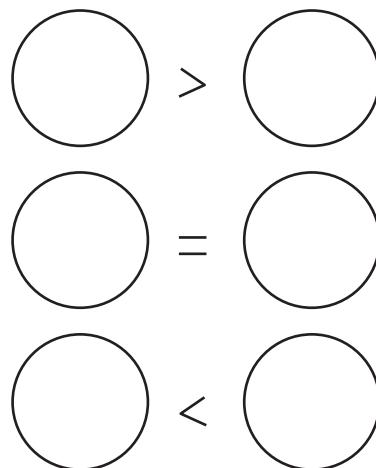
Dé tiempo a que se ubiquen en los círculos.

**Ponga** los símbolos según las respuestas de los estudiantes y pídale que confirmen si están bien ubicados.

**Pida** a todos que regresen a sus lugares y borre los números escritos en los círculos.

**Cambie** de lugar los carteles con los símbolos entre los círculos.

Por ejemplo:



**Diga:** Ahora invertiremos el juego. Ahora deben ubicarse en cada círculo teniendo en cuenta los símbolos que ya están puestos.

Dé la indicación de que se ubiquen en los conjuntos a la cuenta de 3.

**Cuento** con sus estudiantes la cantidad de cada conjunto y confirmen entre todos que estas corresponden con los símbolos que comparan los conjuntos.

**Pida** que le ayuden a ordenar la clase y que regresen a sus lugares.

**Diga:** Abran su libro en la página correspondiente a M15. **Lea** el título y el subtítulo, luego lea, en castellano y en guaraní la consigna 1.

Dé tiempo a los estudiantes para que realicen la actividad.

**Repita** el procedimiento con las consignas 2 y 3.

**Permita** a los estudiantes moverse por el aula para preguntar a un compañero y a una compañera cuántos hermanos y hermanas tiene.

Dé tiempo a los estudiantes para que realicen las actividades mientras recorre entre ellos para verificar que las están realizando correctamente.

### Cierre 5 minutos

**Formule** las siguientes preguntas de socialización y evaluación:

¿Qué tanto les gustó la actividad de hoy? Aplaudan bien fuerte a quienes les gustó mucho, levanten la mano a quienes no les gustó tanto.

¿Se divirtieron formando conjuntos con sus compañeros?

¿Qué aprendieron de nuevo?

¿Qué fue lo más difícil?

¿Qué tal les pareció trabajar en equipo?

Dé cierre a la clase con un fuerte aplauso, felicitando a todos los estudiantes por el trabajo realizado y por la participación durante el proceso de trabajo.

## M16 El caracol numérico

Conteo hasta 20  
Lectura y escritura de números



### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales hasta el 20.

### Indicadores

Lee números naturales hasta 20. Escribe números hasta 20.

### Palabras clave

Conteo, números

### Materiales

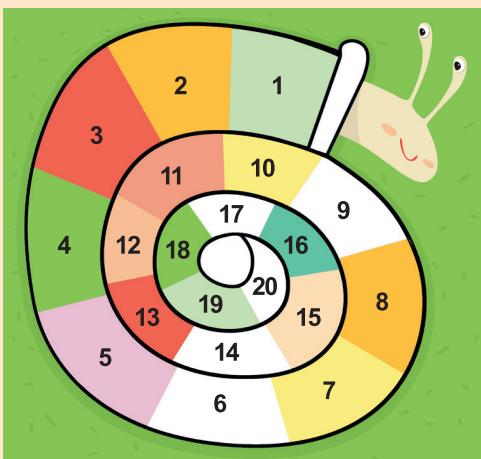
Trazo del caracol con 20 casillas numeradas, una bolsa o caja con 20 papelitos doblados, cada uno con un número del 1 al 20 con una rayita en la parte inferior, 20 tapitas o piedritas, ovillo de hilo

### Para tener en cuenta

El avanzar en un caminito o caracol, casilla por casilla, consolida en los estudiantes la idea de que cada número aumenta uno a medida que se avanza en la secuencia.

No es recomendable pedir a los estudiantes que escriban un número repetidas veces o una secuencia numérica extensa porque además de ser cansadoras son muy aburridas; promueva el uso de caminitos, la cinta numérica y juegos como el “Caracol numérico”.

De ser posible, de antemano, trace el caracol con las casillas del 1 al 20 en el patio. Las mismas deben ser lo suficientemente grandes como para que entre el pie de un estudiante.

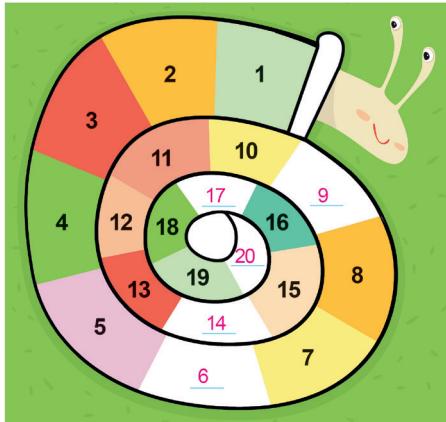


## M16 El caracol numérico

¡Recuerda!

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

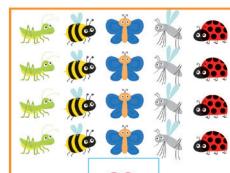
- 1 Escribe los números que faltan. *Ehai papapykuéra ndaipóriva.*



- 2 ¿Cuántos hay? *U Mboy oí?*



16



20

Matemática 1

13



### Momentos didácticos



50 minutos

Inicio



10 minutos

**Diga:** Hoy vamos a jugar al “Caracol numérico” y para eso vamos a salir ordenadamente al patio.

**Pida** que formen una fila desde la puerta de la clase para adentro y se enumeren del 1 al 20.

**Diga:** Los que están últimos en la fila y no tienen un número van a llevar sus libros al patio y serán los jueces.

**Encabece** la fila y pida que caminen ordenadamente hasta el caracol dibujado en el patio.

**Pida** a los jueces que se ubiquen alrededor del caracol.

**Explique:** Los “jueces” son los que me van a ayudar a decir si alguien pisa alguna línea de una casilla del caracol o si se equivoca en decir algún número.

**Pida** (a los “jueces”): Abran sus libros en la página de la clase de hoy, M16 donde está la cinta numérica del 1 al 20.

**Desarrollo**

35 minutos

**Camine** con la bolsa de papelitos numerados a lo largo de la fila de los 20 estudiantes y pida a cada uno que saque un papelito.

**Diga:** *Miren qué número les tocó sin decírselo a nadie. Si desean saber cómo se llama el número que les tocó, vayan con alguno de los jueces para que les muestre la cinta numérica del libro. Y después regresen a su lugar.*

**Propicie** que los estudiantes que lo requieran, realicen la correspondencia uno a uno en la cinta numérica del libro para llegar al número que le tocó en su papelito.

**Diga** que van a empezar a saltar con un pie en el caracol, iniciando con el primero que está en la fila de 20 estudiantes.

**Entregue** a cada uno una tapita o piedrita.

**Explique:** *Cada uno, al pisar una casilla, dice en voz alta el número de la casilla. Pueden decirlo en castellano o en guaraní. El que pisa una raya pierde su turno y regresa al final de la fila. Antes de empezar deben mirar bien el número que les tocó en el papelito, ese es el número de su “casa” en la que pueden pisar con dos pies y dejar su tapita para luego continuar hasta el centro del caracol y regresar con un pie hasta su “casa” donde pueden descansar de nuevo en dos pies y continuar hasta salir del caracol. La tapita se queda para indicar que es “casa ajena”, otros jugadores no pueden pisar “casa ajena”, deben saltar por encima de ellas. El juego finaliza cuando ya no hay casillas disponibles o ya no se puede pasar porque lo impidan las “casas” ajenas.*

**Pregunte** si hay alguna duda de cómo jugar al “Caracol” y aclárelas.

**Jueguen** y propicie que todos participen, tanto el estudiante que salta, como los demás estudiantes de la fila y los “jueces”. Es importante que la actividad sea realmente un juego de destreza para saltar y practicar la secuencia numérica del 1 al 20.

**Pida** que regresen a la sala de clases después de jugar unos 25 minutos. Posiblemente no todos logren pasar por el caracol, díganles que si lo desean pueden jugar en el recreo.

**Pida** (ya en la sala de clases) que abran su libro en M16.

**Diga:** *Vean que en su libro hay un caracol parecido al que hice en el patio, pero le faltan algunos números. Escriban los números que le faltan al caracol.*

Dé tiempo para que realicen la actividad.

**Camine** entre los estudiantes. Si observa alguna dificultad para recordar cómo se escribe alguno de los números faltantes, propicie la correspondencia

uno a uno con la cinta numérica del 1 al 20.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Pida** que escriban el número de la cantidad total de caracoles que hay en el primer conjunto (no les diga que los cuenten).

**Diga:** (Cuando terminen). *Escriban el total de insectos que hay en el otro conjunto.*

**Cierre**

5 minutos

**Realice** un proceso de verificación seleccionando a dos estudiantes para que comparten sus resultados con los demás compañeros.

**Pregunte:** *¿Cómo se sienten después de las actividades de hoy? Si entendieron y se divirtieron, pulgar arriba. Si todavía no están muy seguros en el conteo hasta el 20, pulgar en el medio y si se sienten muy inseguros, pulgar abajo.*

**Preste** atención a lo que expresan los estudiantes.

**Felicite** a todos por su participación.

**Extensión  
del aprendizaje**

**Diga:** *Voy a sujetar la punta del ovillo de este hilo y cuando diga 1 se lo voy a lanzar a alguien. El que lo tome debe sujetar el hilo y lanzar el ovillo diciendo 2, el siguiente, sujeta el hilo y lanza el ovillo a otro compañero, diciendo 3 y así vamos a continuar hasta 20. Cuando llegamos a 20 empezamos a contar de nuevo desde 1 hasta que todos estén sujetando un poquito de hilo y armemos algo parecido a una gran telaraña.*

**Pida** que jueguen con el ovillo, pero contando de 2 en 2 hasta 20. Otra opción es que cuenten desde el 20 hasta el 1 jugando con el ovillo.

**Buenas Prácticas**

Propicie situaciones motivadoras que despierren el interés y entusiasmo de sus estudiantes por aprender. Procure sorprenderlos cada día.

## M17 Juntando o agregando

Adición hasta 10  
Representación simbólica de adiciones



### Aprendizajes esperados

Resuelve problemas, utilizando datos reales, hasta el 10.

### Indicadores

Explica el concepto de adición a través del manejo de elementos concretos. Efectúa adición hasta 10 como agrupación de elementos de dos conjuntos. Representa simbólicamente adiciones hasta 10.

### Palabras clave

Sumar, juntar, reunir, agregar, aumentar, signo de más, cinta numérica

### Materiales

10 pelotitas de papel reciclado, tapitas o piedritas, un vaso de plástico o cualquier recipiente desecharable

### Para tener en cuenta

El concepto de sumar tiene varios significados:

- La acción de agregar o aumentar elementos a una colección para transformarla en una colección con más elementos. Por ejemplo, cuando gano algo o me lo regalan, tengo más.
- La acción de juntar, unir o reunir los elementos de dos colecciones.
- La acción de avanzar tantos casilleros cuando se está en un caminito.

En esta clase, abordaremos los significados de juntar y agregar para introducir al estudiante en la convencionalidad de la suma con su signo de “más”.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

**Organice** a los estudiantes en parejas.

**Entregue** a cada pareja 10 pelotitas de papel y un vaso para que puedan poner y sacar las pelotitas de papel.

**Pida** que escuchen la siguiente historia y hagan lo que hace el lobito.

## M17 Juntando o agregando

¡Manos a la obra!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- 1 Emongora umi ta'anga ombyatyva ha emongorusu umi ta'anga omoiva. Encierra en un círculo la acción de juntar y tacha la acción de agregar.



- 2 Nembyaty ha nemoiú heise EMBOHETAVÉ ha ojeporu techaukaha +. Ehai mboypa osé embohetavéró manzanas. Juntar y agregar significa SUMAR y se usa el signo +. Escribe el resultado de sumar manzanas.

SE AGREGAN 2 MANZANAS



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

- 3 Embosa y umi kuā ofeikotevēa mbohetavéha ehai mboypa osé chugui. Colorea los dedos que se suman y escribe el resultado.



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

$$5 + 5 = \boxed{10}$$

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

14

Matemática 1

**Diga:** *Había una vez un lobito bueno a quien todos los corderos maltrataban mucho. Un día, tenía 3 caramelos que guardó en un vaso (haga una pausa para ver qué hacen los estudiantes).*

**Diga:** *Guardó esos caramelos en un vaso...*

*Imagínense que ustedes son ese lobito.*

*Como el lobito se portó bien, su abuelita le regaló otros 4 caramelos. ¿Qué creen que hizo con esos 4 caramelos? Las respuestas variarán: **Se los comió, los guardó con los otros caramelos...***

**Continúe:** *El lobito no se comió los caramelos. Los agregó al vaso donde tenía sus 3 caramelos.*

**Pregunte:** *¿Cuántos caramelos tendrá ahora el lobito? **7 caramelos***

### Desarrollo



35 minutos

**Pregunte:** *¿Entendieron todos la historia del lobito? ¿Pusieron en su vaso los tres caramelos que tenía el lobito y agregaron los 4 caramelos que le regaló su abuelita? ¿Y cómo supieron el total de caramelos que tenía el lobito? Las respuestas variarán: **Los contamos, los juntamos, los sumamos.***

**Permita** que los estudiantes se expresen.

**Diga:** *Voy a decir otras cantidades con la historia*

*del lobito y ustedes lo hacen con sus pelotitas de papel y su vaso. Con mucha imaginación, las pelotitas pueden representar caramelos, cocos, balitas, manzanas, panes.*

**Explique:** En cada pareja, uno pondrá en el vaso las pelotitas que yo diga que tiene el lobito y el otro agregará al vaso las pelotitas que le regaló la abuelita.

**Diga:** Había una vez un lobito que tenía en su vaso 5 pelotitas (haga una pausa para dar tiempo que pongan las pelotitas) y su abuelita le regaló otras 3 pelotitas. El lobito, las guardó.

Dé tiempo a que los estudiantes pongan las pelotitas en su vaso.

**Pregunte:** ¿Cuántas pelotitas tendrá ahora el lobito?  
**8 pelotitas**

**Ayude** cuando sea necesario repitiendo la historia, pero no les diga lo que tienen que hacer y tampoco el resultado.

**Pida** que abran su libro en la lección M17.

**Lea** el título y el subtítulo.

**Diga:** Observen muy bien las cuatro imágenes. En la primera imagen, hay una fila de cubos que se separaron en cubos rojos y verdes. ¿Qué ven en la segunda imagen? **Dos manitos que juntan tapitas.** En la tercera imagen se ve una mano que está sacando una tapita roja. Y ¿qué ven en la última imagen? **Una mano agregando una tapita azul.**

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Explique:** Encierran en un círculo la imagen que muestra la acción de juntar y tachen con una cruz la imagen que muestra la acción de agregar.

Dé tiempo para que hagan lo que ha pedido.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Diga:** Juntar y agregar significa sumar y se usa el signo “más” que es como una cruz pequeña. Observen bien la imagen de las manzanas. ¿Qué nos muestra esa imagen? **Que en el plato hay 4 manzanas y que se agregan 2.** ¡Muy bien! y al agregar esas 2 manzanas, ¿cuántas manzanas habrá en el plato? **6** ¡Excelente! Entonces completen el resultado de la suma  $4 + 2 = 6$ .

**Sugiera** que si no recuerdan cómo escribir el 6 pueden buscarlo en la cinta numérica que se encuentra en la misma página.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 3.

**Diga:** Colorean los deditos según se indica en cada suma y luego escriban el resultado para cada una.

**Camine** entre los estudiantes para verificar que estén realizando las actividades correctamente.

**Insista** en el uso de la cinta numérica o en el vaso con las pelotitas de papel si nota que algunos tienen dificultad para determinar los resultados de las sumas.

Cierre



5 minutos

Organice con el grupo la revisión colectiva de la lección.

**Propicie** que los estudiantes concluyan que el signo “+” sirve para hacer sumas cuando se agregan elementos a una colección o cuando se juntan los elementos de dos colecciones o grupos.



### Extensión del aprendizaje

Con el estudiante que presente dificultad para realizar las sumas, repita la actividad de las manos de manera individualizada, es decir, pida que en una mano levante 3 dedos y en otra mano levante 4 dedos y digan cuántos dedos están levantados en total. Después, ayúdale a escribir la suma en su cuaderno.

### Buenas Prácticas

Use el error para generar discusiones matemáticas entre los estudiantes y ayudar a aclarar conceptos o procedimientos.



## M18 ¿Qué sigue en cada fila?

Patrones

### Aprendizajes esperados

Identifica patrones y establece relaciones entre ellos para organizar información matemática y anticipa resultados.

### Indicadores

Identifica el criterio utilizado en la formación de patrones.

### Palabras clave

Secuencia, orden, fila, color, número que sigue, el que no debe ir

### Materiales

12 banderines triangulares

### Para tener en cuenta

Una sucesión es una secuencia o serie ordenada de objetos o dibujos según su color, tamaño u otra característica; también de sonidos, letras o números.

Estas sucesiones se plantean a los estudiantes a través de filas con un orden determinado por un “patrón de comportamiento” que indica cómo deben ordenarse los elementos en la misma fila, cómo debe darse esa repetición. Por ejemplo:

Por color: rojo, azul, verde, rojo, azul, verde...

Por la cardinalidad: 2, 4, 6, 8, 10, 12...

Por la figura: □ ■ ○, ●, □ ■ ○, ●...

Por dibujo: 📖, 🖐, 🖐, 📖, 🖐, 🖐, 📖, 🖐, 🖐, 📖...



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



20 minutos

**Diga:** Hoy vamos a jugar a formar filas respetando un orden, siguiendo un patrón de comportamiento.

**Pregúntese:** (En voz alta) Pero, ¿qué es un patrón de comportamiento?

**Contéstese:** (Dirigiéndose a los estudiantes).

Es una regla de cómo se deben ordenar ciertos elementos y para entender mejor esto, hoy vamos a jugar a “Descubre el color que sigue en la fila”.

## M18 ¿Qué sigue en cada fila?

¡Manos a la obra!

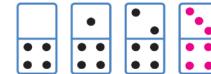
- 1 Encierra en  el banderín que sigue. Emongora poyyi oho porā haǵua ojoappykuérí.



- 2 Encierra en  la abeja que sigue. Emongora eiru oho porā haǵua ojoappykuérí.



- 3 Completa los puntos que faltan en la ficha de dominó que está vacía. Emoneyhē kyatkuérá ndaiþóriva tenda nandipe.



- 4 En esta fila cada número aumenta. Escribe el número que sigue. Ko lysýipe peteitei papayy hetave ohóvo. Ehai papayy tapykuérigua.



## M19 Jugando es divertido sumar

Sigue las instrucciones de tu profesor. Ehappykuereho ne mbo'ehára mba'ejerurekuérá.

- 1 Juega con tu equipo según las reglas. Efembasarái nde atypyé ojejeruháicha.

Matemática 1

15

**Pida** que pasen al frente de la clase 8 estudiantes y dé a cada uno un banderín de color: 2 azules, 2 rojos, 2 verdes y 2 amarillos.

**Ponga** los otros cuatro banderines (uno de cada color) en su mesa.

**Indique** el orden en el que van a formar una fila frente al pizarrón y mirando a sus compañeros.

**Diga:** Van a formar una fila de acuerdo al siguiente orden: Primero un banderín azul (ubique a un estudiante con el banderín azul frente al pizarrón mirando a sus compañeros), después un banderín rojo (ubique a un estudiante con banderín rojo al lado del primero de la fila) luego uno verde, luego uno amarillo.

**Pida:** Observen el orden en que están los colores de los banderines.

**Pregunte:** ¿Cuál es el orden de los colores de los banderines, empezando por el banderín azul? **Azul, rojo, verde, amarillo...**

**Pida** que los otros cuatro estudiantes se acomoden a un lado de sus compañeros siguiendo el orden que han dicho sus compañeros.

**Pida:** (Después de que se hayan acomodado todos los estudiantes). ¿Quiere alguien pasar para acomodarse con el banderín que debe seguir?



## Cierre



5 minutos

**Organice** nuevamente la actividad con los banderines, cambiando el orden de los colores. **Acomode**, por ejemplo, a los estudiantes de la siguiente manera.



**Pase** a otro estudiante para que elija el banderín que debe seguir y que se ponga en la fila. **Verde**.

**Pregunte** a los estudiantes si están de acuerdo con el color que eligió su compañero.

**Seleccione** un estudiante para que elija el color del banderín (de los cuatro banderines que tiene en su mesa) que debería seguir en la fila de sus compañeros.

**Pregunte:** ¿Es correcto el color que eligió? **Sí / No**.

**Pida** (Si el estudiante no elige el banderín azul) a otro estudiante de los que están sentados, que le ayude.

**Pida** a los estudiantes que dejen los banderines sobre la mesa y regresen a sus lugares.

Repita el procedimiento con otros estudiantes y variando el orden de los colores de banderines.

## Desarrollo



25 minutos

**Pida** que abran su libro en la lección M18 y lea el título y el subtítulo.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Diga:** Observen la fila de banderines, miren el orden que siguen sus colores. No se sabe qué color de banderín es el que sigue. ¿Seguirá el banderín amarillo o el banderín rojo?

Dé tiempo a que los estudiantes realicen lo que se les pide.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Pida:** Ahora encierrén en círculo la abeja que sigue en la fila.

**Camine** entre los estudiantes para observar si todos han entendido lo que tienen que hacer con la fila de banderines y abejas.

**No dé** las respuestas bajo ninguna circunstancia. Si nota que algún estudiante tiene dificultades pregunte qué características tienen las series propuestas en la fila de banderines y en la de abejas.

**Lea** en castellano y guaraní, la consigna 3.

**Pida:** Observen la fila de las fichas de dominó, vean que la primera ficha tiene tres puntos.

**Pregunte:** ¿Cuántos puntos tiene la ficha que sigue?

**4 puntos** ¿Y la siguiente? **5 puntos**

¿Y la ficha qué sigue? **6 puntos** ¿Cuántos puntos deben ir en la ficha que no tiene puntos? **7 puntos**

**Diga:** Muy bien, ahora completen la ficha con los puntos que le faltan. Cada uno puede distribuir los puntos como más le guste

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 4.

**Propicie** que los estudiantes descubran que la serie va aumentando de 2 en 2.

Extensión  
del aprendizaje

Si observa que algún estudiante aún no logra identificar qué color sigue en la fila de banderines, puede realizar actividades semejantes utilizando tapitas de color azul, rojo, verde y amarilla.

Si algunos estudiantes terminan muy rápidamente las actividades propuestas, puede entregarles fichas con series numéricas en las que deban descubrir el patrón y escribir el número que sigue.

## Recursos digitales 3.0

En este enlace, encontrará un desafío que puede utilizar en el aula, si cuenta con los medios necesarios. De lo contrario, compártalo con sus estudiantes para que practiquen en sus casas; así estará reforzando los contenidos estudiados en clase, de manera autónoma, divertida e innovadora.



qr.omepa.org id: 23  
En el fondo  
del mar

## M19 Jugando es divertido sumar



## Desarrollo del pensamiento matemático

**Aprendizajes esperados**

Resuelve problemas, utilizando datos reales, hasta el 10.

**Indicadores**

Efectúa adición hasta 10 como agrupación de elementos de dos conjuntos. Representa simbólicamente adiciones hasta 10.

**Palabras clave**

Sumar, juntar, reunir, agregar, aumentar, signo de más, cinta numérica

**Materiales**

Cartones de 12 huevos (reciclado), 2 pelotitas de papel reciclado

**Desarrollo**

30 minutos

Luego de unas tres rondas del juego, diga que jugarán de otra manera.

**Explique:** Ahora cada jugador va a tirar dos pelotitas de papel hacia los huecos del cartón, todos deberán anotar los dos números en los que caen las pelotitas y sumarlos.

**Agrega:** Recuerden utilizar el signo de “más” y el de “igual”.

**Escriba** en el pizarrón un ejemplo de suma, destacando los signos.

$$3 + 2 = 5$$

**Para tener en cuenta**

Para que los estudiantes se familiaricen con el concepto de la suma es importante propiciar la resolución de problemas utilizando datos reales y motivarlos mediante actividades entretenidas.

**Momentos didácticos**

50 minutos

**Inicio**

10 minutos

Forme 6 equipos de 3 a 5 estudiantes.

**Entregue** a cada equipo un cartón de 12 huevos y dos pelotitas de papel reciclado que quepan en los huecos del cartón. Cada hueco debe estar numerado con los siguientes números: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 5, 4, 3, 2,

**Diga:** Hoy vamos a jugar a “Lanzar pelotitas y sumar puntos”. Para empezar, cada integrante del equipo debe lanzar una vez una pelotita, acertar en un hueco del cartón de huevos y anotar el número que acierta. Después deben ver quién obtuvo el mayor puntaje. El que tenga anotado el número mayor, es el jugador que inicia una siguiente ronda del juego.

**Pase** por los equipos para animar la participación ordenada de los estudiantes y observe cómo escriben los números en sus cuadernos y cómo deciden qué número es mayor.

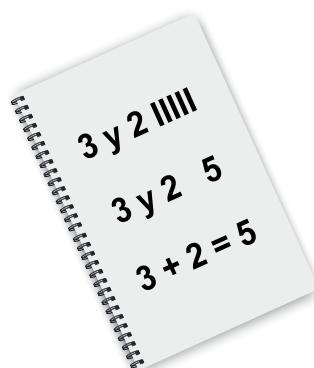
**Permita** que los estudiantes utilicen sus dedos, sus colores o rayitas en su cuaderno para realizar la suma.

**Diga:** Despues de que todos los integrantes del equipo hayan tirado, vean quien obtuvo el resultado mayor, ese jugador podrá iniciar una siguiente ronda del juego.

**Camine** entre los equipos para observar cómo realizan sus sumas y cómo utilizan los signos de “más” y de “igual”.

**Acepte** las diferentes maneras en que los estudiantes escriben su suma. Poco a poco, irán reconociendo y utilizando los signos de la adición.

**Pida** que comparan sus resultados y que si tienen resultados diferentes, encuentren el error.



**Cierre**

10 minutos

**Diga:** Ahora vamos a jugar entre todos con otra regla. Voy a escribir en el pizarrón el resultado de la suma de dos números.

**Escriba** en el pizarrón el número 10.

**Diga:** En cada equipo deben poner dos pelotitas de papel en dos huecos con números que sumados den 10.

**Camine** por los equipos para observar en qué números pusieron las pelotitas, puede ser en el 5 y 5, en el 7 y 3, 8 y 2 o 6 y 4.

**Escriba** en el pizarrón las sumas que vaya observando en los equipos.

$$5 + 5 = 10$$

$$8 + 2 = 10$$

$$4 + 6 = 10$$

$$7 + 3 = 10$$



**Diga:** Miren en el pizarrón las sumas que ustedes han encontrado.

**Felicite** a los estudiantes por su participación y trabajo en equipo.



### Extensión del aprendizaje

Permita la manipulación de piedritas, tapitas u otros elementos que puedan facilitar la comprensión del proceso de sumar dos cantidades.

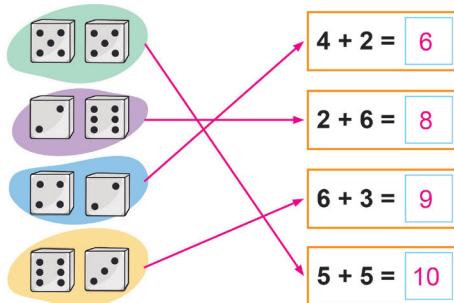
Sugiera a los estudiantes que utilicen sus dedos para efectuar las adiciones.

## M20 Evaluación formativa 2

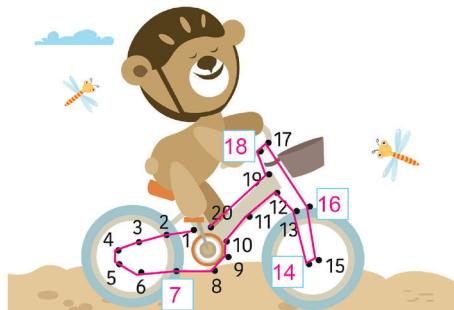
### M20 Evaluación formativa 2

Lo que aprendimos

- 1 Embojoaju ko'á dado ombohetáva ndive. Ehai mboýpa osé chugui. Une con los dados con su suma. Escribe el resultado.



- 2 Embojoaju umi kyta 1 guive 20 peve. Ehai papapykuéra ndaipórica. Une los puntos del 1 al 20. Escribe los números que faltan.



16

Matemática 1

### Sugerencias para la evaluación

**Diga:** Van a realizar las actividades de la página M20 de su libro para mostrar lo que aprendieron. Para ello deben trabajar en silencio y sin copiar lo que hacen otros compañeros.

**Lea** en castellano y en guaraní las consignas.

**Dé** tiempo para que resuelvan, sin intervenir.

**Recoja** los libros de quienes vayan terminando.

**Retroalimente** en otro momento según los resultados obtenidos en la evaluación.

Los indicadores de evaluación son:

- Descompone aditivamente en dos sumandos, números naturales hasta el 10.
- Resuelve problemas, utilizando datos reales.
- Lee y escribe números naturales hasta 20.



## Unidad I: Persona y Entorno

### Unidad temática: El número y las operaciones

Módulo

3

Clases

M21 a M30

Video tutorial



qr.mapa.org id: 154



M21

#### Jugando a los bolos

Composición y descomposición de cantidades hasta el 20

#### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 20.

#### Indicadores

Descompone aditivamente números naturales, hasta el 20, en dos o más sumandos. Compone aditivamente números naturales, hasta el 20, en dos o más sumandos.

#### Palabras clave

Sumar, bolos, boliche, puntos ganados, cubo, barra rectangular

#### Materiales

Una pelota, 50 pelotitas de papel reciclado, piedritas o tapitas, 4 botellas recicladas de plástico cargadas con arena y numeradas con: 4, 5, 7 y 8, cartulinas de diferentes colores, tijera y regla

#### Para tener en cuenta

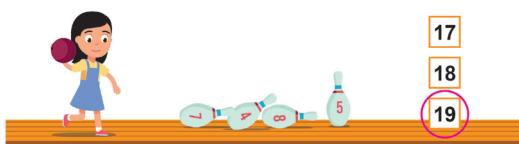
Es importante realizar diversas actividades para la composición y la descomposición aditiva. La composición consiste en obtener un resultado a partir de varios números (sumandos) y la descomposición consiste en buscar dos o más números (sumandos) que sirvan para obtener un resultado.

Estas actividades se pueden realizar con diferentes manipulativos que se han utilizado en lecciones anteriores, como el dominó de puntos y las tarjetas con círculos rojos y numerales. En esta clase, se propone realizarlas con las barras rectangulares.

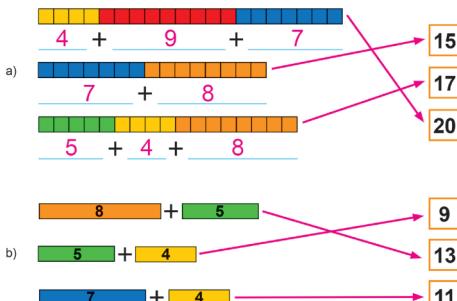
M21 Jugando a los bolos

¡A jugar!

- 1 Juan y Meche juegan. Encierra en  los puntos que ganó cada uno. *Juan ha Meche ofiembosarái. Emongora  umi kya ohupytyá peteñéi.*



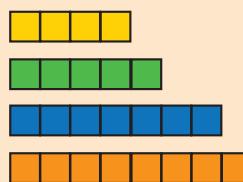
- 2 Une con las barras con su suma. *Embojoaju umi ta'anga mbohetápe ome'ëva.*



Matemática 1

17

Para cada pareja de estudiantes prepare 4 barras como las que se muestran en la figura.



#### Momentos didácticos



50 minutos

Inicio



5 minutos

Organice a los estudiantes en parejas.  
Entregue a cada pareja las cuatro barras rectangulares de cartulina.

Diga: *Lo que les acabo de entregar, son unas barras de diferentes colores y cada una está dividida en cuadraditos; la cantidad de cuadraditos, indica el valor de cada barra.*

**Asegúrese** de que han entendido la indicación pidiendo que levanten la barra que tiene el valor 7. **Pida** a una pareja de estudiantes que pase al frente de la sala de clase.

**Diga:** *Estos compañeros (refiriéndose a la pareja) van a jugar a los bolos. Quienes están sentados, van a trabajar con el material en sus mesas. Después, pasarán otras parejas a jugar.*

### Desarrollo



40 minutos

**Dibuje** la línea de lanzamiento y a una distancia razonable ubique las 4 botellas cargadas con arena.

**Diga:** *Por turnos, cada jugador se ubicará detrás de esta línea y lanzará la pelota hacia las botellas.*

**Añada:** *Luego, el jugador que lanzó la pelota dirá en voz alta los números que están en cada botella que haya logrado derribar y las parejas sentadas deberán escribir en sus cuadernos los números. Con ayuda de las barras que corresponden a los números de las botellas caídas, obtendrán el resultado de la suma y lo escribirán también en sus cuadernos. Lo mismo deberá hacer la pareja de jugadores que está de turno.*

**Explique** que si tienen un resultado que consideran es el correcto, deben levantar la mano y mostrarlo. Si es correcto su resultado y coincide con el de los jugadores, ambas parejas ganan tres pelotitas de papel. Si no coinciden, gana las pelotitas la pareja que obtuvo los resultados correctos.

**Diga:** ¡Muy bien! ¡A jugar!

**Jueguen** aproximadamente 25 minutos.

**Diga:** Abran su libro en la página de la clase de hoy, M21.

**Lea** el título y el subtítulo, luego lea en castellano y en guaraní la consigna 1.

**Diga:** *Observen que, en el libro, Juan y Meche también jugaron como nosotros. Miren las botellas que derribó cada uno y encierrén en círculo los puntos que ganaron.*

**Dé** tiempo para que realicen el ejercicio.

**Diga:** *Ahora vamos a continuar con el ejercicio 2 de su libro donde hay unas barras rectangulares como las que ustedes tienen en su mesa.*

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Pregunte:** ¿Qué números están en los recuadros?  
15, 17, 20, 13, 9 y 11

**Pregunte:** ¿Cuál es la diferencia entre las tres primeras barras y las tres últimas? Que en las primeras están marcados los cuadraditos y en las últimas están puestos sus valores sin los cuadraditos marcados.

**Diga:** Escriban los valores de las barras del inciso a), luego calculen su suma y únanlas con los resultados

puestos en los recuadros. En el inciso b) ya están puestos los valores de las barras, así que solo deben calcular las sumas y unirlas con los resultados de los recuadros.

**Dé** tiempo para que realicen el ejercicio.

### Cierre



5 minutos

**Diga** que, para terminar la clase van a realizar el juego que consiste en que usted dice un número y que cada pareja levanta las barras que se necesitan para llegar a ese número.

**Diga:** *Nueve* (Se espera que levanten las barras de 4 y 5) *Doce* (Se espera que levanten las barras de 5 y 7) *Dieciséis* (Se espera que levanten las barras de 4, 5 y 7) *Veinte* (Se espera que levanten las barras de 5, 7 y 8). No es necesario decir todos los números propuestos, basta con uno o dos de ellos, según sea conveniente.

**Dibuje** o pegue en el pizarrón una diana de tres colores con el título “Hoy comprendí” y pida que pasen a marcar con una crucecita según sientan que han entendido muy bien los conceptos trabajados (círculo central), medianamente (anillo medio) o si sienten que no están muy seguros de comprenderlos (anillo externo).

Hoy comprendí



**Observe** atentamente el proceso de metacognición que realizan los estudiantes.

**Felicite** a los estudiantes por su participación.



### Extensión del aprendizaje

**Propicie** la composición y descomposición aditiva con otros materiales manipulativos como las fichas de dominó, los dados, las tarjetas de círculos rojos, además de otras barras de cartulina con diferentes valores como 1, 2, 3, 4.

**Permita** que los estudiantes jueguen en parejas con estos materiales. Conforme las parejas de modo que se complementen en sus habilidades.

**Pida** que escriban diferentes composiciones y descomposiciones con los materiales manipulativos.

## M22 Jugando al “Descanso”

Concepto de adición como agregación de elementos a una colección

### Aprendizajes esperados

Resuelve problemas, utilizando datos reales, hasta el 10. Establece estrategias de resolución.

### Indicadores

Efectúa la adición como agregación de elementos a un conjunto, hasta 10. Expresa de maneras diferentes adiciones, hasta 10. Cuenta, a partir del cardinal de un conjunto, hasta el total de elementos agregados.

### Palabras clave

Juego “Descanso”, sumar, barra rectangular

### Materiales

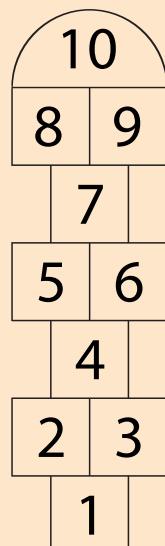
10 piedritas,  $\frac{1}{4}$  de papel blanco para cada estudiante, un vaso transparente, 20 pelotitas de papel reciclado o tapitas, 10 de un color y 10 de otro

### Para tener en cuenta

Recuerde que el concepto de adición se puede desarrollar mediante diferentes enfoques.

- Como la acción de agregar o aumentar elementos a una colección para transformarla.
- Como la acción de juntar, unir o reunir los elementos de dos colecciones.

Además, es posible abordar el concepto de adición a través del juego, como la acción de avanzar tantas casillas de un Descanso. Para desarrollar este juego se debe preparar previamente diez piedritas y el Descanso en el patio, con casillas numeradas del 1 al 10, como se muestra en la figura.

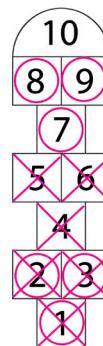


## M22 Jugando al “Descanso”

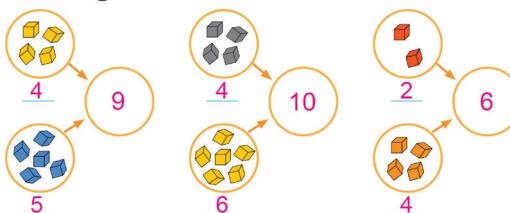
¡A practicar!

- 1 Embosa'y pytāme mokōi papay ombohetava 7. Colorea de rojo los números que sumen 7.

- 2 Embosa'y hovýpe mokōi papay ombohetava 10. Colorea de azul los números que sumen 10.



- 3 Emboheta umi cubo ha ehái ko'ápe mbo'ýpa osé. Suma los cubos y escribe el resultado en el círculo.



## M23 El trencito ordenado

Ehapykuereho ne mbo'ehára mba'ejerurekuéra. Sigue las instrucciones de tu profesor.

- 1 Embosará'i "Trencito ordenado" mburuvicha oipotaháicha. Juega siguiendo las consignas del jefe de estación del "Trencito ordenado".

18

Matemática 1

### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

**Escriba** en el pizarrón las diferentes maneras en que dos números suman diez:  $1+9$ ,  $2+8$ ,  $3+7$ ,  $4+6$  y  $5+5$ .

**Entregue** a cada estudiante  $\frac{1}{4}$  de papel blanco.

**Pida** que cada uno copie en su papélito los pares de números que suman 10.

**Forme** seis equipos de 3 a 5 integrantes.

**Diga** que salgan al patio para jugar Descanso y que lleven su papélito con las sumas que copiaron del pizarrón.

### Desarrollo



30 minutos

**Elija** un equipo para que inicie el juego.

**Entregue** a cada integrante de ese equipo, dos piedritas, las que debe llevar cuando le toque saltar en el Descanso.

**Explique:** *Primero, un integrante del equipo debe saltar con uno o dos pies, comenzando en el 1 y*



*hasta llegar al 10, donde puede descansar un rato. Después, regresa saltando otra vez, dejando una piedrita en dos números que al sumarse den como resultado diez. Si no sabe qué números elegir para dejar sus dos piedritas, puede ver su papelito antes de iniciar el regreso. Una vez que llega le toca el turno a otro miembro del equipo. Pero cuidado, ya no se puede pisar en las casillas donde el jugador anterior puso sus piedritas.*

**Elija** (Cuando terminen de pasar todos los integrantes de ese equipo.) a otro equipo y repita el juego.

**Pida** (Después de jugar 20 minutos) que regresen al aula.

**Diga:** Abran su libro en la página de la clase de hoy, M22 y guarden el papelito donde copiaron las sumas que dan como resultado diez.

**Borre** las sumas del pizarrón.

**Diga:** Ya no pueden mirar las sumas del papelito para trabajar con las consignas del libro.

**Agregue:** Observen que, en el libro, unos niños también han jugado.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 1.

Dé tiempo para que realicen el ejercicio.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

Dé tiempo para que realicen el ejercicio.

**Pida:** Ahora observen los cubos que hay en el libro.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 3.

**Explique:** Sumen los cubos que hay juntando los que están en cada par de conjuntos. Cuando tengan la cantidad escriban el número en el círculo vacío.

**Pida** que, en parejas, comparan sus resultados y que corrijan si encuentran algún error.

**Seleccione** a algunos voluntarios para que digan sus resultados y así, verificar de manera general.

**Cierre**



10 minutos

**Pida** a dos estudiantes que pasen al frente.

**Entregue** a uno de ellos 4 tapitas de un color, al otro 6 tapitas de otro color y ponga un vaso transparente sobre su mesa, a la vista de todos.

**Pida** que cada uno cuente las tapitas que tiene y que las ponga dentro del vaso.

**Pregunte:** ¿Cuántas tapitas hay en el vaso? 10

**Repita** el procedimiento con otros dos estudiantes y otras cantidades de tapitas que puedan, o no, sumar 10.



### Extensión del aprendizaje

**Permita** que, en parejas, los estudiantes introduzcan diferentes cantidades y objetos dentro de vasos transparentes y que las sumen. Pueden utilizar piedritas, pelotitas de papel reciclado, lápices de colores, etc.

Si algunos estudiantes desean sumar cantidades y obtener resultados mayores que el 10, permitales satisfacer su curiosidad y experimentar con el material manipulativo disponible.

### Buenas Prácticas

**Permita** que sus estudiantes ensayan y se equivoquen, ayúdeles a reflexionar sobre lo que hicieron y a elaborar sus propias conclusiones.

## M23 El trencito ordenado

Patrones con objetos, sonidos, formas, letras, colores o números



### Aprendizajes esperados

Identifica patrones y establece relaciones entre ellos para organizar información matemática y anticipa resultados.

### Indicadores

Identifica el criterio utilizado en la formación de patrones.

### Palabras clave

Secuencia, sucesión, orden, patrones

### Materiales

12 tubos de cartón

### Para tener en cuenta

Recuerde que una sucesión es una secuencia o serie ordenada de objetos o dibujos a partir del color, tamaño u otra característica; también de sonidos, letras o números.

En esta clase se busca que los estudiantes descubran diferentes “patrones de comportamiento” en una secuencia.

Se debe preparar previamente 12 tubos de cartón de papel higiénico o servilletas, numerados del 1 al 12. El número debe estar en la parte superior en color rojo o negro; los números pares en color negro y los números impares en rojo.

**Acompáñe** el recorrido del trencito con alguna canción relacionada al tema o con el sonido del tren: chucu chucu chucu chucu tuuuu tuuuu.

### Desarrollo



30 minutos

**Entregue**, al terminar el recorrido, un tubo de cartón a cada estudiante que forma el trencito.

**Diga:** ¡Atención, atención! El jefe de estación dice que el trencito se forme empezando por el menor número hasta el número mayor que está escrito en su tubo de cartón.

**Evite** decirles cómo se deben formar. Se espera a que se formen del 1 al 12. Si esto no sucede, ayúdelos ubicando en primer lugar al estudiante que tiene el número 1, luego al estudiante con el 2. Diga que a partir de ahí, ellos deben decidir qué números siguen.

**Pida** a los demás estudiantes que digan a sus compañeros cómo formarse.

**Pregunte:** ¿Qué orden tienen los números del trencito? *Van de uno en uno, del 1 al 12.*

**Pida** que ya, formados en el trencito, realicen otro recorrido por el salón con la misma canción o sonido de tren. Mientras, acomode al frente de la clase las 12 sillas de los estudiantes que están haciendo el trencito, una detrás de la otra.

**Pida** que terminen su recorrido y tomen asiento en las sillas preparadas al frente, empezando por el 1, después el 2, y así hasta el 12, mostrando a sus compañeros el número que está escrito en su tubo de cartón.

**Diga:** El jefe de estación, ordena que se pongan de pie los números de color negro y que muestren sus números.

**Pregunte:** ¿Quién puede decirme en qué orden van los números negros? ¿Cómo va aumentando la cantidad de un número negro al siguiente número negro? **Posibles respuestas:** *Van de 2 en 2. Cada número que sigue suma 2 al número anterior.*

**Diga:** Tomen asiento los que están de pie en el trencito. Yo, el jefe de estación voy a dar otra orden, pero la voy a decir en secreto para que ustedes la adivinen.

**Acérquese** a los estudiantes con los números 1, 4, 7 y 10 y dígales al oído en voz baja, que se pongan de pie.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

**Diga:** Hoy vamos a jugar al “Trencito ordenado”.

**Explique:** Doce niños van a pasar a formar un trencito de 12 vagones y, los demás, van a descubrir la orden que dio el jefe de estación para formarse.

**Agregue:** Yo seré el jefe de estación.

**Diga:** El jefe de estación dice, que pasen...,

(Mencione el nombre de 12 estudiantes.) al frente para formar un tren.

**Pida** que se formen en una fila y que caminen por el aula, uno atrás del otro, hacia adelante, como si fuesen vagones de un trencito.

Indique al 1: *Tu compañero parado atrás tiene un número 3 unidades mayor que el tuyo.*  
 Indique al 4: *Tu compañero parado atrás tiene un número 3 unidades mayor que el tuyo.*  
 Indique al 7: *Tu compañero parado atrás tiene un número 3 unidades mayor que el tuyo.*  
 Indique al 10: *Tu número se formó aumentando 3 al de tu compañero de adelante.*

**Diga** al resto de los estudiantes: *Observen que se ha puesto de pie un compañero con un número rojo y después, un compañero con un número negro. Como pueden observar, ellos tienen los tubos de cartón con los números 1, 4, 7 y 10.*

**Pregunte:** ¿Quién puede decirme en qué orden van estos números? ¿Cómo va aumentando la cantidad de un número al siguiente número? **Va uno rojo y después uno negro. Van de 3 en 3. Cada número que sigue suma 3 al número anterior. Va uno de pie y después están 2 sentados.**

**Felicite** a los estudiantes por su participación y dígales que ahora el jefe de estación dará otra orden.

**Pida** a los estudiantes parados que tomen asiento. Acérquese a los estudiantes con los números 1, 6 y 11, en el oído en voz baja, dígales que se pongan de pie. Indique al 1: *Tu compañero parado atrás tiene un número 5 unidades mayor que el tuyo.*  
 Indique al 6: *Tu compañero parado atrás tiene un número 5 unidades mayor que el tuyo.*  
 Indique al 11: *Tu número se formó aumentando 5 al de tu compañero de adelante.*  
**Diga:** *Observen que se han puesto de pie los compañeros que tienen los tubos de cartón con los números 1, 6 y 11.*  
**Pregunte:** ¿Quién puede decirme en qué orden van estos números? ¿Cómo va aumentando la cantidad de un número al siguiente número? **Van de 5 en 5. Cada número que sigue suma 5 al anterior. Uno de pie y después están 4 sentados**

Cierre



10 minutos

**Pida** a los 12 estudiantes que formaron el tren que le entreguen los tubos de cartón, tomen sus sillas y regresen a sus lugares.

**Diga:** *El jefe de estación dice, que pasen al frente..., (Mencione el nombre de otros 12 estudiantes.) para formar dos trencitos.*

**Entregue** a los 12 estudiantes un tubo de cartón.

**Diga:** *¡Atención, atención! el jefe de estación, que soy yo, dice que se formen dos trencitos.*

**Agregue:** *Un trencito que empiece con el 1 (Escriba el 1 en el pizarrón.) y que sus demás vagones se formen sumándole siempre 2 al anterior.*

**Pregunte:** ¿Qué número tendrá el segundo vagón? **3**  
**Escriba** en el pizarrón, a continuación del uno, tres.  
**Diga:** *Terminen de formar el primer trencito. La orden para formar el segundo trencito es que inicia con 2 (Escriba el 2 en el pizarrón.) y para saber cuál es el siguiente vagón le van a sumar siempre 2 al anterior.*

**Pregunte:** ¿Qué número tendrá el segundo vagón? **4**  
**Escriba** en el pizarrón a continuación del dos, cuatro.

**Diga:** *Terminen de formar el segundo trencito.*  
**Pida** que ya formados los dos trencitos, realicen un recorrido por el aula mientras cantan o hacen el sonido del tren.

**Felicite** a los estudiantes por su participación.



## Extensión del aprendizaje

**Proponga** patrones con sonidos con las manos:

Una palmada  
 Un golpe en la mesa  
 Una palmada  
 Dos golpes en la mesa  
 Una palmada  
 Tres golpes en la mesa  
 Una palmada  
 Cuatro golpes en la mesa  
 Una palmada

**Pregunte:** ¿Qué sigue? **¿Palmada o golpes en la mesa? ¿Cuántos golpes siguen en la mesa?** **Cinco golpes en la mesa**

## M24 Cuando cuente hasta 10

Lectura y escritura de decenas completas  
Unidades y decenas



### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 90.

### Indicadores

Lee y escribe decenas completas hasta 90. Explica la relación de equivalencia entre unidades y decenas. Establece la noción de cuántas veces cabe una unidad en otra.

### Palabras clave

Grupo de 10, decena, cinta numérica

### Materiales

Una cinta de cartulina numerada de 10 en 10, hasta 100, bolsitas de papel reciclado (sobres de papel, vasitos de plástico o yogurt), dados o tarjetas de círculos rojos del 1 al 6, porotos, pelotitas de papel reciclado, piedritas o tapitas

### Para tener en cuenta

La decena se relaciona con grupos de diez. Cada vez que los estudiantes agrupen o junten 10 elementos, tendrán una decena o un diez. Cuando junten 20 elementos tendrán dos decenas o dos dieces; por lo tanto, 3 decenas o dieces es igual a 30, y así sucesivamente hasta 9 decenas o dieces que es igual a 90. Prepare una cinta numérica con cartulina clara y números de un solo color, de 10 en 10, hasta 100. Péguela en una pared del aula a la vista de todos.

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Ajuste el número de materiales a la cantidad de grupos formados para desarrollar las actividades. Cada grupo debe contar con 15 bolsitas, 2 dados, 150 porotos u otros objetos para contar.

## M24 Cuando cuente hasta 10

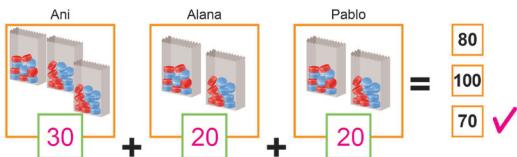
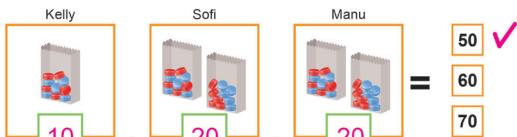
¡A practicar!

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

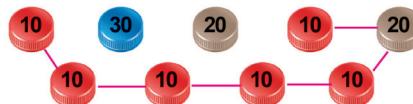
1 Escribe en los cuadros verdes la cantidad de tapitas que tienen los niños y niñas. Ehai umi ta'anga rovy'ime mboy tapita-pa oreko mitái'i ha mitákuña'ingüera.

2 a) Marca con ✓ la cantidad de tapitas que tienen Kelly, Sofi y Manu juntos. Ehechauka ✓ mboy tapita-pa oreko Kelly, Sofi ha Manu ohondivepa.

b) Marca con ✓ la cantidad de tapitas que tienen Ani, Alana y Pablo juntos. Ehechauka ✓ mboy tapita-pa oreko Ani, Alana y Pablo ohondivepa.



3 Une con una línea los números que suman 80, que es igual a 8 decenas. Embojoaju peteí linea rupive umi papavy ofnembyaty haigua 80, ojovája 8 decenas rehe.



Matemática 1

19

### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

Forme grupos de 3 a 5 integrantes y entregue a cada grupo los materiales.

Diga: Vamos a jugar a Cuando cuente hasta 10.

Explique que primero van a jugar con un dado.

Agregue: Por turnos, lancen el dado y tomen un poroto por cada punto del dado que obtengan.

Diga: A los porotos les llamaremos "unos" o "unidades". Cada vez que tengan diez porotos los guardarán en una bolsita a la que llamaremos grupo de diez o decena.

Agregue: El juego termina cuando alguien haya logrado llenar 3 bolsitas o 3 decenas.

### Desarrollo



35 minutos

Diga: Bien, ahora todos empiecen a jugar.

Recorra entre los grupos para observar que estén jugando de acuerdo a las indicaciones que dio.

Pida, cuando todos los equipos hayan terminado,

que saquen los porotos de las bolsitas y los pongan en el centro de la mesa alrededor de la cual están sentados.

**Diga:** *Nuevamente, van a jugar de la misma manera pero ahora, por turnos, lanzarán los dos dados.*

Dé tiempo para que realicen el juego con los dos dados.

**Diga:** *El juego termina cuando alguien haya logrado llenar 4 bolsitas o 4 decenas.*

**Pregunte** (Al final del juego): *Si han llenado 4 bolsitas o 4 decenas, ¿cuántos porotos tienen en total en esas bolsitas? 40 porotos*

**Pregunte:** *Si hubiesen llenado 5 bolsitas o 5 decenas, ¿cuántos porotos habrían tenido en total en esas bolsitas? 50 porotos*

**Diga:** *Entonces, recuerden que 4 decenas es igual a 40 porotos y que 5 decenas es igual a 50 porotos.*

**Diga:** *Abran sus libros en la página de la clase de hoy, M24.*

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 1.

Dé tiempo a que realicen la actividad.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2 a).

**Permita** que los estudiantes realicen el cálculo.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2 b).

Dé tiempo a que los estudiantes realicen el cálculo y cumplan con la consigna.

**Sugiera** que utilicen la cinta numérica pegada en la pared o la que se encuentra en el libro, para escribir correctamente los números.

**Pida:** *Repitan después de mí, señalando con su dedito cada número de la cinta numérica que se ve en el libro: diez, veinte, treinta, cuarenta, cincuenta, sesenta, setenta, ochenta, noventa y cien.*

**Camine** entre los estudiantes para verificar que estén haciendo el trabajo correctamente.

**Pregunte:** *¿Cuántas tapitas tienen Kelly, Sofi y Manu juntos? 50 tapitas ¿Cuántas tapitas tienen Ani, Alana y Pablo juntos? 70 tapitas*

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 3.

**Explique:** *Deben ir uniendo y sumando los números hasta alcanzar 80. Por ejemplo, si unen con una línea la tapita del 10 con otra tapita del 10, tendrán 20, y si después siguen con la tapita del 30 tendrán 50. Cada uno puede elegir y unir con una línea los números que quieran, pero les debe dar 80, no se deben pasar de 80, ni les debe faltar.*

Cierre



5 minutos

**Pida** que alguien le diga los números que unió con una línea para que le diera ochenta que es lo mismo que 8 decenas.

**Escriba** las cantidades en el pizarrón. Por ejemplo:



$$10+10+10+20+10+20$$



### Extensión del aprendizaje

Si nota que algunos estudiantes necesitan afianzar el concepto de decena y su relación con la unidad, entrégüelos 10 porotos.

**Pida** que cada uno cuente la cantidad de porotos que ha recibido.

A continuación, diga que van a contar la cantidad total de porotos que tienen, pero no lo harán de uno en uno, sino que de diez en diez. Para ello recorra con una bolsita en la cual irán depositando los porotos. Cada vez que alguien introduzca 10 porotos a la bolsa deberá contar: 10, 20, 30,...

### Buenas Prácticas

Dé tiempo suficiente para que los estudiantes realicen los conteos y cálculos. Permítales explorar diferentes formas de resolver las situaciones que se le plantean.

## M25 Todos ordenaditos

Números ordinales hasta el 10.<sup>°</sup>

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 90.

### Indicadores

Asocia una posición a un número ordinal.

### Palabras clave

Posición, lugar, número ordinal

### Materiales

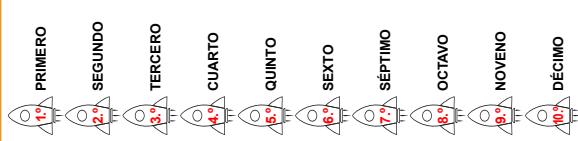
10 pañuelos o retazos de tela, cartel con los números ordinales (con signo y palabra)

### Para tener en cuenta

Un número ordinal sirve para indicar la posición o el lugar que ocupa un objeto, animal o persona, dentro de una fila, lista o serie ordenada.

Por ejemplo: En una carrera, Luis llegó en décimo lugar, Ana es la segunda en la lista de asistencia.

Para transmitir la noción de número ordinal de manera concreta es muy útil utilizar actividades como las de formar una fila de espera, un tren de vagones, hacer una carrera, etc. Por otro lado, resulta muy beneficioso tener un cartel en una de las paredes de la clase, indicando la escritura de los números ordinales relacionándolos con la posición que ocupan algunos objetos, como autitos de carrera, cohetes, niños en una fila, etc.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



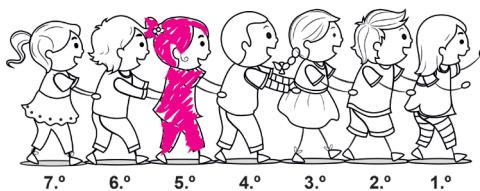
10 minutos

**Diga:** Hoy vamos a jugar otra vez al trencito.  
**Pregunte:** ¿Quiénes no pasaron a formar el trencito en la clase pasada?

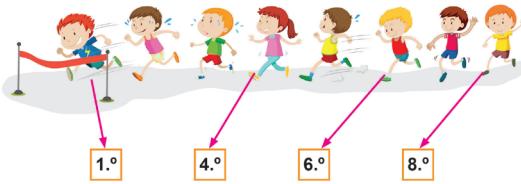
## M25 Todos ordenaditos

¡A practicar!

- 1 Embosay ohóva poha tendápe. Colorea a quien va en quinto lugar.



- 2 Emboajoju ✕ umi mitá oñaniva tenda oíha ndive. Une con ✕ el lugar que ocupan algunos niños en esta carrera.



- 3 Emongurusu pe autito ohóva porundyha tendápe. Tacha el autito que va en noveno lugar.



20 Matemática 1

Elija entre esos estudiantes, a diez.

Pida que pasen al frente, mencionándolos por su nombre.

Entregue a esos estudiantes un pañuelo y pídale que se formen en una fila.

**Diga:** El trencito va a recorrer la clase y cada vagón va a agitar su pañuelo. Empiezan a la cuenta de tres. Uno, dos, tres...

**Acompaño** el recorrido del trencito con una canción o con sonidos de tren: chucu chucu chucu chucu tuuuu tuuuu.

### Desarrollo



35 minutos

Permita que el trencito realice un recorrido entre las filas del aula.

Pida que el trencito se ubique frente al pizarrón, siempre uno atrás de otro, mirando hacia la puerta.

**Agregue:** Bajen todos sus pañuelos.

**Diga:** ¡Atención, atención! Salude levantando el pañuelo quien ocupa el primer lugar en la fila del trencito.

**Pregunte:** ¿Es correcto? ¿Está bien que quien ha levantado su pañuelo ocupe el primer lugar en la fila del trencito? Sí. / No.

Cierre



5 minutos

**Pida:** Observen el cartel que he pegado en la pared, miren cuál de esos números sirve para indicar el primer lugar. Pase alguien a señalar el número que sirve para indicar el primer lugar.

**Pregunte:** ¿Qué lleva el número uno, a su derecha para que diga primero? **Una bolita, un círculo pequeño, una "o" pequeña.**

**Diga:** Muy bien, ahora, el trencito dé una vuelta más al salón y regrese nuevamente a este lugar.

**Repita** la actividad anterior con las expresiones de “cuarto lugar” (4.<sup>º</sup>), “sexto lugar (6.<sup>º</sup>) y “octavo lugar” (8.<sup>º</sup>).

**Diga:** Muy bien, ahora todos entréguenme los pañuelos y regresen a sus lugares.

**Comente:** Observen en el cartel de los cohetes, que los números que nos sirven para decir el lugar que se ocupa, son iguales a los números que escribimos del uno al diez; solo que se le agrega algo.

**Pregunte:** ¿Qué se les agrega? **Una bolita, un círculo pequeño, una "o" pequeña**

**Pida** que abran sus libros en la lección M25.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Diga:** Miren, estos niños están jugando al trencito, pero todos están sin color. ¿Cuál deben colorear según la consigna? **El que está en 5.<sup>º</sup> lugar.**

Dé tiempo para que colorean.

**Pida:** (Después de que la mayoría termine con la consigna 1). *Observen en el libro a los niños que están haciendo carreras.*

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Pregunte:** ¿Quién creen que va en primer lugar: *El niño de remera azul o la niña de blusa rosada?* **El niño de remera azul**

**Diga:** Ahora observen que debajo de esos niños, están escritos unos números que nos sirven para decir el lugar que ocupan en esa carrera. Quien no recuerde cómo se escriben los números que nos sirven para indicar el lugar que se ocupa en una fila, pueden observar el cartel de los cohetes.

Dé tiempo para que cumplan con la consigna.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 3.

**Diga:** Recuerden cómo va el orden de los números que hemos aprendido hoy.

**Agregue:** Si no recuerdan cómo se llaman esos números escritos en el cartel de los cohetes. Repitan después de mí (Señale los cohetes), *Primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto, séptimo, octavo, noveno y décimo.*

**Camine** entre los estudiantes y si observa que alguno de ellos tiene dificultades para realizar la actividad, ayúdale a que cuente los cohetes del cartel, del primero hasta el décimo.

**Felicite** a los estudiantes por su participación y pídale que guarden sus libros.

**Pida** que pasen diez niños al frente para formar un nuevo trencito.

**Entréguelos** un pañuelo y pida que den una vuelta por los pasillos del aula agitando sus pañuelos y que se detengan en fila frente al pizarrón. Acompañe el recorrido del trencito con una canción o con sonidos de tren: chucu chucu chucu chucu tuuuu tuuuu.

**Diga:** Ahora que están formados yo voy a ir diciendo quién regresará a su lugar a sentarse. Todos deben estar muy atentos a mi indicación porque deberán decir si, efectivamente, regresa a quien he llamado. Pasen a su lugar los niños que están en el sexto lugar y décimo lugar.

Si lo hacen correctamente pida un aplauso para todos por su participación y si se equivocan, no se los diga, permita que se enumeren en voz alta según el cartel de cohetes que se encuentra en la pared del aula: Primero, segundo, tercero,...hasta descubrir quién está en sexto lugar y quién en décimo.

### Extensión del aprendizaje

**Confeccione** con cartulina un cartel con pequeños bolsillos en los cuales poner tarjetitas con los nombres de sus estudiantes. Cada día, los estudiantes que lleguen en los 10 primeros lugares deberán poner la tarjetita con su nombre en los bolsillos del cartel según su orden de llegada.

Primer	1. <sup>º</sup>
Segundo	2. <sup>º</sup>
Tercero	3. <sup>º</sup>
Cuarto	4. <sup>º</sup>
Quinto	5. <sup>º</sup>
Sexto	6. <sup>º</sup>
Séptimo	7. <sup>º</sup>
Octavo	8. <sup>º</sup>
Noveno	9. <sup>º</sup>
Décimo	10. <sup>º</sup>



## M26 ¿Cuántas quedaron?

Concepto de sustracción como acción de quitar elementos

### Aprendizajes esperados

Resuelve problemas, utilizando datos reales.

### Indicadores

Efectúa la sustracción a través del manejo de elementos concretos. Efectúa la sustracción como la acción de sacar elementos a un conjunto, hasta 10 elementos.

### Palabras clave

Resolución de problemas, restar, sustraer

### Materiales

Una caja de zapatos con tapa, 10 tapitas, pelotitas de papel reciclado o piedritas

### Para tener en cuenta

El concepto de restar tiene varios significados:

- La acción de quitar, sacar, tachar o eliminar elementos de una colección para decir, después, la cantidad de elementos que quedan en esa misma colección. Acción que se asocia con la idea de dar a otro, de perder, de reducir una cantidad.
- La acción de hallar la diferencia entre dos colecciones o cantidades, lo que implica buscar lo que falta a una colección o a una cantidad para que ambas queden iguales.
- La acción de retroceder, de ir hacia atrás. Por ejemplo, retroceder en las casillas de un “Descanso”.

En esta clase, abordaremos el significado de restar como la acción de quitar elementos de una colección.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



5 minutos

**Ponga** en su mesa, a la vista de todos los estudiantes, una caja de zapatos.

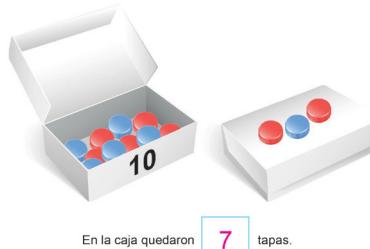
**Diga** que van a jugar a “Cuántas tapas quedaron en la caja”.

**Pida** a un estudiante que pase al frente de la clase y que ponga 10 tapas en la caja contándolas

## M26 ¿Cuántas quedaron?

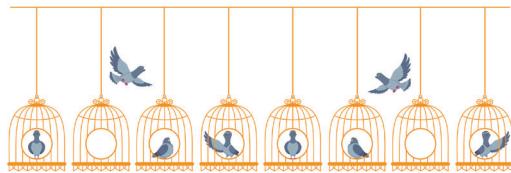
¡Vamos a aprender!

- 1 Aura metió 10 tapas dentro de la caja, luego Sara sacó 3 tapas. ¿Cuántas tapas quedaron en la caja? *Aura omot 10 tapas mba'ryu ryepype, upé nire Sara oguenohé 3 tapas. ČMboy tapas opytá mba'ryúpe?*



En la caja quedaron 7 tapas.

- 2 Había 8 palomas, cada una en su jaula. Si se liberaron 2 palomas, ¿cuántas quedaron en sus jaulas? *Oikuri 8 pykasu jaula-pe. Isásōramo 2 pykasu, Čmboy opytá jaula-pe?*



Quedaron 6 palomas en sus jaulas.

Matemática 1

21

de una en una, en voz alta.

**Diga:** *Muy bien. ¿Listos para empezar a jugar? ¡Sí!*

**Pregunte**, cerrando la caja: *¿Cuántas tapas hay en la caja? 10*

**Haga** sonar la caja con las tapas adentro.

### Desarrollo



35 minutos

**Pida** a otro estudiante que pase al frente y que quite de la caja algunas de las tapas, las que quiera.

**Diga:** *Muestra a tus compañeros las tapas que quitaste y vamos a contarlas entre todos. Por ejemplo: cuatro tapas. 1, 2, 3 y 4*

**Pregunte** al grupo: *¿Cuántas tapas había al principio en la caja? Diez tapas* *¿Cuántas tapas quitó su compañero de la caja? Cuatro tapas* *¿Cuántas tapas quedaron en la caja? Cinco / Seis / No se puede saber.*

**Pregunte** el porqué de su respuesta.

**Preste** atención a todas las respuestas sin decir ni sí, ni no.

**Permita** que sus estudiantes se expresen y escuchen las ideas de otros.

**Diga:** *¡Tengo una idea! Pueden dibujar en su cuaderno, diez pelotitas para representar las tapas*

que había en la caja, y después, tachan o borran las 4 que quitó su compañero.

Dé tiempo para que hagan la actividad.

**Pregunte:** ¿De qué otra manera podemos estar seguros de la cantidad de tapas que quedaron en la caja? **Sacándolas y contándolas.**

**Repita** la actividad anterior indicando la cantidad de tapas que debe sacar el estudiante que pase al frente de la clase. Puede pedirle que saque 3, 6 y 7.

**Diga:** Ahora vamos a jugar a que en la caja vamos a poner 8 tapas en vez de 10.

**Pida** a un estudiante que pase al frente de la clase y que ponga en la caja 8 tapas al tiempo que las va contando, una a una, en voz alta.

**Haga** sonar la caja con las tapas adentro.

**Seleccione** a otro estudiante para que pase al frente y pídale que quite de la caja 5 tapas. Indíquele que las muestre al grupo y que las cuenten entre todos.

**Pregunte** al grupo: ¿Cuántas tapas había en la caja al principio? **Ocho** ¿Cuántas tapas, quitó su compañero de la caja? **Cinco** ¿Cuántas tapas quedaron en la caja? **Tres**

**Pida** que abran su libro en la lección M26.

**Lea** el título y el subtítulo, luego lea en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Diga:** En este problema ocurre justo lo que estábamos haciendo con nuestra caja. Se metieron 10 tapas, se sacaron 3 tapas y la pregunta es ¿Cuántas quedaron en la caja? Piensen un ratito, hagan sus cálculos y luego escriban la respuesta en el cuadro.

Dé tiempo para que trabajen y luego, pida a un estudiante que lea su respuesta.

**Pida** a los demás estudiantes que verifiquen su respuesta. Si está equivocada, la deben corregir.

**Insista** en que hagan dibujos para representar la situación en caso de que se equivoquen.

**Diga:** Antes de pasar a la consigna 2, les voy a contar una historia, que empieza así:

*"Había una vez, hace mucho tiempo, en un bosque, un señor que vivía solo en una cabaña. Él era amigo de todos los animales del bosque y cada vez que encontraba un animalito herido lo cuidaba hasta que se recuperaba y le devolvía a su hábitat. Un día rescató a 8 palomas que habían chocado contra una red de cazadores y tenían muchos golpes. Para que se recuperaran puso a cada una en una jaula y se dedicó a cuidarlas. Muy pronto dos de ellas se recuperaron completamente, entonces él las liberó. Y ¿qué creen que pasó? Se fueron volando.*

**Diga:** ¡Sí! Se fueron volando y volando. (Imite el vuelo de las palomas, al aire, con sus manos). Ahora que ya conocen la historia, van a poder hacer la consigna 2.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Diga:** Ahora cada uno debe escribir la cantidad de palomas que quedaron en sus jaulas.

Dé tiempo a que escriban la cantidad y luego pida a un estudiante que diga su respuesta para verificar.

**Cierre**



10 minutos

**Explique** que van a jugar una vez más a “¿Cuántas tapas quedan en la caja?”

**Diga:** ¡Empezamos! Pongo 7 tapas (Póngalas, una a una, en la caja contando en voz alta). Ahora voy a sacar una tapa (Sáquela y cierre la caja). Para responder deben levantar la mano y yo daré la palabra.

**Pregunte:** ¿Cuántas tapas quedaron en la caja?

Dé la palabra algún estudiante.

**Diga:** Muy bien, vamos a comprobarlo, vamos a contar las tapas que quedaron en la caja. (Quítelas y cuéntelas en voz alta, una a una.)

**Repita** la actividad si el tiempo lo permite.

**Felicite** a los estudiantes por su participación.



### Extensión del aprendizaje

**Permita** que los estudiantes jueguen en parejas con la misma dinámica del juego “¿Cuántas tapas quedaron en la caja?”, utilizando otros objetos, por ejemplo, sus cartucheras y sus lápices.

M27

## Conociendo y contando monedas antiguas

Lectura y escritura de decenas completas  
Valor posicional



### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 99.

### Indicadores

Reconoce cantidades, hasta 99.

Descompone y compone cantidades, hasta el 99, considerando el valor posicional.

### Palabras clave

Conteo, cantidad, unidades, decenas

### Materiales

Dados, papel o cartulina, tijera, marcadores

### Para tener en cuenta

En esta clase se continúa con los grupos de diez o decenas, solo que ahora, los estudiantes no ven físicamente los 10 elementos que en la clase M24 pusieron en bolsitas de papel. Para esto se crea un contexto de manipulación de monedas antiguas del Paraguay aprovechando las monedas fuera de circulación, como las de un guaraní y de diez guaraníes.

El objetivo es que logren reconocer que tener una moneda de 10 guaraníes es lo mismo que tener 10 monedas de 1 guaraní; aunque estas no se vean adentro de la moneda de 10. En el caso de no poder tener las monedas impresas, estas se pueden elaborar en papel con el número en el centro. También los dados pueden ser sustituidos por las tarjetas de círculos rojos utilizadas en clases anteriores. Ajuste el número de materiales a la cantidad de grupos o parejas que se forman para el desarrollo de las actividades. Cada grupo debe contar con 2 dados, 48 monedas de papel de 1 guaraní y 20 monedas de papel de 10 guaraníes. Cada pareja precisa una tabla de Dieces-Unos y una tabla de Decenas-Unidades.

Decenas	Unidades

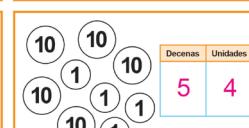
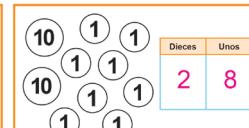
Dieces	Unos

M27 Conociendo y contando monedas antiguas

¡A practicar!

30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

- 1 Eipapa mboy monedas peteitei reheguápa oí ha ehai tendápe papakyúera chechauskáva. Escribir los números en la tabla de acuerdo a la cantidad de monedas de cada valor.



- 2 Emongora umi monedas reikoteváha reguereko haigua papy ojecheaukáva. Rodea las monedas que necesitas para tener cada cantidad.



22

Matemática 1



### Momentos didácticos



50 minutos



Inicio 5 minutos



Forme seis grupos de 3 a 5 integrantes.

Diga: Hoy, vamos a realizar un juego parecido al que hicimos hace días cuando, cada vez que ganaban 10 porotos, los ponían en una bolsita. Esta vez no vamos a utilizar bolsitas. (Si en vez de porotos y bolsitas, utilizaron otro material, lo menciona.)

Entregue a cada grupo las monedas de papel y los dados.

Diga: Les acabo de entregar las monedas antiguas del Paraguay impresas en un papel. Estas moneditas ya están fuera de circulación, pero hay gente que las colecciona. Con ellas vamos a poder jugar y aprender muchas cosas.

Explique: En cada grupo, por turnos, lanzarán los dos dados y tomarán una moneda de un guaraní por cada punto que obtengan en el dado. Cada vez que tengan diez monedas de un guaraní las cambiarán por una moneda de 10 guaraníes. El juego termina cuando alguien logre juntar seis monedas de 10 guaraníes.

**Desarrollo**

40 minutos

**Diga:** Bien, ahora todos empiecen a jugar.

**Recorra** la sala de clases para observar que los grupos estén jugando de acuerdo a las indicaciones y realice algunas intervenciones, si fuera necesario.

**Diga:** Recuerden que cada vez que tengan diez monedas de un guaraní, deben cambiarlas por una moneda de 10 guaraníes.

**Intervenga** con preguntas como: ¿Quién va ganando? ¿Cómo lo saben? ¿Cuántos puntos va ganando cada uno?

**Observe** si suman las monedas de acuerdo a su valor. Por ejemplo, quien tiene tres monedas de 10 guaraníes y cinco monedas de 1 guaraní; debe considerar que ha ganado 35 puntos (no ocho puntos).

**Pida** que dejen de jugar luego de unos 20 minutos.

**Divida** cada grupo en dos subgrupos; por ejemplo, si son equipos de 4 integrantes, quedarán dos parejas.

**Entregue** a cada grupo dos tablas: la de los Dieces-Unos y la de las Decenas-Unidades.

**Diga:** Vamos a jugar con la tabla de los Dieces-Unos y las monedas.

**Dibuje** la tabla en el pizarrón y muestre que en ella hay un espacio para los Dieces y otro espacio para los Unos.

Dieces	Unos

**Diga:** Yo les voy decir una cantidad y ustedes pondrán en la tabla, las monedas de papel que correspondan. Por ejemplo, si digo 24, ¿cuántas monedas de 10 guaraníes hay? 2

**Escriba** el 2 en la casilla de Dieces que dibujó en el pizarrón.

**Pregunte:** ¿Cuántas monedas de 1 guaraní hay? 4

**Escriba** el 4 en la casilla de Unos que dibujó en el pizarrón.

**Diga** las cantidades 35 y 91, dando un tiempo entre cada cantidad, para que los estudiantes pongan las monedas.

**Repita** la actividad con las cantidades 45 y 63, pero ahora con la tabla de Decenas-Unidades.

Decenas	Unidades

**Pida** que abran su libro en la lección M27.

**Lea** el título y el subtítulo, luego lea en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Diga:** Ahora que ya saben cómo trabajar con las tablas de Dieces-Unos, Decenas-Unidades van a completar las tablas que se presentan en el libro, según las cantidades de monedas de cada clase.

**Agregue:** Si no recuerdan cómo es el número que deben escribir, miren la cinta numérica que está en la misma página.

Dé tiempo para que trabajen y camine entre los estudiantes mientras lo hacen.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

Dé tiempo para que trabajen y camine entre los estudiantes mientras lo hacen.

**Cierre**

5 minutos

**Organice** un proceso de autoevaluación dando la palabra a diferentes estudiantes para que comenten la forma en que resolvieron los ejercicios.

**Extensión  
del aprendizaje**

**Forme** parejas de estudiantes que puedan complementarse en el trabajo.

**Insista** en el uso del material manipulativo.



## M28 ¡Cuánta diferencia!

Concepto de sustracción como diferencia entre el número de elementos de dos conjuntos

### Aprendizajes esperados

Resuelve problemas de sustracción, utilizando datos reales, hasta el 10.

### Indicadores

Efectúa la sustracción como diferencia entre el número de elementos de dos conjuntos, hasta 10 elementos. Representa de forma simbólica sustracciones con números hasta 10.

### Palabras clave

Resolución de problemas, restar, diferencia, colecciones, cantidades, lo que falta, iguales

### Materiales

Barras rectangulares de cartulina divididas en cuadrados

### Para tener en cuenta

Como se ha mencionado anteriormente, el concepto de restar tiene diferentes significados. Se ha abordado el concepto desde la acción de quitar elementos de una colección para determinar luego la cantidad de elementos que quedan.

En esta clase, se abordará el significado de la resta como la diferencia que existe entre dos cantidades, utilizando situaciones de comparación y las barras rectangulares, como material manipulativo.

Cada pareja de estudiantes debe tener las 10 barras que se muestran en la figura.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

**Diga:** Hoy vamos a conversar sobre algunos animalitos, vamos a decir cuántas patas tienen, quién tiene más patas y cuál es la diferencia entre la cantidad de patas que tienen.

## M28 ¡Cuánta diferencia!

¡Vamos a aprender!

- 1 Escribe la diferencia entre las cantidades de patas. *Ehai mboýpepa ojaoavy mymba reymakuéra ojuehegui.*

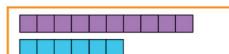


2



6

- 2 Escribe la diferencia que hay entre la cantidad de cuadritos. *Ehai mboýpepa ojaoavy ta'anga i ojuehegui.*



$$10 - 6 = 4$$



$$9 - 4 = 5$$



$$5 - 3 = 2$$

## M29 Contando monedas aprendo un montón

Realiza las actividades en tu cuaderno. *Ejapo à tembiapo nde kuatiahaipe.*

- 1 Participa siguiendo las instrucciones para construir números contando monedas y con ayuda de la tabla de Decenas-Unidades. *Emba'apo ojé'eháicha ndéve reipapávoo monedas rejapo haúga papakyukéra ha nepatyvóta pe tenda Decenas-Unidades rehugua.*

**Pregunte:** ¿Cuántas patas tiene un gato? **Cuatro** ¿Cuántas patas tiene una abeja? **Cuatro / No sé / Seis.** Si los estudiantes no saben el número de patas de la abeja, dígales que tienen seis patas. ¿Quién tiene más patas: un gato o una abeja? **Una abeja** ¿Cuál es la diferencia entre la cantidad de patas que tiene una abeja y la cantidad de patas que tiene un gato? **La diferencia es de dos patas. La abeja tiene dos patas más que el gato.**

**Pregunte** de manera semejante, la diferencia entre la cantidad de patas de una araña (8 patas) y la cantidad de patas de un pollito (2 patas).

### Desarrollo



35 minutos

**Organice** a los estudiantes en parejas.

**Entregue** a cada pareja, un juego de las diez barras rectangulares de cartulina,

**Diga:** Con las barras que les he dado, van a resolver el siguiente problema que dice así:

*Hay un camión de 6 ruedas y una bici de 2 ruedas.*

*¿Cuál es la diferencia entre la cantidad de ruedas que tiene el camión y la cantidad de ruedas que tiene la bici?*

**Pida:** Representen las ruedas con sus barras rectangulares; con una barra las 6 ruedas del camión y con otra barra las ruedas de la bici.

Dé tiempo para que hagan lo que pide.

**Repita:** La pregunta del problema es ¿Cuál es la diferencia entre la cantidad de ruedas que tiene el camión y la cantidad de ruedas que tiene la bici?

**Pida:** Levante la mano quien ya encontró la respuesta. **4 ruedas**

**Pregunte:** ¿Cómo podemos comprobar que hay 4 ruedas de diferencia entre el camión y la bici?

Busquen la barra que es la respuesta. ¿Cuál será?

**La de cuatro cuadraditos**

**Escriba** en el pizarrón la operación de la resta de este problema.

**Diga** lo que significa cada número.

$$6 - 2 = 4$$

↓                    ↓                    ↓  
Ruedas de bici      Diferencia  
Ruedas de camión

**Comente** que, para este tipo de problemas, se utiliza una operación que se llama resta y se pone una rayita que se lee como “menos”.

**Borre** lo escrito en la pizarra y diga que van a resolver otro problema con sus barras.

**Diga:** Ana tiene 6 años de edad y su hermano Noé tiene 9 años de edad. ¿Cuál es la diferencia entre la cantidad de años que tiene Ana y la cantidad de años que tiene su hermano?

**Indique:** Utilicen las barras para resolver este problema.

**Pregunte:** ¿Qué barra van a utilizar para representar la edad de Noé? **La barra de 9 cuadraditos** ¿Qué barra van a utilizar para representar la edad de Ana?

**La de 6 cuadraditos**

**Pida:** Levante la mano quien ya encontró la respuesta. **La diferencia es de 3 años.**

**Escriba** en el pizarrón la operación de resta de este problema.

**Explique** lo que significa cada número.

$$9 - 6 = 3$$

↓                    ↓                    ↓  
Edad de Ana      Diferencia  
Edad de Noé

**Pregunte:** Entre el 9 y el 6, puse una rayita. ¿Cómo se lee esa rayita? **Menos**

**Pida** que abran su libro en la página de la clase de hoy, M28.

**Lea** el título y el subtítulo luego, lea en castellano y en guaraní, la consigna 1.

Dé tiempo para que trabajen.

Dé la palabra a dos estudiantes para que comenten sus resultados.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Diga:** Escriban la diferencia que hay entre las cantidades de cuadraditos de cada par de barras.

Dé tiempo para que trabajen.

Dé la palabra a tres estudiantes para que comenten sus resultados.



5 minutos

**Pregunte** la diferencia entre las cantidades de objetos presentes en la clase, por ejemplo: la cantidad de ventanas y puertas, la cantidad de tizas y marcadores, etc.

**Comente** que para encontrar esa diferencia se utiliza una operación que se llama resta y el signo “menos”.

**Felicite** a los estudiantes por su participación.



### Extensión del aprendizaje

**Insista** con el uso de las barras como material manipulativo. Permita a los estudiantes elaborar barras más largas y compararlas para que determinen las diferencias entre las cantidades de cuadraditos.

**Forme** parejas para propiciar la tutoría entre pares.

### Recursos digitales 3.0

En este enlace, encontrará un desafío que puede utilizar en el aula, si cuenta con los medios necesarios. De lo contrario, compártalo con sus estudiantes para que practiquen en sus casas; así estará reforzando los contenidos estudiados en clase, de manera autónoma, divertida e innovadora.



En el espacio



## M29 Contando monedas aprendo un montón

### Desarrollo del pensamiento matemático

#### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 99.

#### Indicadores

Reconoce cantidades, hasta 99.

Descompone y compone cantidades, hasta el 99, considerando el valor posicional.

#### Palabras clave

Números, conteo, cantidad, tabla, unidades, decenas

#### Materiales

24 papelitos doblados, cada uno con un número múltiplo del 3, iniciando con el 30, 33, 36, 39, 42, 45, 48, 51, hasta el 99, monedas y tablas de Decenas-Unidades utilizadas en M27

**Puede** llevar un peluche de un sapito o un dibujo de un sapito, solo para hacer el juego más entretenido, pero no es indispensable.

**Explique:** Yo voy a empezar diciendo:

*"Debajo de mi cama,  
encontré un sapito,  
el que dice 4,  
lo abrazará"*

*Y ahí vamos a empezar el conteo, digo uno y paso el sapito, el siguiente dice dos y pasa el sapito, así sucesivamente, pero sin decir el 4. Si alguien no pone atención y dice 4, tendrá que abrazar al sapito y salir de la ronda. Catorce se puede decir porque no suena al cuatro, pero no se puede decir 24, se debe saltar a 25. Hay que estar muy atentos para no tener que abrazar al sapito. Luego de que salga alguien, voy a empezar de nuevo y vamos a cambiar el 4 por otro número.*

**Juegue** con los estudiantes unos minutos avanzando lo más posible en el conteo.

#### Para tener en cuenta

Para que el aprendizaje de los números desde el 1 al 99 resulte significativo, es importante proponer actividades que despierten el interés y motiven la participación activa de los estudiantes.

Hasta este momento, se han utilizado dados, tarjetas, cintas numéricas, juegos de "Descanso", tapitas, piedritas, bolsitas, monedas antiguas y otros que sirven al propósito de trasmitir un concepto matemático de manera significativa e interesante.

En esta clase se seguirán utilizando las monedas de 1 y 10, las tablas de Decenas-Unidades, que ya fueron utilizadas en la clase M27.

#### Desarrollo



30 minutos

**Forme** 6 grupos de 3 a 5 integrantes.

**Diga** que cada grupo va a sacar dos papelitos de la bolsa o caja que tiene en la mesa.

**Explique** que los papelitos que están en la bolsa tienen escritos números desde el 30 al 99.

**Pida** que pasen al frente de la clase dos integrantes de cada grupo y que cada uno tome un papelito doblado, pero que no lo abran hasta que se les diga.

**Entregue** a cada grupo las dos tablas y las monedas de 1 y 10 guaraníes.

**Diga:** Ahora sí, a la cuenta de tres, abran sus papelitos. ¡Uno, dos y tres! Abran sus papelitos y digan qué números les tocaron.

Dé tiempo para que hagan la actividad.

**Pida:** Pongan en cada una de las tablas de Decenas-Unidades, las monedas que correspondan según el número que está escrito en cada papelito. Cuando terminen, me avisan para que pase a revisar.

**Pase** por los grupos para observar si están realizando la actividad como lo indicó.

**Observe** si reconocen que una moneda de 10 guaraníes es lo mismo que una decena.



#### Momentos didácticos



50 minutos

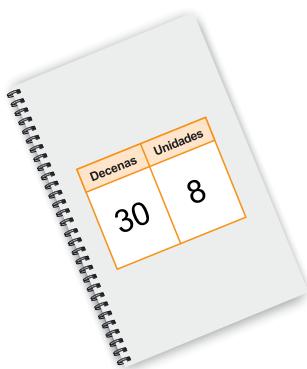
#### Inicio



15 minutos

**Haga** una gran ronda en el aula con todos los estudiantes; de lo contrario, salgan al patio a hacerla. **Diga:** Vamos a jugar un juego llamado "Quién abraza al sapito".

**Pida** que cada estudiante copie en su cuaderno la tabla de Decenas-Unidades y que escriban en números la cantidad que representaron con las monedas. Si se da el caso de que algún estudiante escriba 30 en la columna de las decenas y 8 en la columna de las unidades para representar el número 38, propicie el aprovechamiento del error para que los estudiantes opinen al respecto.



**Pregunte:** ¿Es correcto escribir 30 en la columna de las decenas? **No.** ¿Por qué? **Porque solo se debe escribir la cantidad de monedas de 10 guaraníes que hay en esa columna y para el número 38 hay 3 monedas.**

### Cierre



5 minutos

**Tome** uno de los papelitos que quedan en la bolsa.  
**Diga:** Por ejemplo, si es el 84: Adivina, adivinador, ¿qué número está escrito en este papelito si se forma con 4 unidades y 8 decenas?



### Extensión del aprendizaje

**Organice** un juego en parejas en el que, por turnos, deberán componer números con las monedas y la tabla de Decenas-Unidades.

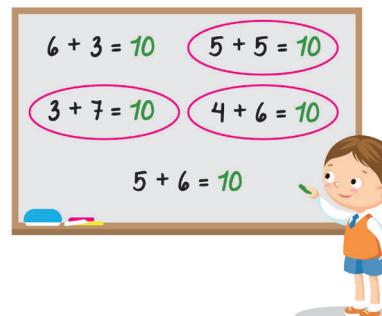
## M30 Evaluación formativa 3

### Lo que aprendimos

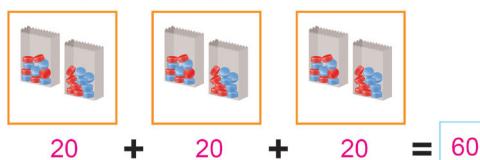
#### M30 Evaluación formativa 3

##### Lo que aprendimos

- 1 Emongora umi mboheta Juan ojapo porává'ekue. Rodea las sumas que Juan resolvió correctamente.



- 2 Peteiteí vosá'ipe ojegueroko 1 decena tapitas. Mboýpa oí ofiondivepa. En cada una de estas bolsitas hay 1 decena de tapitas. ¿Cuántas tapitas hay en total?



- 3 Embosa'y umi monedas oñiekoteváva ofimoimba hajú papapy oíva tenda Decenas-Unidades reheguápe. Colorea las monedas que se necesitan para completar el número de la tabla de Decenas-Unidades.

Decenas	Unidades
4	5

24

Matemática 1

### Sugerencias para la evaluación

**Pida** que abran su libro en M30.

**Diga:** Vamos a resolver unos ejercicios de su libro para ver lo que hemos aprendido.

**Lea**, en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Diga:** Fijense bien en las sumas con los resultados correctos y enciérrrenlas en círculos.

**Dé** tiempo para que resuelvan, sin intervenir.

**Repita** el procedimiento con las demás consignas.

**Retroalimente** según los resultados de la evaluación.

Los indicadores de evaluación son:

- Expresa de maneras diferentes adiciones hasta 10.
- Lee y escribe decenas completas hasta 90.
- Reconoce cantidades hasta 99.
- Descompone cantidades, hasta 99, considerando el valor posicional de las mismas.



## Unidad I: Persona y Entorno

### Unidad temática: El número y las operaciones

Módulo

4

Clases

M31 a M40

Video tutorial



qr.mapa.org id: 155



M31

#### ¿Cuánto falta para 10?

Combinaciones numéricas empleando números hasta el 10

#### Aprendizajes esperados

Aplica estrategias de cálculo mental y propiedades numéricas.

#### Indicadores

Determina mentalmente la cantidad faltante para alcanzar 10, dada una cantidad fija. Cuenta, a partir del cardinal de un conjunto, hasta el total de elementos agregados. Establece combinaciones numéricas para números, hasta el 10.

#### Palabras clave

Cálculo mental, número que falta, conteo en guaraní

#### Materiales

Cartel con la canción Jaipapáke Guaraníme utilizado en M12, seis juegos de 11 tarjetas de cartulina

#### Para tener en cuenta

A veces, el cálculo mental se concibe como una actividad verbal de repetición memorística, sin lápiz ni papel, pero a los estudiantes les resulta rutinario y cansador. No obstante, hay actividades con el apoyo de material manipulativo (tapitas, tarjetas, dedos, etc.) que propician la reflexión y socialización de estrategias para llegar a la solución de una situación de cálculo pensado.

Por ejemplo: Jugar con tarjetas donde hay que buscar todas las combinaciones numéricas para formar el 7; levantar una cantidad de dedos y decir cuántos dedos faltan para 10; lanzar un dado y decir en cuántos puntos debe caer otro dado para tener un total de 8 puntos.

M31 ¿Cuánto falta para 10?

¡A practicar!

1 Rodea las sumas cuyo resultado es 9. Emongora umi mboheta 9 oséva.



2 Escribe el número que falta para que el resultado de la suma sea 10. Ehai papay ndaijóriwa osé haagua 10 mbohetápe.



M32 Jugando con avioncitos de papel

Sigue las instrucciones de tu profesor. Ehapaykuereho ne mbo'ehára mba'ejerurekuéra.

1 Construye un avioncito de papel y ponle tu nombre. Ejapo peteí aviō'i kuatiágui ha emō'i hese nderéra.

2 Juega a la carrera de avioncitos y escribe en qué lugar llegó el tuyo. Eñembasarái aviō'kuera riáni ha ehai mba'e tendápepa ojuahé nemba'éva.

En esta clase, se necesitará un cartel con la canción Jaipapáke Guaraníme (ya utilizado en las clases M12 y M14) y 11 tarjetas de cartulina con los números desde el 0 al 9 (repitiendo el 5 dos veces) por grupo.



#### Momentos didácticos



50 minutos

Inicio



10 minutos

**Pida** que escuchen como canta usted en guaraní y que cada vez que pronuncie un número del peteí al pa, levanten de uno a diez dedos.

**Cante** Jaipapáke Guaraníme.

**Detenga** en algún momento el canto, por ejemplo en poteí y observe si todos los estudiantes tienen levantados seis dedos.

**Pregunte:** ¿Cuántos dedos faltan para que cada uno levante pa dedos? **Cuatro dedos, irundy dedos**

**Acepte ambas respuestas.**

**Pida** que para comprobar que son irundy, van a contar a partir del siguiente dedo, los números que siguen de poteí: pokōi, pohapy, porundy, pa.

**Diga:** *Les voy a mostrar una cantidad de dedos levantados, por ejemplo ocho dedos, y me van a decir en guaraní, cuántos dedos faltan que levante para tener pa dedos levantados. Mokōi*

### Desarrollo



35 minutos

**Organice** a los estudiantes en 6 grupos.

**Entregue** las 11 tarjetas de cartulina a cada grupo.

**Pida:** *Pongan todas las tarjetas, mezcladas, en el centro de la mesa, con los números hacia arriba.*

**Diga:** *Les invito a jugar. Para ello, primero se pondrán de acuerdo en quiénes serán los dos jugadores que iniciarán el juego. Y después, les tocará su turno a otros dos integrantes del grupo.*

**Explique:** *Cuando cuente hasta tres, los dos estudiantes tomarán dos tarjetas que al sumarlas les dé 9. Mostrarán sus dos tarjetas a sus compañeros. Si el resultado de la suma es correcto, apartarán las dos tarjetas. Si no es correcto, devolverán las tarjetas al montón y les corresponderá el turno a otros dos integrantes del grupo.*

**Diga:** *Empiecen a jugar.*

**Explique:** *(Después de que todos hayan jugado.). Devuelvan todas las tarjetas al centro de la mesa y mézclenlas. Ahora jugarán de la misma manera, pero tomando dos tarjetas que al sumarlas les dé 10.*

**Diga:** *(Después de que hayan jugado con los resultados de 9 y 10). Mezclen las tarjetas. Vamos a jugar de otra manera.*

**Pida:** *Pongan las tarjetas con el número hacia abajo.*

**Explique** que un estudiante tomará una tarjeta, la dará vuelta y la mostrará a sus compañeros. Una vez que vean el número en la tarjeta, deberán escribir en su cuaderno el número que falta para llegar a 10. Luego, entre todos revisarán si escribieron el mismo número. Si lo que escribieron es diferente, deberán conversar, encontrar el error y acordar la respuesta correcta.

**Pida**, después de que hayan jugado alrededor de 20 minutos, que abran su libro en la clase M31.

**Lea** el título y el subtítulo, luego lea en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Diga:** *Así como jugaron con las tarjetas, ahora cada uno va a resolver la actividad 1 rodeando las sumas cuyo resultado es 9.*

**Aclare**, si es necesario, que no deben resolver las sumas de los barquitos sino que rodear las sumas que den 9.

**Dé** tiempo para que realicen la actividad.

**Pida** que se apoyen con las tarjetas o con sus dedos para verificar si las sumas que rodearon son las correctas.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Explique:** *Les voy a dar un ejemplo: Yo levanto cinco dedos (Muéstrelas.) y quiero saber cuántos dedos me faltan levantar para tener 10 dedos levantados. ¿Cuántos dedos me faltan? 5*

**Agregue:** *Ahora resuelvan la actividad 2.*

**Recorra** entre los estudiantes para monitorear su trabajo.

**Proponga** que usen sus dedos para estar seguros del número que escribieron y qué creen que falta para que el resultado de la suma sea 10.

### Cierre



5 minutos

**Organice** una revisión grupal de las actividades 1 y 2, preguntando y dando la palabra a diferentes estudiantes.

**Pregunte:** *¿Puede alguien encontrar mentalmente la respuesta correcta, sin usar los dedos?*

**Pida** (Si alguien dice que sí.) que lo explique al grupo. *Lo pienso en mi cabeza. Me imagino una rayita en mi mente. Algunas sumas ya me las sé porque en mi casa me las enseñaron. Es que están muy fáciles.*

No importa lo que digan, lo valioso es que expresen que hay diferentes maneras de saber la respuesta.



### Extensión del aprendizaje

**Realice** el juego de las tarjetas (Tomar 2 tarjetas que sumen 10 o tomar una tarjeta para decir cuánto falta para 10) con los estudiantes que precisen adquirir seguridad en los cálculos.

### Buenas Prácticas

Estimule el ensayo y error en el aula. Cuéntele a sus estudiantes que esa es una de las formas en que los matemáticos generan nuevas ideas. Que manipulen objetos y utilicen sus dedos, esto ayuda al aprendizaje significativo.



## M32 Jugando con avioncitos de papel

Lectura y escritura de números ordinales hasta el 10.<sup>º</sup>

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números ordinales, hasta el 10.<sup>º</sup>.

### Indicadores

Establece el orden de objetos conforme a su posición y los ordena, empleando los números ordinales, hasta el 10.<sup>º</sup>.

### Palabras clave

Número ordinal, orden, posición, lugar, primero, segundo, décimo

### Materiales

Cartel con los números ordinales utilizado en M25, hojas de papel

### Para tener en cuenta

Un número ordinal sirve para indicar la posición o el lugar que ocupa un objeto, animal o persona, dentro de una fila, una lista o una serie ordenada.

En esta clase, se propone una actividad lúdica para reforzar el uso de los números ordinales en actividades cercanas al contexto infantil de los estudiantes.

A través del juego, se presentan los números ordinales como los números que sirven para indicar el lugar que ocupa un objeto en relación a otros, en esta propuesta se utilizarán avioncitos de papel, para lo cual se puede utilizar hojas recicladas.

Poco a poco, durante el año escolar, los estudiantes deberán ir memorizando la escritura de los números ordinales, así como la forma de nombrarlos. Con este fin se recomienda mantener el cartel presentado en M25, pegado en una pared del aula para referirse a él en diferentes ocasiones.

PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO	QUINTO	SEXTO	SÉPTIMO	OCTAVO	NOVENO	DÉCIMO



### Momentos didácticos



50 minutos

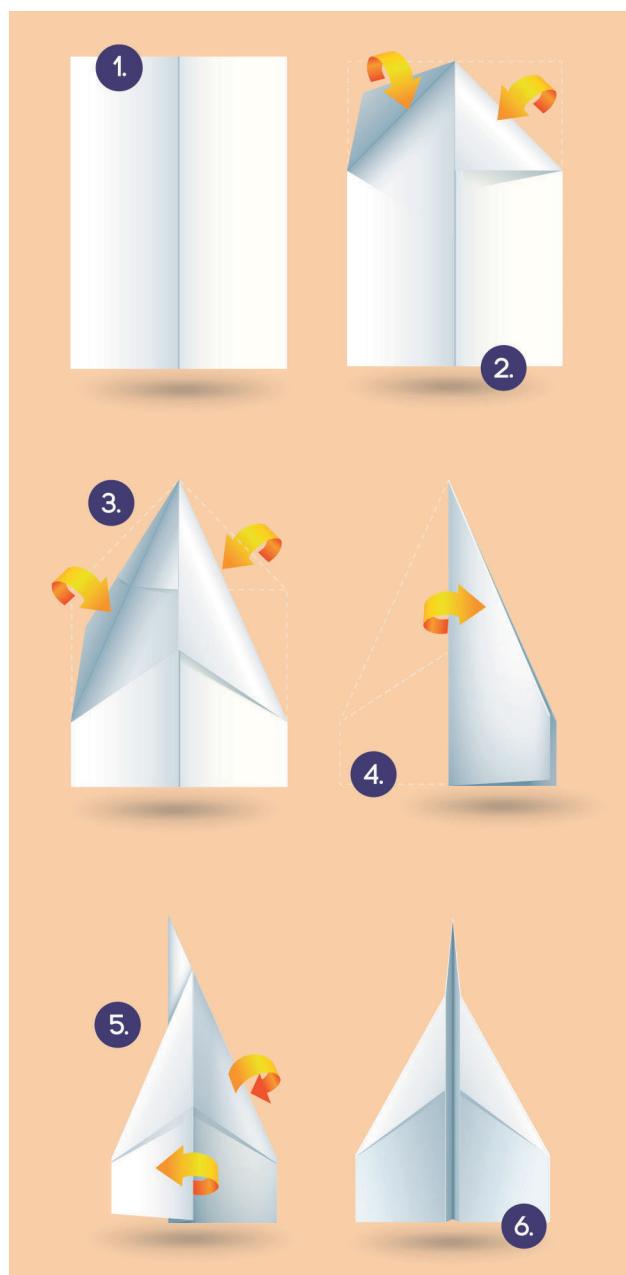
### Inicio



10 minutos

**Reparta** una hoja de papel a cada estudiante e indique, paso a paso, cómo confeccionar un avioncito.

**Permita** que se ayuden unos a otros, de ser necesario.



**Desarrollo**

30 minutos

**Cierre**

10 minutos

**Pida:** Escriban su nombre en su avioncito.

**Organice** a los estudiantes en equipos de 10 integrantes. Si tiene más de 30 alumnos, forme otro equipo.

**Pida** que salgan al patio y que 10 estudiantes lleven su lápiz de papel.

**Trace** en el piso una línea que sea el lugar de salida de los avioncitos y a unos metros otra línea que sería la meta aproximada.

**Pida** a los integrantes de un equipo que se ubiquen en hilera atrás de la línea de salida de los aviones.

**Indique** la línea de meta hacia la que deben dirigir sus avioncitos.

**Explique** que van a jugar a lanzar sus avioncitos de papel y que, entre todos, verán cuál aterriza más cercano a la línea de meta, ese tendrá el primer lugar. El que quede detrás de él tendrá el segundo lugar, el siguiente, el tercer lugar y así, hasta el décimo lugar.

**Diga:** Cuando cuente hasta el tres, lanzarán sus avioncitos. ¿Listos? ¡Uno, dos y tres!

**Explique** que nadie debe mover su avioncito del lugar en el que cayó.

**Diga:** Entre todos digan el lugar que ocupó cada avioncito.

**Pida** que los 10 estudiantes que llevaron su lápiz de papel se lo presten a los compañeros que lanzaron primero sus avioncitos.

**Diga:** Cada dueño, escriba en su avioncito el lugar en que quedó.

**Permita** que escriban como ellos quieran el lugar en que quedó su avioncito.

**Indique** que, de la misma manera, procederán los demás equipos.

**Diga:** (Después de que todos hayan escrito en su avioncito el lugar que ocupó). Regresemos al aula.

**Pida** que comparen lo que escribieron en su avioncito con los números que están en el cartel de los cohetes.

**Comente:** Si creen que es necesario, para que los demás entiendan el lugar que ocupó su avioncito, pueden hacer cambios en lo que escribieron en él.

**Pregunte:** Miren el cartel de los cohetes, ¿qué es lo que lleva cada número a un lado? **Un punto y una pelotita, una o.**

Dé tiempo para que hagan las comparaciones y las correcciones que sean necesarias.

**Pida:** Pónganse de pie y muestren los aviones que quedaron en quinto lugar (octavo lugar, décimo lugar, tercer lugar).

**Pida** que, con su cuaderno y lápiz, se reúnan en un círculo los diez integrantes de cada equipo y que cada uno escriba en su cuaderno el lugar de cada avión. Por ejemplo:

1.º María

2.º Agustín

3.º Juan

4.º ...

Hasta el 10.º.

**Diga:** Bien, espero que les haya gustado la clase de hoy, guarden su avioncito de papel y otro día volveremos a jugar.

**Extensión  
del aprendizaje**

En otra ocasión, retome esta actividad con los avioncitos de papel para repasar los números ordinales e indicar el lugar en que cada avioncito quedó.

**Buenas Prácticas**

La reacción del estudiante a la enseñanza depende de su pasado, de sus perspectivas y de sus intereses. Por lo tanto, tenga en consideración lo que saben y lo que no saben; lo que les gustaría saber y lo que no les resulta interesante; lo que deben conocer y lo que no es grave que no aprendan.

## M33 “La casita del 100”

Introducción del 100

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 100.

### Indicadores

Cuenta hasta 100, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás. Establece relaciones de equivalencia entre unidades, decenas y centenas para números hasta el 100.

### Palabras clave

Números, decenas, centenas

### Materiales

Bolitas pequeñas de papel reciclado

### Para tener en cuenta

Hay diversas maneras de introducir el número 100. Algunas se mencionan a continuación.

- Escribir listas de números del 1 al 100, repitiendo una y otra vez, actividad que no sugerimos.
- Realizar grupos de 10 en 10, es decir, juntar 10 elementos para cambiarlos por una decena y al juntar 10 decenas, cambiarlas por un grupo de cien elementos, formando una centena.
- Jugar con los múltiplos del 10 hasta el 100. Por ejemplo, ordenar tarjetas o saltar en un juego de Descanso.
- Jugar con la Casita del 100 para descubrir regularidades de los números desde el 1 hasta el 100.

En esta clase, en particular, se proponen actividades con la Casita del 100. Para preparar las actividades, será necesario entregar a los estudiantes papeles reciclados para que confeccionen pequeñas bolitas.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

Entregue a cada estudiante un papel.

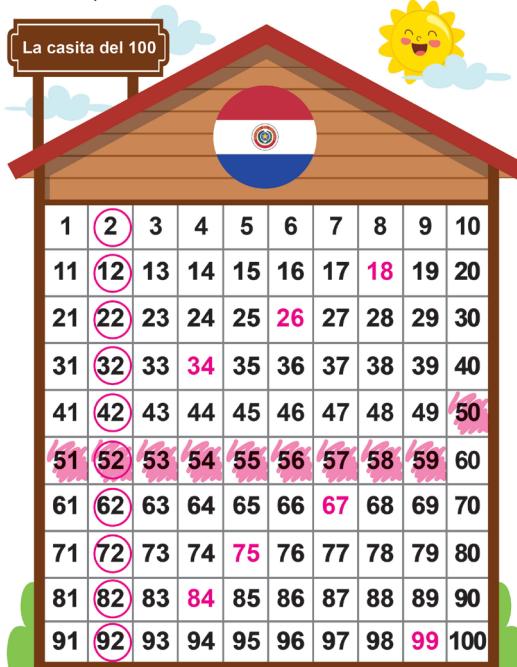
Diga: Para empezar con la clase de hoy, cada uno va a hacer unas bolitas pequeñas de papel.



## M33 “La casita del 100”

¡Vamos a aprender!

- 1 Ehai papakyuéra nlaipórica. Embosa'y ko'á papapy orekóva 5 decena-pe ha emongora umi papay orekóva 2 unidad-pe. Escribe los números que faltan. Colorea los números con 5 en la decena y encierra en círculo los números con 2 en la unidad.



26

Matemática 1

Dé tiempo para que confeccionen sus bolitas.

Pida que abran su libro en la clase M33.

Lea el título y el subtítulo, luego lea en guaraní y en castellano, la consigna.

**Pregunte:** ¿Qué se puede ver en esta página del libro? *Muchos números, los números del 1 al 10 como en el juego de Descanso, números del 1 al 20 como cuando jugamos “Caracol”, parece un calendario, una casita.*

**Diga:** Esta es la Casita el 100. ¿Por qué creen que se llama así? *Porque tiene los números del uno al cien.* Esta Casita del 100 nos va a servir para estudiar estos números. Pero antes, les voy a contar un cuento. Había una vez, un niño y una niña, quienes para no perderse en el bosque y poder regresar a su casa, fueron dejando en el camino unas migas de pan, que se parecen a las bolitas de papel que ustedes hicieron. Pero al querer regresar a su casa, ya no encontraron las migas de pan. ¿Qué creen que pasó? *Las migas volaron con el viento, un gato se las comió, unos pájaros se las comieron.*

Así es, unos pájaros se comieron las migas de pan. Los niños quedaron perdidos en el bosque. Pero encontraron una casita de chocolate y de muchos dulces... Otro día, les cuento cómo termina este

cuento. Ahora vamos a ver cómo ustedes van a usar sus bolitas de papel en la Casita del 100.

### Desarrollo



35 minutos

**Invite** los estudiantes a jugar con la Casita del 100 que está en su libro.

**Diga:** Nos vamos a imaginar que la casita de chocolate y dulces está en el número 20 de la "Casita del 100". ¿Ya lo vieron?

**Explique:** Van a poner sus bolitas de papel de 2 en 2 hasta el 20, como si fueran migas de pan. Primero una bolita en el 2, después otra en el 4, luego en el 6 y así siguen, de 2 en 2, hasta el 20.

Dé tiempo a que lo hagan y monitoree el trabajo caminando entre los estudiantes.

**Diga:** Muy bien, ya todos han puesto sus bolitas de papel en los números 2, 4, ¿cuál otro sigue?

**Continúe** preguntando al grupo para que vayan diciendo en voz alta la numeración de 2 en 2 hasta el 20.

**Diga:** Bien, ahora nos vamos a imaginar que la casita de chocolate y de dulces está en el número 50. Señalen con su dedo el 50.

**Explique:** Van ir poniendo sus bolitas de papel en el 5, después en el 10, y así, cada cinco lugares hasta llegar al 50.

**Continúe** con la actividad como lo hizo con la serie de 2 en 2 y repita el procedimiento con la serie de 10 en 10.

**Pida** que guarden las bolitas de papel.

**Diga:** Como ya se habrán dado cuenta, en la casita faltan algunos números.

**Pregunte:** ¿Cuáles son los números que faltan? A ver... (Mencione el nombre de un estudiante.) ¿Qué números están escritos en la segunda fila? **11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19 y 20** ¿Cuál número falta? **El 18**

**Diga:** Ahora, completen la casilla con el número 18. (Si algún estudiante dice que no sabe escribir el 18, pídale que observe cómo se escribe el 8, el 28 y el 38.)

**Pregunte** a otro estudiante: ¿Qué números van en la tercera fila? **21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29 y 30** ¿Cuál número falta? **El 26**

**Repita** el procedimiento con las demás filas en las que faltan números.

**Explique:** Ahora deben buscar todos los números que tienen 5 en las decenas. **El 50 de la quinta fila y desde el 51 al 59 de la sexta fila.**

Dé tiempo para que pinten los números con 5 en las decenas.

**Pida** que busquen todos los números con un 2 en la unidad y que los encierren en círculo. **Segunda columna del 2 al 92**

### Cierre



5 minutos

**Diga:** Ahora van a tachar algunos números que yo les diga. Tachen con su lápiz, el número que está a continuación del 69. **70** Tachen el número que está entre el 44 y 46. **45**



### Extensión del aprendizaje

Reúna convenientemente a algunos estudiantes en parejas para realizar tutoría entre pares en el trabajo con La casita del 100.

### Buenas Prácticas

La tutoría entre pares resulta muy beneficiosa para ambos integrantes de la pareja, ya que la explicación que pueda dar un compañero resulta muchas veces más cercana y comprensible, mientras que el que explica fortalece sus conocimientos.



### M34 ¿10 decenas o 1 centena? ¡Es lo mismo!

Relación de equivalencia entre la centena, las decenas y las unidades

#### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales, hasta el 100.

#### Indicadores

Realiza conversiones entre unidades, decenas y una centena utilizando las equivalencias entre las mismas.

#### Palabras clave

Unidades, unos, decenas, dieces, centenas, cuadrito, barra, cuadrado grande

#### Materiales

Cinta numérica utilizada en M24, 2 dados, 150 cuadraditos de cartulina de  $1 \text{ cm}^2$ , 15 barras rectangulares de cartulina, 5 cuadrados de cartulina

#### Para tener en cuenta

Una manera de introducir la centena, es que los estudiantes formen grupos de 10 en 10, es decir, juntar 10 elementos para cambiarlos por una decena y al juntar 10 decenas, cambiarlas por un grupo de cien elementos que se llama centena.

Para esto, se puede utilizar tapitas o piedritas (unidades) con las que se forman bolsitas con 10 tapitas (decenas) y luego, cajas con 10 bolsitas (centenas).

Con 10 cuadraditos de  $1 \text{ cm}^2$  (unidades) se forman barras rectangulares (decenas) y con 10 barras se construye un cuadrado grande (centena).

Como las actividades se desarrollarán organizando a los estudiantes en 6 grupos, debe tener preparados los materiales para cada grupo.

A continuación, se muestran imágenes representativas de los materiales que se deben preparar para utilizar en el desarrollo de las actividades que se proponen.

La cinta numérica es la utilizada en M24 y se debe mantener pegada en una de las paredes del aula.

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

### M34 ¿10 decenas o 1 centena? ¡Es lo mismo!

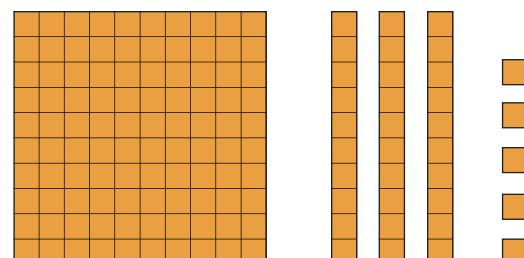
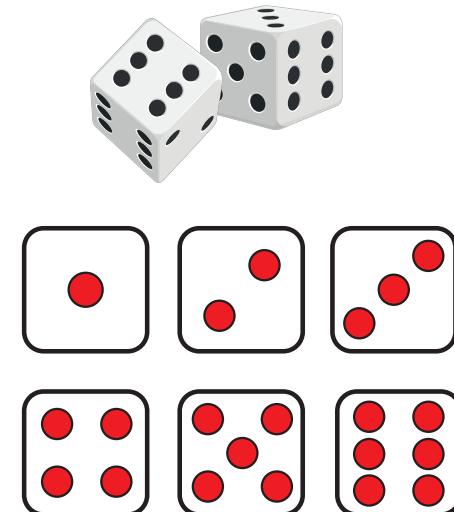
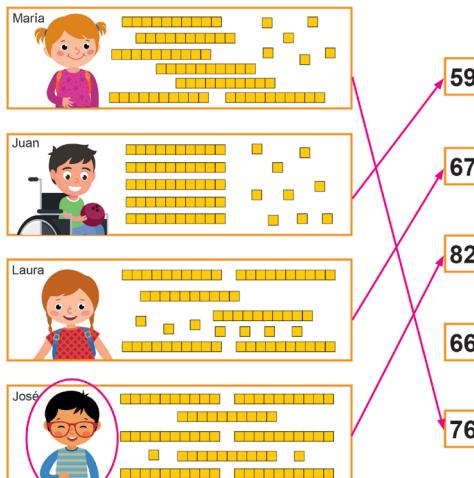
¡Recuerda!

1 Observa las imágenes y realiza las actividades propuestas. Ejesareko ta'angarekuéra reha ha ejapo umi tembiapo ojejeruréva.

a) Une con lo que cada estudiante obtuvo en el juego. Emboajoju peteiteí temimbo e mboýpa chuputy ñembosaráipe.

b) Rodea a quien le falta menos para ganar una centena. Emongora mávapa mbovyve okotevó chuputy haigua peteí centena.

c) Escribe el nombre de quien tiene 6 decenas y 7 unidades. Ehai orekóva 6 decenas ha 7 unidades rera. **Laura**



**Momentos didácticos**

50 minutos

**Inicio**

5 minutos

**Organice** a los estudiantes en 6 grupos.**Entregue** a cada grupo los materiales y pida que los pongan en el centro de la mesa o, si prefieren, pueden sentarse formando un círculo en el piso y poner los materiales en el centro.**Desarrollo**

40 minutos

**Diga:** Hoy, vamos a realizar un juego parecido a otros que habíamos jugado en clases anteriores.**Explique:** Este juego se llama Cambia 10 barras por una centena de 100 cuadraditos. Para jugar, van a usar los materiales que les he entregado.**Diga:** En cada grupo, por turnos, van a lanzar los dos dados y van a tomar un cuadradito que vale uno, por cada punto que obtengan en los dados.**Explique:** Cada vez que tengan diez cuadraditos, los cambiarán por una barra rectangular que tiene el valor de diez o de una decena. El juego termina cuando todos hayan logrado juntar diez barras rectangulares y las cambien por un cuadrado grande que tiene el valor de cien o de una centena.**Diga:** ¡Muy bien! ¡Empiecen a jugar!**Pase** por los grupos para observar si juegan de acuerdo a las indicaciones que dio.**Pregunte:** (En algún grupo) ¿Quién va ganando? ¿Cómo lo saben? ¿Quién lleva más de 3 decenas? (O 4, o 6, u 8 decenas, según vea usted qué tanto han ganado.) ¿A quién le falta menos para ganar una centena de 100 cuadraditos?**Pida**, después que hayan jugado unos 25 minutos, que abran su libro en la clase M34.**Lea** el título y el subtítulo, luego lea en castellano y en guaraní, la consigna 1 y el apartado a).**Diga** que María, Juan, Laura y José también han jugado como ellos y que en el libro se ve lo que ha ganado cada uno.**Pregunte:** ¿Qué ha ganado María? **Ha ganado 7 barras y 6 cuadraditos** ¿Cuánto ha ganado María? **Ha ganado 76** ¿Y cómo lo saben? Porque 7 barras son 7 decenas que suman 70 y los cuadraditos son 76.**Diga:** Muy bien, unan el recuadro de María con el número 76, luego, así como lo hicimos con María, calculen cuánto ha ganado cada uno de los demás niños y van a unir a cada uno con su número correspondiente.**Dé** tiempo para que realicen el trabajo.**Lea** en castellano y en guaraní el apartado b).**Pida** que rodeen al estudiante a quien le falta menos para ganar una centena. **José****Lea** en castellano y en guaraní el apartado c).**Pida** que escriban el nombre de quien ha ganado 6 decenas y 7 unidades. **Laura****Cierre**

5 minutos

**Pida** a los estudiantes que manipulen los cuadraditos, las barras y los cuadrados grandes para formar diferentes números que les vaya dictando.

Por ejemplo: 8 barras y 4 cuadraditos

**Pida** que tomen 28 cuadraditos y los cambien por la mayor cantidad de barras posible.**Repita** el procedimiento con otros números como 34, 49 y 51.**Extensión del aprendizaje**

Ponga a disposición de los estudiantes otros materiales manipulativos utilizados en otras clases, como tapitas, piedritas, porotos, bolsitas y cajas para formar decenas, con 10 unidades y centenas, con 10 decenas.

**Buenas Prácticas**

Siempre dé tiempo y oportunidad a los estudiantes para pensar en las respuestas a las preguntas que se le plantean. No les dé las respuestas. En vez de ello, dirija su atención para que ellos mismos las puedan dar y fundamentar.



### M35 ¡Ordenemos nuestras actividades del día!

Números ordinales, nociones temporales, actividades cotidianas.

#### Proyecto Integrador

#### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números ordinales, hasta el 10.<sup>º</sup>. Identifica nociones temporales en el relacionamiento de acontecimientos significativos y actividades cotidianas.

#### Indicadores

Establece el orden de objetos conforme a su posición y los ordena, empleando los números ordinales, hasta el 10.<sup>º</sup>. Secuencia acontecimientos o actividades cotidianas de su entorno inmediato relacionándolas con nociones temporales como ayer, hoy y mañana. Expresa actividades cotidianas de su entorno inmediato relacionándolas con nociones temporales como: antes, ahora, después.

#### Palabras clave

Números ordinales, nociones temporales, actividades cotidianas

#### Materiales

20 hojas blancas, 4 cartulinas, lápices de colores y pegamento

#### Para tener en cuenta

Para preparar 20 tarjetas por equipo, 80 tarjetas en total, corte hojas blancas de papel en 4 partes iguales y prepare 3 imágenes como las siguientes:



### M35 ¡Ordenemos nuestras actividades del día!

¡Manos a la obra!

- 1 Emóimba umi tendápe papapykuéra papyháva oíporá haǵua ojoapkyueriguáva. Completa los cuadros con números ordinales para que la secuencia sea correcta.

a) Preparación de fideos



b) Lavado y planchado de ropas



c) Lavado de manos



28

Matemática 1

#### Momentos didácticos



50 minutos

#### Inicio



5 minutos

**Diga:** En la clase de hoy van a trabajar con actividades relacionadas a lo que cada uno realiza, día a día, ordenando esos momentos según su secuencia.

**Muestre** en el pizarrón el ejemplo y pegue las imágenes preparadas anteriormente.

1.º	2.º	3.º

**Diga:** Observen las imágenes y díganme qué están haciendo los niños en cada cuadro.

**Primero**, los niños están arreglando la cama; **segundo**, los niños están estudiando; y, **tercero**, los niños están jugando.

**Pregunte:** ¿Qué fue lo primero que hicieron los niños? **Arreglar la cama** ¿Qué fue lo segundo que hicieron? **Estudiar** ¿Qué fue lo tercero que hicieron? **Jugar** ¿Qué hicieron los niños antes de estudiar?

**Arreglar la cama** ¿Qué hicieron los niños después de estudiar? **Jugar**

**Diga:** ¡Muy bien chicos! Listos para empezar la actividad del día.

**Desarrollo**  30 minutos

**Diga:** Van a formar 4 equipos.

**Entregue** a cada equipo una cartulina, lápices de colores, 20 tarjetas blancas y pegamento.

**Diga:** Van a pensar en hasta 10 actividades que realizan desde que se despiertan hasta que se acuestan a dormir; y van a dibujar una actividad por tarjeta; por ejemplo: Me despierto, me lavo los dientes, me visto. En las otras 10 tarjetas van a escribir en cada una, un número ordinal del 1.<sup>º</sup> al 10.<sup>º</sup>. Al terminar de hacer esta actividad tienen que ordenar de manera secuencial las actividades y pegarlas en la cartulina, arriba de cada actividad van a pegar las tarjetas con el número ordinal que corresponde. Por ejemplo: 1.<sup>º</sup> me despierto, 2.<sup>º</sup> voy al baño, 3.<sup>º</sup> me lavo los dientes, y así hasta hacer el orden y secuencia de las 10 actividades que eligieron dibujar en las tarjetas.

Cuando terminen la actividad diga: Ahora, cada equipo va a compartir su trabajo con sus compañeros. Es muy importante escuchar y respetar las ideas de todos.

Los equipos deben pasar por turnos, asigne un tiempo específico a todos por igual.

**Cierre** el momento compartido con un fuerte aplauso para todos y felicítelos por compartir sus historias.

**Cierre**  15 minutos

**Diga:** Abran su libro en la página de la clase M35.

**Lea** el título y el subtítulo, luego lea en guaraní y en castellano, la consigna.

**Explique:** Las imágenes que se pueden ver en el libro corresponden a actividades cotidianas.

Deben ordenarlas según la secuencia en que ocurren, enumerando que se hace 1.<sup>º</sup>, qué se hace 2.<sup>º</sup>, y así sucesivamente hasta completar todos los pasos.

**Guíe** el trabajo correspondiente al apartado a) como ejemplo.

**Pregunte** ¿Cuál es el primer paso para preparar fideos?

1.<sup>º</sup> Hervir agua en una olla y ponerle sal

¿Cuál es el segundo paso para preparar fideos?

2.<sup>º</sup> Poner los fideos dentro de la olla

¿Cuál es el tercer paso para preparar fideos?

3.<sup>º</sup> Dejar cocinar los fideos en el agua hirviendo

¿Cuál es el cuarto paso para preparar fideos?

4.<sup>º</sup> Colar los fideos

Cuando finalicen las actividades del Texto del estudiante, haga las siguientes preguntas de socialización y evaluación:

- ¿Qué les pareció la actividad de hoy?
- ¿Qué aprendieron el día de hoy?
- ¿Qué fue lo que más les gustó?
- ¿Cuál fue la parte más fácil?
- ¿Hasta cuántos números ordinales utilizamos hoy?

**Felicite** a los estudiantes por la excelente participación en clase.

Dé cierre con un fuerte aplauso para todos.



### Extensión del aprendizaje

A los equipos que logren terminar con rapidez la actividad, pídale que, en un cuadro con 3 columnas dibujen las actividades que realizaron ayer, las que realizan hoy y las que van a realizar mañana utilizando números ordinales para definir que hicieron 1.<sup>º</sup>, qué hicieron 2.<sup>º</sup> y así sucesivamente. Por ejemplo:

Ayer	Hoy	Mañana



## M36 El orden de los sumandos, ¿cambia el resultado?

Propiedad commutativa de la adición.  
Resolución de problemas

### Aprendizajes esperados

Resuelve problemas de adición, utilizando datos reales, hasta el 10.

### Indicadores

Explica en qué consiste la propiedad commutativa de la adición de forma concreta y pictórica. Aplica la propiedad commutativa de la adición en la resolución de problemas que involucren operaciones.

### Palabras clave

Resolución de problemas, adición, suma, propiedad commutativa, cambiar orden, mismo resultado

### Materiales

Platitos de cartón de dos colores diferentes, porotos, piedritas o bolitas de papel, pedazos de cinta o hilo

### Para tener en cuenta

La propiedad commutativa de la adición se puede introducir con situaciones que impliquen tener sumandos en distintos momentos como: en la mañana y en la tarde, ayer y hoy. También, en distintos espacios físicos, como: tener algo en la mano izquierda y tener otra cosa en la mano derecha, arriba y abajo, adentro y afuera de un vaso.

En esta clase presentaremos algunas actividades tomando en cuenta este tipo de situaciones para que los estudiantes comparan lo que sucede si cambiamos el orden de los números que se suman. La pregunta es: ¿Cambia el resultado o sigue siendo el mismo? Los estudiantes trabajarán en parejas; por lo tanto, deberá tener preparados los materiales necesarios para cada una de ellas.

### M36 El orden de los sumandos, ¿cambia el resultado?

¡Vamos a aprender!

- 1 Observa la cantidad de galletitas que comió cada uno por la mañana y por la noche, luego resuelve la suma. Conversa con un compañero sobre el porqué no varía el resultado. *Ejeseareko mboy gallita-pa ho'ú peteiteí pyhareve ha pyhare, upe rire emyesaká papapymboheta. Ehomongeta petéí ne irú ndive mba'erepa naiñambuái oséva mbohetápe.*



- 2 Une a cada uno con la suma que le corresponde. *Embojoaju peteiteí mitá pe mboheta chóva ojapóvandi.*

•Meche hizo ayer 3 aviones de papel y hoy hizo 2 aviones.  
•Juan hizo ayer 2 aviones de papel y hoy hizo 3 aviones.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

**Organice** a los estudiantes en parejas.

**Entregue** a cada pareja 4 platitos de cartón o plástico: dos de un color y dos de otro color, 20 porotos, piedritas o bolitas de papel, 2 pedazos de cinta o hilo para atarse a la muñeca.

**Pida** que se ayuden el uno al otro y que se aten el hilo a la muñeca de la mano derecha.

**Diga:** *En la mano donde tienen el hilo, pongan 2 porotos y en la otra mano pongan 3.*

**Escriba** en el pizarrón la suma  $3 + 2$ , sin el resultado.

$$3 + 2 =$$



**Pida** que observen el pizarrón donde usted ya haya escrito la cantidad de porotos que hay en cada mano. **Pregunte:** *Si sumamos los porotos de las dos manos que son 3 más 2, ¿qué resultado tendremos?* **5**

**Diga:** Muy bien, ahora escuchen con mucha atención lo que les voy a pedir. Sin tirar los porotos, crucen sus brazos de tal manera que la mano donde tienen el hilo, cambie hacia el otro lado.

**Pregunte:** Al cambiar sus manos de lugar, ¿siguen teniendo en una mano 3 porotos y en la otra mano 2? **Sí.** ¿Ha cambiado el resultado de la suma? **No.**

**Diga:** Observen cómo escribo la suma que resulta cuando cruzan sus brazos, el 3 y el 2 cambian de lugar, pero el resultado es el mismo.

$$3 + 2 =$$



$$2 + 3 =$$

### Desarrollo



35 minutos

**Diga:** Les voy a contar un cuento. Había una vez, una gallina muy bonita y un gallo muy cantador. La gallina se comió 3 maíces en la mañana porque tenía poca hambre y en la noche se comió 7. El gallo se comió 7 maíces en la mañana porque tenía mucha hambre, pero, en la noche se comió solo 3 maíces.

**Pregunte:** ¿Quién comió más maíz? **Ninguno / Comieron igual.** Si la gallina y el gallo comieron la misma cantidad de maíces, ¿cuál es la diferencia de lo que comieron? **Que en la mañana el gallo comió más, pero en la tarde, la gallina comió más.**

**Diga:** Vamos a jugar con los platitos y los porotos.

**Explique:** Cada uno debe tomar dos platitos de colores diferentes. En platitos del mismo color escriban una M para saber que es platito de la mañana y a los platitos del otro color, una N, para saber que es el platito de la noche. En cada pareja, un integrante va a representar en sus platitos con los porotos, lo que comió la gallina en la mañana y en la noche, mientras que el otro integrante, va a representar lo que comió el gallo.



Gallina

3

7

Gallo

7

3

**Dibuje** en el pizarrón un sol para representar la mañana y una luna para representar la noche.

**Escriba** las cantidades de maíz que comieron la gallina y el gallo en cada momento.

**Pida** que en cada pareja comparen si el total de porotos es el mismo.

**Pida** que se fijen en que si el total es el mismo, aunque el orden de las cantidades de la mañana y de la noche, cambien.

**Pida** que abran sus libros en la clase M36.

**Lea** el título y el subtítulo, luego lea en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Pida** que observen las galletitas que comieron Meche y Manu en la mañana y en la noche.

**Pregunte:** ¿Cuál es la suma de las galletitas que comió Meche? **Dos más cuatro** ¿Y cuál es la suma de las galletitas que comió Manu? **Cuatro más dos**

**Agregue:** Ahora, en cada pareja, pónganse de acuerdo quién va a representar las galletitas que comió Meche y quién va a representar las galletitas que comió Manu usando los porotos y los platitos con la M y la N. Imaginen que los porotos son las galletitas.

**Camine** por el aula monitoreando el trabajo de los estudiantes.

**Diga**, cuando terminen de poner los porotos en los platitos: *Escriban en el libro los resultados de las sumas de Meche y Manu.*

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Pida** que antes de realizar la actividad escuchen muy bien lo que hicieron Meche y Manu, el día de ayer y el día de hoy.

### Cierre



5 minutos

Revise de manera grupal la actividad 2 propiciando que los estudiantes opinen sobre lo que ocurre si los dos números que se suman cambian de orden.

**Destaque** el título de la página: *El orden de los sumandos, ¿cambia el resultado?* **No.**



### Extensión del aprendizaje

**Tenga** preparadas fichas con dibujos de manitos con dedos levantados indicando números para sumar.

Por ejemplo: En una ficha 2 deditos levantados en una mano y 3 en la otra. En otra ficha las cantidades de deditos invertidas, 3 deditos en una mano y 2 en la otra.

**Pida** a los estudiantes que cuenten los dedos levantados y que verifiquen que la suma siempre sea la misma, a pesar del orden en que aparecen los deditos levantados.





### M37 Tres números sumados

Adición de dos o más sumandos con resultados menores o iguales a 10

#### Aprendizajes esperados

Aplica estrategias de cálculo mental y propiedades numéricas.

#### Indicadores

Obtiene mentalmente el valor de una suma redondeando uno de los sumandos a 10.

#### Palabras clave

Cálculo mental, sumar, signo más

#### Materiales

Cartel con el texto de la canción Jaipapáke Guaranième, platitos de cartón o plástico, porotos, piedritas o bolitas de papel

#### Para tener en cuenta

Lo más valioso en el cálculo mental es descubrir estrategias que faciliten este tipo de cálculo; así como la socialización de estas estrategias que permite ir mejorándolas.

Recuerde que las estrategias no se enseñan, se descubren, se construyen, se practican, se comparten y de esa manera, se van mejorando. En esta clase, se busca que los estudiantes construyan estrategias y que las compartan para sumar de manera correcta, y lo más rápidamente posible, tres números cuyo resultado sea 10 o una cantidad menor a este número.



#### Momentos didácticos



50 minutos

#### Inicio



10 minutos

**Organice** a los estudiantes en parejas.

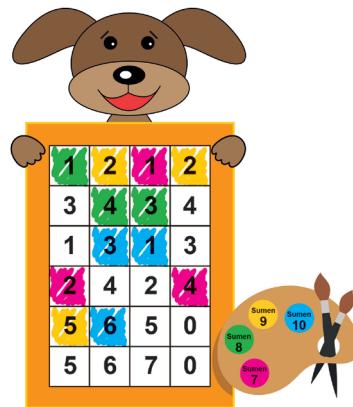
**Entregue** a cada pareja una cantidad diferente de porotos, pueden ser 7, 8, 9, 12 o 13.

**Diga:** Verifiquen si tienen 10 porotos y digan si les sobran o si les faltan porotos. A los que les sobran porotos, me los devuelven y se quedan con 10. A los que les faltan porotos, levanten la mano, me acercaré y les daré los que les faltan. Me deben decir cuántos porotos les faltan.

#### M37 Tres números sumados

¡A practicar!

- 1 Embosa'y mbohapy ta'anga orekóva umi papapy, mbohetápe, ohupýtya 10, 9, 8 ha 7. Eiporu pe sa'y ojechaukaháicha. Colorea tres cuadros con números que, sumados, den 10, 9, 8 y 7. Utiliza el color que se indica para cada caso.



- 2 Ehai ✓ mba'yrumyí orekóva reha umi papapy mbohetápe oséva 10. Escribe ✓ en los autos con números que suman 10.



30

Matemática 1

#### Desarrollo



35 minutos

**Entregue** 3 platitos a cada pareja.

**Diga:** Muy bien, ahora que ya todas las parejas tienen 10 porotos, un integrante de cada pareja va a distribuir los 10 porotos, como quiera, en los 3 platitos. Ningún poroto debe quedar fuera de los platitos.

**Pase** por las parejas para observar que realicen lo que pide.

**Diga:** A continuación, cada uno escribirá en su cuaderno la suma de las cantidades de porotos de los 3 platitos. Pero, antes de hacerlo, díganme para qué se usa este signo (Escriba en el pizarrón el signo +). **Para decir que se suma. Es el signo más.** ¿Y para qué se usa este otro signo? (Escriba el signo =). **Se llama igual. Sirve para poner el resultado de la suma.**

Dé tiempo para que hagan lo que pidió y pase a observar si utilizan los signos + e =, con las tres cantidades de porotos que pusieron en los platitos.

**Diga:** He visto que algunos de sus compañeros han puesto las sumas de las cantidades de porotos de sus 3 platitos utilizando los signos de más e igual.

**Escriba** un ejemplo en el pizarrón:  $3 + 5 + 2 = 10$ .  
**Pida** que repitan la actividad, pero esta vez, el otro estudiante de la pareja, va a distribuir los 10 porotos en los 3 platitos y después cada uno, en su cuaderno, escribe la suma que corresponde.

Después de que la mayoría haya terminado, pida que abran su libro en la clase M37.

**Lea** el título y el subtítulo, luego lea en guaraní y en castellano, la consigna 1.

**Diga:** Busquen en el tablero del Perrito 3 números que sumados den 10 y píntenlos del color que se indica en la paleta de colores. Hagan lo mismo con el 9, el 8 y el 7.

**Aclare:** Cada uno puede elegir números diferentes, solo deben atender a que sumen 10, 9, 8 o 7 y pintarlos con los colores que se indican.

Dé tiempo para que realicen la actividad.

**Camine** entre los estudiantes para monitorear su trabajo.

**Dibuje** el tablero de números en el pizarrón.

**Seleccione** a un voluntario y pídale que pase al pizarrón a pintar 3 números que sumados den 10.

**Pregunte:** ¿Pintó alguien más los mismos números que el compañero? **Sí / No.** ¿Cuál puede ser la otra opción?

**Permita** que los estudiantes comenten sus procedimientos y variantes de solución.

**Sugiera** el uso de porotos y platitos para examinar posibles soluciones.

**Repita** el procedimiento con los otros valores.

**Lea** en guaraní y en castellano, la consigna 2.

**Diga:** Observen muy bien los números que aparecen en cada auto. Encuentren los autos que tienen 3 números que sumados dan 10 y márquenlos como se indica en el libro. Si desean, también pueden utilizar sus platitos y porotos.

Dé tiempo para que realicen la actividad mientras recorre para monitorear su trabajo.

**Pregunte:** ¿Cuáles son los autitos cuyos números suman 10? **El azul y el lila** ¿Cuánto suman los números del autito rojo? **9** ¿Cuánto suman los números del autito verde? **11**

**Cierre**



5 minutos

**Pida** que todos, en conjunto, canten “Jaipapáke Guaraníme”.

**Pida** que un voluntario diga al grupo una suma con tres números en guaraní que sumen 10.

**Felicite** a los estudiantes por su participación.

## Extensión del aprendizaje

**Forme** parejas de manera que el trabajo sea de tutoría entre pares.

**Insista** en el uso de los platitos y de los porotos para representar las sumas de tres números.

**Anime**, a quienes se entusiasmen, a hacer sumas de 4 sumandos.

### Recursos digitales 3.0

En este enlace, encontrará un desafío que puede utilizar en el aula, si cuenta con los medios necesarios. De lo contrario, compártalo con sus estudiantes para que practiquen en sus casas; así estará reforzando los contenidos estudiados en clase, de manera autónoma, divertida e innovadora.



qr omapa.org id: 25

En la selva



## M38 Propiedad conmutativa ¡No cambia el resultado!

Propiedad conmutativa de la adición  
Estrategia de cálculo mental

### Aprendizajes esperados

Aplica estrategias de cálculo mental y propiedades numéricas.

### Indicadores

Emplea notación matemática en la aplicación de la propiedad conmutativa de la adición.

### Palabras clave

Resolución de problemas, adición, suma, propiedad conmutativa, cambiar orden de los sumandos, mismo resultado

### Materiales

Cartulina, tijera, marcadores

### Para tener en cuenta

La comprensión del concepto de “propiedad conmutativa de la adición” no implica aprender de memoria: “Es la propiedad que dice que el orden de los sumandos no altera la suma”. Hay situaciones que propician la fijación del concepto, las mismas son conocidas con el nombre de situaciones conmutativas. En ellas, cambia el orden en que suceden los eventos o en los que se ponen objetos, sin alterar el resultado. Por ejemplo, da el mismo resultado si un día primero uno se pone el zapato derecho o si otro día primero se pone el zapato izquierdo, el resultado es que se sale de casa con dos zapatos puestos.

Para desarrollar las actividades que se proponen tenga preparados 10 carteles de cartulina con las siguientes sumas sin resultado:  $3 + 5$ ,  $3 + 6$ ,  $3 + 7$ ,  $4 + 5$  y  $4 + 6$ ; y al revés:  $6 + 4$ ,  $5 + 4$ ,  $7 + 3$ ,  $6 + 3$  y  $5 + 3$ .

### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



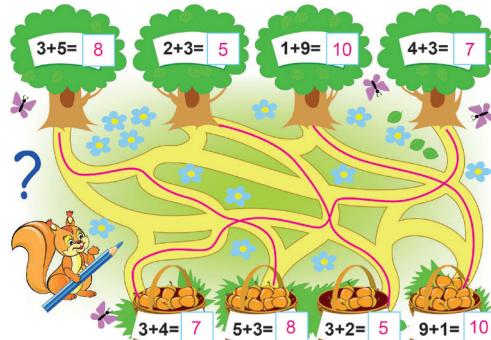
10 minutos

**Acomode** los pupitres del aula de manera que queden en filas y unos espacios entre las filas y las paredes, para poder pasar entre ellos.

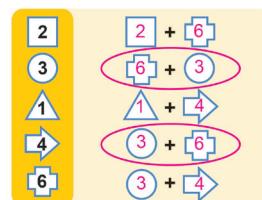
## M38 Propiedad conmutativa, ¡No cambia el resultado!

¡A jugar!

- 1 Resuelve las adiciones y une por el caminito las que tengan el mismo resultado. Ejapo á mboheta ha embojau tape po'i ruive osé jojáva.



- 2 Escribe los números que corresponden a cada figura y rodea las adiciones con el mismo resultado. Ehai papakyuéra chóvá petéteí la'anga reha ha emongora umi mboheta osé jojáva.



## M39 Juguemos “Descanso” de 10 en 10 hasta 100

Sigue las instrucciones de tu profesor. Ehapykuereha ne mbo'ehára mba ejerurekuéra.

- 1 Participa siguiendo las reglas del juego “Descanso” de 10 en 10 hasta 100. Ehembasarái oje eháicha ndéve “Descanso” emboheta 10 ha 10 ehuppty peve 100.



Pida a los estudiantes que se sienten en su lugar.

Diga: Vamos a jugar a Los caminitos aquí en el aula. Para ello necesito formar dos equipos. Un equipo será el de Los árboles y otro el de Las canastas.

Explique: El juego consiste en que cada integrante del equipo de Las canastas llegue al integrante del equipo de Los árboles que le corresponde.

Elija a 5 estudiantes para cada equipo. Unos deben ubicarse del lado izquierdo del aula y los otros, del lado derecho.

**Desarrollo**

35 minutos

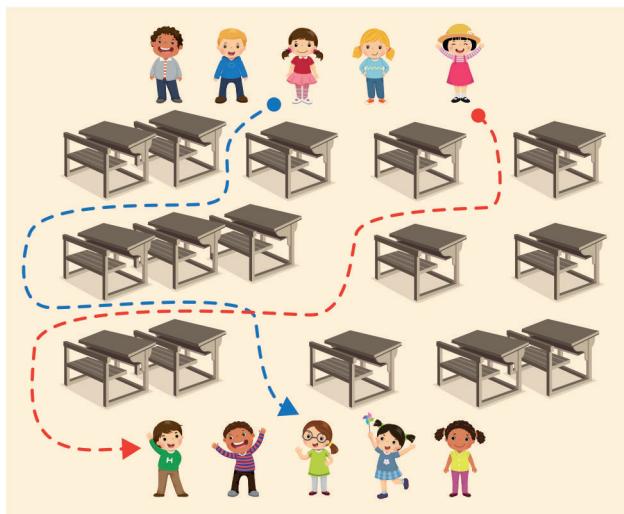
**Entregue** al equipo de Los árboles los carteles con las sumas  $3 + 5$ ,  $3 + 6$ ,  $3 + 7$ ,  $4 + 5$  y  $4 + 6$ , en ese orden de izquierda a derecha.

**Pida** que no digan a nadie la suma que les tocó.

**Entregue** al equipo de Las canastas los carteles con las sumas  $6 + 4$ ,  $5 + 4$ ,  $7 + 3$ ,  $6 + 3$  y  $5 + 3$ . (Procure que el estudiante con la suma  $6 + 4$  quede enfrente del que tiene la suma  $3 + 5$ .)

**Explique** que primero un estudiante del equipo de Las canastas debe decir: "Yo tengo la suma..." y mencionar en voz alta la suma que tiene en su cartel. Luego, del otro equipo, levanta la mano quien tenga esa misma suma, aunque sus números estén en diferente orden.

**Agregue** que el integrante del equipo de Las canastas debe caminar hacia el que levantó la mano. No debe tocar ni saltar sobre ningún pupitre.



**Diga:** Deben imaginarse que el aula es como un laberinto y van a buscar el camino más largo para llegar a su compañero. Cuando los dos estén juntos, deberán mostrar el cartel con su suma y ambos deberán decir el resultado. Luego me entregarán sus carteles y volverán a sus lugares.

**Repita** el procedimiento con los demás jugadores y cuando todos hayan llegado a su pareja forme otros nuevos equipos de jugadores hasta que todos hayan tenido la oportunidad de participar.

**Pida** que abran su libro en la clase M38 y lea el título y el subtítulo.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Diga:** Observen que en el dibujo hay unos caminitos que unen árboles y canastas. Pero antes de unirlos siguiendo los caminitos deben resolver las sumas.

Luego podrán unir los árboles y las canastas con el mismo resultado.

Dé tiempo para que escriban los resultados de las sumas.

**Diga:** Antes de marcar el caminito, hagan el trazo con su dedo para que no se equivoquen y luego les cueste trabajo tener que borrar.

Dé un tiempo para que marquen los caminitos.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Diga:** Fíjense, por ejemplo, que el cuadrado tiene un número. ¿Qué número tiene? **2**

**Agregue:** Entonces ese número ponen en todos los cuadrados. Así van haciendo lo mismo con el número que tienen el círculo, el triángulo, la flecha y la cruz.

**Pida:** Despues de que hayan escrito todos los números en las figuras, rodeen las dos sumas en las que el orden de los sumandos cambia, pero el resultado no.

**Cierre**

5 minutos

**Revise**, de manera grupal, la segunda actividad propiciando que los estudiantes opinen sobre lo que ocurre si los dos números que se suman, cambian de orden.

**Diga:** Por ejemplo, la suma de las figuras de la cruz y el círculo que es  $6 + 3$  y la de las figuras del círculo y la cruz que es  $3 + 6$ , tienen el mismo resultado. ¿Cuál es ese resultado? **Nueve**

**Extensión  
del aprendizaje**

**Insista** en el uso de materiales manipulativos y póngalos a disposición en el desarrollo de las actividades que se proponen en esta clase.

Para los estudiantes que demuestran mayor interés y aceptación hacia los desafíos, tenga preparados más carteles con sumas de sumandos conmutados.

**Explique** que pueden poner todos los carteles en una mesa con las sumas para abajo e ir dándolos vuelta, buscando parejas de sumandos conmutados. Cada vez que encuentran dos carteles con sumas conmutadas, se quedan con ellos; y si al dar vuelta dos carteles y no tienen los mismos sumandos en orden diferente los deben devolver al mismo lugar de donde las levantaron.

**M39 Juguemos “Descanso” de 10 en 10 hasta 100**

Desarrollo del pensamiento matemático



Desarrollo del pensamiento matemático

**Aprendizajes esperados**

Lee y escribe números naturales, hasta el 100.

**Indicadores**

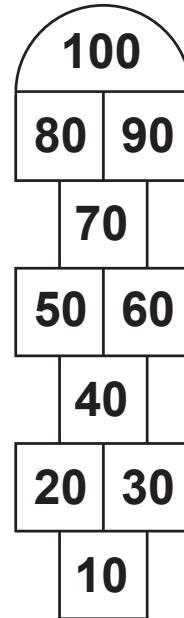
Cuenta hasta 100, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás.

**Palabras clave**

Cien, diez, juego Descanso

**Materiales**

Tiza, un Descanso dibujado en el piso, una bolsa u otro recipiente con 9 papelitos numerados de 10 en 10 hasta 90, una piedra plana

**Para tener en cuenta**

El aprendizaje de los números hasta el 100 requiere de tiempo y de diversas actividades que les sean significativas y divertidas a los estudiantes.

Ya trabajaron con la Casita del 100 que les permitió descubrir algunas regularidades de estos números. También trabajaron con el juego Cambia 10 barras por una centena de 100 cuadraditos para comprender la formación de las decenas y el cambio de ellas, por una centena.

Existe la idea de que una manera de consolidar el aprendizaje de los nombres de los números hasta el 100, es tener el dominio de los múltiplos de 10 hasta el 90, porque de esta manera a cualquier número del 16 al 99, basta con agregarle a la decena, la unidad, para tener el nombre del número. Por ejemplo con el diez y el siete, se forma el 17. Con el propósito de propiciar el dominio de los múltiplos de 10 se propone el juego Descanso de 10 en 10 hasta el 100.

Prepare un juego de Descanso, ya sea en el piso con tiza o en la tierra trazándolo con un palo.

Además, tenga en una bolsa u otro recipiente 9 papelitos, cada uno con un múltiplo del 10 hasta el 90 y una piedra lo más plana posible.

**Momentos didácticos**

50 minutos

**Inicio**

10 minutos

**Diga:** Hoy saldremos a jugar al patio. Vamos a jugar Descanso.

**Indique** a los estudiantes que se ubiquen alrededor del Descanso.

**Pida** que observen los números que tienen los cuadros del Descanso.

**Pregunte:** ¿Qué número hay en el primer cuadro?

10 ¿Qué número está en la punta del Descanso?

100 ¿Qué número está entre el 50 y el 70? 60

**Pida** que uno de los estudiantes diga los números del 10 al 100 y luego que otro estudiante los diga del 100 al 10.

**Desarrollo**

30 minutos

**Explique** que hay varias maneras de jugar Descanso, pero que esta vez lo harán de la siguiente manera: Cada uno, por turno, tomará un papelito de la bolsa que le voy a dar. Una vez que lo haya tomado, verá qué número le tocó, lo dirá en voz alta y me devolverá el papelito. Luego, deberá

*lanzar la piedra intentando acertar el cuadro donde se encuentra el número que le tocó. Después, empezará a saltar en un pie, sin pisar el cuadro en el que está su piedra y sin pisar raya alguna, hasta llegar al 100, en donde podrá descansar un poco, para luego regresar. De regreso, debe detenerse en el cuadro anterior al de su piedra, agacharse y levantarla, sin apoyar el otro pie. Cuando haya dos cuadros juntos, podrán poner los dos pies. Por ejemplo, en 20 y 30.*

**Enfatice:** Si la piedra o el pie, con el que se salta, tocan la raya, caen en un lugar incorrecto, o no logran estar en equilibrio, se pierde el turno.

**Finalice:** Luego, sigue el turno de otro compañero.  
¡Empecemos!

**Observe** qué estudiantes no tienen el dominio de los números para que posteriormente, en el aula, trabaje con ellos.

**Pida** (Después de jugar unos 25 minutos.) que regresen al aula.

Cierre



10 minutos

**Pida** que dibujen en su cuaderno un Descanso y que lo completen con los números del 10 al 100. Si es necesario, dibuje el modelo sin números en el pizarrón.

**Proponga** a quienes no recuerdan cómo se escriben esos números, que consulten La casita del 100 que está en la clase M33.



### Extensión del aprendizaje

**Insista** en el conteo oral de 10 en 10.

**Adorne** el aula con carteles de múltiplos de 10 hasta el 100.

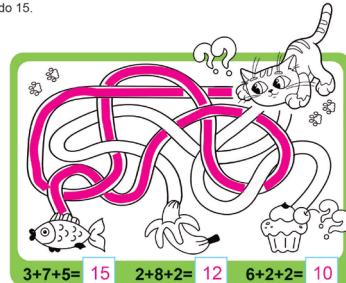
## M40 Evaluación formativa 4

### Lo que aprendimos

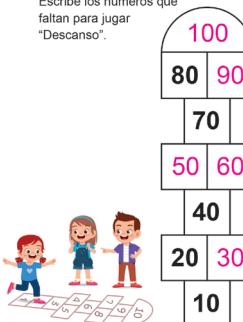
#### M40 Evaluación formativa 4

##### Lo que aprendimos

- 1 Embosa'y pe tape mbohetápe oğuahéva 15 pe. Colorea el camino que llega a la suma con el resultado 15.

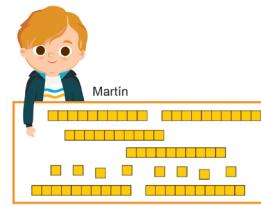


- 2 Ehai papakyúera naipóriva oñenembosarái haigua "Descanso". Escribe los números que faltan para jugar "Descanso".



32

- 3 Emongurusu mboýpa ohuptý Martin. Tacha la cantidad que ganó Martín.



Matemática 1

### Sugerencias para la evaluación

**Pida** que abra su libro en la página de M40.

**Diga:** Vamos a resolver unos ejercicios de su libro para ver lo que hemos aprendido.

**Lea** la consigna 1, en guaraní y en castellano.

**Diga:** Este gato busca la suma que es igual a 15. Ayúdenle a buscar el caminito que lo lleve a la suma cuyo resultado es 15.

**Lea** la consigna 2, en guaraní y en castellano.

**Agregue:** Recuerden el juego de Descanso y escriban los números que faltan.

**Lea** la consigna 3, en guaraní y en castellano.

**Diga** que esta actividad es semejante a lo que hicieron cuando jugaron con los cuadraditos y las barras rectangulares.

**Dé** tiempo para que resuelvan, sin intervenir.

Los indicadores de evaluación son:

- Establece combinaciones numéricas para números hasta el 20.
- Cuenta hasta 100, de 10 en 10.
- Establece relaciones entre decenas y centenas para formar números hasta el 99.

# Unidad I: Persona y Entorno

## Unidad temática: El número y las operaciones



Módulo

5

Clases

M41 a M50

Video tutorial



qr.mapa.org id: 156



M41

### Retrocediendo, pero siempre aprendiendo

Notación matemática en la resolución de problemas de sustracción

#### Aprendizajes esperados

Resuelve problemas de sustracción, utilizando datos reales, hasta el 10.

#### Indicadores

Utiliza notación matemática en la aplicación de la sustracción en la resolución de problemas.

#### Palabras clave

Resta, sustracción, menos, retroceder, caracol, caminito

#### Materiales

Trazo del Caracol, tiza, papel, marcadores, tijera, recipientes (bolsitas, vasitos o cajas)

#### Para tener en cuenta

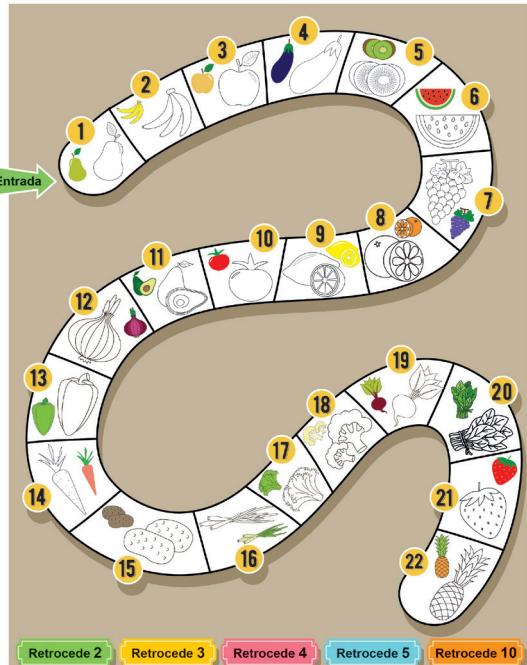
Como ya se ha dicho en M26, el concepto de sustracción o de resta tiene diferentes significados. En esta clase, se aborda el significado de "retroceder", utilizando el Caracol en el patio de la escuela y el Caminito de las frutas y verduras en el libro. Estas actividades lúdicas tienen, en sí mismas, procesos de resolución de situaciones, aunque no estén presentadas como enunciados de problemas.

Para la primera actividad será necesario salir al patio y contar con el trazo del Caracol que ya se utilizó en la clase M16. Además, debe tener preparado un recipiente con 5 papélitos con las indicaciones: Retrocede 2, Retrocede 3, Retrocede 4, Retrocede 5 y Retrocede 10. Como la segunda actividad se desarrollará en parejas, debe preparar los mismos 5 papélitos de indicaciones, en recipientes para cada pareja.

M41 | Retrocediendo, pero siempre aprendiendo

¡A jugar!

- 1 Juega con uno o dos compañeros siguiendo las reglas del juego. Eñembasarái peteí ýró moköi ne irü ndive rejapóvo he'háicha mbojolahakuéra ñembasarairá.



Matemática 1

33

#### Momentos didácticos



50 minutos

Inicio



5 minutos

**Diga:** Hoy volveremos a salir al patio a jugar Caracol.

**Pregunte:** ¿Cuántas casillas tenía nuestro caracol dibujado en el patio? 20

**Explique:** Para jugar, usaremos nuevamente 20 casillas en el Caracol, pero el juego será un poco diferente. En vez de avanzar en las casillas, ahora van a retroceder.

**Diga:** Salgamos ordenadamente y vayamos hasta donde está el Caracol.

Desarrollo



40 minutos

**Organice** a los estudiantes en dos grandes grupos.

**Indique** que un grupo se siente de un lado del Caracol y el otro grupo, del otro lado.

**Seleccione** un estudiante de cada grupo para que se levanten.

**Indique** (Señalando a cada estudiante.) quién será el jugador 1 y quién el jugador 2.

**Diga:** *El grupo que está de este lado va a observar lo que pase con el jugador 1; y el otro grupo, va a observar lo que pase con el jugador 2.*

**Explique:** *El jugador 1 se ubica en una casilla que esté entre el número 15 y 18. El jugador 2 se ubica en una casilla que esté entre el número 12 y 15.*

**Pregunte:** ¿En qué números se han ubicado sus compañeros?

**Explique:** Por turnos, primero el jugador 1 y después el jugador 2, van a tomar un papelito de esta bolsa, lo mostrarán y lo devolverán. Voy a dar un ejemplo: Tome un papelito, desdóblelo y muéstrello.

**Diga:** *Este papelito dice "Retrocede 2", entonces si un jugador está parado en la casilla 16 y retrocede 2, ¿en qué casilla quedará? En la 14*

**Explique:** Cuando se retrocede se está resolviendo una operación matemática.

**Pregunte:** Si de 16 se pasó a 14, ¿qué operación se hizo? Una resta

**Pida** al jugador 1 que tome un papelito y que lo muestre.

**Diga:** Bien, al jugador 1 que está..., (por ejemplo, en la casilla 17) le tocó el papelito que dice..., (por ejemplo: Retrocede 6.).

**Pregunte:** ¿Cuántas casillas debe retroceder? 6

¿A qué número debe llegar? Al 11

**Explique:** Lo que se hizo es una resta.  $17 - 6 = 11$ .

**Pida** que el jugador 1 haga el retroceso.

**Proceda** de la misma manera con el jugador 2. El objetivo es que ambos logren salir del Caracol.

**Seleccione** a otros dos jugadores si el tiempo se lo permite y repita la actividad.

**Pida** que regresen al aula para trabajar con otro caminito.

**Organice** a los estudiantes en parejas.

**Diga:** Abran su libro en la clase de hoy, M41.

**Pregunte:** ¿Qué observan en esta página del libro?

*Un caminito de frutas y otros vegetales, bananas, frutillas* ¿Qué números también se ven en el caminito? *El uno, el dos, el tres y otros*

**Explique:** Ahora van a jugar en parejas como jugamos en el patio. Les voy a entregar los papelitos con las cantidades de casillas que deben retroceder (Entregue a cada pareja el recipiente con los papelitos). Las reglas del juego son las siguientes; cada jugador puede usar su borrador como ficha y puede ponerlo en la última casilla, la del número 22. Luego, por turnos sacan un papelito, miran la indicación y lo devuelven al recipiente. Retroceden la cantidad de casillas que indica el papelito y colorean

*el dibujo que tienen en la casilla a la cual llegaron, cada uno en su libro. Gana quien primero logre llegar al cartel de "entrada" del caminito.*

Cierre

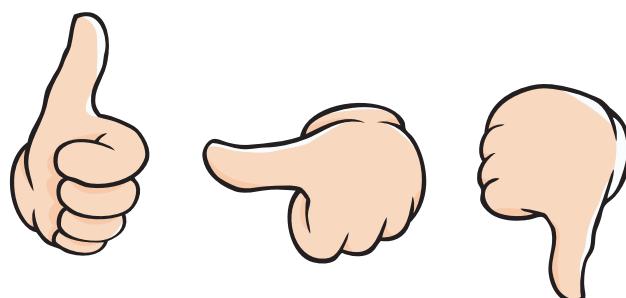


5 minutos

**Propicie** que todos participen comentando lo que les pareció la actividad del Caracol y la del Caminito de las frutas y las verduras.

**Pregunte:** Al retroceder, ¿qué operación matemática se realiza? Una resta ¿Cuál es el signo que se usa para indicar una resta? El "menos" (-)

**Pida** que indiquen con el pulgar si les gustaron, no tanto o nada, las actividades que realizaron.



### Extensión del aprendizaje

Si algunos estudiantes terminan el juego rápidamente, agregue papelitos con indicaciones de Avanzar 2, Avanzar 3, Avanzar 4 o Sumar 2, Sumar 3, Sumar 4, Restar 5, Restar 4, Restar 3, etc.

## M42 Descubriendo patrones

Notación matemática en la creación de patrones



### Aprendizajes esperados

Reconoce y construye sucesiones.

### Indicadores

Expresa sus ideas utilizando vocabulario matemático al manifestar el criterio establecido para la creación de patrones.

### Palabras clave

Secuencia, sucesión de números, número que sigue, patrón de comportamiento

### Materiales

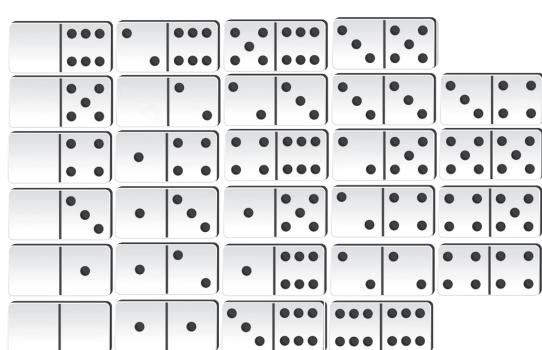
4 carteles que digan: Sumar 2, Sumar 3, Sumar 4, Sumar 5, 6 juegos de 28 fichas de dominó de puntos

### Para tener en cuenta

En esta clase, utilizaremos el dominó de puntos para introducir el concepto de sucesión, serie o secuencia ordenada de números.

El patrón de comportamiento indica cómo deben ordenarse los elementos en una secuencia; es su ley de formación. En esta clase se utilizarán los carteles: Sumar 2, Sumar 3, Sumar 4 y Sumar 5, para indicar los patrones.

Para la actividad grupal deberá preparar 6 juegos de 28 fichas de dominó para cada grupo. Estas las puede confeccionar en cartulina según el modelo que se presenta a continuación.



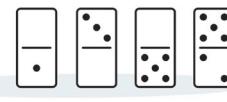
## M42 Descubriendo patrones

¡Manos a la obra!

- 1 Ehechakuaa mba'éichapa oiko ha ehai rica ohóva hapykuéri. Descubre el patrón y marca con la ficha que sigue.



- 2 Ejuhu mba'éichapa oiko ha ehechauka péicha Descubre cada patrón y márcalo con .



Sumar 1

Sumar 2

Sumar 3

Sumar 4

Sumar 5

Sumar 6



Matemática 1



### Momentos didácticos



50 minutos



Inicio



10 minutos

**Organice** a los estudiantes en 6 grupos.

**Entregue** a cada grupo un juego de dominó.

**Pida** que formen, en la mesa, una fila de fichas de dominó con los puntos hacia arriba.

**Indique** el siguiente orden: ficha doble blanca (0-0), ficha con un punto, una ficha con 2 puntos, una ficha con 3, una ficha con 4, hasta la ficha con 12 puntos.

**Pregunte:** Si empezamos en la ficha con cero puntos, ¿cuántos puntos se agregan para pasar a la ficha de un punto? **Uno** Y después de la ficha de un punto, ¿cuántos puntos aumenta para pasar a la ficha con dos puntos? **Uno**

**Explique:** Entonces, para pasar de una ficha a la siguiente siempre se suma un punto, por eso el patrón es “sumar 1”.

**Desarrollo**

35 minutos

**Diga:** Ahora vamos a jugar a poner las fichas de dominó en una fila siguiendo diferentes patrones.

**Explique:** Sobre mi mesa tengo 4 carteles, cada cartel indica un patrón: Sumar 2, Sumar 3, Sumar 4 y Sumar 5. Yo los voy a poner boca abajo y los voy a mezclar. Luego, voy a dar vuelta un cartel y vamos a ver con qué patrón van a formar la secuencia de fichas en una fila.

**Diga:** El cartel Sumar 2, indica que formen una fila con las fichas que vayan de 2 en 2, iniciando con cero. De una ficha a la siguiente, se aumentan 2 puntos. El cartel Sumar 3, indica que formen una fila de fichas que vaya de 3 en 3, empezando en cero. Es decir, de una ficha a la siguiente, se aumentan 3 puntos. El cartel Sumar 4, indica que formen una fila de fichas que vaya de 4 en 4, iniciando en cero. De una ficha a la siguiente, se aumentan 4 puntos. El cartel Sumar 5, indica que formen una fila de fichas que vaya de 5 en 5 iniciando en cero. De una ficha a la siguiente, se aumentan 5 puntos.

**Diga:** Estén muy atentos porque vamos a comenzar. Dé vuelta un cartel y permita que formen la secuencia siguiendo el patrón que se indica en el mismo.

**Recuerde** que deben iniciar siempre con la ficha doble blanca (0-0).

Dé tiempo para que formen la secuencia siguiendo el patrón.

Pase por los grupos para observar cómo trabajan y responder dudas, si las hubiera.

**Pregunte:** Y entre esta y esta ficha, ¿hay 3 puntos? Y entre esta y esta otra, ¿también hay 3 puntos?

**Permita** que descubran su error, si lo hubiera.

**Repita** el procedimiento con los otros carteles y cuando hayan armado todas las secuencias siguiendo los 4 patrones, pida que saquen su libro y lo abran en la página de la clase M42.

**Lea** el título y el subtítulo, luego lea en guaraní y en castellano, la consigna 1.

**Explique:** Como pueden observar, estos niños que están en el libro, también formaron una fila de fichas de dominó que sigue un patrón. Ellos pusieron 4 fichas.

**Diga:** Piensen un ratito y marquen la ficha que deben poner en la fila para seguir el mismo patrón.

**Pregunte:** ¿Cuál es la ficha que sigue el patrón? **La ficha con (6-6)**

**Lea** en guaraní y en castellano, la consigna 2.

**Explique:** Aquí ya están formadas las secuencias. La niña formó una y el niño, otra. Ustedes deben descubrir el patrón que corresponde y marcarlo como se indica en el libro. Tienen los carteles con

patrones como los carteles que usamos para jugar.

**Diga:** Piensen un ratito y marquen el cartel con el patrón que corresponde a cada secuencia.

**Cierre**

5 minutos

**Escriba** en el pizarrón la siguiente secuencia de números: 1, 5, 9, 13, 17.



1, 5, 9, 13, 17

Sumar 1

Sumar 3

Sumar 4

**Pregunte:** ¿Cuál es el patrón en esta secuencia: Sumar 1, Sumar 3 o Sumar 4? **Sumar 4**

**Extensión  
del aprendizaje**

**Permita** que los estudiantes manipulen las fichas de dominó y que creen sus propias secuencias estableciendo patrones.

**Motive** a los estudiantes a descubrir variantes.

Por ejemplo, utilice la pregunta: ¿Cómo sería una secuencia que inicia con 10, ficha (5-5) y el patrón que indica “restar 1”? (5-5), (5-4), (4-4), (4-3), (5-1) (3-2), (2-2), (1-2), (1-1), (0-1) y (0-0)



### M43 Jugando en parejas a “Tripas de gato”

Propiedad conmutativa de la adición  
Estrategias de cálculo mental

#### Aprendizajes esperados

Expresa ideas referidas a la propiedad conmutativa de la adición.

#### Indicadores

Emplea notación matemática en la aplicación de la propiedad conmutativa de la adición. Manifiesta cómo obtuvo el resultado del cálculo mental utilizando vocabulario matemático.

#### Palabras clave

Propiedad conmutativa, suma, adición, cambiar orden, mismo resultado

#### Materiales

Vasos transparentes de plástico, porotos, tapitas o piedritas

#### Para tener en cuenta

La propiedad conmutativa de la adición se ha trabajado en las clases M36 y M38, con situaciones “conmutativas” donde cambia el orden de las cosas, pero el resultado es el mismo.

Para que el aprendizaje sea significativo, los estudiantes deben tener diversas experiencias que les lleven a comprender la propiedad conmutativa, no basta con aprenderla de memoria. Esta propiedad es la que dice que el orden de los sumandos no altera la suma.

Como en esta clase trabajarán en parejas, será necesario que cada una de ellas cuente con dos vasos transparentes de plástico y algunos porotos, piedritas o tapitas.



#### Momentos didácticos



50 minutos

#### Inicio



10 minutos

**Organice** a los estudiantes en parejas.

**Entregue** a cada pareja 17, 18, 20, 22 o 23 porotos, atendiendo a que solo una pareja reciba 20 porotos. La idea es que la mitad de las parejas restantes

### M43 Jugando en parejas a “Tripas de gato”

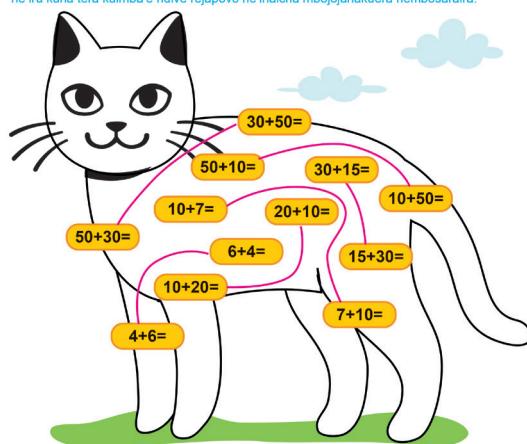
¡A jugar!

#### Recuerda

No importa el orden de los sumandos, el resultado es el mismo.  
Nemandu'ake, reguerováro jepe hendáguí papayó ofembohetáva, pe oséva naiñambuemo'ái.



- Juega con un compañero o compañera siguiendo las reglas del juego. Efembasarái peteí ne irú kuña térra kuimba'e ndive rejapóvo he'iháicha mbojohakuéra fembasarairá.



### M44 A divertirse con el juego “El cajero”

Sigue las instrucciones de tu profesor. Ehapykuereho ne mbo'ehára mba'ejerurekuéra.

- Participa del juego “El cajero” siguiendo las indicaciones de lanzar los dados e intercambiar 10 decenas por una centena. Efembasarái “El cajero” rejapóvo he'iva mba'échapa ofemombo umi dado ha emoambue 10 decenas petei centena rehé.

Matemática 1

35

tengan menos de 20 porotos y que la otra mitad tenga más de 20 porotos.

**Pida** que cuenten cuántos porotos recibieron.

**Pregunte:** ¿Cuántas porotos les he entregado? 17, 18, 22, 23, 20

**Diga:** ¡¿Cómo?! Si a todos debía haberles dado 20 porotos. A nosotros sí nos dio 20. A nosotros nos faltan. A nosotros nos sobran.

**Diga:** Levanten la mano a quienes les sobran porotos.

**Pida:** A quienes les sobran porotos acérquense a los compañeros a quienes les faltan porotos y denles los que les sobran.

**Dé** tiempo a que realicen lo que pidió.

**Comente:** Muy bien, ahora todos tienen 20 porotos.

#### Desarrollo



35 minutos

**Entregue** a cada pareja los dos vasos y pida que cada estudiante tome uno.

**Diga:** Pónganse de acuerdo quién será el jugador 1 y quién será el jugador 2. Pongan en el centro de su mesa 9 porotos. Vayan tomando porotos y métanlos en sus vasos de manera que al jugador 2 le toque un poroto más que al jugador 1.

**Pregunte:** ¿Cuántos porotos tiene el jugador 1?

**Cuatro** ¿Y el jugador 2? **Cinco**

**Pregunte:** ¿Cómo podríamos representar el total de lo que tiene el jugador 1 y lo que tiene el jugador 2, empezando por la cantidad del jugador 1? **Con 4 más 5**

**Escriba** en el pizarrón  $4 + 5 =$

**Pregunte:** ¿Así? **Sí.**

**Agregue:** Entonces, ¿podemos decir que con la suma 4 más 5 estamos representando que el jugador 1 tiene 4 porotos en su vaso y que el jugador 2 tiene 5 porotos en su vaso? **Sí.**

**Indique:** Ahora, (Dirigiéndose a todas las parejas de estudiantes) *intercambien los vasos.*

**Pregunte:** ¿Cuántos porotos tiene ahora el jugador 1? **Cinco** ¿Y el jugador 2? **Cuatro**

**Escriba** en el pizarrón  $5 + 4 =$

**Pregunte:** ¿Es así como quedaría la suma para decir que el jugador 1 tiene ahora 5 porotos y el jugador 2 tiene 4 porotos? **Sí.**

**Explique:** Como ven, hemos cambiado el orden de los números de porotos que contiene cada vaso. Pero, les pregunto: ¿Cambió el resultado del total de porotos que tienen el jugador 1 y el jugador 2 juntos? **No.** Cuando sucede esto, se dice que hemos aplicado una propiedad de la adición.

**Explique:** Esa propiedad de la adición se llama propiedad conmutativa, que significa: Que si cambiamos el orden de dos números que se suman, es decir, los sumandos, como lo hicimos con los vasos, el resultado no cambia.

**Pregunte:** ¿Cómo se llama esta propiedad de la adición que nos dice que podemos cambiar el orden de los sumandos y el resultado es el mismo?

**Commutativa**

**Repita** el procedimiento, ahora con 13 porotos: El jugador 1 con 7 porotos y el jugador 2 con 6 porotos.

**Pida** que abran su libro en la clase M43.

**Pregunte:** ¿Qué observan en su libro? **Un gato con muchas sumas**

**Lea** el título y el subtítulo, luego en castellano y en guaraní, la consigna.

**Diga:** Este juego se llama “Tripas de gato” y se trata de unir con una línea, las sumas que cambian de orden, pero cuyo resultado es el mismo.

**Explique:** Estas son las reglas del juego: Se juega en parejas. Cada jugador debe usar un lápiz de diferente color para identificar la jugada de cada uno. Una vez que empiecen a escribir no deben despegar el lápiz hasta llegar a la suma que corresponde y deben evitar tocar o cruzar las líneas que van dibujando.

**Explique:** Primero van a jugar en el libro del jugador 1 y después, en el libro del jugador 2.

Dé tiempo para que jueguen en el libro del jugador 1 y luego, en el libro del jugador 2.

**Camine** entre los estudiantes para observar su trabajo y aclarar dudas, si las hubiera.

**Cierre**



5 minutos

**Pregunte:** ¿Alguien tocó o cruzó alguna línea?

**Sí. / No.** ¿Conocía alguien este juego? **Sí. / No.**

¿Les gustó? **Sí. / No.** ¿Qué es lo que tenían que unir con una línea? **Las sumas que cambian de orden sus números, pero que tienen el mismo resultado.**

¿Y cómo se llama esa propiedad de la suma?

**Commutativa** Lean en silencio lo que dice el recuadro que está encima del dibujo del gato.

Dé tiempo para que lo hagan.

**Lea** en castellano y en guaraní, lo que dice en el recuadro de Recuerda.



### Extensión del aprendizaje

Tenga preparadas tarjetas con las mismas sumas que se presentan en el dibujo del gato y pida a los estudiantes que junten las tarjetas con sumas conmutadas.

$50+30=$

$30+50=$

$10+7=$

$7+10=$

$50+10=$

$10+50=$

$4+6=$

$6+4=$



## M44 A divertirse con el juego “El cajero”

Centenas como grupos de 100  
Lectura y escritura de centenas completas

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales hasta 900.

### Indicadores

Cuenta de 100 en 100, hasta 900.

### Palabras clave

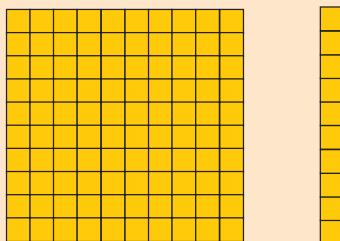
Cajero, cambiar, unidad, decena, centena, suma

### Materiales

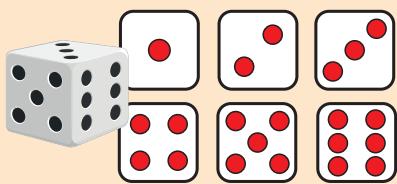
Cinta numérica de 100 en 100 hasta 1000, dados o tarjetas de puntos, cartulina

### Para tener en cuenta

Las actividades que se proponen tienen como objetivo consolidar equivalencias entre decenas y centenas. En esta ocasión, se hace énfasis en el intercambio de 10 decenas por una centena, mediante la manipulación de material concreto. Para ello, debe tener preparadas barras rectangulares de cartulina con cuadraditos de 1 cm de lado y cuadrados con 100 cuadraditos de 1 cm de lado.



Las cantidades se deben adaptar a la cantidad de estudiantes que hay en cada uno de los 6 grupos que se han de formar. Cada grupo debe contar además, con un dado o las tarjetas con puntos que son sustitutivas de los dados.



Tenga siempre, pegada en la pared, una cinta numérica con los números de 100 en 100 hasta 1000.

100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------



### Momentos didácticos



50 minutos



### Inicio



10 minutos

Organice a los estudiantes en seis grupos.

Entregue a cada grupo el material y pida que lo pongan en el centro de la mesa o, si prefieren, pueden sentarse en el piso formando un círculo con los materiales en el centro.

Pida que lean los números de la cinta numérica que está pegada en la pared del aula empezando en 100 y terminando en 1000.

Pregunte: ¿Qué número va justo después del 400?

El 500 ¿Qué número está justo antes del 200? El

100 ¿Qué número está entre el 200 y el 400? El 300

Diga: Vamos a jugar El cajero y para ello vamos a utilizar las barras rectangulares de cartulina que les entregué.

Explique: El juego consiste en cambiar 10 barras rectangulares por un cuadrado grande que es igual a una centena, es decir, 100 cuadraditos.

Pida que elijan a un integrante del grupo para que sea el cajero o la cajera.

Explique: El cajero o cajera no lanza el dado, es quien tendrá las barras y los cuadrados. Se encargará de dar lo que le corresponde a cada uno y de hacer los cambios. Cada participante lanzará el dado y el cajero o cajera le entregará tantas barras como puntos indique el dado. Cada vez que junten 10 barras, las podrán cambiar por un cuadrado grande de 100 cuadraditos, es decir una centena. El juego termina cuando todos hayan logrado juntar 5 cuadrados grandes, es decir, 500 puntos o 5 centenas.



### Desarrollo



35 minutos

Diga: Muy bien. ¡Empecemos a jugar!

Pase por los grupos para observar si juegan de acuerdo a las indicaciones que dio.

Pregunte: (En algún grupo) ¿Quién va ganando?

¿Cómo lo saben? ¿Quién lleva más de 9 decenas?

¿A quién le falta menos para ganar otra centena?

Pida que todos dejen de jugar porque les va a explicar algo.

**Explique:** Una manera de representar lo que cada uno va ganando es utilizando las sumas. Por ejemplo, si alguien ha ganado 4 cuadrados grandes y 5 barras rectangulares, se puede representar con la suma  $400 + 50 =$ . Pero también se puede escribir la suma en forma vertical, uno debajo de otro.

**Escriba** ambas formas de la suma en el pizarrón: horizontal y vertical.

$$400 + 50 =$$

$$\begin{array}{r} 400 \\ + 50 \\ \hline \end{array}$$

**Pida** que alguien le muestre con el material: 4 cuadrados grandes y 5 barras rectangulares.

**Diga:** Si sumamos el material que su compañero nos está mostrando, ¿cuál es el total que se tendría? **450**

**Escriba** el resultado en el pizarrón.

$$400 + 50 = 450$$

$$\begin{array}{r} 400 \\ + 50 \\ \hline 450 \end{array}$$

**Diga:** Muy bien, ahora cada uno escriba en su cuaderno la suma de lo que van ganando en el juego. Pueden hacerlo en forma horizontal o vertical, como les mostré en el pizarrón.

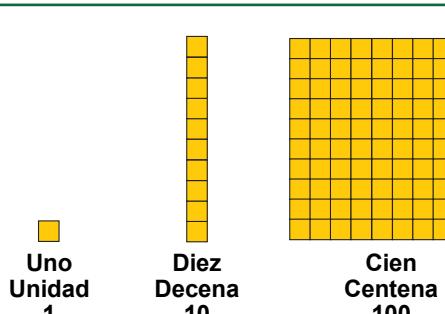
**Pase** por los grupos para observar cómo escriben lo que cada uno va ganando.

Cierre



5 minutos

Dibuje en el pizarrón, un cuadradito, una barra y un cuadrado grande.



**Pida** a un estudiante que pase al pizarrón y que señale con su dedo la barra de 10 cuadraditos y pregúntele cómo se llama. **Decena**

**Seleccione** a otros estudiantes que pasen a señalar el cuadradito y el cuadrado grande de 100 cuadraditos y que digan cómo se llaman. **Unidad y centena**

**Pida** que recuerden el valor de una unidad, una decena y una centena.

### Extensión del aprendizaje

Tenga preparadas tarjetas con números como 560, 720, 840, 930 y más cuadrados y barras.

**Pida** a los estudiantes que hayan terminado de jugar que formen con cuadrados y barras los números que aparecen en las tarjetas.

### Buenas Prácticas

Haga preguntas a sus estudiantes para ayudarles a descubrir relaciones. No dé respuestas inmediatamente. Pregunte, dé ideas, sugiera, anímelos a experimentar y elaborar conclusiones.



## M45 A sumar con el tablero

Estructura, lectura y escritura de cantidades hasta 999

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales hasta 900.

### Indicadores

Compone y descompone aditivamente cantidades hasta 999.

### Palabras clave

Unidad, decena, centena, suma, total mayor, total menor

### Materiales

Cinta numérica de 100 en 100 hasta 1000, tapitas, piedritas o porotos, tarjetas con los números: 100, 200, 300, 400, 50, 40, 30, 20, 7, 6, 4 y 3

### Para tener en cuenta

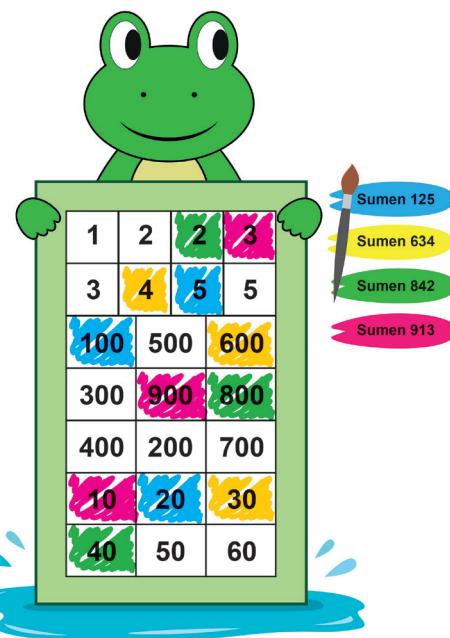
Las actividades que se proponen en esta clase requieren que prepare materiales para 6 grupos de estudiantes. Cada grupo debe tener 20 tapitas, piedritas o porotos y 12 tarjetas con los números 100, 200, 300, 400, 50, 40, 30, 20, 7, 6, 4 y 3, respectivamente. Trabajando con estas tarjetas deberán componer números mediante sumas, por ejemplo, con la tarjeta de 300, con la de 40 y la de 7, se tiene un total de 347.



## M45 A sumar con el tablero

¡A practicar!

- 1 Embosa'y mbohapy tenda orekóva papapy oñembohetávo oñondive osëva 125, 634, 842 ha 913. Eiporú sa'y ojehéchaukáva ta'angápe. Colorea tres cuadros con números que sumados den 125, 634, 842 y 913. Utiliza el color que se indica para cada caso.



36

Matemática 1



### Momentos didácticos



50 minutos



Inicio



10 minutos

**Pida** que lean los números de la cinta numérica que está pegada en la pared del aula empezando en el 100 y terminando en el 1000.

**Pregunte:** ¿Qué número está justo después del 500?

**El 600** ¿Qué número está justo antes del 700? **El 600**

¿Qué número está entre el 600 y el 800? **El 700**

**Organice** a los estudiantes en 6 grupos y entregue a cada grupo las 12 tarjetas y las tapitas.

**Pida** que, en cada grupo, con lápiz, escriban detrás de cada tarjeta las palabras: Unos para el 3, 4, 6 y 7; Dieces para el 20, 30, 40 y 50 y Cienes para el 100, 200, 300 y 400.

Dé tiempo para que escriban lo que pidió.

**Pida** que pongan las tarjetas con los números hacia abajo, en tres montones: el montón de los Unos, el montón de los Dieces y el montón de los Cienes.

Las tarjetas de cada montón deben quedar bien mezcladas.

**Desarrollo**

35 minutos

**Explique:** Por turnos, cada uno, tomará una tarjeta de cada montón y escribirá el número que se forma al sumar los números de las tres tarjetas. Una vez que el participante de turno escriba la suma y el resultado, devuelve las tarjetas, cada una a su montón y las vuelve a mezclar para que tome su turno el siguiente participante. Cuando todos tengan sus resultados comparan el total de las sumas y dicen quién tiene el total mayor. Quien tenga la suma con el resultado mayor, gana 3 tapitas. El juego termina cuando un jugador haya ganado 6 tapitas.

**Agregue:** Vuelvan a jugar pero ahora gana quien logre tener en su suma un total menor.

Dé tiempo para que jueguen ambas versiones; con el total mayor y con el total menor.

**Pase** por los grupos para confirmar que están realizando la actividad como usted lo indicó.

**Pregunte:** (En algún grupo) ¿Cómo supieron quién tiene la suma con un total mayor (o menor)? **Yo sumé 423 y eso es mayor que los números de ellos.** ¿Hay alguna otra manera de saber quién tiene la suma con un total mayor? **Sí, quien sacó la tarjeta de 400 siempre va a ganar.**

**Escriba** en el pizarrón 456.

456



**Diga:** Observen que he escrito 456 en el pizarrón.

**Pida** a un estudiante que muestre al grupo las tres tarjetas que utilizaría para que, en la suma, le dé como resultado 456. **400, 50 y 6**

400

+

456

50

+

6



**Escriba** ahora en el pizarrón el número 762.

**Diga:** ¿Con qué números se puede formar el 762 aunque no tengan esas tarjetas? **Con 700, 60 y 2**

**Pida** a otro estudiante que escriba en el pizarrón la suma que dé como resultado 762.

762



700 + 60 + 2

**Pida** que abran su libro en la clase M45.

**Lea** el título y el subtítulo, luego lea en guaraní y en castellano, la consigna 1.

**Explique:** Coloreen tres cuadros del color y de la suma que se pide. Por ejemplo, para obtener el resultado 125, ¿qué cuadros deben colorear de azul? **El 100, el 20 y el 5**

Dé tiempo para que realicen la actividad.

**Camine** entre los estudiantes para observar cómo trabajan y guíelos mediante preguntas hacia la correcta ejecución de la tarea.

**Cierre**

5 minutos

**Pida** a los estudiantes que escriban en algún espacio de la página otros números que se forman sumando aquellos que quedaron sin pintar.

**Seleccione** a algunos voluntarios para que pasen al pizarrón a escribir los números que formaron.

**Felicite** a los estudiantes por su participación.

**Extensión  
del aprendizaje**

**Pida** a los estudiantes que se hayan equivocado en alguna suma del tablero, que utilicen las tarjetas para corregir su error.

## M46 Es importante tomar buenas decisiones

Propiedad asociativa de la adición

### Aprendizajes esperados

Resuelve problemas, utilizando datos reales, hasta 999.

### Indicadores

Resuelve problemas, utilizando datos reales, hasta 999. Demuestra en qué consiste la propiedad asociativa de la adición de forma concreta y pictórica. Aplica la propiedad asociativa de la adición en ejercicios dados.

### Palabras clave

Propiedad asociativa, suma, adición, agrupar, mismo resultado

### Materiales

Platitos de cartón, piedritas, bolitas de papel reciclado o porotos, tarjetas de cartulina

### Para tener en cuenta

Comprender el concepto de Propiedad asociativa de la adición va más allá de aprender de memoria lo que enuncia su definición: Es la propiedad que dice que cuando se suman 3 o más sumandos, el orden en que se agrupan los números, no cambia el resultado. Es necesario que se planteen situaciones que impliquen decidir cómo agrupar los números, de manera a resolver las operaciones con mayor eficiencia. En esta clase, se propicia que el estudiante decida sobre las dos cantidades que sumaría primero y verifique que, independientemente de la decisión tomada, el resultado total de la suma siempre es el mismo.

Como las actividades que se proponen se realizarán en 6 grupos, se deberá tener preparados los materiales para cada grupo y ajustar las cantidades. Cada grupo deberá contar con tres platitos de cartón, 30 piedritas, bolitas de papel reciclado o porotos, 6 tarjetas de cartulina con los números: 3, 5, 6, 7, 8 y 12. Por último, tres tarjetas de cartulina, dos de ellas con el signo + y una con el signo =.



## M46 Es importante tomar buenas decisiones

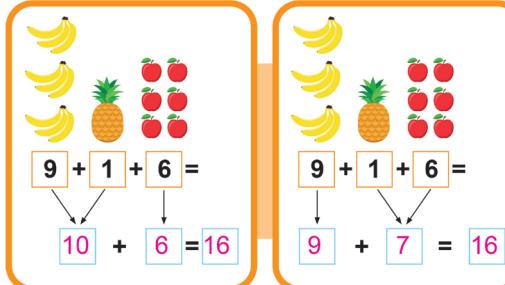
¡Vamos a aprender!

- 1 Mi tío me pidió que compre 9 bananas, 1 piña y 6 manzanas. Cuando me pidió que calcule la cantidad total de frutas se me ocurrieron dos formas de sumar y las puse en cuadros.

Che liojureré chevé ajoqua hágua 9 pakova, 1 avakachi ha 6 manzanas. Ojeréróguare aikua hágua mboy yvápa oita amohneda mboheta mokónáicha ha upeva éra amoi tendape.

a) Ayúdame completando los cuadros. Cheptyvöni amyenyhë hágua tendakuéra.

b) Marca con ✓ la forma de sumar que te pareció más fácil. Emot ✓ máva mboheta apo nre reímo áva ndahasivéva rehe.



- 2 Decide qué números sumar primero. Dibuja las flechas y resuelve. Eiporavo máva papapy raé embohetáta. Emoha anga hú'kyuéra ha emyesaká.

$$50 + 10 + 30 =$$

↓      ↓      ↓

$$60 + 30 = 90$$

Las respuestas varían

Matemática 1

37



50 minutos

Inicio      10 minutos

**Diga:** Para iniciar la clase de hoy, les voy a relatar un cuento en el que una abuelita necesita nuestra ayuda para tomar una decisión. Esta abuelita fue al mercado a comprar frutas. Ella compró 6 guayabas, 4 mangos y 5 bananas. El vendedor le dijo que solo tenía dos bolsas para poner sus frutas y le dio dos opciones.

**Opción 1:** Juntar las 6 guayabas y los 4 mangos en una bolsa y poner las 5 bananas en la otra.

**Opción 2:** Poner las 6 guayabas en una bolsa y en la otra juntar los 4 mangos y las 5 bananas.

**Escriba** en el pizarrón los datos:

Compró 6 guayabas + 4 mangos + 5 bananas.

**Opción 1:** En una bolsa 6 + 4 y en otra bolsa 5.

**Opción 2:** En una bolsa 6 y en otra bolsa 4 + 5.

**Pregunte:** ¿Cuál opción aconsejarían a la abuelita?

**La opción 1 / La opción 2** ¿En cuál de las opciones la abuelita compra más fruta o menos fruta? En cualquiera de las opciones lleva 15 frutas.

**Explique:** Pues bien, hoy vamos a ver que cuando sumamos tres números, da lo mismo cuáles son los dos primeros números que sumamos ya que el resultado siempre será el mismo.

### Desarrollo



35 minutos

**Organice** a los estudiantes en 6 grupos y entregue el material a cada grupo.

**Pida** que, en cada grupo, pongan los tres platitos en una línea, luego que pongan 6 piedritas en el primer platito, 7 piedritas en el segundo y en el tercero, 3 piedritas.

**Diga:** Ahora yo les planteo estas dos opciones.

Opción 1: ¿Sumarían primero 6 y 7?

Opción 2: ¿Sumarían primero 7 y 3?

Dé tiempo para que lo discutan y respondan.

**Seleccione** a un voluntario que desee comentar la decisión de su grupo.

**Pida:** Hagan en sus cuadernos la suma de la opción que eligieron.

**Pregunte:** Despues de la suma que efectuaron, ¿qué harían con el otro número que no sumaron?

**Sumarlo al resultado que nos dio.**

**Indique:** Ahora hagan la suma de la opción que no eligieron.

Dé tiempo para que lo hagan.

**Pregunte:** En la suma que efectuaron, ¿qué harían con el otro número que no sumaron? **Sumarlo al resultado que nos dio.** ¿Obtienen en ambas opciones el mismo resultado final? **Sí.** ¿Por qué? **Son las mismas cantidades, no cambiaron.**

**Explique:** Entonces, al sumar tres números, da lo mismo cuáles son los dos números que sumemos primero, ya que el resultado siempre será el mismo.

Cuando sucede esto, se dice que hemos aplicado una propiedad de la adición. Esa propiedad de la adición se llama propiedad asociativa y dice que:

El orden en el que agrupemos o asociemos los números para sumarlos, no cambia el resultado de la suma.

**Diga:** Debajo de cada platito con piedritas pongan la tarjeta que indica la cantidad de piedritas que hay en cada uno y en medio de ellas pongan las tarjetas con los signos + y =. Asocien los números y vuelvan a efectuar las sumas.

**Pregunte:** ¿Obtuvieron el mismo resultado en ambas opciones? **Sí.**

**Repita** la actividad con el mismo procedimiento. Esta vez con las cantidades 12, 8 y 5 piedritas.

**Pida** que abran su libro en la página de la clase M46.

**Lea** el título y el subtítulo, luego lea en castellano y en guaraní, la consigna 1.

**Diga:** Completen los cuadros siguiendo las flechas que indican las opciones que se tienen para efectuar la suma y saber cuál es el total de frutas que se compró. Marquen como indica el libro, la forma de sumar que les pareció más fácil.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

**Diga:** Ahora cada uno va a decidir qué números van a sumar primero. En la actividad anterior tenían trazadas las flechas; ahora deberán dibujarlas según lo que quieran asociar y sumar primero.

Dé tiempo para que realicen el trabajo.

### Cierre



5 minutos

**Seleccione** a un voluntario que quiera pasar al pizarrón para mostrar cómo efectuó la suma y cuál fue el resultado final que obtuvo.

**Pregunte** si otro compañero o compañera realizó la actividad de manera diferente y pida que pase a mostrar cómo lo hizo y si obtuvo el mismo resultado.

**Propicie** la reflexión acerca de la propiedad asociativa de la suma y cómo esta nos permite sumar tres cantidades, obteniendo el mismo resultado, sin importar el orden en que se sumen.



### Extensión del aprendizaje

**Insista** en el uso de material manipulativo cuando nota que algún estudiante lo necesita. Si, por el contrario, los estudiantes demuestran muchas habilidades, fomente el abandono paulatino de los mismos.



## M47 Propiedades de la adición para la mejor decisión

Propiedades asociativa y conmutativa de la adición

### Aprendizajes esperados

Aplica estrategias de cálculo mental y propiedades numéricas.

### Indicadores

Obtiene el valor de una suma con tres o más sumandos aplicando la propiedad asociativa y conmutativa de la adición.

### Palabras clave

Propiedad conmutativa, propiedad asociativa, suma, adición, mismo resultado

### Materiales

Carteles decorativos, tiras de papel

### Para tener en cuenta

Decore el aula con dos carteles en los que se enuncien las propiedades conmutativa y asociativa de la adición. Utilice como modelo el texto que se presenta en el libro de los estudiantes.

**Propiedad conmutativa**  
El orden de los sumandos no cambia el resultado de la suma.  
 $4 + 6 = 6 + 4$   
 $10 = 10$

**Propiedad asociativa**  
Tres o más sumandos se pueden agrupar de diferentes maneras y el resultado de la suma no varía.  
 $(3 + 2) + 4 = 3 + (2 + 4)$   
 $5 + 4 = 3 + 6$   
 $9 = 9$

La actividad que se propone se desarrollará en parejas y para ello debe tener preparadas, para cada una de ellas, dos tiras de papel con los nombres de las propiedades: Propiedad conmutativa y Propiedad asociativa.



### Momentos didácticos



50 minutos

### Inicio



10 minutos

**Diga:** Hoy vamos a recordar las propiedades de la adición que vimos en clases anteriores.

**Pregunte:** ¿Cómo se llaman estas propiedades?

**Comutativa y asociativa**

**Diga:** ¡Muy bien! Para recordar qué decía cada propiedad decoré la clase con estos dos carteles

## M47 Propiedades de la adición para la mejor decisión

¡Vamos a aprender!

### Propiedad conmutativa

El orden de los sumandos no cambia el resultado de la suma.

$$4 + 6 = 6 + 4$$

$$10 = 10$$

### Propiedad asociativa

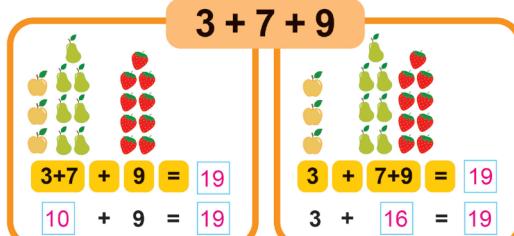
Tres o más sumandos se pueden agrupar de diferentes maneras y el resultado de la suma no varía.

$$(3 + 2) + 4 = 3 + (2 + 4)$$

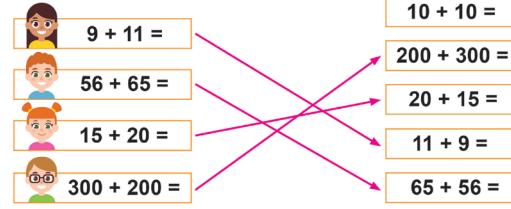
$$5 + 4 = 3 + 6$$

$$9 = 9$$

- 1 Echecha mbohetave ou poráváe ndéve emotenonde ha upéi, emyesaká. Marca con la adición que te conviene hacer primero y luego, resuévelas.



- 2 Ehai'yré à mbohetave, embojoauj umi osé jojáva. Sin resolver las sumas, une con las que tienen el mismo resultado.



38

Matemática 1

(Muestre los carteles.).

**Lea** el cartel de la propiedad conmutativa y ponga énfasis en el ejemplo que se presenta.

**Diga:** Recuerden que con la propiedad conmutativa vimos las galletitas que comieron Meche y Manu, si no recuerdan pueden revisar sus libros en la clase M36.

**Pregunte:** ¿Qué pasó con las galletitas? Que aunque cambiaban las cantidades de galletitas que comían en la mañana y en la noche, al final ambos comían la misma cantidad.

**Diga:** También vimos la propiedad conmutativa cuando trabajaron con los caminitos entre los árboles y las canastas en M38. ¿Se acuerdan? Sí, teníamos que pintar los caminitos que tenían las misma suma pero con sus números cambiados.

**Añada:** También trabajamos con la propiedad conmutativa en el juego de las Tripas de gato donde, si tocaban alguna raya, perdían.

**Lea** el cartel de la propiedad asociativa y ponga énfasis en el ejemplo que se presenta.

**Diga:** Estudiamos la propiedad asociativa cuando les conté el cuento de la abuelita que fue al mercado a comprar frutas.

**Pregunte:** ¿Qué le dijo el vendedor? Que solo tenía

**dos bolsas para ponerle las frutas y que ella debería elegir entre dos opciones para poner las frutas en las bolsas.**

**Diga:** También usamos esta propiedad cuando trabajaron con los platitos y las piedritas y en M46 con las frutas.

**Pregunte:** ¿Se acuerdan que tenían que decidir ustedes cuáles sumar primero? **Sí / No.** Permita que quienes recuerdan, hagan comentarios para recordar a los demás.

**Diga:** Muy bien, ahora ya recordaron cuando aplicaron estas propiedades de la adición y vamos a hacer un refuerzo de ambas.

### Desarrollo



35 minutos

**Organice** a los estudiantes en parejas.

**Entregue** a cada pareja las dos tiras de papel con los nombres de las propiedades.

**Diga:** Yo les voy a decir unos problemas y ustedes van a levantar el papelito si en lo que digo, estoy utilizando la propiedad conmutativa o la propiedad asociativa. Este es el problema 1: José y María tienen que sumar 6 piedritas, 4 piedritas y 8 piedritas. José primero sumó 6 y 4 y María primero sumó 4 y 8. Despues sumaron el otro número. A los dos les dio el mismo resultado. ¿Qué propiedad utilizaron? Levanten su papelito. **Propiedad asociativa**

**Pregunte:** ¿Por qué en este problema, se utiliza la propiedad asociativa? **Porque cada uno elige sumar dos primeros números diferentes, luego suman el otro número y el resultado no cambia.**

**Añada:** Muy bien, listos, va otro problema.

**Diga:** Problema 2: Para saber el total de fruta que compré sumé 7 bananas y 5 mangos y me dio como resultado 12 frutas. Para estar segura de mi resultado sumé 5 mangos y 7 bananas. ¿Cuál es la propiedad que apliqué? Levanten su papelito.

**Propiedad conmutativa**

**Pregunte:** ¿Por qué creen que es la propiedad conmutativa? **Porque no importa el orden en que se sume, el resultado es el mismo.**

**Diga:** Problema 3: Un gallo comió 6 granos de maíz en la mañana y 10 en la noche y una gallina comió 10 granos de maíz en la mañana y 6 granos en la noche. Si comieron la misma cantidad de granos, ¿qué propiedad de la adición se aplica? **Propiedad conmutativa** ¿Por qué? **Porque no importa el orden en que se suman los granos de maíz que comen el gallo y la gallina por la mañana y la noche, el resultado es el mismo**

**Diga:** Problema 4: Hay 5 zanahorias, 2 pepinos y 8 rabanitos. Meche, primero, suma 5 más 2, y despues

suma 8 y le resultan 15 vegetales. Laura, primero, suma 2 más 8, y despues suma 5 y le resultan 15 vegetales. ¿Qué propiedad de la adición utilizaron?

**Propiedad asociativa** ¿Por qué? **Porque cada quien elige sumar dos primeros números diferentes, luego suman el otro número y el resultado no cambia.**

**Pida** que abran su libro en la clase M47.

**Lea** el título y el subtítulo, luego señale los recuadros del libro en los que se enuncian las propiedades haciendo notar que son los mismos carteles decorativos de la clase.

**Lea** en guaraní y en castellano, la consigna 1.

Dé tiempo a que realicen la actividad y luego lea, en guaraní y en castellano, la consigna 2.

**Camine** por el aula observando cómo realizan el trabajo.

### Cierre



5 minutos

**Realice** un proceso de verificación grupal de los resultados.

**Pregunte:** ¿Qué propiedad se utilizó en la primera actividad? **La propiedad asociativa** ¿Qué propiedad se aplicó en la segunda actividad? **La propiedad conmutativa**



### Extensión del aprendizaje

Tenga preparadas fichas de trabajo con ejercicios en los que se apliquen ambas propiedades.

**Pida**, a los estudiantes que terminen antes, que trabajen con las fichas; y a los estudiantes que demuestran necesidad de retroalimentación, ofrézcales las mismas fichas, pero que las trabajen con material manipulativo.



## M48 ¡Tres cifras! Cada una en su lugar

Relación de equivalencia entre cifras  
Valor relativo

### Aprendizajes esperados

Lee y escribe números naturales hasta una unidad de mil.

### Indicadores

Compone aditivamente cantidades, hasta 999, utilizando el valor relativo de las cifras. Explica la relación de equivalencia entre unidades, decenas, centenas y la unidad de mil. Realiza conversiones entre unidades, decenas y centenas según sus equivalencias.

### Palabras clave

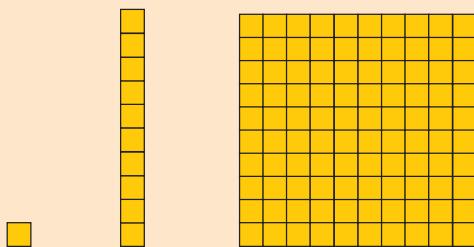
Cuadraditos, barras, cuadrado, tabla de unidades, decenas y centenas, valor relativo o posicional

### Materiales

Cinta numérica de 100 en 100 hasta 1000, tijera, cartulina, regla, cajas o sobres grandes de papel

### Para tener en cuenta

En esta clase, se trabajará (en grupos) el valor relativo (o posicional) de los números hasta las centenas. Para ello será necesario tener preparados para cada grupo una cajita o sobre grande con: 10 cuadraditos de cartulina de 1 cm de lado, 10 barras de cartulina en las que estén marcados 10 cuadraditos de 1 cm de lado y 10 cuadrados grandes con 100 cuadraditos de 1 cm de lado.



100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

La cinta numérica de 100 en 100 hasta 1000 será de gran utilidad.

## M48 ¡Tres cifras! Cada una en su lugar

¡Recuerda!

100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

- 1 Escribe los números que se forman siguiendo las instrucciones de tu profesor. *Ehai papapukuéra ojejapóva ehapykuerehóvo ne mbo'ehára mba'ejerurekuéra.*

Cienes	Dieces	Unos	Centenas	Decenas	Unidades	Centenas	Decenas	Unidades
5	4	3						

- 2 Une cada figura con los números que representan. *Embojoaju ta'angakuéra umi papapy ohechaukáva ndive.*

			Centenas	Decenas	Unidades
			4	5	3
			2	3	4
			2	4	5

## M49 ¡Que gane el mayor!

Sigue las instrucciones de tu profesor. *Ehapykuereho ne mbo'ehára mba'ejerurekuéra.*

- 1 Participa del juego "Guerra de tarjetas" con tu equipo. ¡Forma el número mayor y gana cada batalla! *Efembosardi "Guerra de tarjetas" ndé atypyv ndive. ¡Ejapo papapy hetavéva ha ehemenonende peteitei rieha áme!*

Matemática 1

39

Es importante que los estudiantes reflexionen con relación a que un dígito o cifra puede tener diferente valor según el lugar que ocupe en un número. Por ejemplo, un 4 puede tener el valor de 4 centenas o 400, de 4 decenas o 40 o de 4 unidades o 4. Estas equivalencias, permiten que los estudiantes consoliden el manejo de los números hasta el 999.



### Momentos didácticos



50 minutos



### Inicio



10 minutos

Organice a los estudiantes en 6 grupos.

Pida que abran su libro en la clase M48.

Lea el título y el subtítulo.

Indique que lean en voz alta, los números del 100 al 1000, que están en la cinta numérica del libro y en una pared del aula.

Diga: *Encierren en un círculo, el número que va justo después del 600. Encierren en un círculo el número que está justo antes del 400.*

**Pregunte:** ¿Qué número está entre el 700 y el 900?  
**EI 800** Muy bien, tachen ese número.  
**Entregue** a cada grupo el material manipulativo.  
**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 1.  
**Explique:** Ahora les voy a ir dando las consignas y ustedes deberán completar las tablas con ayuda de los cuadraditos, las barras y los cuadrados.

**Desarrollo**

35 minutos

**Diga:** ¿Listos? Saquen de la cajita: 3 cuadraditos, 4 barras rectangulares y 5 cuadrados grandes. Cada quien en la primera tabla de su libro que dice Unos, Dieces y Cienes, debe escribir el número que se forma con ese material. Recuerden que solo se debe poner una cifra en cada espacio de la tabla.

**Pase** por los grupos para ver cómo completan la primera tabla.

**Intervenga** si algún estudiante escribe 40 en vez de 4 o 500 en vez de 5, explicando en general que en la tabla solo se pone una cifra en cada casilla, es decir, la cantidad de barras de diez o la cantidad de cuadrados grandes, sacados de la cajita.

**Pida:** Levanten la mano quienes escribieron 345, los que escribieron 534; los que escribieron 354, y los que escribieron 543.

**Pregunte:** ¿En qué casilla debe ir el 3? ¿En la casilla de los Unos, en la de los Dieces o en la de los Cienes? **En la de los Unos** ¿En qué casilla debe ir el 5? ¿En la de los Dieces o en la de los Cienes? **En la de los Cienes**

**Diga:** Entonces, queda el 4 para la casilla de los Dieces.

**Pregunte:** ¿Qué número se formó? **543**

**Pida** que guarden de nuevo los materiales en la cajita y repita el procedimiento con otras cantidades.

Por ejemplo:

- 4 cuadrados grandes, 8 barras rectangulares y 9 cuadraditos.
- 3 cuadrados grandes, ninguna barra rectangular y 6 cuadraditos.

**Haga** notar que ahora, las columnas de las tablas se llaman unidades, decenas y centenas.

**Lea** en castellano y en guaraní, la consigna 2.

Dé tiempo para que realicen la actividad.

**Cierre**

5 minutos

**Elija** a un estudiante voluntario que pase al frente.

**Pida** a ese estudiante que dé indicaciones de cuántos cuadraditos, barras y cuadrados deben sacar de la cajita.

**Diga** a los demás estudiantes que cumplan con las indicaciones del compañero o compañera.

**Pida** a otro estudiante que pase al pizarrón a escribir el número que corresponde a las indicaciones que dio su compañero o compañera.


**Extensión  
del aprendizaje**

**Tenga** preparadas fichas de números de tres cifras que puedan sacar de un recipiente para formar los números con los materiales manipulables.

**Permita** que jueguen con el material manipulativo y que formen números de tres cifras.

**Recursos digitales 3.0**

En este enlace, encontrará un desafío que puede utilizar en el aula, si cuenta con los medios necesarios. De lo contrario, compártalo con sus estudiantes para que practiquen en sus casas; así estará reforzando los contenidos estudiados en clase, de manera autónoma, divertida e innovadora.



Entre payasos  
y circos

**M49** ¡Que gane el mayor!

Desarrollo del pensamiento matemático



Desarrollo del pensamiento matemático

**Aprendizajes esperados**

Lee y escribe números naturales, hasta una unidad de mil.

**Indicadores**

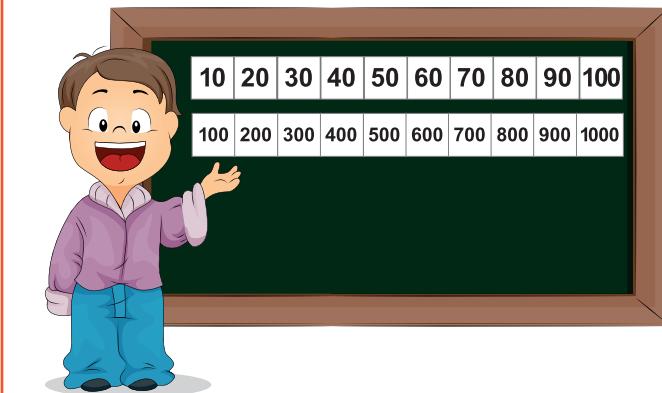
Explica la relación de equivalencia entre unidades, decenas, centenas y la unidad de mil. Completa cantidades faltantes, hasta 999, en series crecientes y decrecientes. Realiza conversiones entre unidades, decenas y centenas según sus equivalencias.

**Palabras clave**

Valor relativo, valor posicional, cifras, número mayor, número menor

**Materiales**

Cintas numéricas con los números de 10 en 10, hasta el 100 y de 100 en 100, hasta el 1000, 2 juegos de 10 tarjetas numeradas del 0 al 9, tapitas, piedritas o porotos



**Pregunte:** ¿Quiénes se animan a decir los números del 10 al 100 y del 100 al 1000, sin mirar las cintas numéricas?

**Pida** a todos que escuchen a quienes tienen la palabra.

**Pregunte:** ¿En qué se parecen y en qué se diferencian, el número 20 y el número 200? **Se parecen en que ambos tienen 2 y 0. Se diferencian en que uno solo tiene un cero y el otro tiene dos ceros.** ¿Y en qué se parecen y en qué se diferencian el 50 y el 500? **Se parecen en que ambos tienen 5 y 0 y se diferencian en que el 50 tiene un cero y el 500 tiene dos ceros.**

**Diga:** Hoy vamos a jugar Guerra de tarjetas que consiste en formar un número con 2 o 3 tarjetas.

**Organice** a los estudiantes en 6 grupos y entregue a cada grupo los dos juegos de tarjetas numeradas del 0 al 9 y las 15 tapitas, piedritas o porotos.

**Diga:** Mezclen las tarjetas y pónganlas en un solo montón, una encima de la otra, sobre la mesa con los números hacia abajo.

**Para tener en cuenta**

Para esta clase destaque las cintas numéricas con las que se adornaron las paredes del aula, una con los números de 10 en 10, desde el 10 hasta el 100 y otra de 100 en 100, desde el 100 hasta el 1000.

Se propone trabajar en grupos, para cada uno de los cuales, deberá tener preparados 2 juegos de 10 tarjetas con los números del 0 al 9, respectivamente y 15 tapitas.

**Momentos didácticos**

50 minutos

**Inicio**

10 minutos

**Desarrollo**

35 minutos

**Diga:** Van a formar con 2 tarjetas, el número mayor.

**Explique:** Cuando yo diga que empiecen a jugar, cada integrante del grupo deberá tomar 2 tarjetas y formará con ellas un solo número poniendo sus dos tarjetas sobre la mesa. Cada uno leerá sus números a los demás integrantes. Tengan en cuenta que deben formar el mayor número posible. Por ejemplo, si les tocan los números 2 y 6, pueden formar el 62 que es el número mayor o pueden formar el 26 que es el número menor. Gana una tapita quien forma

**Diga:** Vamos a recordar el conteo de números de 10 en 10 y de 100 en 100.

**Seleccione** un estudiante que lea los números de la cinta numérica con los números del 10 al 100 y luego seleccione a otro que lea los números de la cinta numérica del 100 al 1000.

el mayor de los números. Al terminar una ronda devuelvan las tarjetas al montón y mézclenlas para hacer otra ronda. El juego termina cuando hayan jugado 5 rondas. ¡Listos! Empiecen a jugar.

Dé tiempo para que jueguen y después de las 5 rondas, indíquenes que van a jugar tomando tres tarjetas y formando el mayor número posible de 3 cifras.

**Camine** entre los grupos para observar cómo juegan, si es necesario repita las reglas del juego. Dé tiempo para que realicen otras 5 rondas.

Cierre



5 minutos

Pida que digan si les gustó el juego Guerra de tarjetas y que expliquen por qué les gustó.

**Pregunte:** ¿En qué se fijaban para acomodar las tarjetas cuando querían formar el número mayor?

**Poníamos primero la tarjeta mayor para formar los cienes. Primero representábamos las centenas.**

**Pregunte:** ¿Con qué tarjetas, de las que tienen, se puede formar el número mayor de 3 cifras? **Con las dos del 9 y una del 8.** ¿Cuál es el número? **998** ¿Con qué tarjetas, de las que tienen, se puede formar el número menor de 3 cifras? **Con las tarjetas del 1 y las dos del 0.** ¿Cuál es el número? **100**



### Extensión del aprendizaje

Si terminan las rondas antes del tiempo establecido, indíquenes que jueguen formando el menor número posible de dos cifras y luego, el menor número posible de tres cifras.

M50

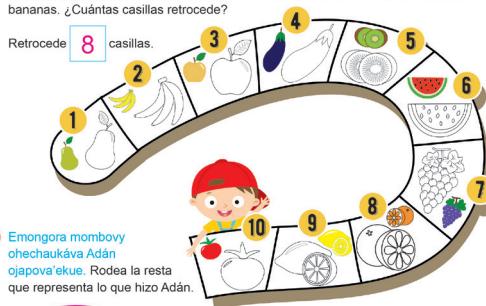
## Evaluación de la Unidad 1

### Lo que aprendimos

M50 Evaluación de Unidad 1

#### Lo que aprendimos

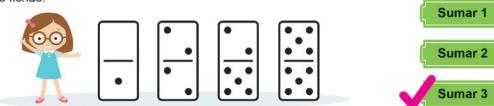
- 1 Adán oí *tomate* oñemohendahápe ha oguevi pakova oñemohendaha peve. Mboy tendápá oñembatapkyue. Adán está en la casilla del tomate y retrocede hasta la casilla de las bananas. ¿Cuántas casillas retrocede?



- 2 Emongora mombovy ohechaukáva Adán ojapova ekue. Rodea la resta que representa lo que hizo Adán.

a)  $10 - 8 =$       b)  $10 - 2 =$       c)  $8 - 5 =$

- 3 Ehai ✓ mba'eichapa oho ojoapykuéri umi fichas. Marca con ✓ el patrón que siguen las fichas.



- 4 Emboajoju ta'angukúera ha papavy mba'e ohechaukáva rehe. Une cada figura y cada número con lo que representa.



40

Matemática 1

### Sugerencias para la evaluación

**Pida** que abran su libro en M50.

**Lea** el subtítulo y las consignas 1 y 2, en guaraní y en castellano.

Dé tiempo para que realicen las actividades.

**Proceda** de igual manera con las siguientes consignas.

Dé tiempo a que realicen las actividades sin intervenir.

**Verifique** el trabajo de los estudiantes y retroalimente en función a sus resultados.

Los indicadores de evaluación son:

- Utiliza notación matemática en la aplicación de la sustracción en la resolución de problemas.
- Expresa sus ideas utilizando vocabulario matemático al manifestar el criterio establecido para la creación de patrones.
- Explica la relación de equivalencia entre unidades, decenas y centenas.