

PABLO EFFENBERGER

Ronda
de
MATE

2

Recursos

- › Propósitos del Área
- › Propósitos del Ciclo
- › Planificaciones

para el

DOCENTE

mandioca



Propósitos del área

- Proponer situaciones de enseñanza orientadas a la resolución de situaciones problemáticas que le permitan al alumno vincular lo que se quiere saber con lo que ya se sabe y plantearse nuevas preguntas.
- Estimular la elaboración de estrategias propias y compararlas con las de los compañeros teniendo en cuenta que los procedimientos incorrectos o las explicaciones que no los llevan al resultado esperado son instancias ineludibles y necesarias para el aprendizaje.
- Propiciar procesos de discusión sobre la validez de los procedimientos realizados y de los resultados obtenidos.
- Generar situaciones de enseñanza que permitan establecer relaciones y elaborar formas de representación, discutir las con los demás, confrontar las interpretaciones sobre ellas y acerca de la notación convencional.
- Contribuir con procedimientos a partir de los cuales los alumnos puedan elaborar conjeturas, formularlas, comprobarlas mediante el uso de ejemplos o justificarlas utilizando contraejemplos o propiedades conocidas.
- Promover procesos que permitan interpretar la información presentada de distintos modos y pasar de una forma de representación a otra según su adecuación a la situación que se quiere resolver.
- Favorecer la producción de textos con información matemática y avanzar en el uso del vocabulario adecuado.
- Alentar el uso de software para la resolución de algunas situaciones problemáticas donde resulte pertinente.

Propósitos del ciclo

- Presentar situaciones problemáticas que permitan retornar la lectura, escritura y orden de los números naturales y las fracciones.
- Promover diferentes instancias tendientes a que los alumnos se involucren con los sentidos y aplicaciones de las operaciones básicas en distintos contextos.
- Brindar espacios para elaborar estrategias de medición y apropiación de los sistemas de medición y su uso social.
- Proponer situaciones de enseñanza para la resolución de situaciones problemáticas relacionadas con los sistemas de medición y el uso de equivalencias entre las distintas unidades.
- Contribuir al reconocimiento de diferentes figuras y cuerpos geométricos, como así también, de sus relaciones y usos, incorporar softwares específicos.
- Proponer situaciones de enseñanza en las que se estimule la producción oral y escrita de textos matemáticos.

Ronda 1

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar diferentes contextos y funciones de los números en el uso social. • Leer, escribir y ordenar números hasta el doscientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer, ubicar, escribir y ordenar números hasta el doscientos. • Escribir, encontrar y describir números a partir de las relaciones de mayor y menor o de la relación entre dos números dados.
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas que involucren la suma en el sentido de la unión de dos cantidades. • Elaborar estrategias propias que involucren la suma en el sentido de agregar una cantidad a otra. • Resolver problemas por medio de diversos procedimientos, que involucren la suma en el sentido de ganar y la resta en el sentido de quitar una cantidad a otra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver mental y gráficamente problemas con sumas y restas. • Resolver problemas con billetes de diferentes denominaciones. • Calcular mentalmente operaciones con dinero. • Sumar y restar con el mismo resultado y números iguales. • Resolver sumas y restas a partir de otras que sirven como referencia para su resolución.
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas que impliquen comunicar oralmente la ubicación de personas y objetos en el plano y el espacio. • Analizar la representación de un objeto e identificar desde qué lugar se lo ha observado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar objetos y describir su ubicación en el plano. • Ubicar y reconocer objetos en un plano. • Reconocer objetos de un plano desde diferentes perspectivas.

Ronda 2

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Leer, escribir y ordenar números hasta el trescientos. • Analizar el valor de una cifra según el lugar que ocupa. • Explorar las regularidades en la serie oral y escrita en números de diversas cantidades de cifras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usar y escribir números hasta el trescientos. • Buscar y escribir números entre ciertos parámetros. • Contar agrupando de a diez. • Reconocer diferentes maneras de contar de a diez.
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Construir y analizar estrategias de cálculo mental para resolver sumas y restas. • Resolver problemas por medio de diversos procedimientos, que involucren sumas y restas. • Resolver situaciones problemáticas que involucren un análisis de los datos necesarios para obtener un resultado. • Sumar y restar en situaciones en las que se analice la pertinencia de las preguntas y las soluciones de cada problema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Armar y calcular cantidades de dinero con billetes de distintas denominaciones. • Analizar y discernir qué datos son necesarios o innecesarios para resolver un problema. • Resolver problemas que involucren combinaciones de sumas y restas con más de dos cantidades. • Analizar la pertinencia de las preguntas y elegir las respuestas adecuadas a cada situación problemática. • Estimar los resultados de diferentes situaciones problemáticas a partir de analizar el contexto en el que se presentan.
Geometría	<ul style="list-style-type: none"> • Discutir sobre la pertinencia y suficiencia de las descripciones para caracterizar una figura. • Copiar figuras que contengan cuadrados, rectángulos y triángulos utilizando hojas cuadrículadas. • Decidir modos de comprobar que las reproducciones son correctas. • Utilizar materiales con forma cuadrada o rectangular que permitan plegados para obtener otras figuras. • Resolver problemas que impliquen componer y descomponer figuras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer e identificar figuras a partir de su cantidad de lados rectos y curvos en una actividad lúdica. • Validar la elección de una figura a partir de su descripción. • Plegar sucesivamente una figura y reconocer las figuras que quedan determinadas. • Realizar trazados que dividan una figura en cuadrados, rectángulos o triángulos. • Copiar figuras utilizando hojas cuadrículadas. • Identificar figuras iguales a partir de comparar sus medidas. • Trazar líneas que dividan una figura por la mitad.

Ronda 3

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Leer, escribir y ordenar números hasta el quinientos. • Ubicar aproximadamente cantidades en la recta numérica. • Analizar el valor de una cifra según el lugar que ocupa. • Discutir colectivamente las relaciones entre la lectura y escritura de números. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escribir números hasta el quinientos y ubicarlos en la recta numérica. • Armar números hasta el quinientos con billetes de \$ 100, billetes de \$ 10 y monedas de \$ 1. • Completar series con números hasta el quinientos. • Reconocer el mayor y el menor número de una serie.
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar estrategias propias que involucren la suma en el sentido de agregar una cantidad a otra y la resta, de quitarla. • Sumar y restar en situaciones que presentan los datos en contextos variados. • Usar sumas reiteradas para resolver una multiplicación. • Resolver problemas que involucren determinar el resultado de un reparto o una partición. • Usar la calculadora para resolver y verificar cálculos o problemas multiplicativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver gráficamente sumas y restas con billetes de \$ 100, billetes de \$ 10 y monedas de \$ 1. • Resolver problemas y cálculos con dinero. • Identificar una multiplicación como la suma de números iguales. • Escribir y resolver multiplicaciones como suma de números iguales. • Resolver gráficamente divisiones exactas. • Resolver gráficamente divisiones con resto. • Estimar y resolver cálculos utilizando la calculadora. • Identificar las teclas de la calculadora que resuelven un cálculo.
Geometría	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar, reconocer y usar las características de pirámides y prismas para distinguir unos de otros. • Construir cuerpos a partir de su desarrollo plano, poniendo en juego las relaciones entre sus aristas y sus vértices. • Establecer relaciones entre las características de un cuerpo y la forma de sus caras con las figuras necesarias para cubrirlo. • Elaborar razones que justifiquen la selección de las figuras necesarias para cubrir un cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y nombrar un cuerpo según su clasificación. • Distinguir un prisma de una pirámide a partir de sus características. • Identificar y armar un cuerpo a partir de su desarrollo plano. • Identificar y seleccionar las figuras que cubren un cuerpo. • Dibujar cuáles y cuántas figuras cubren un cuerpo a partir de sus características. • Identificar y escribir la cantidad de caras, aristas y vértices de un cuerpo. • Reconocer las características de un cuerpo a partir de su descripción.

Ronda 4

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
<p>Operaciones con números naturales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar estrategias de cálculo de sumas y restas de acuerdo con la situación y los números involucrados. • Elaborar estrategias propias y comparadas con las de los pares en distintas situaciones de suma y resta. • Resolver las distintas situaciones y reconocer los cálculos pertinentes. • Construir progresivamente estrategias de cálculo para resolver multiplicaciones. • Usar objetos y sumas reiteradas para resolver multiplicaciones. • Resolver problemas que involucren determinar el resultado de un reparto o partición. • Analizar si sobran o no elementos después de realizar un reparto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contar cantidades de dinero hasta \$ 1.000 con billetes de diferente denominación. • Escribir y leer cantidades de dinero hasta \$ 1.000. • Relacionar un billete de \$ 1.000 con todos los billetes de otro valor. • Estimar y anticipar el resultado de sumar dos cantidades. • Resolver mentalmente y estimar el resultado de sumar cantidades. • Reconocer y resolver una multiplicación como suma de números iguales. • Escribir y resolver una multiplicación a partir de grupos iguales y de una distribución rectangular. • Reconocer y escribir la multiplicación que resuelve una distribución rectangular. • Resolver gráficamente multiplicaciones como distribuciones rectangulares. • Resolver gráficamente problemas de reparto agrupando cantidades con igual cantidad de objetos.
<p>Medida</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el calendario para ubicar fechas y determinar duraciones de diferentes lapsos. • Conocer la distribución de los días en la semana. • Resolver problemas que impliquen medir y comparar longitudes. • Usar regla y cintas métricas para medir longitudes y conocer la equivalencia entre el metro y el centímetro. • Explorar distintas unidades de medida e instrumentos de uso social para la medición de longitudes, capacidades y pesos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar y reconocer en un calendario una fecha determinada. • Reconocer lapsos dentro del mes. • Identificar y contar la duración de los días transcurridos entre una fecha y otra. • Identificar los instrumentos de medida y su uso en el contexto social. • Medir en centímetros la longitud de un objeto. • Trazar y comparar longitudes en centímetros. • Escribir longitudes en metros y centímetros. • Decidir cuál es la unidad más adecuada para medir el peso de un cuerpo. • Calcular la capacidad de un recipiente en litros y en partes de él.

Ronda 5

BLOQUE	MODOS DE CONOCER	SITUACIONES DE ENSEÑANZA
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas que impliquen comunicar oralmente la ubicación de objetos en el plano. • Leer planos de lugares conocidos, donde se representan recorridos. • Usar planos para buscar y ubicar lugares de interés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y ubicar lugares determinados en un plano. • Determinar la ubicación de un lugar a partir de las indicaciones sobre su localización. • Establecer la distancia entre dos lugares en el plano. • Describir un recorrido marcado en el plano.
Operaciones con números naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Construir progresivamente estrategias de cálculo mental para resolver multiplicaciones. • Usar objetos y sumas reiteradas para resolver multiplicaciones. • Resolver problemas de multiplicación en situaciones que presentan datos en contextos variados. • Analizar la pertinencia de las preguntas y la cantidad de soluciones de un problema. • Resolver problemas que involucren determinar el resultado de un reparto o partición. • Analizar si sobran o no elementos después de realizar un reparto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Completar e interpretar las tablas de multiplicar del 2 al 5. • Reconocer y utilizar las tablas del 2 al 5 para resolver situaciones problemáticas. • Completar e interpretar las tablas de multiplicar del 6 y al 9. • Utilizar las tablas para plantear y resolver problemas que involucran multiplicaciones. • Reconocer y calcular la mitad y el doble de una cantidad. • Resolver gráficamente problemas para determinar el resultado de un reparto. • Calcular cantidades de dinero multiplicando por 10, por 100 y por sus múltiplos.
Geometría	<ul style="list-style-type: none"> • Copiar figuras que contengan cuadrados, rectángulos y triángulos, utilizando hojas cuadrículadas. • Decidir modos de comprobar que las reproducciones son correctas. • Resolver problemas que impliquen componer y descomponer figuras. • Elaborar mensajes específicos para identificar una figura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Copiar una figura sobre una hoja cuadrículada y describirla. • Trazar líneas que dividan una figura en cuadrados o rectángulos. • Reconocer una figura a partir de su descripción. • Escribir las instrucciones necesarias para construir una figura. • Reconocer e identificar figuras a partir de su cantidad de lados y vértices.
Medida	<ul style="list-style-type: none"> • Leer la hora en relojes analógicos y digitales. • Proponer problemas que exijan usar expresiones como “en punto”, “y cuarto”, “y media” y “menos cuarto”. • Calcular la duración en horas y minutos de un lapso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar y escribir la hora de relojes digitales y analógicos. • Colocar un horario determinado en relojes digitales. • Calcular el tiempo que dura un evento en relojes digitales y analógicos sabiendo cuándo comienza y cuándo finaliza.



Ronda
de
MATE

2

Recursos
para el
DOCENTE

memorias