



# ÍNDICE

## 1 ¿DÓNDE ESTÁN LOS NÚMEROS? | 6

Función social de los números.

### ► Plaza de actividades

#### Nos presentamos | 8

Función social de los números.

#### Números en la calle | 10

Función social de los números.

#### El orden de los números | 11

Orden en la serie numérica.

#### Los meses del año | 12

Función social de los números.

#### Con los dados | 14

Número. Conteo y orden en la serie numérica.

#### Con las cartas | 15

Comparación de cantidades.

### ► Plaza de juegos

#### Números y animales | 16

Conteo y escritura de números.  
Orden en la serie numérica.

#### Formas y líneas | 18

### ► Otra vuelta más | 19

## 2 A LOS SALTOS | 20

Sistemas de numeración y operaciones.

### ► Plaza de actividades

#### En la huerta | 22

Conteo y escrituras numéricas. Comparación de cantidades.

#### Coleccionistas | 24

Sistemas de numeración: producción, interpretación y orden de números escritos.

## ¡Preparando el cumple! | 26

Operaciones, problemas y cálculos de cantidades.

## Dados y puntos | 28

Números y operaciones. Noción de cantidad.  
Aproximación a la suma.

### ► Plaza de juegos

#### Los espacios | 30

Interpretar y describir relaciones espaciales.

### ► Con la calculadora | 32

Exploración de una calculadora.

### ► Otra vuelta más | 33

## 3 A CONTAR, A CONTAR | 34

Conteo y escrituras numéricas.

### ► Plaza de actividades

#### Que no se pierdan las llaves | 36

Sistema de numeración. Orden en la serie numérica.  
Escrituras numéricas.

#### Monedas y más monedas | 38

Composición aditiva de los números.

#### Figuras bonitas | 40

Geometría: identificación de figuras según sus características.

#### Bingo de figuras | 41

Descripción y dibujo de figuras.

#### La escoba de 15 | 42

Sistema de numeración y operaciones. Cálculos de suma y resta.

### ► Plaza de juegos

#### Pintar sumando | 44

Juegos con cálculos aditivos.

### ► Con la calculadora | 46

Estrategias y procedimientos variados para calcular.

### ► Otra vuelta más | 47





## 4 DOS JUGUETERÍAS | 48

Sistema de numeración y operaciones. Estrategias para cálculos de suma y resta.

### ► Plaza de actividades

#### Fin de semana de película | 50

Sistema de numeración: regularidades en la serie numérica.

#### Desafíos con sumas | 52

Diferentes cálculos de sumas y restas.

#### Más cálculos | 53

Repertorio de cálculos. Uso de signos.

#### Una vuelta de lotería | 54

Producción, interpretación y orden de números escritos.

#### Avances en el tablero | 56

Sistema de numeración y su relación con la suma.

#### Una ronda de problemas | 57

Diferentes problemas de suma y resta.

### ► Plaza de juegos

#### Guardas y formas | 58

Geometría: copia de figuras regulares.

### ► Con la calculadora | 60

Estrategias y procedimientos variados para calcular.

### ► Otra vuelta más | 61

## 5 EL JUEGO DEL EMBOQUE | 62

Sistema de numeración y operaciones. Composición aditiva de un número.

### ► Plaza de actividades

#### En la librería | 64

Sistema de numeración. Diferentes problemas de suma y resta.

#### Recorridos en el tablero | 66

Diferentes cálculos de sumas y restas.

#### Cálculos fáciles | 68

Números y operaciones. Repertorio de cálculos.

#### Lápices y medidas | 70

Medida: cálculo y estimación de longitudes.

### ¡A medir! | 71

Comparación de longitudes.

### ► Plaza de juegos

#### Sumas y restas con dados | 72

Operaciones: problemas de suma y resta. Registros ordenados.

### ► Con la calculadora | 74

Estrategias y procedimientos variados para calcular.

### ► Otra vuelta más | 75

## 6 DOBLE SALTO | 76

Sistema de numeración y operaciones.

### ► Plaza de actividades

#### Calculando | 78

Relaciones entre cálculos y estrategias de suma y resta.

#### Algunos problemas para resolver | 80

Diferentes problemas de suma y resta.

#### Más problemas | 81

Diferentes problemas de suma y resta.

#### Dobles | 82

Operaciones: cálculos de dobles.

#### ¡Quiero la mitad! | 83

Operaciones: cálculos de mitades.

#### La ferretería | 84

Cálculo mental. Complementos a 100.

#### Estimo los resultados | 85

Cálculo mental.

### ► Plaza de juegos

#### Cuerpos que ruedan y que no ruedan | 86

Reconocimiento de los cuerpos a partir de distintas características.

#### Construcciones famosas | 87

Cuerpos que pueden rodar o no.

### ► Con la calculadora | 88

Búsqueda de estrategias de cálculo.

### ► Otra vuelta más | 89

## FICHAS Y RECORTABLES | 90



1

# ¿DÓNDE ESTÁN LOS NÚMEROS?

MARZO

L	M	M	J	V	S	D
						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					





- BUSCÁ LOS NÚMEROS QUE APARECEN EN ESTA IMAGEN.
- ¿PARA QUÉ SE USAN ESOS NÚMEROS?



# NOS PRESENTAMOS

PEGÁ AQUÍ TU FOTO O DIBUJATE

► ESCRIBÍ TU NOMBRE:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



► ¿QUÉ DÍA NACISTE?

DÍA \_\_\_\_\_ MES \_\_\_\_\_ AÑO \_\_\_\_\_

► ¿CUÁNTOS AÑOS TENÉS?

EDAD \_\_\_\_\_





DIBUJÁ AQUÍ TU CASA



► ¿DÓNDE VIVÍS?

CALLE \_\_\_\_\_ NÚMERO \_\_\_\_\_

► **ANOTÁ** TU NÚMERO DE  
TELÉFONO.

\_\_\_\_\_



## NÚMEROS EN LA CALLE



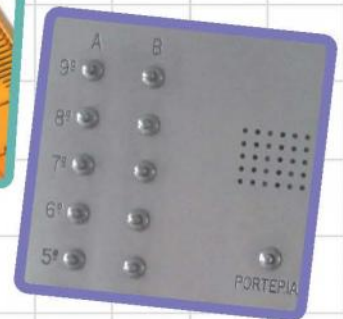
### 1 BUSCÁ EN LA IMAGEN Y COPIÁ:

- ▶ UN NÚMERO DE PATENTE DE AUTO: \_\_\_\_\_
- ▶ UN NÚMERO DE TELÉFONO: \_\_\_\_\_
- ▶ NÚMEROS QUE INDICAN PRECIOS: \_\_\_\_\_
- ▶ NÚMEROS QUE INDICAN HORARIOS: \_\_\_\_\_
- ▶ UNA FECHA: \_\_\_\_\_

# EL ORDEN DE LOS NÚMEROS

## PARA CONVERSAR

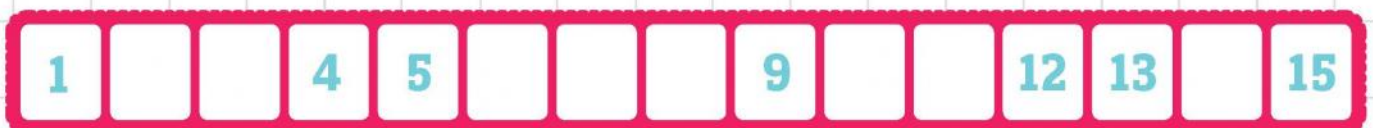
- ¿PARA QUÉ SE USAN ESTOS OBJETOS?
- ¿PARA QUÉ SIRVE QUE LOS NÚMEROS ESTÉN ORDENADOS EN ESTOS OBJETOS?



1 **COMPLETÁ** LOS NÚMEROS QUE FALTAN EN CADA DIBUJO:



2 **COMPLETÁ** LOS NÚMEROS EN ESTA SERIE:



BUSCÁ LA FICHA 1 EN LA PÁGINA 91.





# LOS MESES DEL AÑO

## ENERO

LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
	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			

## FEBRERO

LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
			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			

## MARZO

LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
				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

## ABRIL

LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
					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

## MAYO

LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
					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

LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
					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

## JULIO

LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
						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					

## AGOSTO

LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
						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					

## SEPTIEMBRE

LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
						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						

## OCTUBRE

LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
						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					

## NOVIEMBRE

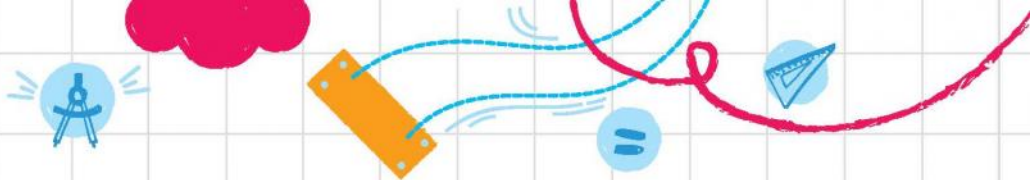
LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

## DICIEMBRE

LU	MA	MI	JUE	VIE	SAB	DO
						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					

### 1 OBSERVÁ ESTE CALENDARIO:

- ▶ ¿CUÁNTOS MESES TIENE EL AÑO? \_\_\_\_\_
- ▶ **RODEÁ** EL MES DE TU CUMPLEAÑOS.
- ▶ **MARCÁ** CON AZUL EL DÍA QUE COMENZARON LAS CLASES.
- ▶ **COPIÁ** EL NOMBRE DEL PRIMER MES DEL AÑO: \_\_\_\_\_
- ▶ **COPIÁ** EL NOMBRE DEL ÚLTIMO MES DEL AÑO: \_\_\_\_\_



2 **COMPLETÁ** LOS NÚMEROS DE LOS DÍAS QUE FALTAN EN EL MES.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
				1	2	
	5					10
11			14		16	
		20		22		24
25			28		30	31

► **PINTÁ** CON AZUL EL NÚMERO DE DÍA QUE COMENZARON LAS CLASES.

► **PINTÁ** CON ROJO LOS DÍAS QUE NO VAS A LA ESCUELA.

3 **COPIÁ**, ABAJO, LAS HOJAS DEL CALENDARIO BIEN ORDENADOS.



MARTES 2	LUNES 1	MIÉRCOLES 3	VIERNES 5	JUEVES 4

BUSCÁ LA FICHA 2 EN LA PÁGINA 91.



## CON LOS DADOS

1 **LEÉ** LAS INSTRUCCIONES Y **JUGÁ** CON TUS COMPAÑEROS.

**MATERIALES:** UN DADO Y LOS DOS ANOTADORES DE LA FICHA 3, EN LA PÁGINA 93.

- SE JUEGA DE A DOS COMPAÑEROS.
- CADA JUGADOR, EN SU TURNO, TIRA EL DADO Y PINTA EN LA BANDA TANTOS CASILLEROS COMO PUNTOS SALIERON EN EL DADO.
- GANA EL JUGADOR QUE PINTA MÁS CASILLEROS EN CADA PARTIDA.

2 **PINTÁ** TANTOS CASILLEROS COMO INDICA EL DADO.



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



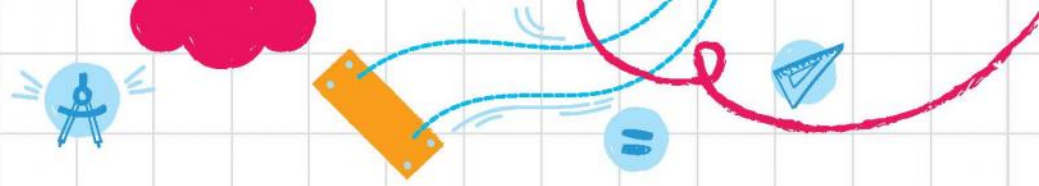
--	--	--	--	--	--	--



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



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



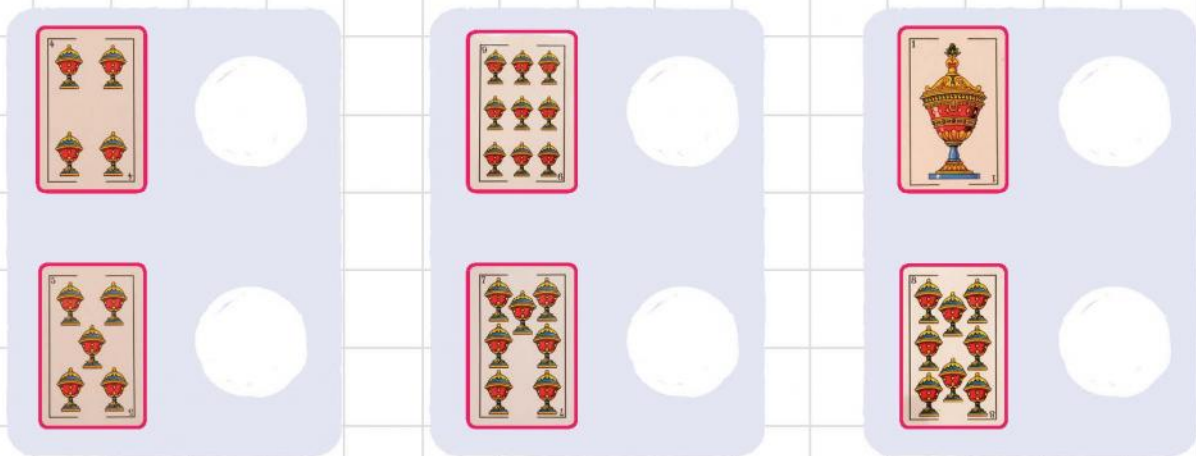
## CON LAS CARTAS

1 **LEÉ** LAS INSTRUCCIONES Y **JUGÁ** CON TUS COMPAÑEROS.

**MATERIALES:** UN MAZO DE CARTAS DEL 1 AL 9 DE COPAS PARA CADA JUGADOR. (ESTÁN EN LA PÁGINA 115 DE LOS RECORTABLES).

- CADA JUGADOR DEBE TENER SU MAZO SOBRE LA MESA, CON LOS NÚMEROS HACIA ABAJO.
- LOS DOS JUGADORES, AL MISMO TIEMPO, DAN VUELTA LA CARTA DE ARRIBA DE SU MAZO.
- EL QUE TIENE LA CARTA QUE VALE MÁS SE QUEDA CON LAS DOS CARTAS Y LAS COLOCA EN UNA PILA AL COSTADO, AL LADO DEL MAZO.
- SIGUEN JUGANDO DEL MISMO MODO HASTA QUE SE TERMINA EL MAZO DEL PRINCIPIO.
- CADA UNO CUENTA LAS CARTAS QUE LE QUEDAN EN LA PILA, Y GANA EL QUE TIENE MÁS CANTIDAD.

2 **MARCÁ** CON UNA **X** LA CARTA QUE GANÓ EN CADA JUGADA.

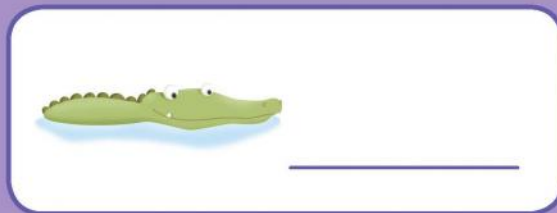
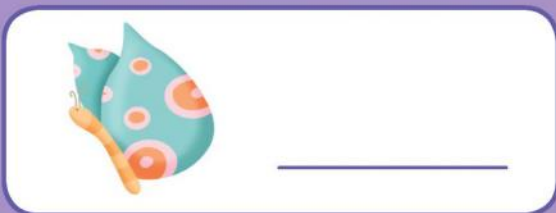
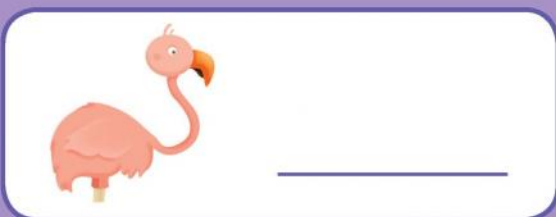


BUSCÁ LA FICHA 4 EN LA PÁGINA 93.



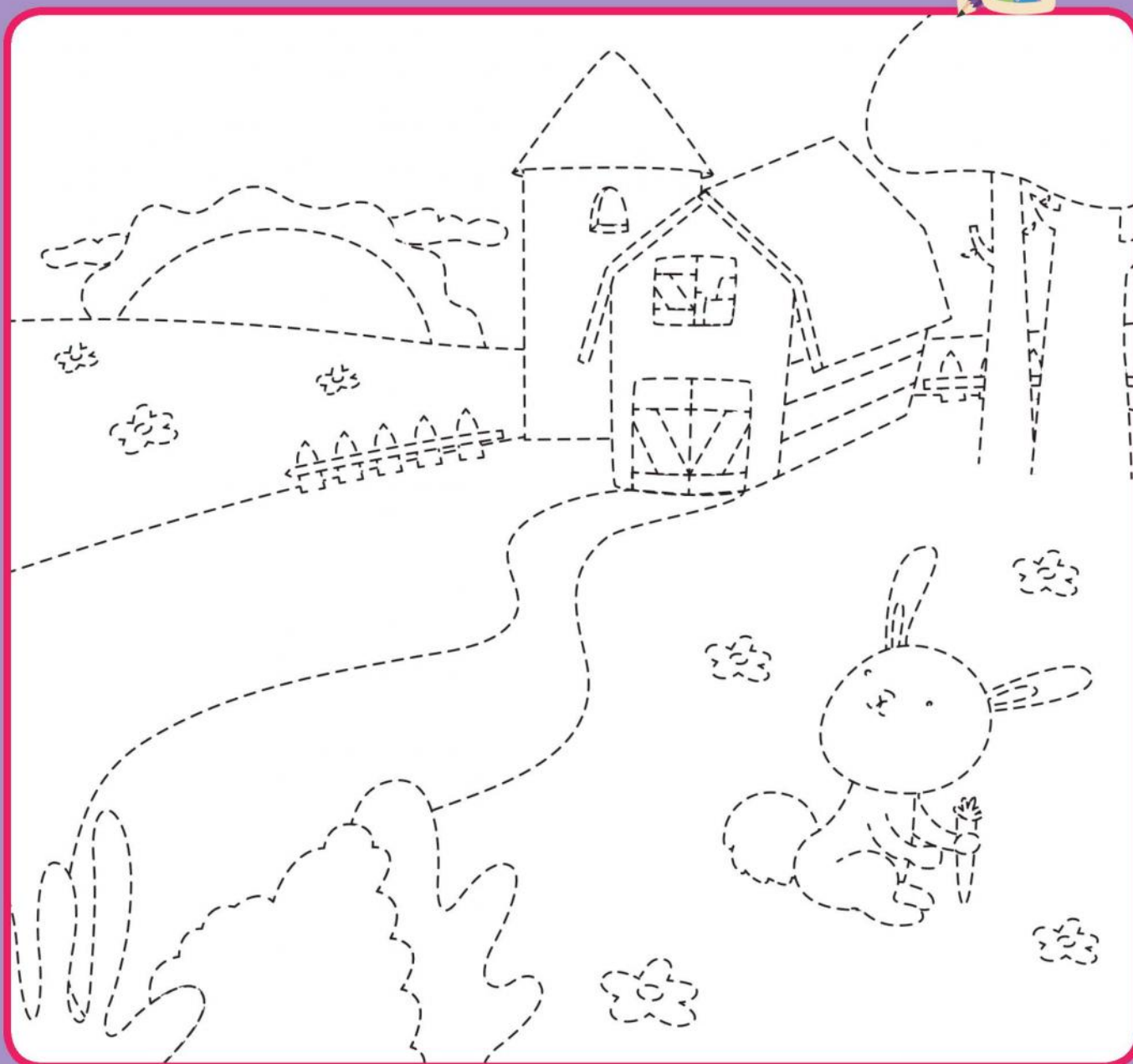
# NÚMEROS Y ANIMALES

1 ¿CUÁNTOS HAY?



# FORMAS Y LÍNEAS

1 REPASÁ LAS LÍNEAS PUNTEADAS.



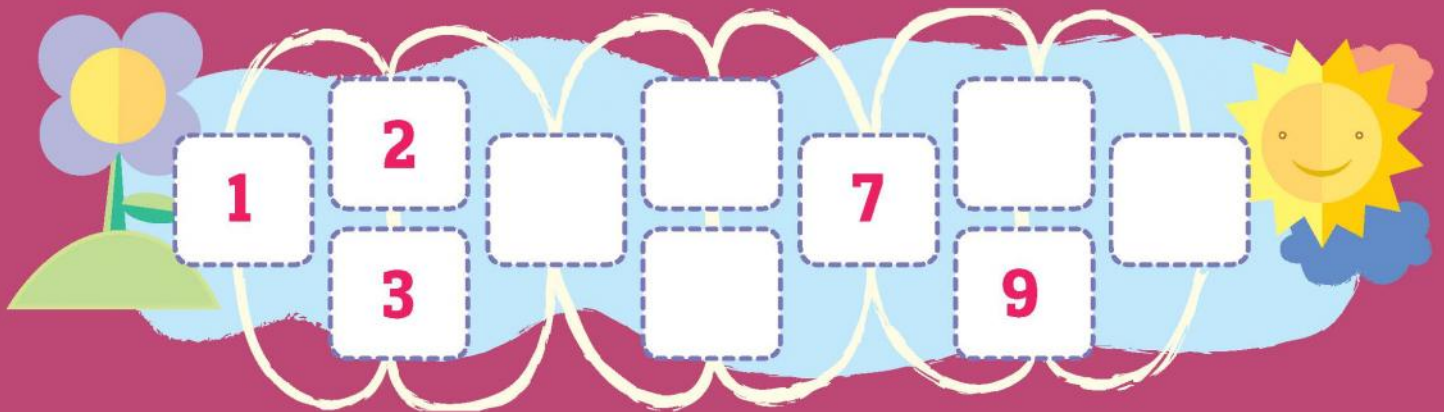
- ▶ **AGREGÁ** MÁS FLORES CERCA DEL CONEJO.
- ▶ **DIBUJÁ** NARANJAS EN EL ÁRBOL.
- ▶ **DIBUJÁ** UNA CHIMENEA CON HUMO EN EL TECHO LA CASA.
- ▶ **PINTÁ** TODO CON LINDOS COLORES.



1 ¿CUÁNTAS FLORES HAY EN CADA MACETA?



2 COMPLETÁ LOS NÚMEROS QUE FALTAN EN LA RAYUELA.



3 DIBUJÁ LOS PUNTOS DE LOS DADOS PARA OBTENER EL PUNTAJE INDICADO.



**DESDE LA PÁGINA 16  
A LA PÁGINA 128  
NO ESTÁ DISPONIBLE**