



todos a aprender 2.0

PROGRAMA PARA LA EXCELENCIA DOCENTE Y ACADÉMICA

Nombre:



MATEMÁTICAS

GRADO 1º MÓDULO C

MINEDUCACIÓN



Cuadernillo del
estudiante



todos a aprender 2.0

PROGRAMA PARA LA EXCELENCIA DOCENTE Y ACADÉMICA

Nombre:



MATEMÁTICAS

GRADO 1º MÓDULO C

MINEDUCACIÓN



Cuadernillo del
estudiante

Ministra de Educación Nacional:
Gina María Parody D'Écheona

Viceministro de Educación Preescolar, Básica y Media:
Victor Javier Saavedra Mercado

Directora de Calidad de Educación Preescolar, Básica y Media:
Ana Bolena Escobar Escobar

Subdirectora de fomento de competencias:
Paola Andrea Trujillo Pulido

Subdirectora de referentes y evaluación de la calidad educativa:
Paola Andrea Trujillo Pulido (E)

Gerente del Programa Todos a Aprender:
Margarita María Sáenz García

EQUIPO DE TRADUCCIÓN Y ADAPTACIÓN

Ministerio de Educación Nacional

Asesoría área de matemáticas

Yadira Sanabria Mejía

Enrique Acosta Jaramillo

Coordinación General

Andrés Forero Cuervo

Equipo Técnico

Verónica Mariño Salazar

Guillermo Andrés Salas Rodríguez

Angel Arturo Arredondo Ocampo

Jenny Andrea Blanco Guerrero

Nohora Victoria Celis Durán

Francy Paola González Castelblanco

Corrección de estilo

Javier Bonilla Martínez

Equipo Universidad de los Andes

Coordinación general

Ismael Mauricio Duque Escobar

Coordinación curricular

Margarita Gómez Sarmiento

Revisión contenido

Ángela María Duarte Pardo

Ángela María Restrepo Santamaría

Luz Mery Medina Medina

Betsy Vargas

Inés Delgado Rodríguez

Corrección de estilo

Ángela Márquez de Arboleda

Equipo PREST

Coordinación

Stéphan Baillargeon

Revisión por PREST

Annie Fontaine

Johanne Morin

Marie-Andrée Bolduc

Autores de la colección original

Annie Fontaine

Nathalie Couture

Nancy Rodrigue

Chantal Michaud

Mélanie Vigneault

Annie Guay

Elisabeth Thibaudeau

Marie-Andrée Bolduc

Guylaine Bélanger

Traducción

We-Translate S.A.S.

Coordinación técnica

Margarita Gómez Sarmiento

2015

Convenio 834: Ministerio de Educación Nacional de Colombia, Universidad de los Andes, Universidad Externado de Colombia, Universidad Nacional de Colombia

*2015, PREST. Todos los derechos reservados.

Estos materiales están protegidos por la Ley de Propiedad Intelectual de Canadá y por los tratados y convenciones de material de derechos de autor internacionales. Cualquier reproducción, traducción, adaptación, almacenamiento en sistemas de recuperación de datos, reventa o cualquier otro uso o divulgación, total o parcial en cualquier forma o por cualquier medio, está estrictamente prohibido y requiere el consentimiento previo por escrito de PREST.

Tabla de contenidos

Los superhéroes

Situación problema: «Los superhéroes»	6
Centro 1 – Las Súper Tablas	10
Hojas «Lo que estoy aprendiendo»	11
Ejercitación	13
Situación de aplicación	17
Centro 2 – Misiones secretas	18
Hojas «Lo que estoy aprendiendo»	19
Ejercitación	21
Situación de aplicación	24
Centro 3 – El tiempo de una misión	26
Hojas «Lo que estoy aprendiendo»	27
Ejercitación	30
Situación de aplicación	34
Centro 4 – Los superhéroes se rompen la cabeza	35
Hojas «Lo que estoy aprendiendo»	36
Ejercitación	39
Situación de aplicación	42
Centro 5 – Los sobres misteriosos	44
Ejercitación	45
Situación de aplicación	52
Material manipulativo	54

Tabla de contenidos

Los Peludo en la Cordillera de Los Andes

Situación problema: Los Peludo en la Cordillera de Los Andes	79
Centro 1 – Caminata con los Peludo	83
Hojas «Lo que estoy aprendiendo»	84
Ejercitación	85
Situación de aplicación	88
Centro 2 – ¡Cada uno en su lugar!	89
Hojas «Lo que estoy aprendiendo»	90
Ejercitación	91
Situación de aplicación	95
Centro 3 – Los dos hacen una pareja (par e impar)	96
Hojas «Lo que estoy aprendiendo»	97
Ejercitación	100
Situación de aplicación	105
Centro 4 – De una piedra a la otra	106
Hojas «Lo que estoy aprendiendo»	107
Ejercitación	110
Situación de aplicación	115
Material manipulativo	116



todos a aprender 2.0

PROGRAMA PARA LA EXCELENCIA DOCENTE Y ACADÉMICA

LOS SUPERHÉROES



MATEMÁTICAS

GRADO 1°

MÓDULO C

MINEDUCACIÓN

**TODOS POR UN
NUEVO PAÍS**
PAZ EQUIDAD EDUCACIÓN

**Cuadernillo del
estudiante**

Situación problema - Los superhéroes

El entrenamiento de los superhéroes

Luego de sus últimas misiones en las que derrotaron a los supervillanos, los poderes de nuestros tres superhéroes preferidos: Súper Peluca, Capitán Bigotes y Chica Coletas, están siendo puestos a prueba. Para Superar esta prueba, tendrán que acumular puntos de energía, que necesitarán para poder proteger la tierra de los supervillanos que aún rondan por ahí.

La tarea consiste en escoger un superhéroe y mandarlo a completar misiones. Tu superhéroe deberá acumular puntos de energía luego de cada misión escogida. Los puntos de energía acumulados te permitirán escoger alimentos para tu superhéroe. No olvides indicar cuándo deben los superhéroes terminar su entrenamiento.



Capitán Bigotes



Chica Coletas



Súper Peluca

Situación problema - Los superhéroes

El jefe de los superhéroes te ha entregado el mapa de sus sitios de entrenamiento

Cada vez que los superhéroes realicen una misión de entrenamiento, acumulan puntos de energía. Los puntos de energía están escritos en cada misión de entrenamiento.

Asegúrate de que los superhéroes acumulen suficientes puntos de energía para poder estar en buen estado para misiones futuras.



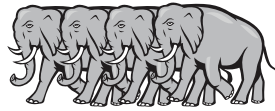
Escalar un volcán en tacones.

13 puntos de energía



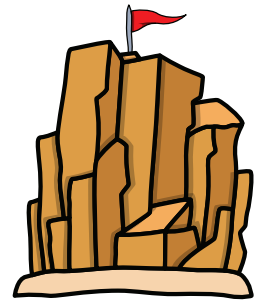
Pelear descalzo contra un dragón.

11 puntos de energía



Levantar una manada de elefantes con el dedo meñique.

10 puntos de energía



Lanzarse de clavado de un precipicio con los ojos vendados.

9 puntos de energía



Cargar babosas venenosas.

8 puntos de energía



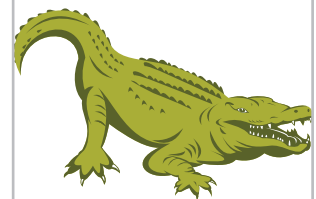
Bañarse con tiburones hambrientos sin gorro de baño

14 puntos de energía



Correr en vestido de baño perseguido por tigres.

15 puntos de energía



Atravesar un río infestado de cocodrilos.

10 puntos de energía

Debes seguir las siguientes reglas:

- Tu superhéroe debe realizar al menos 3 misiones de entrenamiento distintas.
- Tu superhéroe debe obtener una cantidad impar de puntos de energía.

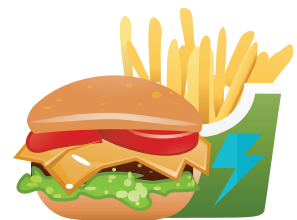
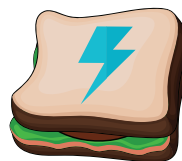
Escoge tu superhéroe y subráyalo

NOMBRE	ENERGÍA QUE DEBE SER ACUMULADA	INTERESES
Súper Peluca	De 30 a 40.	No le tiene miedo a nada y todas las misiones de entrenamiento le interesan.
Capitán Bigotes	Entre 20 y 45.	Le tiene un miedo terrible a las babosas. No quiere hacer la misión de las babosas.
Chica Coletas	De 35 a 50.	Ella quiere hacer una misión de entrenamiento donde pueda estar en el agua.

Menú de tu superhéroe

Tu superhéroe debe alimentarse bien si quiere ser fuerte. Escoge el alimento que tu superhéroe podrá obtener con los puntos de energía que ha acumulado.

PUNTOS DE ENERGÍA	ALIMENTO
De 1 a 25.	Jugo intergaláctico
De 26 a 35.	Barra Plutonix
De 36 a 45.	Neutrónduche
Entre 46 y 60.	Combo Big Bang



Los superhéroes solo tienen 6 meses para ponerse en forma.

- Capitán Bigotes empezará a entrenarse en febrero.
- Chica Coletas empezará su entrenamiento en el mes de agosto.
- Nuestro amigo Súper Peluca comenzará en mayo.

¿En qué mes terminarán los superhéroes su entrenamiento?

Recuerda que esto será 6 meses después de iniciado el entrenamiento.

SUPERHÉROE	MES EN QUE TERMINARÁ SU ENTRENAMIENTO
Capitán Bigotes 	
Chica Coletas 	
Súper Peluca 	

Centro 1 - Las súper tablas

Introducción al centro de aprendizaje

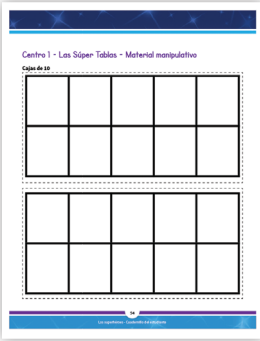
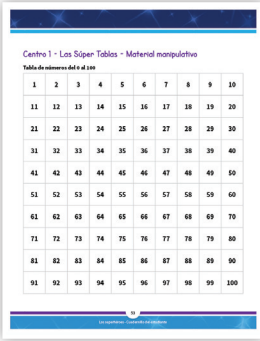
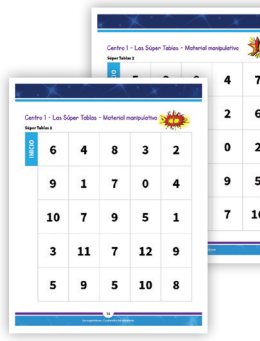
Descripción del centro de aprendizaje

En este centro de aprendizaje, los estudiantes deberán sumar dos números menores que 12 con ayuda de tablas de números (llamadas Súper Tablas).

Materiales necesarios para cada grupo:

- 2 Súper Tablas.
- 1 dado (o una bolsa con pequeñas fichas numeradas del 1 al 6 para elegir al azar).
- 2 fichas (o botones).
- Cajas de 10.
- Fichas.
- Tabla de números del 0 al 100.



<p>Material manipulativo:</p>			
<p>Cantidad necesaria por grupo:</p>	<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">1</p>

Puedo ir más lejos

Repita la actividad pero con 3 estudiantes en cada grupo para poder hacer sumas con tres términos.

Centro 1 - Las súper tablas - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

La suma consiste en añadir una cantidad a otra. Por ejemplo: Si a una cantidad de 2 objetos sumamos 3, tendremos una colección de 5. Podemos escribir: $2 + 3 = 5$.

Ejemplo: $12 + 5 = 17$
más Suma (total)

$2 + 8 = 10$

$8 + 2 = 10$

$15 + 6 = 21$

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21								

Representación personal

Centro 1 - Las súper tablas - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Adición

$12 + 19 = \boxed{}$

Determina el resultado usando estrategias propias.

$17 + 49 = \boxed{}$

Determine el resultado usando estrategias propias.

Centro 1 - Las súper tablas - Ejercitación

A) Ejercicios contextualizados : Las cartas de los superhéroes

Ana y sus amigos coleccionan cartas de superhéroes. Cada carta tiene un valor en puntos.



1) Ana tiene 2 cartas distintas y la suma de los puntos en la carta es 15. Marca con una X las 2 cartas que ella tiene.



Escribe tu razonamiento

Centro 1 - Las súper tablas - Ejercitación

- 2) Eduardo tiene 4 cartas del mismo superhéroe. Él tiene 8 puntos en total. ¿De qué superhéroe se trata? Marca la carta con una X.



Escribe tu razonamiento

- 3) Charlotte tiene todas las cartas de la colección. ¿Cuántos puntos tiene, si no tiene ninguna carta repetida?

Escribe tu razonamiento

- 4) Crea un nuevo problema utilizando las cartas de superhéroes. Presenta tu problema a un compañero o compañera.

Centro 1 - Las súper tablas - Ejercitación

B) Ejercicios abiertos: El número misterioso

- 5) Elige un número que sea menor que 20, pero mayor que 15 y escríbelo en una hoja de papel.
- a) Encuentra 5 sumas cuyo resultado sea igual al número que tú elegiste.


- b) Encuentra 5 sumas de tres números cuyo resultado sea igual al número que tú elegiste.

Centro 1 - Las súper tablas - Ejercitación

C) Ejercicios numéricos


6) Une cada número de arriba con uno abajo, de modo que la suma de ellos sea igual al número en la estrella amarilla:

a)




7	1	4	3	2	8	5
0	5	3	1	7	6	4

b)



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

c)



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

Centro 1 - Las súper tablas - Situación de aplicación

Nombre: _____

Los alimentos de Súper Cáscara

Chica Coletas tiene que estar fuera de casa todo el día debido a una misión muy importante. Antes de salir, ella tiene que asegurarse de que Súper Cáscara tenga toda la comida que necesita para que crezca grande y fuerte. Ella le ha preparado unos bolsos pequeños que tienen alimentos supernutritivos. Súper Cáscara debe consumir 18 alimentos por comida, y Chica Coletas no estará presente para dos comidas. ¿Ha preparado Chica Coletas suficientes bolsos de comida?

Estos son los bolsos con la cantidad de alimentos que contienen:



¿Preparó Chica Coletas suficiente comida para Súper Cáscara?

Escribe tu razonamiento:

Si No

Escribe tu razonamiento:

Centro 2 - Misiones secretas

Introducción al centro de aprendizaje

Descripción del centro de aprendizaje

En este centro de aprendizaje debes seleccionar números de una tabla utilizando los términos entre **entre ___y ___y del ___al ___**.

Materiales necesarios para cada grupo:

- 2 dados de colores diferentes (un dado verde para representar las unidades y un dado rojo para representar las decenas). También se puede utilizar una serie de pequeños cartones verdes numerados del 1 al 6 para representar las unidades y una serie de cartones rojos numerados de 1 a 6 para representar las decenas.
- Fichas transparentes o pequeños cuadrados de papel mantequilla.
- Tabla de números del 1 al 70.
- Tarjetas de misión.
- Papel.
- Marcadores.



<p>Material manipulativo:</p>		
<p>Cantidad necesaria por grupo:</p>	<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">1</p>

Puedo ir más lejos

Forme parejas de estudiantes. El primer estudiante utiliza las fichas para marcar una serie de números en la tabla (una secuencia continua). El otro estudiante debe describir la secuencia de números con las frases «entre y «y «de a ___».

Ejemplo: El primer estudiante marca los números 6, 7, 8, y 9. Entonces el segundo estudiante escribe: se han elegido todos los números entre 5 y 10, o, lo que es igual, los números del 6 al 9.

Centro 2 - Misiones secretas - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Sentido y escritura de los números - números naturales

Los números naturales son los números que usamos para contar o enumerar objetos en la vida cotidiana.

Un dígito

Un dígito es un símbolo utilizado para escribir números.

8		3		
			0	

El número 5 se escribe utilizando dígito(s).

El número 24 se escribe utilizando dígito(s).

El número 147 se escribe utilizando dígito(s).



Un número

Un número representa una cantidad, un tamaño o una posición de orden. Representa los siguientes números utilizando diferentes representaciones.

5

37

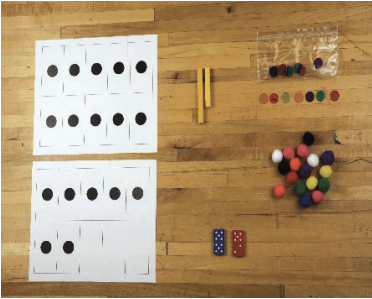
58

64

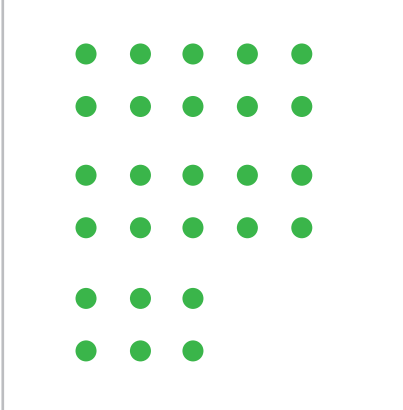
69

Centro 2 - Misiones secretas - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

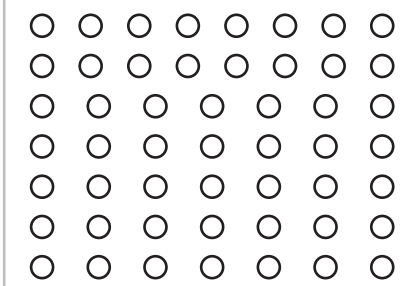
Representa los números naturales de diferentes maneras



17



26





El dígito se encuentra en la posición de las unidades. El dígito se encuentra en la posición de las decenas.

Represento el número que aparece en la parte inferior del rectángulo.

Yo cuento la colección.

Representa los siguientes números usando los botones.

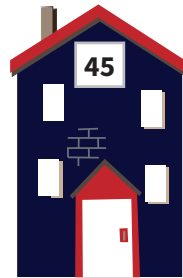
	DECENA	UNIDAD
		
13		
46		
35		

Centro 2 - Misiones secretas - Ejercitación

A) Ejercicios contextualizados

En la calle de Súper Capas, todas las casas están numeradas en orden ascendente: de menor a mayor. **45**

El Capitán Bigotes vive en el número **45** de la calle 73 de las Súper Capas. Chica Coletas vive en la misma calle pero en el número **73**.

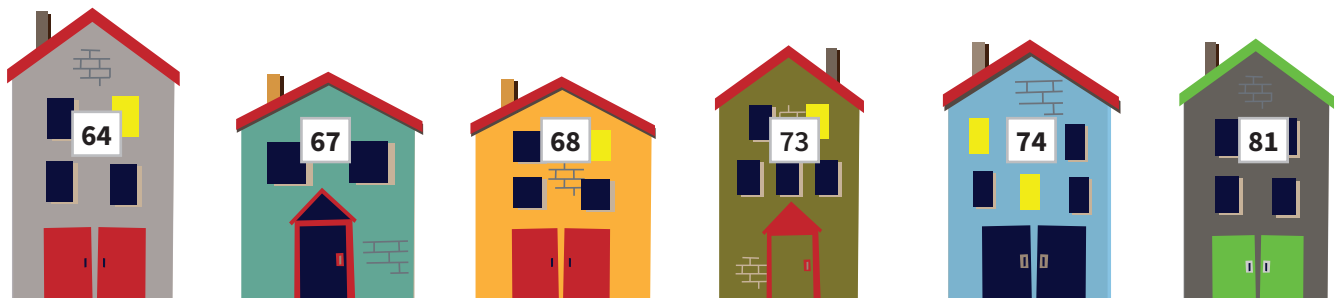
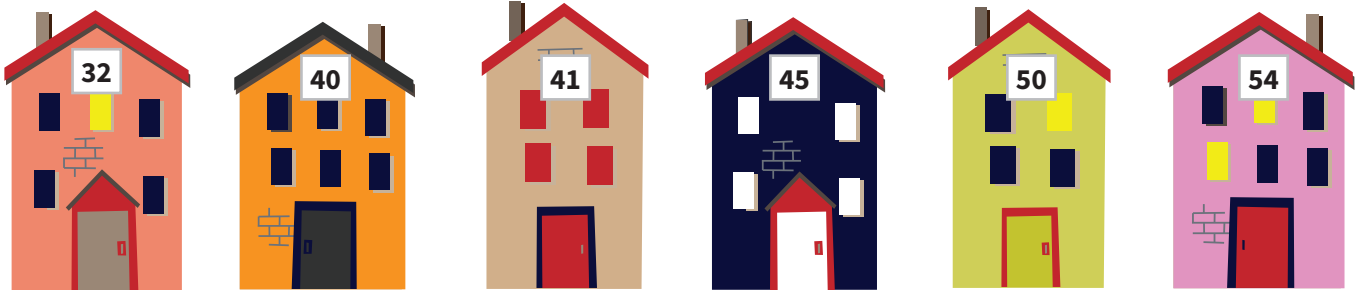


Capitán Bigotes



Chica Coletas

1) Colorea los números de las casas que se encuentran entre la casa de Capitán Bigotes, que tiene el número **45**, y la de Chica Coletas, que tiene el número **73**.



Centro 2 - Misiones secretas - Ejercitación

B) Ejercicios abiertos

2) ¡En posición!

- Escoge 5 números entre 40 y 55.
- ¿Qué dígito está en la posición de las decenas?
- ¿Qué dígito está en la posición de las unidades?

Si sumas 3 decenas al número inicial, ¿qué número obtienes?

3) ¿Quiénes somos? Conecta la descomposición presentada con el número que esta representa.

- | | |
|--------------------------|------|
| 4 unidades y 6 decenas ● | ● 57 |
| 7 decenas y 5 unidades ● | ● 3 |
| 4 decenas y 5 unidades ● | ● 46 |
| 7 unidades y 5 decenas ● | ● 75 |
| 3 unidades ● | ● 30 |
| 6 unidades y 4 decenas ● | ● 45 |
| 3 decenas ● | ● 64 |

4) Pide a un compañero o compañera que descubra un número misterioso, describiendo su descomposición en unidades y decenas:

Ejemplo: Tengo un 3 en la posición de las unidades y un 4 en la posición de las decenas. ¿Quién soy? **43**

Centro 2 - Misiones secretas - Ejercitación

C) Ejercicios numéricos

5) Colorea en **azul** los números que hay entre 34 y 40.

32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

6) De los siguientes números, colorea en **rojo** aquellos que sean menores que 56.

30	67	53	64	42	66	56	34	51	16
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

7) De los siguientes números, colorea en **verde** los números del 45 al 53.

44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

8) a) De los siguientes números, colorea en **amarillo** aquellos que sean mayores a 62.

76 72 78 62 69 61

54 60 89 59

b) De todos estos números, ¿cuántos hay entre 52 y 62?

c) De entre estos números, marca con una X los números impares y enciérralos en un círculo.

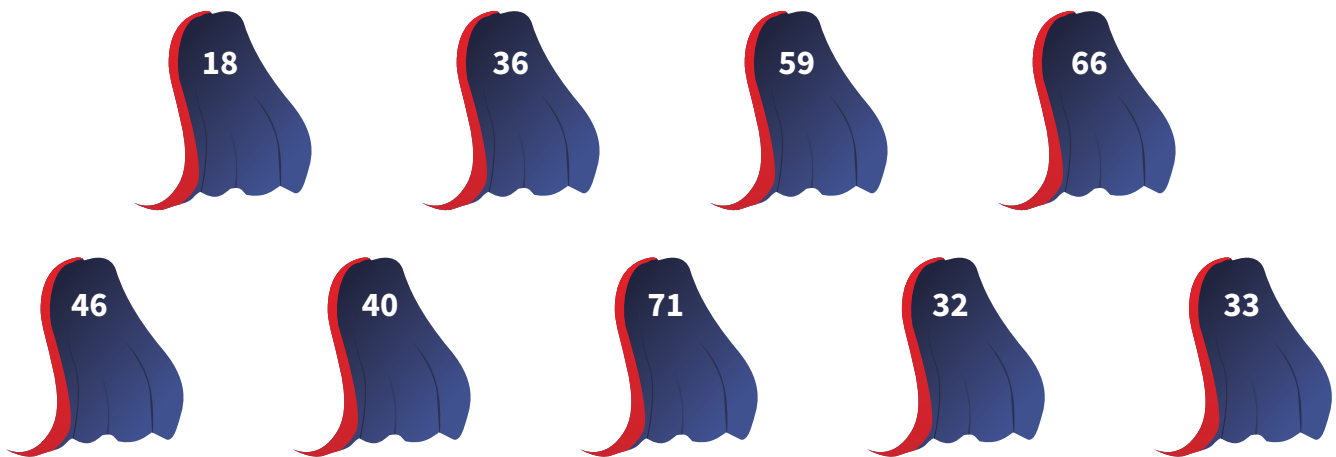
Centro 2 - Misiones secretas - Situación de aplicación

Nombre: _____

Taller de costura

Súper Memé es la costurera oficial de los superhéroes. Ella crea capas para sus misiones. Cada capa está hecha a la medida para cada superhéroe. Para no confundir las capas, Súper Memé las ha numerado.

Pero Súper Memé tiene problemas de memoria. A veces olvida las cosas. ¿Recibirán todos los súperhéroes sus capas a tiempo?



Pedidos de capas:

SUPERHÉROE	QUIERE UNA CAPA CON UN NÚMERO
Capitán Bigotes	Entre 56 y 60.
Súper Peluca	Del 34 al 40.
Chica Coletas	Menor que 30.
Jefe de los Superhéroes	Mayor que 66.
Súper Capul	Entre 29 y 33.
Súper Cáscara	Del 61 al 66.
Súper Nono	Entre 14 y 17.



Debes utilizar las pistas dejadas por Súper Memé para saber si todos los superhéroes recibirán una capa.

¿Recibirán todos los Superhéroes sus capas? Si No

Justifica tu respuesta:

Centro 3 - Los tiempos de una misión

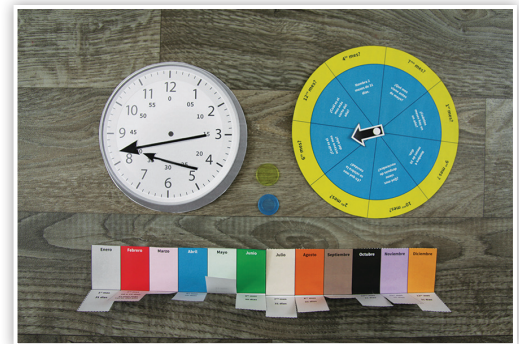
Introducción al centro de aprendizaje

Descripción del centro de aprendizaje

En este centro vas a conocer los meses del año, su orden y sus particularidades. También vas a conocer los días de la semana, las partes del día y las horas.

Materiales necesarios para cada grupo:

- Ruleta de meses (ganchos metálicos para fijar las flechas a la ruleta).
- Tira de respuestas.
- 1 ficha azul y 1 ficha amarilla.
- Ruleta de horas (junto con ganchos metálicos para fijar las flechas a la ruleta).



<p>Material manipulativo:</p>			
<p>Cantidad necesaria por grupo:</p>	<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">1</p>

Puedo ir más lejos

Los estudiantes deben construir un calendario de tres meses consecutivos.

Centro 3 - Los tiempos de una misión - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Ciclo anual

1 año

Hay meses en un año.

ORDEN	MES	NÚMERO DE DÍAS
1°	enero	31
2°	febrero	28 o 29
3°	marzo	31
4°	abril	30
5°	mayo	31
6°	junio	30
7°	julio	31
8°	agosto	31
9°	septiembre	30
10°	octubre	31
11°	noviembre	30
12°	diciembre	31

1 año = semanas

1 año = O días

Centro 3 - Los tiempos de una misión - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Ciclo diario (1 día)

Mañana

Ejemplo: yo desayuno a las 7:00.

Tarde

Ejemplo: hago deporte a las 4:00.

Noche

Ejemplo: leo un libro a las 7:00.

Marca en el reloj la hora indicada:



3:00



1:00

Ciclo semanal (1 semana)

Hay días en una semana.

Domingo

Lunes

Martes

Miércoles

Jueves

Viernes

Sábado

1 día = horas

1 semana = días

1 año = meses

Centro 3 - Los tiempos de una misión - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Ejercicios contextualizados



Súper Nono festeja su cumpleaños un mes antes que Súper Cáscara.



Súper Tía festeja su cumpleaños el mismo día que Chica Coletas.



Súper Peluca cumplirá 37 años durante el mes más corto del año



Súper Cáscara nació en abril.

enero febrero marzo abril mayo junio julio agosto septiembre octubre noviembre diciembre



En el último mes del año, **Súper Memé** tendrá 100 años



Súper Capul cumplirá 7 años el 7º mes del año.



Capitán Bigotes festeja su cumpleaños 2 meses después que Súper Cáscara.



Chica Coletas festeja su cumpleaños el 9º mes del año.

Centro 3 - Los tiempos de una misión - Ejercitación

B) Ejercicios abiertos

2) Recorta las cartas de los meses del año en la siguiente página. Clasifica los meses del año en los dos cuadros que se muestran a continuación.

Ejemplo: clasifico los meses del año según el número de días, los meses que terminan en bre, clasifico los meses según aquellos que tienen menos de 31 días y los que tienen 31 días, etc.

The image shows two large, empty, rounded rectangular boxes side-by-side, intended for the student to write their classification criteria. Each box has a small rectangular tab at the top center, suggesting they are meant to be attached to a clipboard or folder.

Centro 3 - Los tiempos de una misión - Ejercitación



Enero	Febrero	Marzo
Abril	Mayo	Junio
Julio	Agosto	Septiembre
Octubre	Noviembre	Diciembre





Centro 3 - Los tiempos de una misión - Ejercitación

C) Ejercicios numéricos

3) Siempre a tiempo

Marca con una X el reloj que marque las 5:00.



4) Escribe la hora indicada en cada uno de los relojes que aparecen a continuación:



5) Súper Tía sale a las 6:00 para ir a la casa de Súper Memé, y tarda 3 horas en llegar. ¿A qué hora llegará a la casa de Súper Memé?

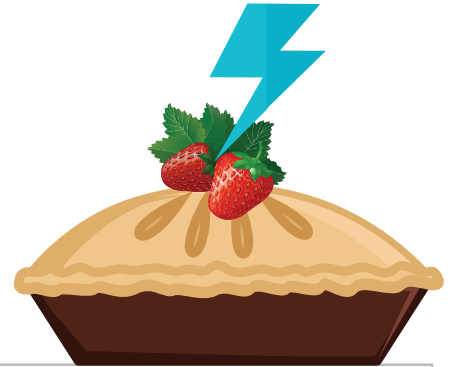
Centro 3 - Los tiempos de una misión - Situación de aplicación

Las tortas de Súper Tía

- Recuerda que en un día hay 24 horas.
- Súper Tía debe hornear 12 tortas de fresas biónicas.
- Ella se demora 2 horas en hornear una torta.

¿Tendrá Súper Tía tiempo para preparar todas las tortas en un solo día?

Escribe tu razonamiento:



¿Tendrá ella tiempo suficiente en un solo día para hornear las 12 tortas? Si No

Justifica tu respuesta:

Centro 4 - Los superhéroes se rompen la cabeza

Introducción al centro de aprendizaje

Descripción del centro de aprendizaje

En este centro de aprendizaje recortarás las piezas de un rompecabezas para representar los resultados de una resta, removiendo las piezas progresivamente.

Materiales necesarios para cada grupo:

- Tres rompecabezas de superhéroes (8, 12 y 18 piezas).
- Papel y marcadores.
- Dos dados (o dos series de pequeñas tarjetas con los números del 1 al 6 que se introducirán en una bolsa para ser elegidas al azar).



Material manipulativo:	Three puzzle sheets are shown, each featuring a different superhero character. The sheets are laid out on a wooden surface.
Cantidad necesaria por grupo:	1

Puedo ir más lejos

Los estudiantes inventarán situaciones en las cuales utilizarán la resta. Utilizarán los números obtenidos al lanzar los dados. Ejemplo de posible situación:

- El estudiante lanza los dados y obtiene un 3 y un 1.
- Pida al estudiante que invente una situación en la cual tendrá que efectuar una resta usando el número 3 y el número 1. Por ejemplo: Sofía tiene 4 chupos. Ella entrega uno a su amiga Carolina. ¿Con cuántos chupos queda Sofía?

Centro 4 - Los superhéroes se rompen la cabeza - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Transformación

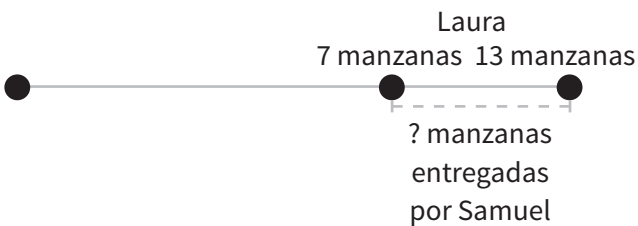
Comprensión del estado inicial

Sumar

Laura tiene 7 manzanas. Samuel le entrega cierto número de manzanas más.

Ahora, Laura tiene 13 manzanas.

¿Cuántas manzanas le entregó Samuel a Laura?



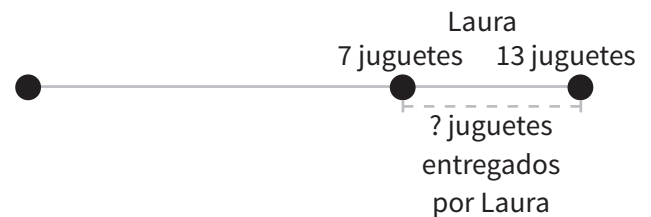
Ecuación : $7 + \square = 13 \rightarrow$ transformación

Restar

Laura tiene 13 juguetes.

Ella le entrega cierto número de objetos a Samuel. Ahora, Laura tiene 7 juguetes.

¿Cuántos juguetes le entregó Laura a Samuel?

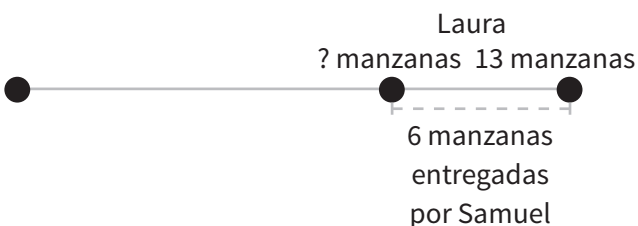


Ecuación : $13 - \square = 7 \rightarrow$ transformación

Sumar

Laura tiene cierto número de manzanas. Samuel le entrega 6 más. Ahora, Laura tiene 13 manzanas.

¿Cuántas manzanas tenía Laura?



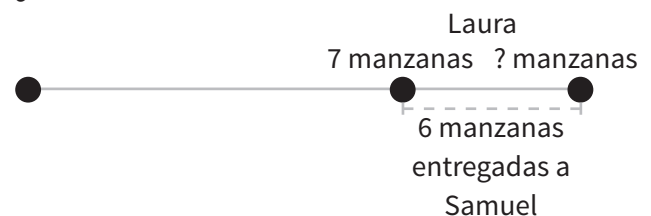
Ecuación : $6 + \square = 13$
 \hookrightarrow Estado inicial

Restar

Laura tiene una cantidad específica de manzanas. Ella le entrega 6 a Samuel.

Ahora, Laura tiene 7 manzanas.

¿Cuántas manzanas tenía Laura?



Ecuación : $13 - \square = 7$
 \hookrightarrow Estado inicial

Centro 4 - Los superhéroes se rompen la cabeza - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

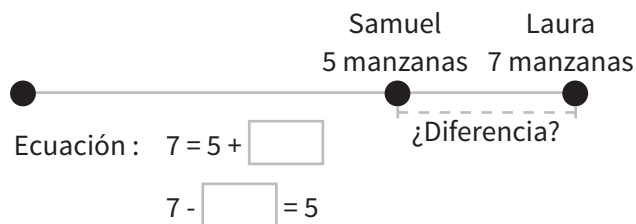
Transformación

Estudio de la comparación.

Comparación "más que"

Laura tiene 7 manzanas. Samuel tiene 5.

¿Cuántas manzanas más que Samuel tiene Laura?



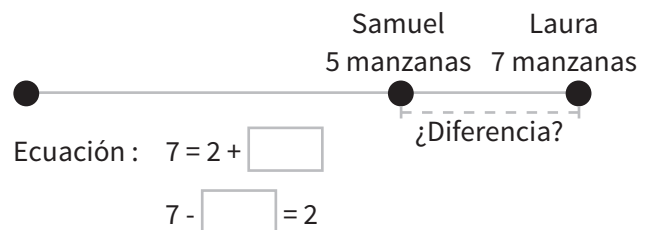
Comparación "menos que"



Laura tiene 7 manzanas.

Samuel tiene 5.

¿Cuántas manzanas menos que Laura tiene Samuel?



Representación personal

Inventa situaciones nuevas para representar correctamente la resta.

Centro 4 - Los superhéroes se rompen la cabeza - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Resta (Sustracción)

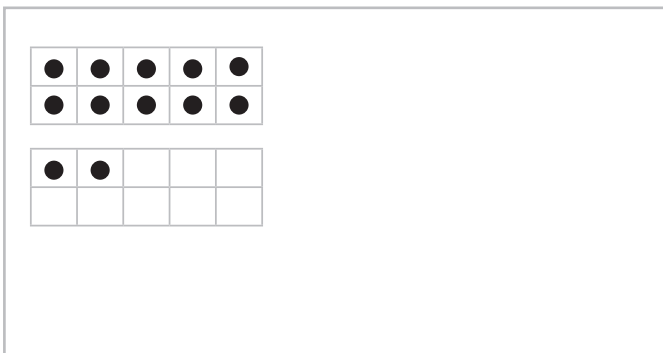
La **resta** consiste en quitar de un número la cantidad representada por el segundo número.

Ejemplo: $20 - 12 = 8$
menos
Diferencia

Ejemplo: Si tenemos una colección de 20 canicas y retiramos 12 canicas, nos quedan 8 canicas. $20 - 12 = 8$

Permita que los estudiantes utilicen otras estrategias propias para efectuar una resta. $20 - 12 = 8$

1)



2) Podríamos usar una parte de la tabla de los números del 1 al 100.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11									

3)

	20 - 12:
	20 - 10 =
	10 - 2 =
	20 - 12 =

Centro 4 - Los superhéroes se rompen la cabeza - Ejercitación

A) Ejercicios contextualizados : La cartuchera de los superhéroes

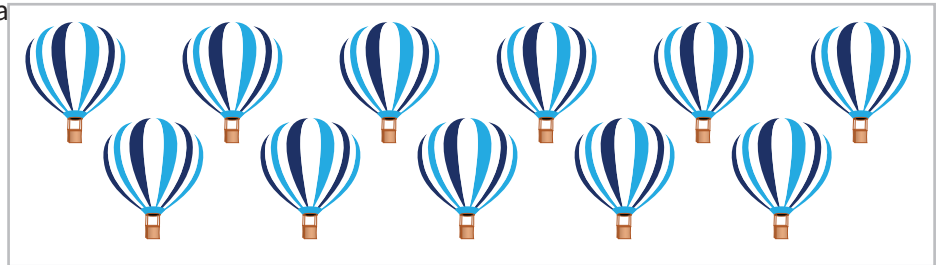
- 1) Súper Peluca es muy supersticioso y su número de la suerte es el 7. Él trabaja 7 días, come 7 galletas de desayuno, introduce 7 fresas en su cereal, bebe 7 vasos de leche y llama 7 veces a Chica Coletas antes de acostarse a dormir, etc. En la vida de Súper Peluca todo tiene que estar asociado al 7.

Antes de salir a hacer misiones, Súper Peluca debe verificar sus materiales. Como podrás imaginar, todo tiene que ser 7.

Retira los materiales que sobran realizando una resta, y escribe la operación matemática.

- a) Paracaídas de Supervivencia

$$\square - \square = 7$$



- b) Aerosoles de la risa

$$\square - \square = 7$$



- c) Galletas de energía

$$\square - \square = 7$$

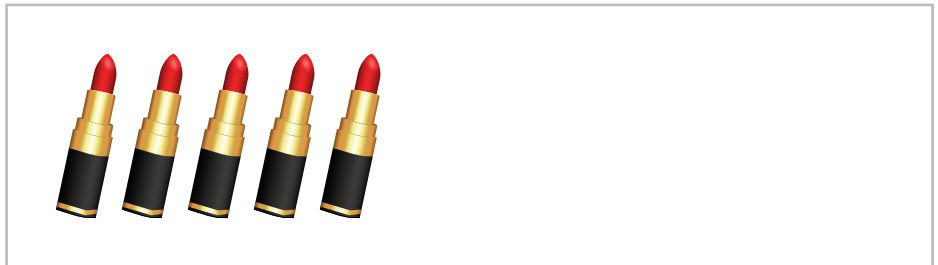


Centro 4 - Los superhéroes se rompen la cabeza - Ejercitación

2) Chica Coletas debe empacar su cartuchera de misiones.
Dibuja los artículos que faltan y completa la frase matemática.

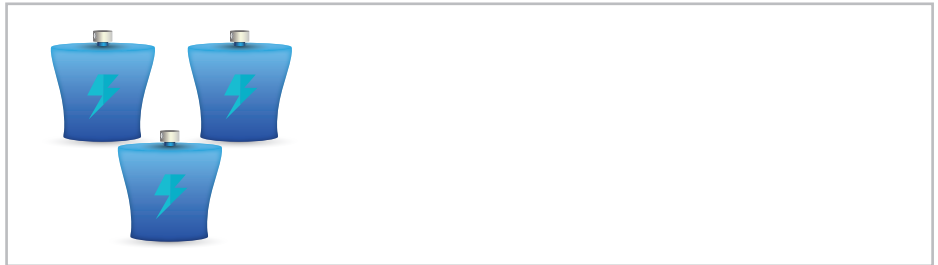
a) Pintalabios paralizante

$$5 + \square = 12$$



b) Frascos de invisibilidad

$$\square + 3 = 9$$



c) Gafas de Rayos X

$$6 + \square = 10$$



3) Ahora tú eres un superhéroe. ¿Qué objeto te gustaría tener para llevar a cabo tus misiones?

4) Determina cuántos objetos necesitarás. Dibuja algunos objetos y pide a un compañero o compañera que añada o quite objetos según sea necesario. Escribe la operación matemática que corresponde a tu dibujo.

Centro 4 - Los superhéroes se rompen la cabeza - Ejercitación

B) Ejercicios abiertos

5) Enigma para un superhéroe

- a) Cuenta los **pies** de tus compañeros y compañeras de clase
- b) Luego cuenta las **sillas** que hay en tu clase
- c) ¿Cuál es la **diferencia** entre la cantidad de niñas y de niños en tu clase?

- d) A esa cantidad **suma 7**, el número de la suerte de Súper Peluca.

- e) ¿Qué número obtendrás? ¡Has resuelto el enigma! **¡Que bien!**

- 6) Inventa otro enigma de superhéroes y pide a un compañero o compañera que lo resuelva.



C) Ejercicios numéricos

- 7) Capitán Bigotes debe lanzar dos dados y así formar 4 restas diferentes cuyo resultado sea 2. ¿Puedes ayudarlo?

a) - = 2

b) - = 2

c) - = 2

d) - = 2

- 8) Los supervillanos estuvieron aquí y se llevaron algunos de los números de los siguientes cálculos. Chica Coletas tiene que recuperar esos números. Ella te necesita. ¡A trabajar!

a) $7 + \square = 10$

b) $1 + \square = 6$

c) $\square + 5 = 7$

d) $9 - \square = 6$

e) $\square + 6 = 11$

f) $\square + 2 = 4$



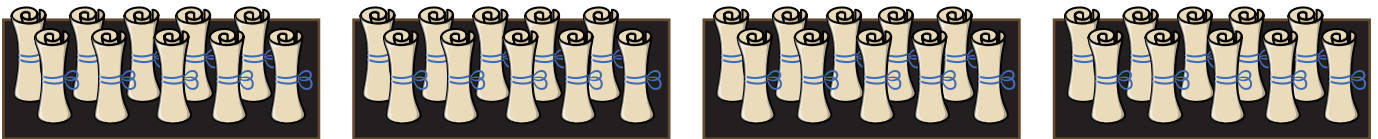
Centro 4 - Los superhéroes se rompen la cabeza - Situación de aplicación

Nombre: _____

Entrega de certificados

Todos los años, el jefe de los superhéroes organiza una ceremonia en la que entrega certificados de logro al equipo de superhéroes.

Este año, él preparó los certificados y los organizó cuidadosamente en unas cajas. El jefe de los superhéroes ha utilizado 4 cajas. Cada caja tiene 10 certificados.



Estos son los superhéroes que ganaron certificados (y la cantidad de certificados que ganaron).

SUPERHÉROE	CERTIFICADO DE VALOR	CERTIFICADO DE VELOCIDAD	CERTIFICADO DE EFICACIA	CERTIFICADO DE HABILIDADES
 Capitán Bigotes	Si	Si	Si	Si
 Chica Coletas	Si	Si	Si	Si
 Súper Peluca	Si	Si	Si	Si
 Súper Cáscara				Si
 Súper Memé			Si	Si
 Super Papy	Si			
 Súper Nono	Si	Si	Si	
 Súper Tía	Si			Si
 Súper Capul	Si	Si	Si	

¿Cuántos certificados entregará en esta ceremonia?

Escribe tu razonamiento

¿Tiene suficientes certificados para esta ceremonia? Si No

En caso de que así sea, ¿cuántos sobran?

En caso de que no sean suficientes, ¿cuántos le faltan?

Justifica tu respuesta:

Centro 5 - Los sobres misteriosos

Introducción al centro de aprendizaje

Descripción del centro de aprendizaje

En este centro de aprendizaje tendrás que clasificar diferentes colecciones de objetos.

Material requerido para cada grupo:

- Tres sobres numerados 1, 2, 3.
- Cuatro colecciones de tres etiquetas blancas numeradas 1, 2, 3.
- Cartas de animales.
- Papel y marcadores.



Cantidad necesaria por grupo:

- Tres sobres numerados 1, 2, 3.
- Cuatro colecciones de tres etiquetas blancas numeradas 1, 2, 3.
- Cartas con las letras del alfabeto en mayúscula (26 letras).

<p>Material manipulativo:</p>		
<p>Cantidad necesaria por grupo:</p>	<p>1</p>	<p>2</p>

Puedo ir más lejos

- Pida a los estudiantes que clasifiquen los nombres de sus compañeros de clase de dos formas distintas.
- Pida los estudiantes que escojan unos objetos en la clase y los clasifiquen de tres maneras distintas, y que justifiquen la clasificación.

Centro 5 - Los sobres misteriosos - Ejercitación

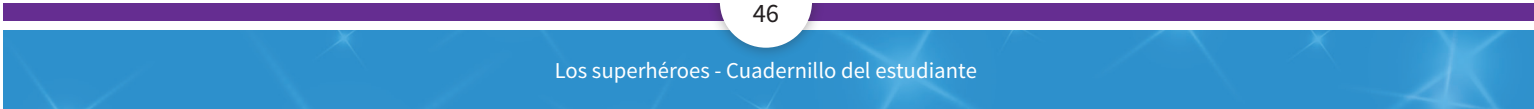
A) Ejercicios contextualizados

- 1) El Sr. Arturo quiere viajar a Girardot y Barranquilla y tiene las siguientes posibilidades: carro, chalupa (pequeño barco de 12 pasajeros), bicicleta, avión, camión, tren, helicóptero, bus, canoa o a pie.
- a) Ayúdale a Arturo a clasificar las posibilidades, teniendo en cuenta la manera de desplazarse (por vía terrestre, fluvial y aérea).

POR TIERRA	POR AGUA	POR AIRE

- b) Ayúdale a clasificar las posibilidades teniendo en cuenta la cantidad de personas que van a viajar con él (muchas personas, pocas personas).

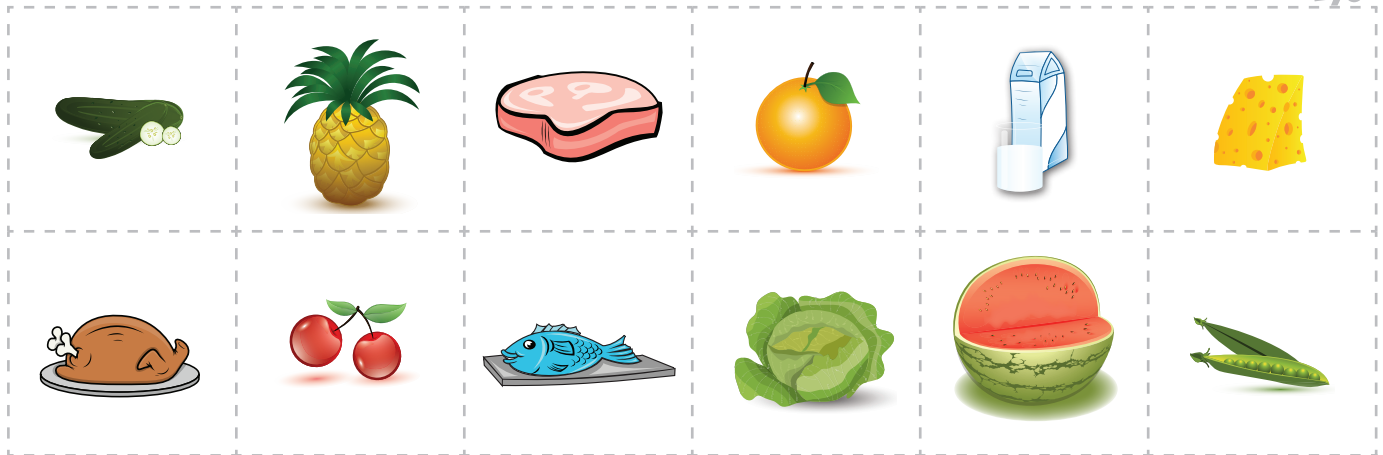
MUCHAS PERSONAS	POCAS PERSONAS



Centro 5 - Los sobres misteriosos - Ejercitación

2) Estas pequeñas cartas tienen diferentes alimentos

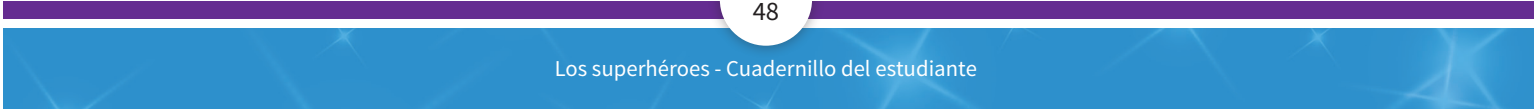
Recorta las imágenes y reúne los alimentos en tres colecciones, de acuerdo con los siguientes grupos alimenticios:



**CONJUNTO 1:
FRUTAS Y LEGUMBRES**

**CONJUNTO 2:
PRODUCTOS LÁCTEOS**

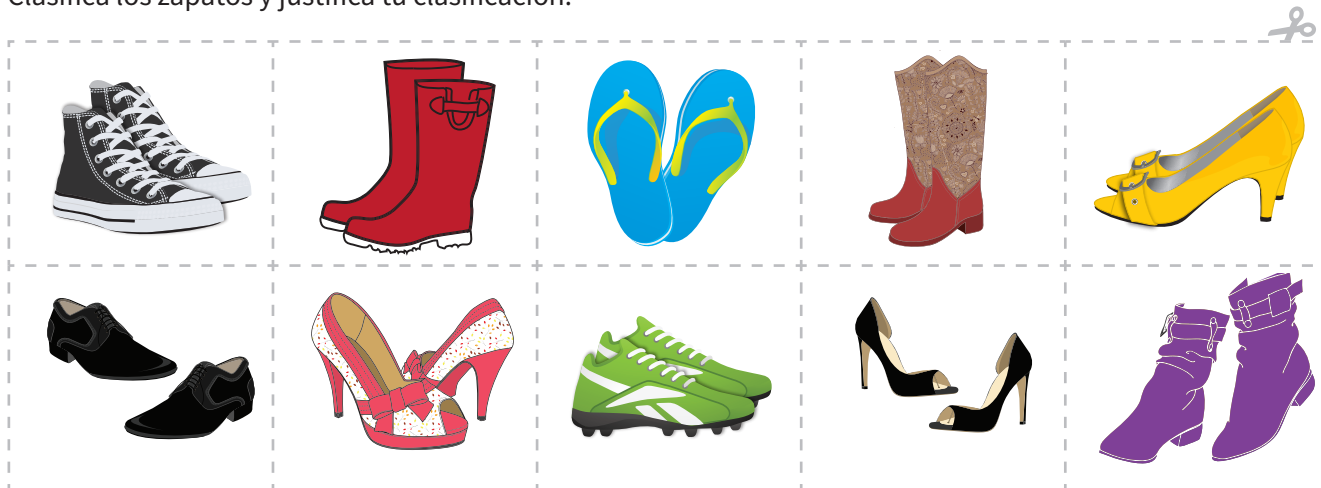
**CONJUNTO 3:
CARNES**



Centro 5 - Los sobres misteriosos - Ejercitación

B) Ejercicios abiertos

3) Clasifica los zapatos y justifica tu clasificación.



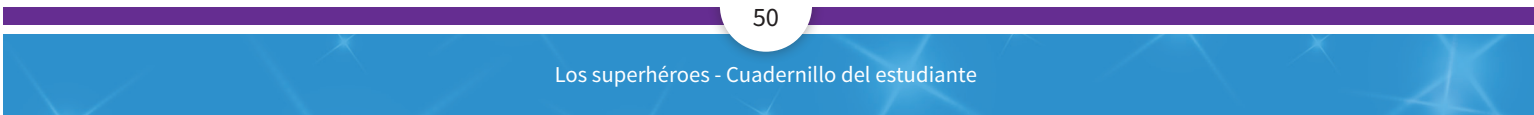
CONJUNTO 1:

CONJUNTO 2:

CONJUNTO 3:

Haz otra clasificación y muéstrala a un compañero o compañera para que “adivine” las características que escogiste para tu clasificación.

4) Clasifica los siguientes juegos y justifica tu clasificación: escondidas, golosa, columpio, juego de pelota, cuerda de saltar.



Centro 5 - Los sobres misteriosos - Ejercitación

C) Ejercicios numéricos

5) Clasifica los siguientes números en distintos grupos.

50 55 32 19 80 66 81 24 49 76

NÚMEROS PARES

NÚMEROS IMPARES

NÚMEROS MAYORES A 50

NÚMEROS MENORES QUE 5

Centro 5 - Los sobres misteriosos - Situación de aplicación

Nombre: _____

Algunos superhéroes le pidieron a Súper Memé que les ayude a clasificar las distintas misiones de entrenamiento.

Estas son las misiones de entrenamiento propuestas a nuestros superhéroes:



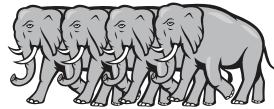
Escalar un volcán en tacones.

13 puntos de energía



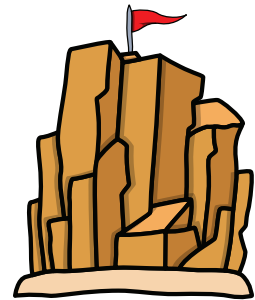
Pelear descalzo contra un dragón

11 puntos de energía



Levantar una manada de elefantes con el dedo meñique.

10 puntos de energía



Lanzarse de clavado de un precipicio con los ojos vendados.

9 puntos de energía



Cargar babosas venenosas.

8 puntos de energía



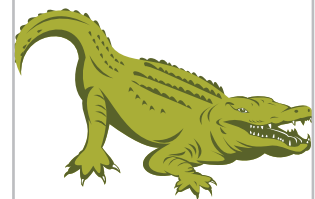
Bañarse con tiburones hambrientos sin gorro de baño

14 puntos de energía



Correr en vestido de baño perseguido por tigres.

15 puntos de energía



Atravesar un río infestado de cocodrilos.

10 puntos de energía

- Súper Nono adora las misiones donde hay otros animales, pero prefiere los animales sin patas.
- Súper Cáscara adora las misiones que se hacen en el aire. Él prefiere las misiones que se hacen en el agua.
- Súper Capul solo quiere acumular puntos de energía. Él solo quiere misiones que le den al menos diez puntos de energía.

Ayuda a Súper Memé a clasificar las misiones según las necesidades de cada quien. Escribe los títulos de las misiones que convienen a cada superhéroe.

SÚPER NONO	SÚPER CÁSCARA	SÚPER CAPUL

Centro 1 - Las súper tablas - Material manipulativo



Súper Tablas 1

INICIO	6	4	8	3	2
	9	1	7	0	4
	10	7	9	5	1
	3	11	7	12	9
	5	9	5	10	8

Centro 1 - Las súper tablas - Material manipulativo



Súper Tablas 2

INICIO	5	3	9	4	7
	9	5	11	2	6
	4	3	2	0	2
	9	7	3	9	5
	6	2	4	7	10

Centro 1 - Las súper tablas - Material manipulativo

Tabla de números del 0 al 100

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

Centro 1 - Las súper tablas - Material manipulativo

Cajas de 10

Centro 2 - Misiones secretas - Material manipulativo

Tabla de números del 1 al 70

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70

Centro 2 - Misiones secretas - Material manipulativo

Tarjetas de misión

Tarjeta de misión

entre

↓



Tarjeta de misión

entre

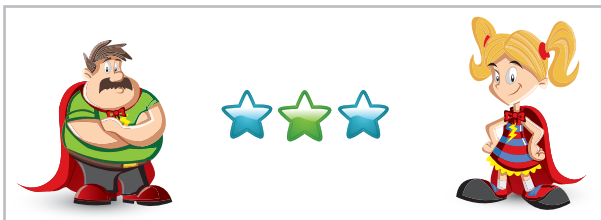
↓



Tarjeta de misión

de... a...

↓



Tarjeta de misión

de... a...

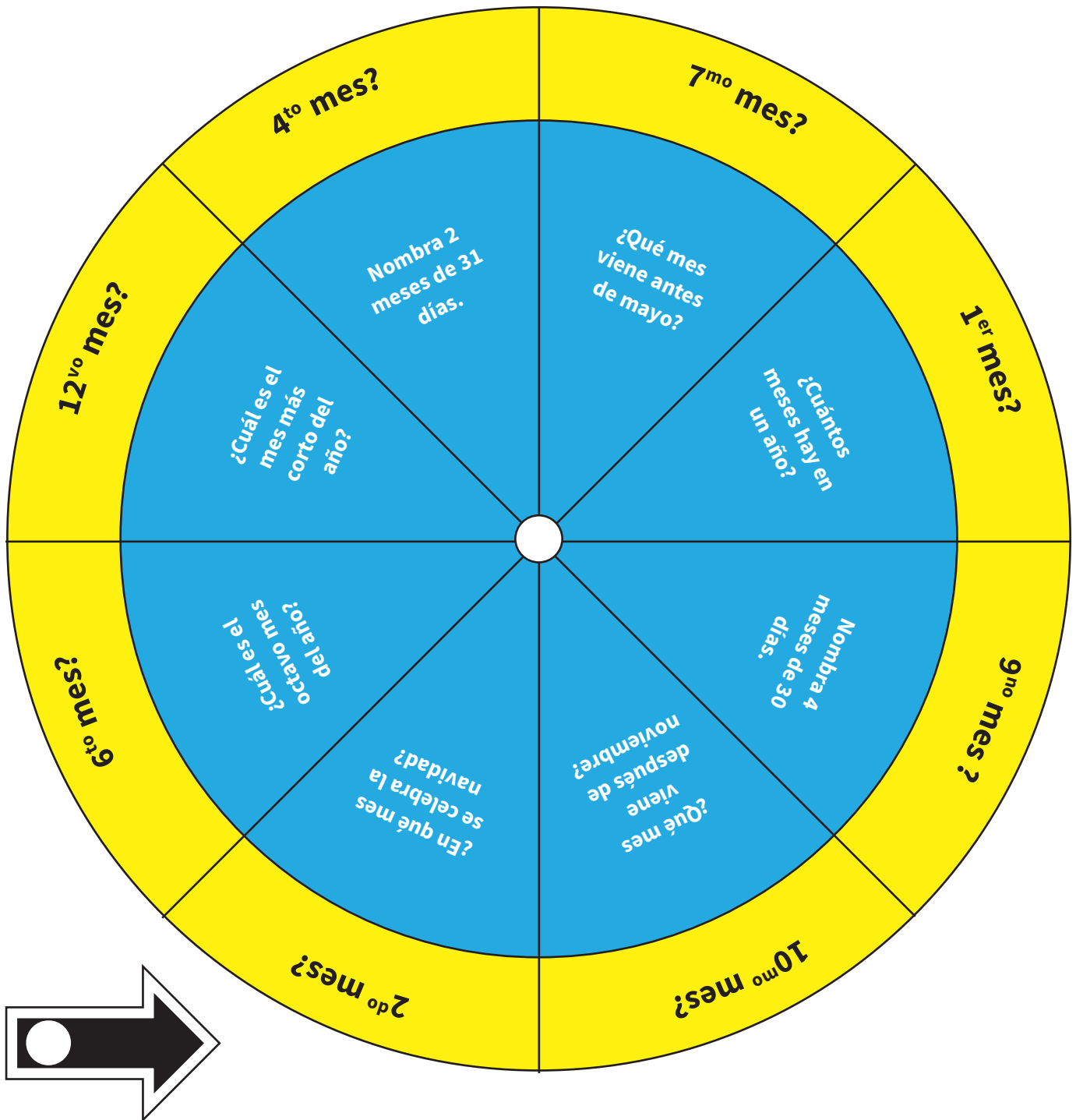
↓





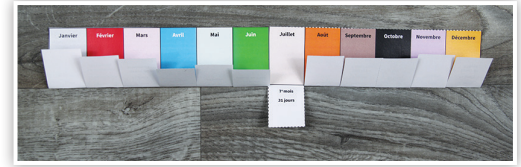
Centro 3 - Los tiempos de una misión - Material manipulativo

Ruleta de meses



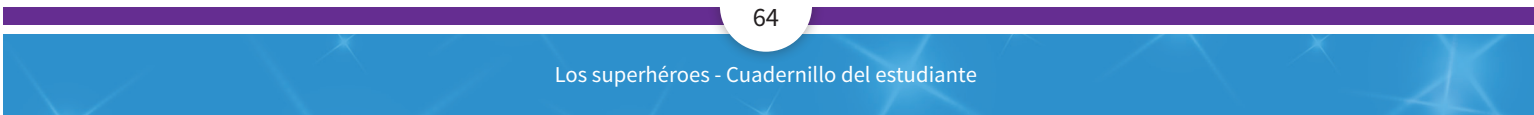


Centro 3 - Los tiempos de una misión - Material manipulativo



Tira de respuestas

Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
1 ^{er} mes 31 días	2 ^{do} mes 28 o 29 días El mes más corto del año	3 ^{er} mes 31 días	4 ^{to} mes 30 días	5 ^{to} mes 31 días	6 ^{to} mes 30 días
Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
7 ^{mo} mes 31 días	8 ^{vo} mes 31 días	9 ^{no} mes 30 días	10 ^{mo} mes 31 días	11 ^{vo} mes 30 días	12 ^{vo} mes 31 días



Centro 3 - Los tiempos de una misión - Material manipulativo

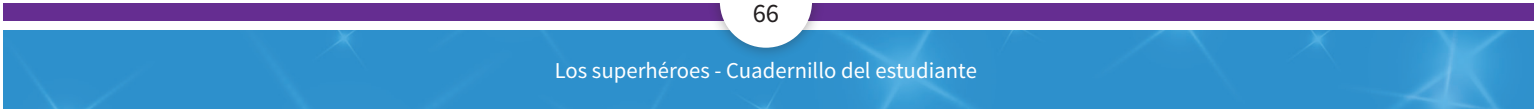
Ruleta de horas



Aguja de los minutos

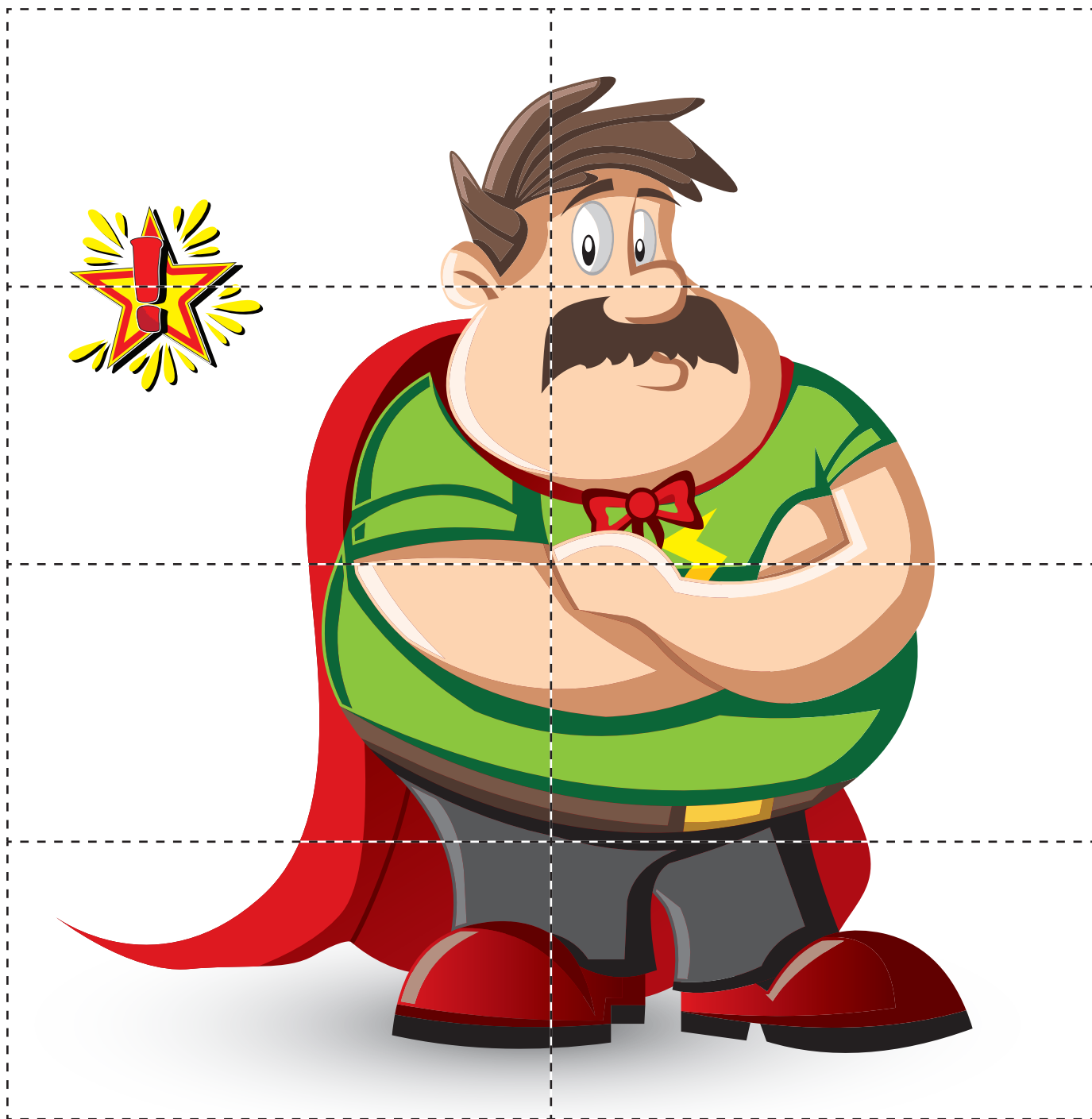


Aguja de las horas



Centro 4 - Los superhéroes se rompen la cabeza - Material manipulativo

Capitán Bigotes

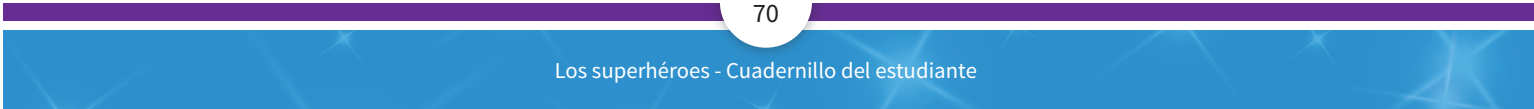




Centro 4 - Los superhéroes se rompen la cabeza - Material manipulativo

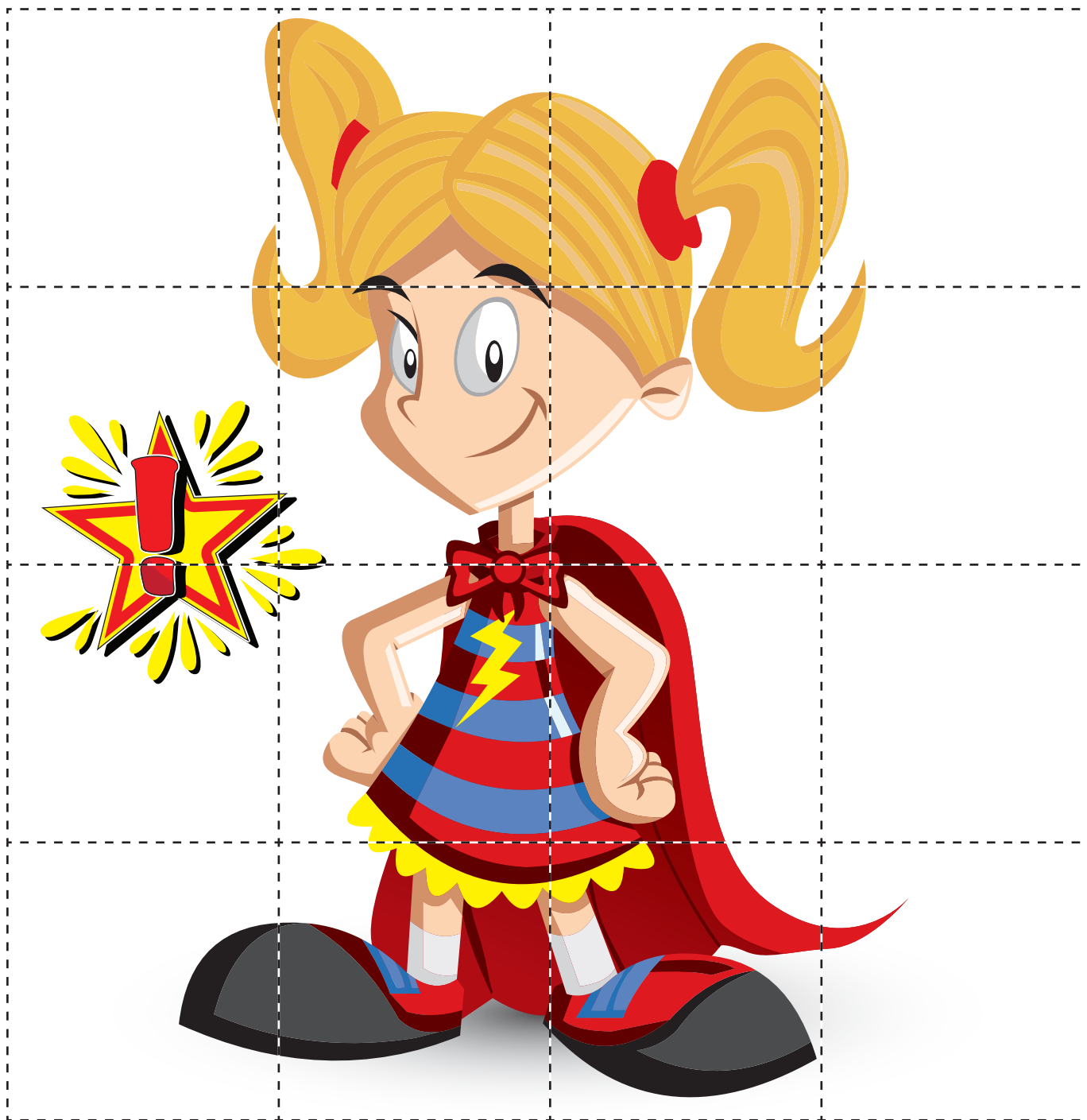
Súper Peluca





Centro 4 - Los superhéroes se rompen la cabeza - Material manipulativo

Chica Coletas





Centro 5 - Los sobres misteriosos - Material manipulativo

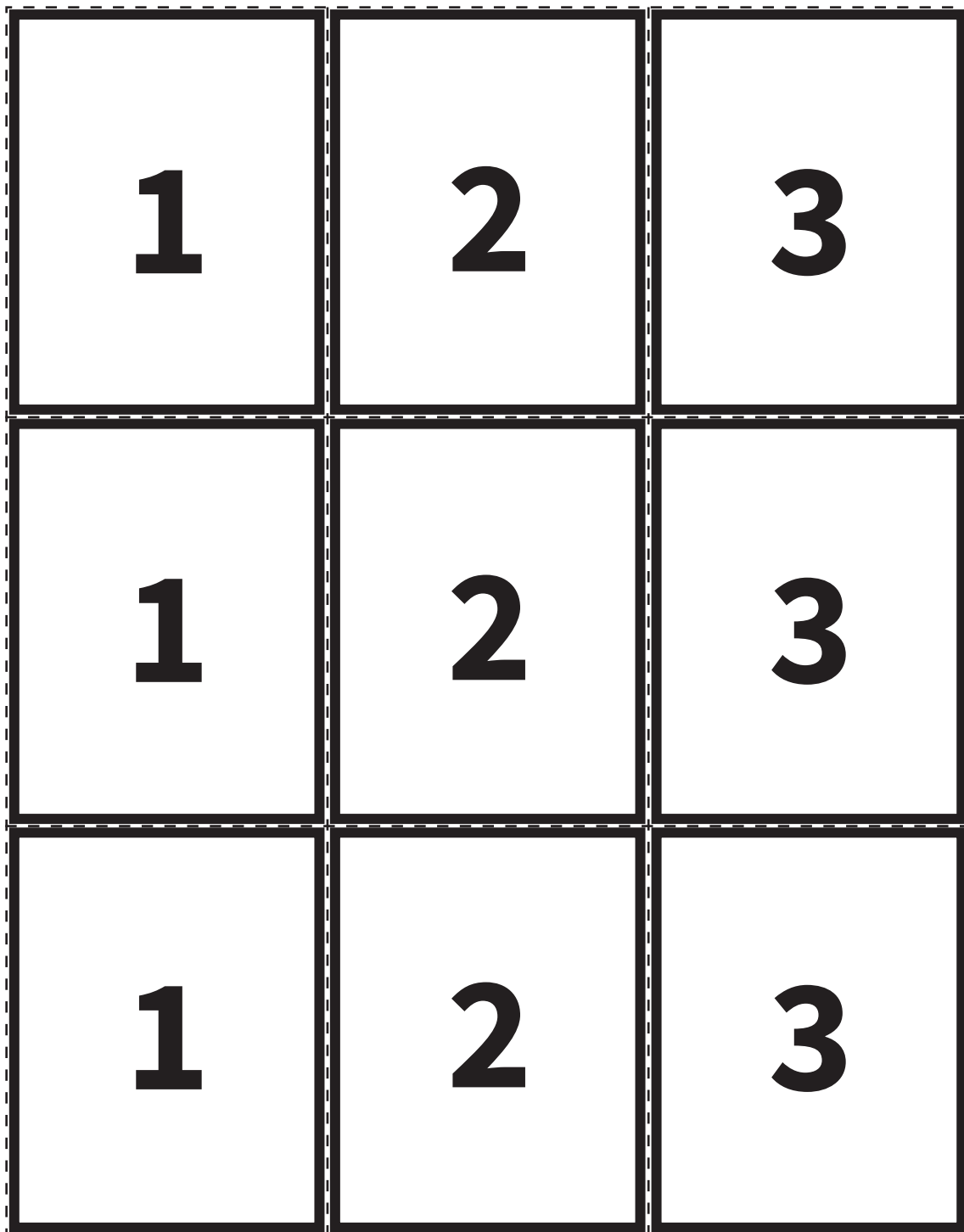
Cartas de animales





Centro 5 - Los sobres misteriosos - Material manipulativo

Tres etiquetas blancas numeradas 1, 2, 3





todos a aprender 2.0

PROGRAMA PARA LA EXCELENCIA DOCENTE Y ACADÉMICA

Los Peludo en la Cordillera **DE LOS ANDES**



MATEMÁTICAS

GRADO 1°

MÓDULO C

 **MINEDUCACIÓN**




Guía de enseñanza
para docentes de primaria

Situación problema - Los Peludo en el Monte Aconcagua

Patón Peludo y su hijo Mini Tortilla Peludo viven con su perro Maxipelo en el monte Aconcagua de la Cordillera de Los Andes. Todas las tardes, la familia hace una caminata agradable en los senderos nevados de su adorado monte. Hace unos días, después de salir, cayó una tormenta de nieve. La nevada fue tan fuerte que, a pesar de los conocimientos excepcionales que tiene Patón acerca del Monte Aconcagua, el sentido de ubicación extraordinario de Mini Tortilla y el olfato de Maxipelo, nuestros amigos no pudieron encontrar el camino correcto de vuelta a casa. Están perdidos. Después de haber sobrevolado la región en un helicóptero y de observar la región con una cámara infrarroja, los rescatistas encontraron a los tres caminantes. Sin embargo, no pueden aterrizar en la zona debido al mal tiempo.

Con la ayuda de un mapa del Monte Aconcagua y de la posición actual de nuestros amigos, tu misión consiste en encontrar una ruta que les ayude a nuestros valientes exploradores a salir de la tempestad. También tendrás que trazar ese trayecto en un mapa que será lanzado en un paracaídas desde el helicóptero de rescate para que la familia pueda seguir tus instrucciones. Tendrás que empezar el trayecto en el punto en el que se encuentra la familia y escoger una de las salidas propuestas.

Debes encontrar un camino que permita que Patón, Mini Tortilla y Maxipelo eviten todos los obstáculos y lleguen con seguridad a su casa.

- Las salidas propuestas están marcadas con 
- Determina la posición inicial de la familia Peludo y la posición de la salida que elijas (identificando fila y columna para cada una).
- Solo puedes hacer entre 14 y 25 desplazamientos de la salida al destino final.
- Debe haber una cantidad par de desplazamientos en tu propuesta de ruta.
- Debes trazar el trayecto en el mapa y, usando las flechas de izquierda (\leftarrow), derecha (\rightarrow), arriba (\uparrow) y abajo (\downarrow), debes completar las casillas de la hoja "El camino" en donde mostrarás los desplazamientos que la familia Peludo debe seguir (en orden).



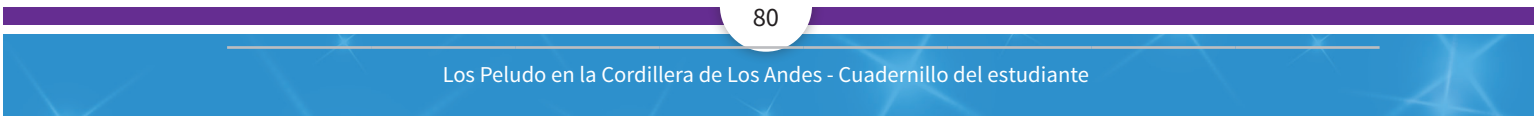
Además, como cada desplazamiento es extremadamente difícil y exige mucha energía, Mini Tortilla tendrá que comer 3 chocolates cada vez que efectúa un desplazamiento.

Indícale a Mini Tortilla cuántos chocolates necesitará en total. Para lograrlo, suma 3 chocolates por cada desplazamiento y escribe sobre cada flecha la cantidad de chocolates que Mini Tortilla lleva acumulados hasta ahí.


















Los Peludo esperan tu ayuda con paciencia...



10								
9								
8								
7								
6								
5								
4								
3								
2	● Salida							
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h



Nombre : _____

i

j

k

l

m

ñ

o

p

Número de desplazamientos :

Hoja de resultados

Registra los desplazamientos que la familia Peludo debe seguir para volver a casa. Sobre cada flecha, escribe la cantidad de chocolates que Mini Torilla ha ido acumulando.

El camino

1						
2						
3						
4						

Marca con un círculo la salida del mapa que escogiste y determina la posición de la salida identificando la fila y la columna.



Cantidad total de chocolates para Mini Tortilla : chocolates

Centro 1 - Caminata con los Peludo

Introducción al centro de aprendizaje

Descripción del centro de aprendizaje

En este centro de aprendizaje debes describir los desplazamientos de la familia Peludo con la ayuda de los siguiente términos: izquierda, derecha, arriba, abajo. Asimismo, debes dejar un trazo de estos desplazamientos en una cuadrícula (mapa).

Materiales necesarios para cada grupo:

- 4 cuadrículas con trayectos .
- Cuadrículas en blanco.
- Fichas.
- Lápiz y borrador.



<p>Material manipulativo:</p>		
<p>Cantidad necesaria por grupo:</p>	<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">1</p>

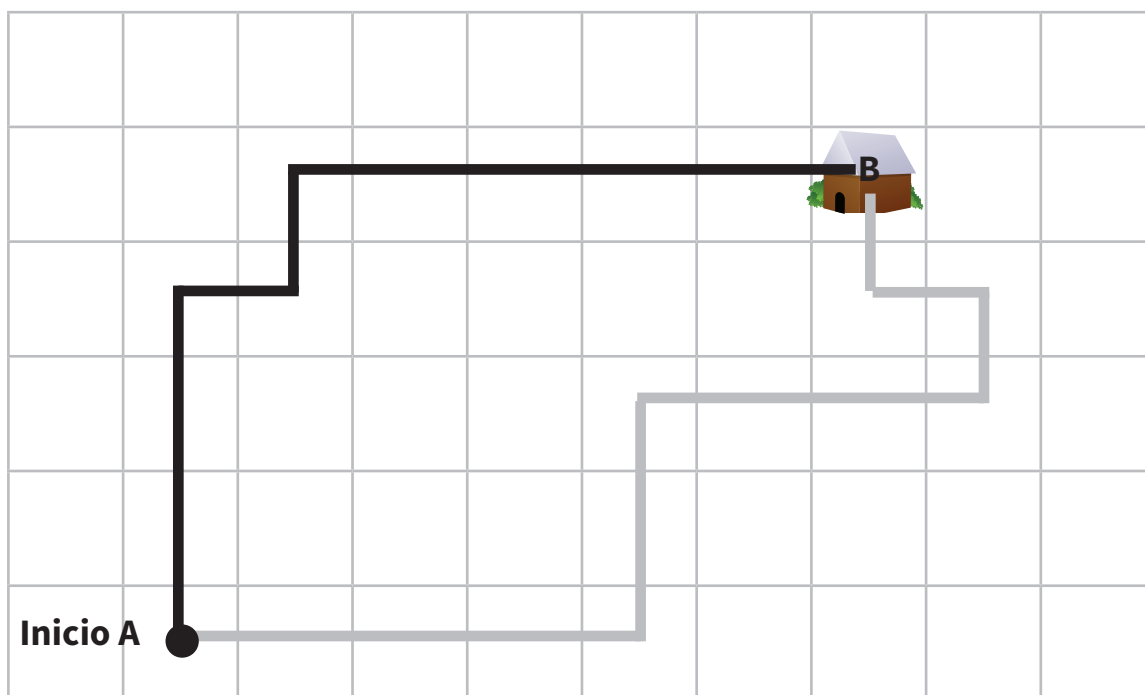
Puedo ir más lejos

El primer jugador usa fichas para crear en su cuadrícula un camino que permita al personaje llegar al refugio. El segundo jugador registra los desplazamientos en una hoja aparte usando flechas. Entre ambos deben escribir los movimientos para regresar al inicio, devolviéndose por el mismo camino trazado.

Centro 1 - Caminata con los Peludo - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Espacio

Para ir del punto de Inicio A a la casa B, puede haber varios caminos posibles. Acá se muestran dos caminos posibles (Ruta 1 y Ruta 2)



Describe cada trayecto con ayuda de flechas.

Los estudiantes deben poder describir su recorrido utilizando el siguiente vocabulario: a la derecha, a la izquierda, arriba, abajo.

Ruta 1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Ruta 2

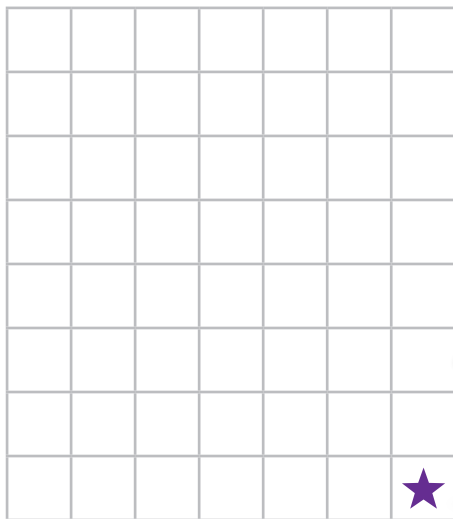
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Centro 1 - Caminata con los Peludo - Ejercicios

A) Ejercicios contextualizados

- 1) Mini Tortilla no recoge su ropa en su casa muy a menudo. Sus botas, sus guantes, su bufanda y su abrigo están regados por todas partes. Patón está cansado de repetirle siempre que tiene que recoger y organizar su ropa. Hoy, ya se cansó, y escondió toda la ropa de Mini Tortilla. Como todo buen padre, dejó pistas para que su hijo pueda encontrarla.

Sigue las indicaciones de Patón para encontrar la ropa de Mini Tortilla. Recuerda siempre comenzar en la estrella.



- a) Sigue las flechas de desplazamientos para encontrar la ropa de Mini Tortilla. Haz un punto rojo en el lugar donde Patón Peludo escondió las botas de Mini Tortilla.



- b) Sigue las flechas de desplazamientos para encontrar los guantes de Mini Tortilla. Haz un punto amarillo en el lugar donde Patón Peludo escondió los guantes de Mini Tortilla.



- c) Sigue las flechas de desplazamientos para encontrar la bufanda de Mini Tortilla. Haz un punto azul en el lugar donde Patón Peludo escondió la bufanda de Mini Tortilla.



- d) Esconde el abrigo de Mini Tortilla en una intersección en el mapa. Dibuja flechas para dejar las huellas de tus desplazamientos y pídele a un compañero o compañera que lo encuentre.



Centro 1 - Caminata con los Peludo - Ejercicios

B) Ejercicios abiertos

- 2) Usa un color **verde** para trazar un camino que inicie en la estrella roja y que tenga entre 12 y 20 desplazamientos. A continuación, dibuja las flechas de los desplazamientos.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Usa un color **amarillo** para trazar un camino que inicie en la estrella roja y que tenga un número de desplazamientos impar y mayor a tu edad. A continuación, dibuja las flechas de los desplazamientos.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Usa un color **rojo** para trazar un camino que inicie en la estrella roja y que tenga un número de desplazamientos igual a la suma de las edades de tres de tus compañeros o compañeras. A continuación, dibuja las flechas de los desplazamientos.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Cuadrícula de desplazamientos

★																						



Centro 1 - Caminata con los Peludo - Ejercicios

C) Ejercicios numéricos

Sigue las flechas para efectuar cada uno de los desplazamientos en la cuadrícula.

Conecta cada camino al personaje indicado para indicar dónde terminarán los miembros de la familia Peludo. Este es el punto de partida de los diferentes caminos:



Camino 1 → → → → ↑ ↑ ↑ ← ← ↓ → ↓

Camino 2 Desplazarse una casilla hacia la derecha; una casilla hacia abajo; 2 casillas hacia la derecha; 3 casillas hacia abajo; 2 casillas hacia la derecha; 2 casillas hacia arriba; y una casilla hacia la izquierda.

Camino 3 ↓ ↓ → ↑ → ↓ → → ↓ → ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑

Camino 4 → ↓ ↓ ↓ → ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ← ←

Camino 1 ●



Camino 2 ●



Camino 3 ●



Camino 4 ●



Centro 1 - Caminata con los Peludo - Situación de aplicación

Nombre: _____

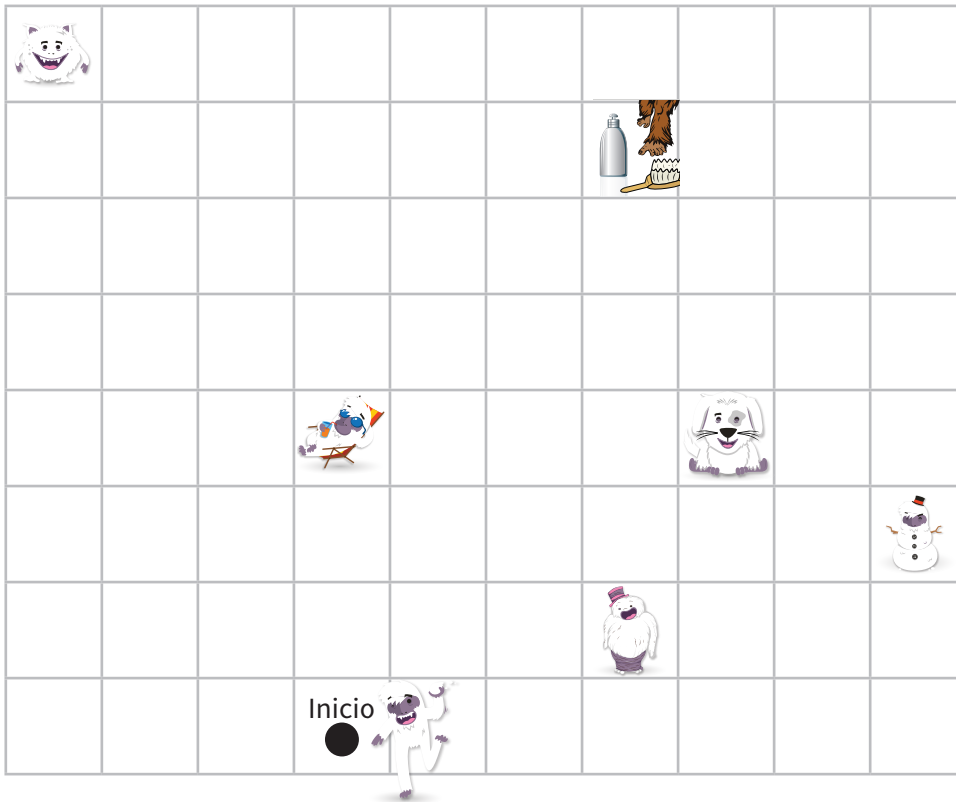
El arreglo de pies

Patón necesita con urgencia un arreglo de pies porque los ha tratado tan mal los últimos años, que requieren atención. En el mapa se puede ver la ubicación de Patón y de la pedicura. Utiliza cuantas flechas quieras (del banco de flechas) para indicar el camino que debe tomar Patón (puedes usarlas en cualquier orden y no hay necesidad de usarlas todas).

Banco de flechas:

- 6 flechas hacia arriba
- 4 flechas hacia abajo
- 5 flechas hacia la derecha
- 4 flechas hacia la izquierda

¿Qué camino puede tomar Patón con esas flechas evitando a con Maxipelo, Mini Tortilla y todos los hombres de nieve?



Centro 2 - ¡Cada uno en su lugar!

Introducción al centro de aprendizaje



Descripción del centro de aprendizaje

En este centro de aprendizaje debes describir y encontrar la ubicación de las imágenes en una tabla de posiciones.

Materiales necesarios para cada grupo:

- 1 tabla de posiciones.
- 2 series de imágenes.



<p>Material manipulativo:</p>		
<p>Cantidad necesaria por grupo:</p>	<p style="text-align: center;">2</p>	<p style="text-align: center;">1</p>

Puedo ir más lejos

El estudiante 1 coloca una imagen en una casilla.

El estudiante 2 intenta adivinar la casilla. Si adivina la casilla, el estudiante 1 dice «te quemas».

Si la casilla que escogió y la casilla verdadera están separadas por un desplazamiento, el estudiante 1 «estás caliente».

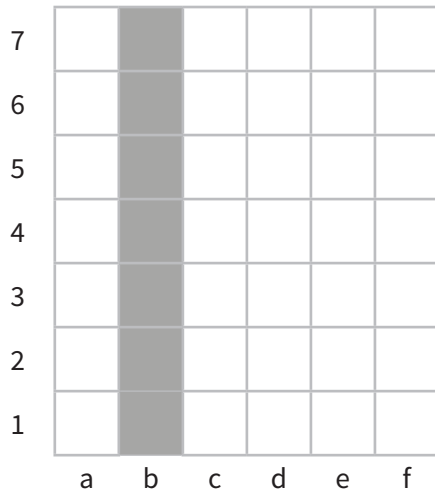
Si la casilla que adivina y la casilla verdadera están separadas por dos desplazamientos, el estudiante 1 dice «estás tibio». Si está más lejos, dice «estás frío».

El estudiante 2 debe seguir tratando de acercarse a la imagen cada vez más con ayuda de las indicaciones de su compañero. El juego se termina cuando adivine dónde está el objeto.

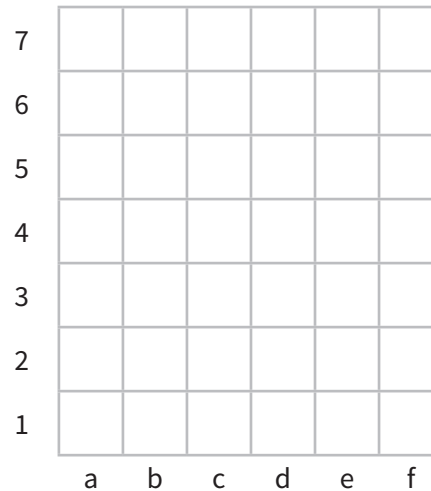
Centro 2 - ¡Cada uno en su lugar! - Hojas "Lo que estoy aprendiendo"

DURACIÓN: 30 MINUTOS

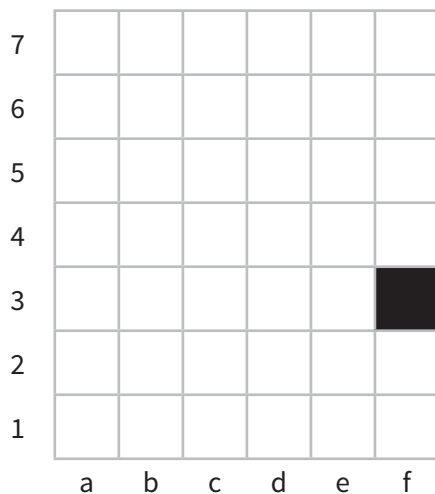
La columna b está coloreada en gris.



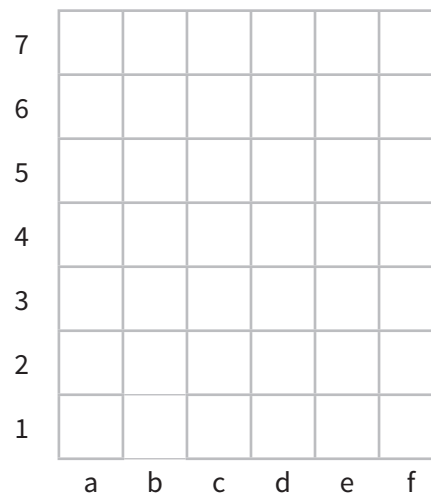
La fila 5 está coloreada en rosa.



La casilla negra está en la intersección de
la columna y la fila



Dibuja una ★ en la columna d e la fila 2.
Dibuja una ☾ en la columna f a la fila 7.
Colorea en rojo la fila 1.





Centro 2 - ¡Cada uno en su lugar! - Ejercicios

A) Ejercicios contextualizados

- 1) Hoy es el día de hacer compras en la casa de los Peludo. Granmamá tiene la tarea de llevar en carro a cada miembro de la familia al lugar apropiado. Colorea del color indicado las casillas de la tabla que corresponden a cada uno de los lugares.






7 ^{ma} avenida					
6 ^{ta} avenida					
5 ^{ta} avenida					
4 ^{ta} avenida					
3 ^{ra} avenida					
2 ^{da} avenida					
1 ^{ra} avenida					
	calle de las Cascadas	calle de las Flores	calle del Arcoíris	calle de las Frutas	calle de las Piedras















- Patón debe llegar a la ferretería que está en la intersección de la calle de las Piedras y de la **avenida 7a**. Colorea la casilla de la ferretería en rojo.
- Mini Tortilla quiere ir a cambiar sus libros. Él debe ir a la biblioteca que se encuentra en la esquina de la calle del  y de la **avenida 2a**. Colorea la casilla de la biblioteca en verde.
- Ya se acabaron las croquetas para Maxipelo. Nuestro amigo debe ir a la tienda de mascotas a comprar más, en la esquina de la calle de las  y a de la avenida 4a . Colorea la casilla de la tienda de mascotas en azul.

Centro 2 - ¡Cada uno en su lugar! - Ejercicios

B) Ejercicios abiertos

2) Escoge el nombre de un compañero o compañera de tu clase. Utiliza la información de la siguiente tabla para encontrar cada letra de su nombre. Debes indicar después la posición de todas las letras en la tabla.

	s	d	p	y	f	z	b
	q	t	l	r	w	k	e
	c	ñ	i	a	y	j	m
	o	u	h	n	v	g	x
							

EJEMPLO	E	d	u	a	r	d	o						
COLUMNA													
FILA													

NOMBRE													
COLUMNA													
FILA													

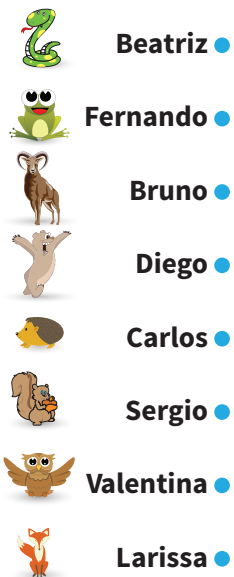
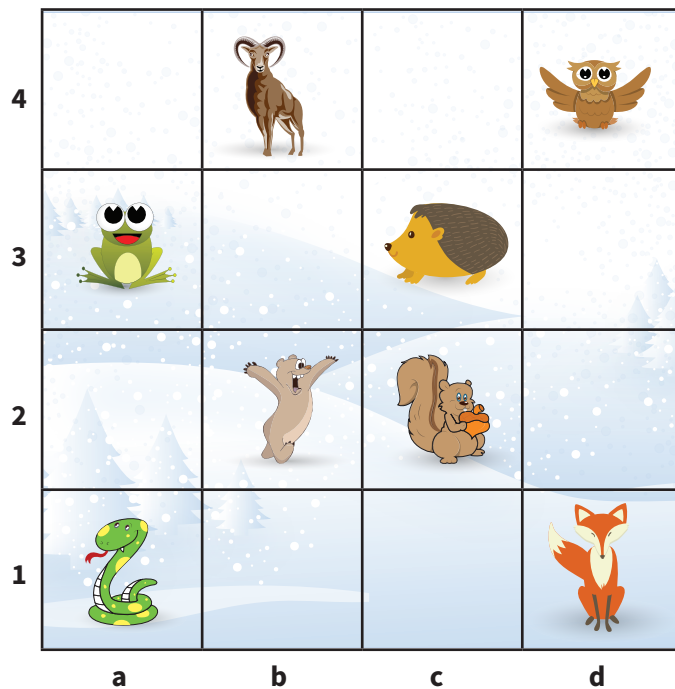
3) Para cada letra del nombre de tu animal favorito, dibuja el punto de color de la columna a la que corresponde y la figura de la fila a la que corresponde. Pide luego a un compañero o compañera que encuentre de qué animal se trata mirando únicamente la información de las filas y las columnas.

ANIMAL													
COLUMNA													
FILA													

Centro 2 - ¡Cada uno en su lugar! - Ejercicios

C) Ejercicios numéricos

4) Cada día, Maxipelo juega a las escondidas con su mejor amigo. Ayúdale a encontrar la posición de cada uno de sus amigos, uniendo cada nombre con la columna y fila correspondientes.



- columna: **b** fila: **2**
- columna: **d** fila: **1**
- columna: **a** fila: **3**
- columna: **c** fila: **2**
- columna: **a** fila: **1**
- columna: **d** fila: **4**
- columna: **b** fila: **4**
- columna: **c** fila: **3**

Centro 2 - ¡Cada uno en su lugar! - Ejercicios

5) Indica en qué casilla están los siguientes números.
Ejemplo: el número 11 está ubicado en la columna C y la fila 3.

a) 69 columna : fila :

b) 57 columna : fila :

c) 12 columna : fila :

d) 44 columna : fila :

4	12	41	23	45
3	36	20	11	19
2	43	19	15	69
1	57	62	46	44
	a	b	c	d

Centro 2- ¡Cada uno en su lugar! - Situación de aplicación

Nombre: _____

Patón va a estar muy ocupado estas siguientes semanas en su trabajo como guía turístico para los caminantes que quieren visitar la montaña. Las casillas en azul indican los días en los que trabaja y las casillas blancas indican sus días libres.

	domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado
Semana 1	●	●	●	●	●	●	●
Semana 2							
Semana 3							
Semana 4							

Mini Tortilla ha decidido inscribirse en cursos de natación. Las reglas son muy estrictas para poder participar en los cursos: su padre debe acompañarlo a cada sesión. Ayúdale a escoger los días en que puede asistir observando el horario de Patón y los horarios de las clases de natación que aparecen a continuación.

Estos son los días en los que se darán cursos.

- ● martes de la semana 2
- ● viernes de la semana 2
- ● jueves de la semana 4
- ● lunes de la semana 1
- ● miércoles de la semana 2
- ● jueves de la semana 2
- ● viernes de la semana 4
- ● lunes de la semana 4

¿Qué días puede asistir Mini Tortilla a los cursos de natación en compañía de su papá?

Centro 3 - Dos hacen pareja (par e impar)

Introducción al centro de aprendizaje

Descripción del centro de aprendizaje

En este centro de aprendizaje debes identificar números pares e impares y reconocer algunas de sus propiedades.

Materiales necesarios para cada grupo:

- Fichas (o lentejas) en grandes cantidades.
- 3 recipientes.
- Tarjetas de números para recortar.
- Dos etiquetas (par e impar) para pegar a los recipientes.



<p>Material manipulativo:</p>		
<p>Cantidad necesaria por grupo:</p>	<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">1</p>

Puedo ir más lejos

Escoje de 5 a 10 números mayores a 70 y que escribes en pedazos de papel. Clasifica estos números en los recipientes correctos.

Centro 3 - Dos hacen pareja (par e impar) - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Tabla de los primeros cien números.

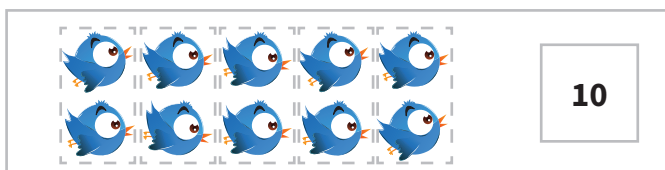
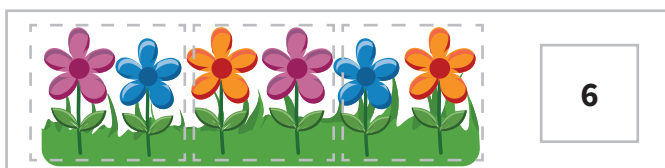
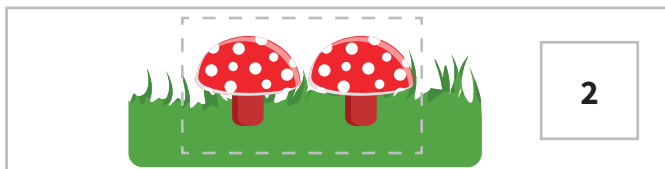
Colorea en verde los números pares.

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

Centro 3 - Los dos hacen una pareja (par e impar) - Hojas « Lo que estoy aprendiendo »

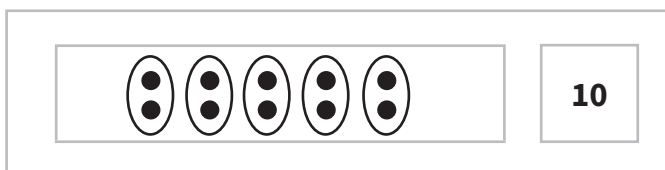
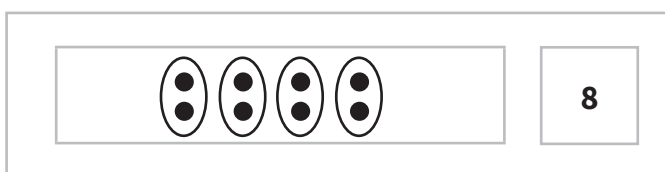
Número par

Estos son los números pares.



Representa el número 10 con montones de a dos.

Un **número par** se puede dividir en dos partes iguales sin que sobren cantidades.

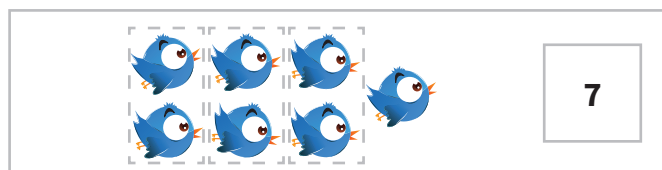
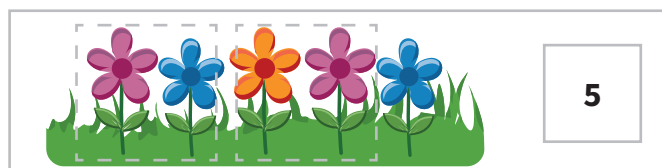
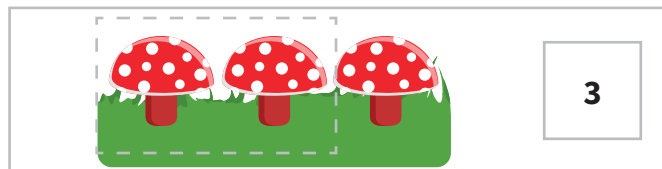


Ejemplo personal:

--	--

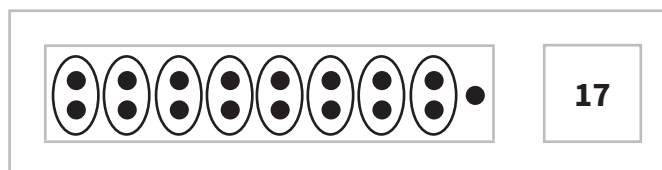
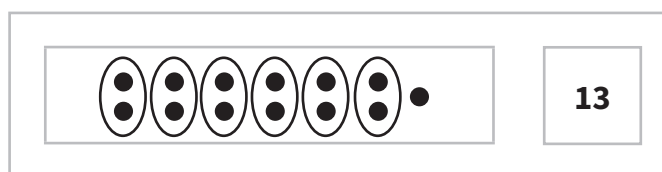
Número impar

Estos son los números impares.



Representa el número 7 con montones de a dos.

Siempre que intento dividir un número impar en dos partes iguales, hay una cantidad que sobra.



Ejemplo personal:

--	--

Centro 3 - Dos hacen pareja (par e impar) - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

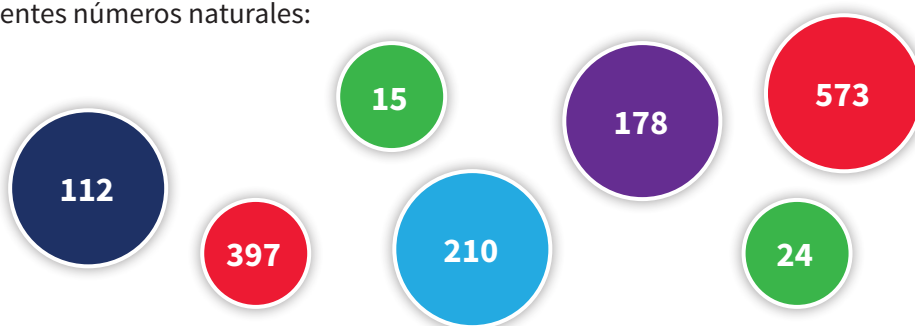
Los **números pares** terminan en:

0	2	4	6	8
---	---	---	---	---

Los **números impares** terminan en:

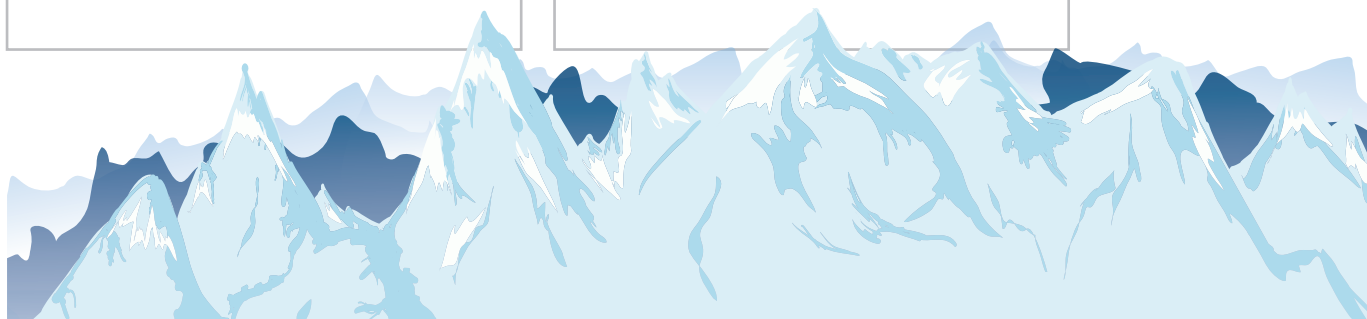
1	3	5	7	9
---	---	---	---	---

Clasifica los siguientes números naturales:



Pares

Impares



Centro 3 - Dos hacen pareja - Ejercicios

A) Ejercicios contextualizados

Patón y sus amigos entrenan todo el año para la competencia de los “Dedotes del pie”.

Habrán 6 modalidades de carreras:

- 1 kilómetro
- 2 kilómetros
- 5 kilómetros
- 10 kilómetros
- 21 kilómetros (media-maratón)
- 42 kilómetros (maratón)

Antes de empezar se reparte una etiqueta a cada participante con su número.



Centro 3 - Dos hacen pareja - Ejercicios

1) Observa el número que cada personaje recibió y ayúdalos a decidir en cuál carrera deben participar. Para cada categoría, ¿cuáles son los números?

- Los participantes de **1 kilómetro** tienen etiquetas con números pares y más pequeños que 21.

- Los participantes de **2 kilómetros** tienen etiquetas con números impares de 1 a 20.

- Los participantes de **5 kilómetros** tienen etiquetas con números impares de 21 a 50.

- Los participantes de **10 kilómetros** tienen etiquetas con números pares de 21 a 50.

- Los participantes de **media-maratón (21 kilómetros)** tienen etiquetas con números pares de 51 a 70.

- Los participantes de la **maratón (42 kilómetros)** tienen etiquetas con números impares de 51 a 70.

2) Rodea con un círculo las categorías que tienen una cantidad impar de participantes.

1 km 2 km 5 km 10 km 21 km 42 km

3) Si tu clase quiere participar en la competencia de los “Dedotes del pie” ¿será la cantidad de etiquetas necesarias un número par o impar?

Escribe tu razonamiento:

Centro 3 - Dos hacen pareja - Ejercicios

B) Ejercicios abiertos

Sigue las instrucciones y organiza los números en orden ascendente (del más pequeño al más grande).

4) Escoge 5 números pares mayores que 40 y menores que 60.

5) Escoge un número impar entre 30 y 50. Escribe 5 números impares que menores que el número escogido y 5 números impares mayores que el número escogido.

6) Elige un número par en el que el dígito en la posición de las unidades sea mayor que el dígito en la posición de las decenas.

Centro 3 - Dos hacen pareja - Ejercicios

C) Ejercicios numéricos

6) Patón y sus amigos se divierten coleccionando huellas.

Determina cuántas hay y escribe el número en la casilla a la derecha.

Encierre en un círculo a los personajes a la izquierda que tienen un número impar de huellas.



Número de pies:

a)



Número de pies:

b)



Número de pies:

c)



Número de pies:

Centro 3 - Dos hacen pareja - Ejercicios

7) Mini Tortilla hizo una clasificación de números, pero cometió algunos errores.

Marca con una X los números que no están en el lugar correcto.

¡Perdón!



PARES

30	52
31	
34	45
18	
16	
14	9
27	36

IMPARES

25	53
17	32
41	39
76	
36	50
13	33
77	51

Centro 3 - Dos hacen pareja - Situación de aplicación

Nombre: _____

La cabaña en la montaña

Patón quiere construir una cabaña en la montaña para el séptimo cumpleaños de Mini Tortilla. Necesita **entre 30 y 35** días para fabricar la cabaña, pero solo está disponible los días cuyas fechas son números pares. Si solo le quedan los meses de mayo y junio para fabricar la cabaña, ayúdale a Patón a saber si tendrá tiempo de acabarla.

Mayo

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Junio

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

¿Tiene suficiente tiempo para terminar la cabaña de Mini Tortilla? Sí No

Escribe tu razonamiento:

Centro 4 - De una piedra a la otra

Introducción al centro de aprendizaje

Descripción del centro de aprendizaje

En este centro de aprendizaje vas a contar una colección por saltos añadiendo o quitando una cantidad determinada según el resultado de un dado.

Materiales necesarios para cada grupo:

- Dado (o seis cartoncitos con los números 1 a 6 escritos sobre ellas)
- 2 tableros de juego (+ y -)
- Fichas transparentes o pequeños cuadrados de papel mantequilla.
- Cajas de 10.
- Tira de números de 1 a 30 (para armar).



<p>Material manipulativo:</p>			
<p>Cantidad necesaria por grupo:</p>	<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">1</p>

Puedo ir más lejos

- Crea una secuencia nueva de 8 números y que comience por un número que no sea 0. Comienza uno presenta su secuencia a otro estudiante para que éste determine si se trata de saltos “+” o de saltos “-”.
- Ejemplo: 3 7 11 15 19. En este caso son saltos + porque la secuencia está en orden ascendente. Examina otra vez la secuencia y determina el tamaño del salto.
- Ej. : 3 7 11 15 19. De un número al siguiente cada vez se suma 4.

$$\begin{array}{cccccc}
 3 & 7 & 11 & 15 & 19 & \\
 \underbrace{\quad} & \underbrace{\quad} & \underbrace{\quad} & \underbrace{\quad} & & \\
 3+4 & 7+4 & 11+4 & 15+4 & & \\
 7 & 11 & 15 & 19 & &
 \end{array}$$

Centro 4 - De una piedra a la otra - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Tabla de los primeros cien números*

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

Colorea en verde la secuencia de números que comienza por 0 haciendo saltos "+" de a 2. ¿Qué observas?

Colorea en azul la secuencia de números que comienza por 0 haciendo saltos "+" de a 5. ¿Qué observas?

Colorea en rojo la secuencia de números que comienza en 0 haciendo saltos de a 9. ¿Qué observas?

Centro 4 - De una piedra a la otra - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Desarrollo del sentido numérico

+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2									
2	2		4								
3	3			6							
4	4				8						
5	5					10					
6	6						12				
7	7							14			
8	8								16		
9	9									18	
10	10										20

¿QUÉ ESTRATEGIAS PUEDES UTILIZAR PARA APRENDER LOS CONCEPTOS NUMÉRICOS?

Centro 4 - De una piedra a la otra - Hojas " Lo que estoy aprendiendo "

Regularidad numérica

¿Cuál es la regularidad? ¿Cuál es el patrón?

$\begin{array}{cccccc} +2 & +2 & +2 & +2 & +2 & +2 \\ \underbrace{} & \underbrace{} & \underbrace{} & \underbrace{} & \underbrace{} & \underbrace{} \\ 0 & 2 & 4 & 6 & 8 & 10 & 12\dots \end{array}$

La regularidad (el patrón) es sumar 2 cada vez. Si comenzamos en 0, obtenemos la secuencia de números pares.

Completa la secuencia.

$\begin{array}{cccc} +2 & +2 & +2 & +2 \\ \underbrace{} & \underbrace{} & \underbrace{} & \underbrace{} \\ 1 & 3 & 5 & \square & \square & \square & \square \end{array}$

El patrón es +2. Al comenzar en 1 obtenemos la secuencia de números impares.

Inventa una secuencia con una regularidad.

$\square - \square - \square - \square - \square - \square - \square - \square$

Explica en palabras:

- 1) ¿En qué número comienza tu secuencia?
- 2) ¿Tu secuencia es ascendente o descendente?
- 3) ¿De cuánto son los saltos?

Centro 4 - De una piedra a la otra - Ejercicios

A) Ejercicios contextualizados
















Luego de varios meses de inactividad, Dedote y sus amigos tienen que ponerse en forma antes de hacer una expedición en la montaña. Ellos organizaron varios juegos. En uno de éstos tienen que atravesar un río saltando de una piedra a otra.

El dibujo que aparece a continuación representa un río y los óvalos de colores son las piedras. Cada monstruo de las montañas tiene un camino y un color. Cada vez que un monstruo salta de una piedra a otra, acumula los puntos indicados en la tabla que aparece en la página siguiente. El monstruo que obtenga la mayor cantidad de puntos al final del juego, ganará. ¿Quién gana?



Centro 4 - De una piedra a la otra - Ejercicios

1) Completa la tabla

	MONSTRUOS	VALOR DE LAS PIEDRAS	RESULTADOS (INDICA TU CAMINO)
		 = 3 puntos	
		 = 2 puntos	
		 = 4 puntos	
		 = 5 puntos	
		 = 6 puntos	

2) Colorea el  del monstruo ganador.

Centro 4 - De una piedra a la otra - Ejercicios

3) Ordena los resultados de los monstruos en orden ascendente.

- - - -

4) Crea un monstruo de las montañas y un camino para él en un río. Asigna un puntaje a cada salto de una piedra a la otra.

Pide a un compañero o compañera que calcule el resultado obtenido por tu monstruo según la información que aparece en la siguiente tabla.

MONSTRUOS (DIBUJO)	VALOR DE LA PIEDRA	RESULTADOS (INDICA TU CAMINO)
	 = puntos	



Centro 4 - De una piedra a la otra - Ejercicios

B) Ejercicios abiertos

- 5) Elije un número entre 1 y 6. Este número representa qué tan grandes son los saltos “+” que debes dar.

Cuenta por saltos para completar la secuencia.

- - - - -



- 6) Elije un número del 3 al 6. Este número representa qué tan grandes son los saltos “-” que debes dar.

Cuenta por saltos para completar la secuencia.

- - - - -



- 7) Inventa una secuencia de 5 números en la cual se encuentre el número que representa tu edad. Pide a un compañero o compañera que observe tu secuencia e identifique la regularidad.

- - - - Patrón

Centro 4 - De una piedra a la otra - Ejercicios

C) Ejercicios numéricos

8) Relaciona cada secuencia con su patrón correspondiente:

Secuencia		Patrón
5 8 11 14 17	•	• <input type="text" value="+7"/>
12 10 8 6 4	•	• <input type="text" value="+4"/>
7 12 17 22 27	•	• <input type="text" value="-2"/>
6 10 14 18 22	•	• <input type="text" value="+3"/>
15 12 9 6 3	•	• <input type="text" value="+6"/>
3 10 17 24 31	•	• <input type="text" value="-3"/>
5 11 17 23 29	•	• <input type="text" value="+5"/>

Centro 4 - De una piedra a la otra - Situación de aplicación

De una piedra a la otra

Cada 4 años, desde que tiene 9 años, Patón recibe la visita de su gran amigo, el Abominable Hombre de las Nieves.

Este año Dedote cumplirá 48 años. ¿El Abominable Hombre de las Nieves estará presente para celebrar con él?

Sí

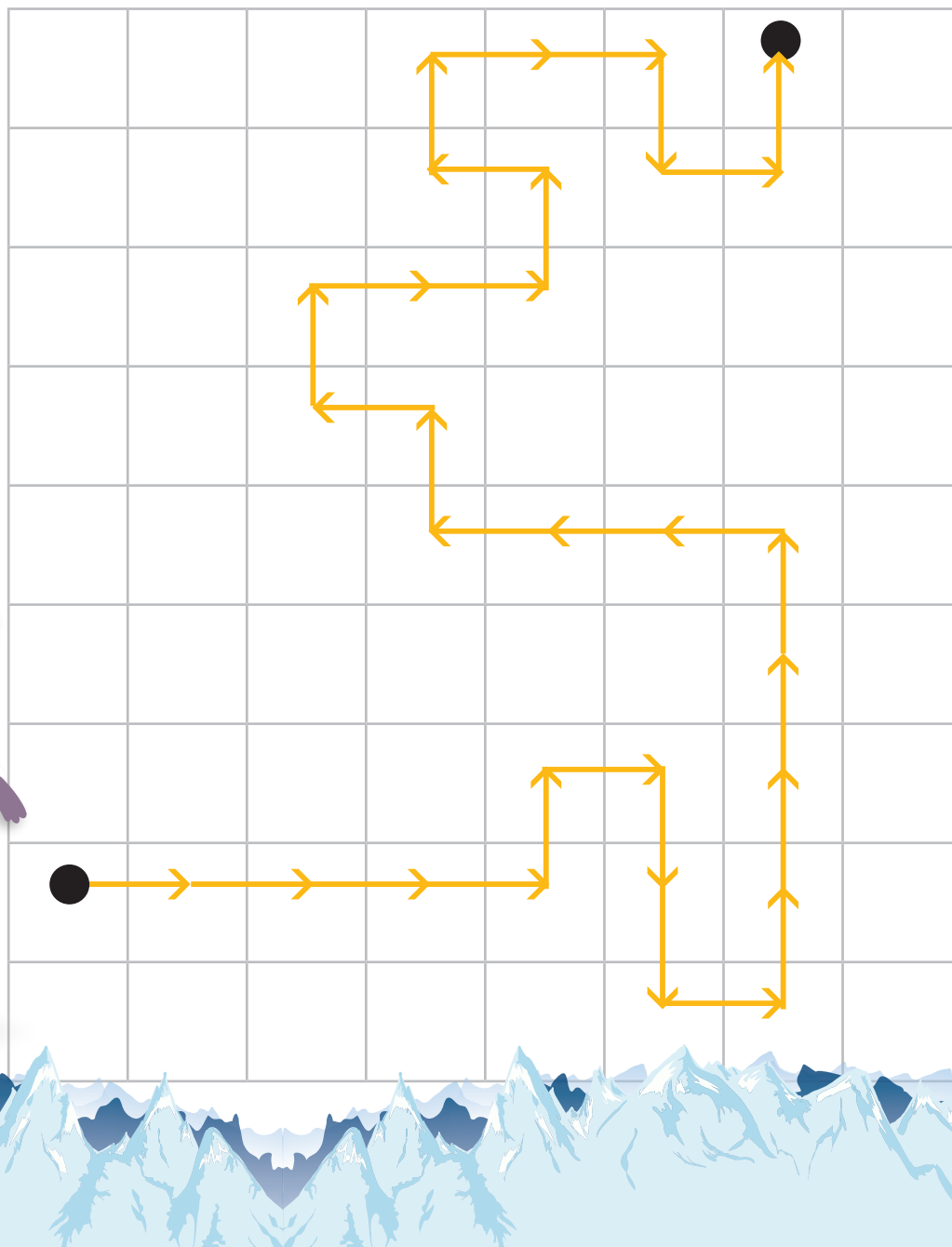
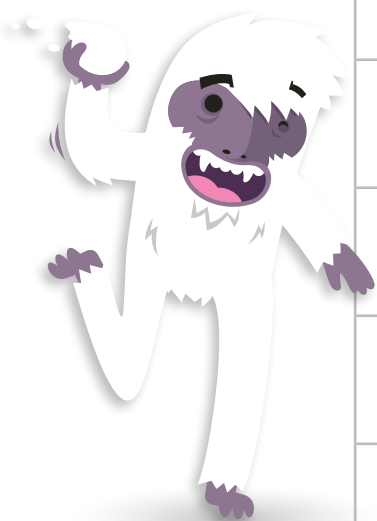
No

Explica tu razonamiento:



Centro 1 - Caminata con los Peludo - Material manipulativo

Ruta amarillo



Centro 1 - Caminata con los Peludo - Material manipulativo

Ruta azul

The image features a 10x10 grid with a blue path starting from a black dot at (row 7, column 1) and ending at a black dot at (row 2, column 8). The path is composed of the following segments: (7,1) to (7,1), (7,1) to (7,2), (7,2) to (7,3), (7,3) to (7,4), (7,4) to (6,4), (6,4) to (6,5), (6,5) to (6,6), (6,6) to (6,7), (6,7) to (6,8), (6,8) to (5,8), (5,8) to (5,9), (5,9) to (5,10), (5,10) to (4,10), (4,10) to (4,9), (4,9) to (4,8), (4,8) to (4,7), (4,7) to (4,6), (4,6) to (4,5), (4,5) to (4,4), (4,4) to (4,3), (4,3) to (4,2), (4,2) to (4,1), (4,1) to (3,1), (3,1) to (3,2), (3,2) to (3,3), (3,3) to (3,4), (3,4) to (3,5), (3,5) to (3,6), (3,6) to (3,7), (3,7) to (3,8), (3,8) to (3,9), (3,9) to (3,10), (3,10) to (2,10), (2,10) to (2,9), (2,9) to (2,8). The path ends at a black dot at (2,8). The grid is decorated with a yeti illustration on the left, a snowy mountain illustration at the top right, and a mountain range illustration at the bottom.

Centro 1 - Caminata con los Peludo - Material manipulativo

Ruta verde

The activity consists of a 10x10 grid. A white dog, Peludo, is positioned at the bottom left corner (row 9, column 1). A cabin is located at the top right corner (row 1, column 10). A green path with arrows starts at Peludo and follows the following sequence of moves: right 2 squares, up 1 square, right 2 squares, up 1 square, left 1 square, up 1 square, right 1 square, up 1 square, right 2 squares, up 1 square, right 1 square, up 1 square, right 1 square, up 1 square, and finally up 1 square to reach the cabin.

Centro 1 - Caminata con los Peludo - Material manipulativo

Ruta roja

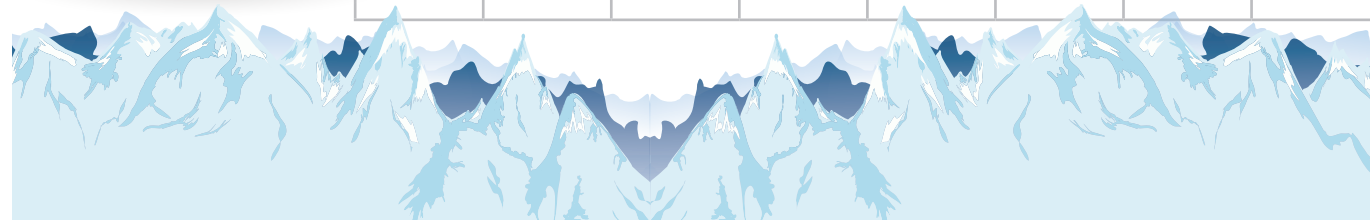
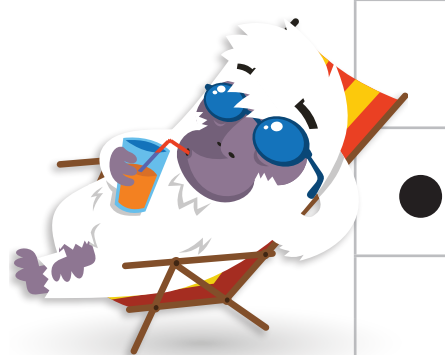
The image shows a 10x8 grid used for a tracing activity. A snowman illustration is positioned to the left of the grid, with its right arm pointing towards the start of a red path. The path, marked with arrows, begins at a black dot in the bottom row, column 2. It moves horizontally right for 3 units, then up 1 unit, right 1 unit, up 1 unit, left 3 units, up 2 units, right 3 units, down 1 unit, right 1 unit, down 1 unit, and finally left 1 unit to end at a black dot in the top row, column 8. Above the grid, there is a small illustration of a snowy mountain range with a cabin. Below the grid, there is a larger illustration of a snow-capped mountain range.

Centro 1 - Caminata con los Peludo - Material manipulativo

Camino en blanco



								●	



Centro 1 - Caminata con los Peludo - Material manipulativo

Camino en blanco

The activity consists of a 10x10 grid. A snowman character is positioned on the left side of the grid. A black dot is placed on the grid at the intersection of the 2nd row and 1st column. At the top right of the grid, there is an illustration of a snowy mountain with a cabin and a black dot at the intersection of the 1st row and 6th column. The bottom of the grid is decorated with a blue mountain range illustration.

Centro 1 - Caminata con los Peludo - Material manipulativo

Tira de desplazamientos

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

Centro 2 - ¡Cada uno en su lugar! - Material manipulativo

Material manipulativo - Tabla de posiciones

7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

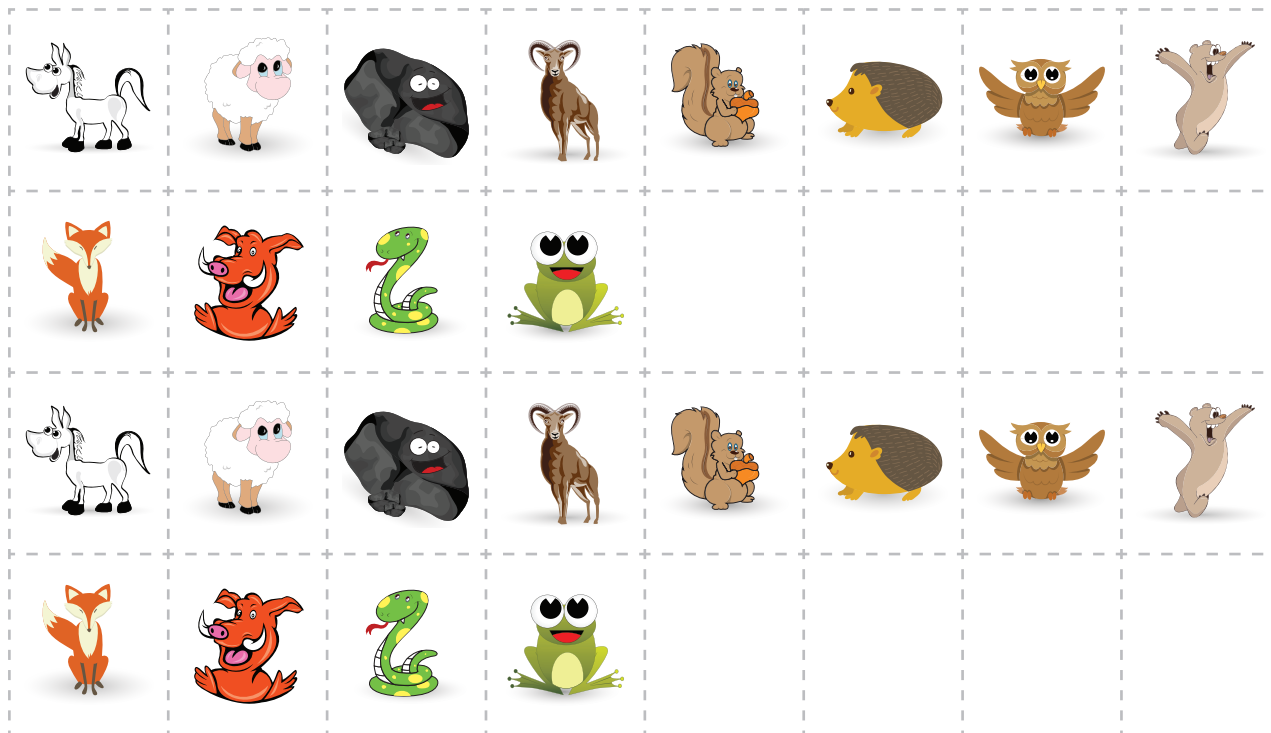
Centro 2 - ¡Cada uno en su lugar! - Material manipulativo

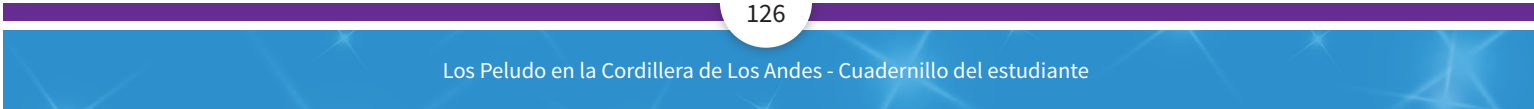
Tabla de posiciones

7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

Centro 2 - ¡Cada uno en su lugar! - Material manipulativo

Imágenes

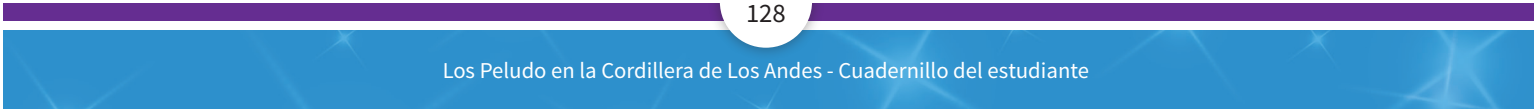




Centro 3 - Los dos hacen una pareja (par e impar) - Material manipulativo

Números para recortar

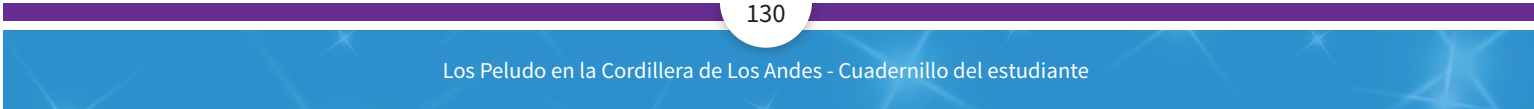
9	21	47	15
4	50	33	29
26	51	67	30
47	5	36	52
27	55	40	39



Centro 3 - Los dos hacen una pareja (par e impar) - Material manipulativo

Números para recortar

8	12	17	25
34	10	13	49
61	35	66	28
19	45	20	24
32	44	11	23

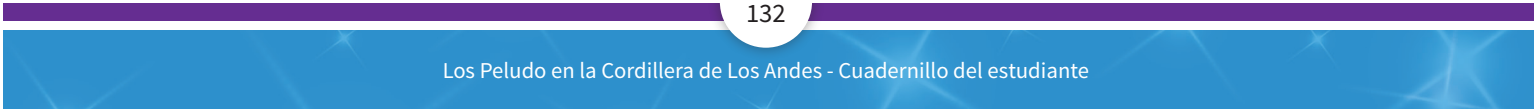


Centro 3 - Los dos hacen una pareja (par e impar) -
Material manipulativo

Identificación para recipientes

Pares

Impares



Centro 4 - De una piedra a la otra - Material manipulativo

De una piedra a la otra...salto...

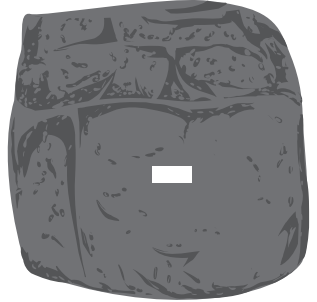


Inicio



Centro 4 - De una piedra a la otra - Material manipulativo

De una piedra a la otra...salto...

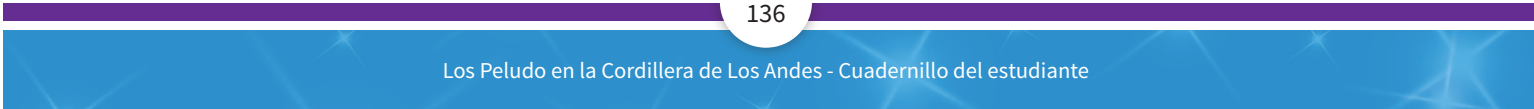


Inicio



Centro 4 - De una piedra a la otra - Material manipulativo

Cajas de 10



Centro 4 - De una piedra a la otra - Material manipulativo

Tiras de números del 1 al 30

Pega las tiras de números una después de otra para tener una tira completa de 1 a 30.

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

18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

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

18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



www.imprenta.gov.co
PBX (0571) 457 80 00
Carrera 66 No. 24-09
Bogotá, D. C., Colombia

**Libro de
distribución
gratuita en
Colombia**