



Somos Aprender Matemática

Secuencias Didácticas para
matemáticas en el **Nivel Primario**

"Números, dinero y problemas"



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Somos Aprender
Matemática

SECUENCIA DIDÁCTICA

Números, dinero y problemas

El número y las operaciones — Resolución de problemas

Nivel: Educación Primaria – Primer Ciclo	Grado: 3° Grado
Eje curricular: El número y las operaciones	Duración: 9 clases
Área: Matemática	Enfoque: Resolución de problemas + DUA + TIC



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



1. Fundamentación General de la Propuesta

Justificación del tema y su relevancia para el aprendizaje de los números y las operaciones

La presente secuencia de actividades se inscribe en el enfoque de enseñanza de la matemática centrado en la resolución de problemas como eje organizador de las prácticas de enseñanza, entendiendo al conocimiento matemático como una construcción progresiva que se produce en interacción con otros y en contextos significativos.

En 3° grado, el Primer Ciclo llega a su momento de cierre y consolidación. Los estudiantes están en condiciones de ampliar el campo numérico hasta el millar y más allá, profundizar la comprensión del valor posicional (unidades, decenas, centenas, millares), iniciarse en la multiplicación como suma reiterada y resolver situaciones problemáticas con mayor complejidad. Esta secuencia aborda esos contenidos desde tres contextos articulados: la serie numérica del 600 al 699 y sus regularidades; el uso del dinero con los billetes de curso legal argentino; y las operaciones en la verdulería. El trabajo en estas situaciones genuinas no solo promueve el sentido numérico, sino también el desarrollo de estrategias de cálculo mental y estimativo imprescindibles para la vida cotidiana.

Se recupera también el valor del juego como recurso didáctico privilegiado: el Juego de los Dados con multiplicación por 10 introduce de manera lúdica la noción de decena como unidad compuesta, anticipando contenidos del segundo ciclo.

Relación con el enfoque de enseñanza: resolución de problemas

Las actividades se presentan como situaciones problemáticas genuinas, evitando la reducción a ejercicios mecánicos. Se promueve que los estudiantes interpreten la consigna, analicen la información disponible y elaboren estrategias propias. La diversidad de procedimientos – conteo, descomposición, cálculo mental, estimación, algoritmos incipientes – es tanto el punto de partida como el objeto de análisis colectivo en cada plenario. La intervención docente cumple un rol central al recuperar, articular y poner en valor esa diversidad. Se ofrecen andamiajes concretos –banda numérica, ábaco, grilla numérica, billetes físicos– para garantizar la participación de todos.

Las 'Adivinanzas numéricas' merecen especial mención: trabajan el valor posicional de manera lateral e indirecta, requiriendo que el estudiante razone sobre las propiedades de un número antes de nombrarlo. Esta actividad fortalece el pensamiento lógico y la argumentación matemática.



Integración de tecnologías digitales

La propuesta integra herramientas digitales en consonancia con la Política de Integración Curricular de TIC del Chaco y los lineamientos nacionales de Educación Digital:

- Videos educativos de Educ.ar como puerta de entrada a los contenidos: Resolución de problemas: www.educ.ar/recursos/125635/mira-resolucion-de-problemas?coleccion=127159
- Estas cuentas son un problema: www.educ.ar/recursos/125319/estas-cuentas-son-un-problema?coleccion=127159
- Proyección de imágenes ampliadas de billetes argentinos reales y de los productos de la verdulería.
- Grilla numérica interactiva digital proyectada para el trabajo colectivo con regularidades.
- 'Glosario Matemático Visual' digital: asocia términos clave (kilogramo, billete, centena, estimación) con imágenes y pictogramas.
- Calculadora adaptada como herramienta de verificación (no de resolución inicial).
- Grabaciones de audio de los procedimientos como alternativa al registro escrito.
- 'Termómetro de aprendizaje digital' proyectada al cierre de cada clase.

Consideraciones didácticas generales

- Construcción del sistema decimal: la grilla 600-699 se usa como herramienta activa de exploración, no como mero recurso de consulta. Se trabajan regularidades en filas (misma centena), columnas (misma terminación), números pares e impares, y la relación entre anterior-posterior.
- Valor posicional: las 'Adivinanzas numéricas' y la tabla de billetes abordan el valor de cada cifra de manera explícita e implícita.
- Multiplicación como suma reiterada: el contexto de los chicles ($3 \times \$250$) y el juego de dados (suma $\times 10$) introducen la multiplicación de modo natural.
- Atención a la heterogeneidad: estaciones de trabajo con distintos niveles de apoyo, parejas pedagógicas con roles rotativos, ajuste del rango numérico según las trayectorias.



2. Datos de la Secuencia Didáctica

Título	"Números, dinero y problemas: construcción del sistema decimal y resolución de situaciones cotidianas"
Área	Matemática
Eje curricular	El número y las operaciones – Resolución de problemas
Grado / Ciclo	3° Grado – Primer Ciclo de la Educación Primaria
Marco curricular	NAP y Diseño Curricular de la Provincia del Chaco
Cantidad de clases	9 clases
Modalidad de trabajo	Individual, en parejas, grupal e intergrupal
Enfoque	Resolución de problemas DUA Integración TIC

3. Objetivos

Objetivo General

Que los y las estudiantes logren profundizar el conocimiento del sistema de numeración decimal y la utilización de las operaciones de adición, sustracción y multiplicación incipiente en contextos de la vida cotidiana, como el uso del dinero, el análisis de regularidades numéricas y la resolución de problemas en situaciones de compra y venta.

Objetivos Específicos

- Reconocer, leer, escribir y ordenar números naturales hasta el 1000, identificando regularidades en la serie numérica.
- Analizar el valor posicional en el sistema de numeración decimal: unidades, decenas, centenas y millares.
- Resolver situaciones problemáticas de compra y venta utilizando diferentes estrategias de cálculo y billetes de curso legal.
- Interpretar 'adivanzas numéricas' para profundizar el trabajo con el valor posicional.
- Explorar distintas formas de composición y descomposición de cantidades con billetes.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



- Resolver problemas que involucren suma, resta y multiplicación (como suma reiterada) en contextos cotidianos.
- Aplicar estrategias de cálculo mental, estimativo y exacto.
- Anticipar y controlar resultados en situaciones de juego (Juego de los dados al 500).
- Explicar y comunicar oralmente los procedimientos utilizados para resolver situaciones problemáticas.

4. Contenidos / Saberes Matemáticos

Los contenidos se enmarcan en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) y el Diseño Curricular de la Provincia del Chaco para el Primer Ciclo — 3° grado:

Núcleo / Bloque	Contenidos específicos	Bloque de actividades
Sistema de numeración decimal	Lectura, escritura y ordenamiento de números hasta el 1000. Regularidades en la serie: terminaciones, pares, impares, anterior-posterior.	Bloque 1: El orden de los números (Clases 1–3)
Valor posicional	Valor de cada cifra en unidades, decenas, centenas y millares. Composición y descomposición aditiva.	Bloque 1 y 2 (Clases 1–5)
Composición de cantidades con dinero	Uso de billetes de \$10 a \$1000. Distintas formas de representar una misma cantidad. Tabla de combinaciones.	Bloque 2: El valor del dinero (Clases 4–5)
Adición y sustracción en situaciones problemáticas	Suma y resta en contextos de compra, vuelto y comparación. Cálculo exacto y estimativo.	Bloques 2 y 3 (Clases 4–9)
Multiplicación como suma reiterada	Contextos de multiplicación: 3 chicles $\times$ \$250; puntos de dados $\times$ 10. Introducción informal.	Bloque 2 y 4 (Clases 5 y 6)
Adivinanzas numéricas y valor posicional	Razonamiento sobre propiedades de números:	Bloque 2 (Clase 5)



	rango, terminación, cifra en cada posición.	
Juego como contexto de anticipación y cálculo	Suma acumulada hasta 500. Anticipar cuánto falta. Control de resultados. Multiplicar por 10.	Bloque 3: Dados al 500 (Clase 6)
Operaciones en contexto real (verdulería)	Suma de productos con precios por kg. Multiplicación implícita ($2 \text{ kg} \times \text{precio}$). División informal.	Bloque 4: La verdulería (Clases 7–9)

5. Desarrollo de las Clases

BLOQUE 1 — El orden de los números (Clases 1 a 3)

Contenido: Sistema de numeración decimal (600–699); regularidades numéricas; valor posicional

CLASE 1 — Miramos videos e iniciamos el trabajo con la serie 600–699

Modalidad: Grupal e Individual

Inicio — Grupal

Actividad 1.1: Miramos los videos de Educ.ar [Grupal – Plenario]

Se proyectan los dos videos introductorios con subtítulos:

- Resolución de problemas: www.educ.ar/recursos/125635/mira-resolucion-de-problemas?coleccion=127159
- Estas cuentas son un problema: www.educ.ar/recursos/125319/estas-cuentas-son-un-problema?coleccion=127159

- 1) ¿Qué estrategias para resolver problemas mencionan los videos? ¿Cuáles ya usaban?
- 2) ¿Qué número está entre el 600 y el 700? ¿Cómo son estos números? ¿En qué se parecen?



Desarrollo

Actividad 1.2: Las páginas del diccionario [Individual → En parejas]

Estos números corresponden a páginas que salieron del diccionario. ¿Pueden ordenarlos de menor a mayor?

618 – 614 – 609 – 617 – 610 – 613 – 616 – 611 – 615 – 619 – 612

- 3) Ordénalos de menor a mayor en tu cuaderno.
- 4) ¿Qué tienen en común todos estos números? ¿Qué cifra comparten en el lugar de las centenas?
- 5) ¿Cuál es el número que sigue después del 619? ¿Y el que va antes del 609?

Cierre — Grupal

Actividad 1.3: Regularidades en los números del 600 al 619 [Grupal – Plenario]

¿Qué observan en los números ordenados? ¿Qué cambia y qué queda igual?

Se conceptualiza: en todos los números del 600 al 699, la cifra de las centenas es siempre 6. Lo que varía son las decenas y las unidades.

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Representación múltiple: Los números se presentan también en tarjetas físicas para ordenar manualmente sobre el banco.
- ★ Acción y expresión: El ordenamiento puede realizarse con tarjetas físicas, escribiendo en el cuaderno o dictando a un compañero
- ★ TIC: La grilla numérica del 600 al 699 se proyecta digitalmente para visualizar el orden en conjunto.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



CLASE 2 — Completamos la grilla numérica 600–699

Modalidad: Individual y grupal

Inicio — Grupal

Actividad 2.1: Desafío de apertura [Grupal – Plenario]

¿Qué número va después del 609? ¿Y después del 619? ¿Y después del 629?

¿Qué número va antes del 700? ¿Hay algún número entre el 699 y el 700?

Desarrollo

Actividad 2.2: Completamos la grilla 600–699 [Individual]

La siguiente grilla tiene algunos números pre-ubicados (en azul). Completar todos los números entre el 600 y el 699:

600			603						609
620									
					675				
690									

(Los números en azul ya están ubicados: 600, 603, 609, 620, 675, 690)

- Escribir los nombres (con palabras) de los números que ya están ubicados.
- Cuando sea posible, escribir en la grilla el anterior y el posterior de cada número ya ubicado.
- Ubicar: el seiscientos trece, el seiscientos cuarenta y nueve y el seiscientos noventa y siete.
- Completar la fila del 670.
- Completar la columna de los terminados en 7.
- Escribir con rojo en la grilla los números pares mayores de 630 y menores a 640.
- Escribir con verde en la grilla los números impares mayores a 675 y menores a 775.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



■ Cierre — Grupal

Actividad 2.3: Análisis de regularidades de la grilla [Grupal – Plenario]

¿Qué observan en las filas de la grilla? ¿Y en las columnas? ¿Qué cifra cambia y cuál permanece igual?

¿Los números pares siempre terminan en la misma cifra? ¿Y los impares?

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- Representación múltiple: Se ofrece una versión de la grilla con letra más grande (macro tipo) y otra con mayor espaciado para quienes tienen dificultades visuales o motoras.
- Acción y expresión: La grilla puede completarse en papel, en la versión digital proyectada (trabajo colectivo) o con tarjetas móviles sobre el banco.
- Ventana de enfoque: Se puede usar un cartón con una ventana recortada para que los estudiantes vean solo una fila o columna a la vez, reduciendo la sobrecarga visual.

CLASE 3 — Consolidación: pares, impares y valor posicional

Modalidad: Individual y en parejas

Actividad 3.1: Desafíos con la grilla completa [En parejas → Individual]

Retomando la grilla completada en la clase anterior:

- 6) ¿Cuántos números pares hay entre el 630 y el 640? ¿Cuántos impares? ¿Por qué siempre hay la misma cantidad?
- 7) ¿Qué diferencia hay entre el 650 y el 605? ¿Tienen los mismos dígitos? ¿Por qué valen diferente?
- 8) Completar en el cuaderno: '640 = ___ centenas + ___ decenas + ___ unidades'. Hacer lo mismo con 625, 683 y 699.
- 9) Desafío: ¿Qué número tiene 6 centenas, 7 decenas y 3 unidades? ¿Y el que tiene 6 centenas, 0 decenas y 5 unidades?



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Grilla numérica en relieve o macro tipo disponible como apoyo constante.
- ★ La descomposición puede hacerse con bloques multibase (cubitos = unidades, barras = decenas, placas = centenas) antes de escribirla.
- ★ Semáforo de aprendizaje al cierre: los estudiantes indican con color verde/amarillo/rojo cómo se sintieron con el bloque 1.



BLOQUE 2 — El valor del dinero (Clases 4 y 5)

Contenido: Composición de cantidades con billetes; adición en contexto; multiplicación incipiente; adivinanzas numéricas

CLASE 4 — Los billetes de Argentina: colecciones y comparaciones

Modalidad: Grupal e Individual

Inicio — Grupal**Actividad 4.1: Presentación de los billetes argentinos [Grupal – Plenario]**

Se presentan los billetes de curso legal en Argentina. Se proyectan en pantalla grande:



- 10) ¿Qué billetes ven? ¿Cuánto vale cada uno? ¿Cuál es el de mayor valor? ¿Y el de menor?
- 11) ¿Qué animales o paisajes reconocen en los billetes?

Desarrollo.**Actividad 4.2: ¿Cuánto dinero hay? Colecciones [Individual]**

Calcular cuánto dinero se junta con estos billetes:



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



- 12) ¿Cuánto dinero hay en total con estos tres billetes? Escribe la suma en el cuaderno y muestra cómo lo calculaste.

Actividad 4.3: Colección y comparación [Individual → Grupal]

¿Y en este caso cuánto dinero hay?



- 13) Calcular el total de la segunda colección.
14) ¿En cuál de las dos colecciones hay más dinero? ¿Cómo lo comprobaste? Escribir en el cuaderno.

Cierre — Grupal

Actividad 4.4: Estrategias para sumar los billetes [Grupal – Plenario]

¿Cómo sumaron los billetes? ¿Empezaron por los más grandes? ¿O por los más chicos? ¿Hay diferencia?

Se anticipa: la próxima clase seguiremos con los billetes para resolver situaciones más complejas.

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Representación múltiple: Los billetes se proyectan en pantalla y también se manipulan físicamente (billetes reales o impresos en macro tipo).
- ★ Acción y expresión: Se acepta el cálculo con ábaco, con billetes físicos o usando la calculadora adaptada para verificar.
- ★ Tablero de comunicación: se incluyen pictogramas de billete, dinero, más, igual, total para facilitar la participación oral.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



CLASE 5 — Compramos con billetes: problemas, tabla y adivinanzas

Modalidad: Individual, en parejas y grupal

Inicio — Grupal

Actividad 5.1: ¿Con qué billetes junto \$870? [Grupal – Plenario]

Desafío: ¿Con qué billetes se pueden juntar \$870? ¿Existe una sola manera? ¿Por qué? Se registran en el pizarrón las combinaciones que propone la clase.

Desarrollo.

Actividad 5.2: Problemas de compra con billetes [Individual]

- 15) Si tienes que pagar una remera que cuesta \$5.640 con los billetes actuales, dibuja o escribe varias opciones de cómo poder pagar. ¿Cuántas posibilidades encontraste?
- 16) Nahuel quiere comprar una pelota de plástico que cuesta \$970. ¿Qué billetes necesita? Escribir o dibujar.
- 17) Magalí compró 3 chicles. Cada chicle cuesta \$250. ¿Le alcanza con \$600? ¿Por qué?

Actividad 5.3: Tabla de billetes [Individual]

Completar la tabla con la cantidad de dinero total que se obtiene en cada caso.
¡Recordar escribir las cuentas en el cuaderno!

CANTIDAD DE BILLETES DE 10	CANTIDAD DE BILLETES DE 20	CANTIDAD DE BILLETES DE 50	CANTIDAD DE BILLETES DE 100	CANTIDAD DE BILLETES DE 200	CANTIDAD DE BILLETES DE 500	CANTIDAD DE BILLETES DE 1000	TOTAL DE DINERO
2		1	2	1	2		
	5			5		1	
3	2	1	5		1	3	
10		10		5		5	



Actividad 5.4: Adivinanzas numéricas [Individual → En parejas]

En las siguientes adivinanzas hay algunas que se pueden resolver y otras que no. Observar bien los datos:

• Adivinúmero 1

Estoy entre el 300 y el 400.

Termino en 5.

Soy más grande que el 350.

Soy más chico que el 390.

• Adivinúmero 2

Estoy entre el 600 y el 700.

Termino en 8.

Soy mayor que el 630.

Soy menor que el 640.

• Adivinúmero 3

Estoy entre el 550 y el 650.

Termino en 0.

Si me suman 10 me convierto en el 620.

• Adivinúmero 4

Estoy entre el 590 y el 600.

No termino en 7 ni en 8.

• Adivinúmero 5.

Estoy entre el 500 y el 600.

En el lugar de los dieces hay un 5.

En el lugar de los unos hay un número que está entre el 6 y el 8.

- h) Rodear con un color las adivinanzas que NO se pueden resolver y responder las que SÍ se pueden.
- i) Para las que no pudiste resolver, completar los datos que faltan para que sea posible resolverlas.

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Representación múltiple: La tabla de billetes se proyecta en pantalla y se entrega impresa. Para quienes tienen dificultades de motricidad, se puede completar oralmente con apoyo del docente.
- ★ Acción y expresión: Los problemas de compra pueden resolverse con billetes físicos antes de escribir el resultado. Se acepta grabar un audio explicando el procedimiento.
- ★ Organizador gráfico para resolución: 1) ¿Qué me preguntan? 2) ¿Qué datos tengo? 3) ¿Qué operación necesito? 4) Resuelvo. 5) Verifico.
- ★ Glosario Visual: se muestra la palabra 'adivinanza numérica' con un ejemplo en pictogramas antes de la actividad 5.4.



BLOQUE 3 — Jugamos a los dados (Clase 6)

Contenido: Suma acumulada; multiplicación por 10; anticipación y control de resultados hasta 500

CLASE 6 — ¡Carrera al 500 con dados!

Modalidad: En parejas y grupal

■ Inicio — Grupal

Actividad 6.1: Presentación del juego [Grupal – Plenario]

Pueden participar 2 o más jugadores.

Si no tienen dados, preparar 2 vasos de plástico, colocar dentro de cada uno 6 papelitos doblados, con los números: 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6.

¡Y listo...a jugar!

■ Desarrollo.

Actividad 6.2: Jugamos la Carrera al 500 [En parejas (2 o más jugadores/as)]

Materiales: 2 dados estándar (o 2 vasitos con papelitos 1–6).

Reglas del juego:

- j) Por turno, cada jugador tira los 2 dados (o saca un papelito de cada vasito sin mirar).
- k) Los puntos obtenidos con los dos dados se suman y el resultado se multiplica por 10.
- l) Un jugador va anotando los puntos acumulados.
- m) Gana quien llegue primero a 500 puntos.
- n) ¡Ojo! Siempre prestar atención a cuánto falta para llegar a 500.
- o) ¡Al 500 se llega en forma exacta! Si te pasas, debes esperar tu turno para volver a tirar.

Registro en el cuaderno: N° de tiro | Dados obtenidos | Suma $\times$ 10 | Puntaje acumulado.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Actividad 6.3: Para jugar: desafíos con billetes y monedas [Individual]

- 18) Intentar juntar \$2.346 usando sólo billetes de \$100, de \$200, de \$500 y de \$1.000.
- 19) ¿Cuántas monedas de \$10 se necesitan para obtener \$100? ¿Y para obtener \$230? ¿Por qué?
- 20) ¿Cuántas monedas de \$10 se necesitan para obtener \$500? ¿Y para obtener \$370? ¿Por qué?

Cierre — Grupal

Actividad 6.4: Reflexión sobre el juego [Grupal – Plenario]

¿Cuánto les faltaba para llegar a 500 en los últimos turnos? ¿Qué números del dado les convenía sacar?

Se formaliza: multiplicar por 10 es contar de a 10. Cada punto de los dados 'vale' 10 en el juego.

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Representación múltiple: Se ofrece un 'termómetro de puntaje' visual (barra que se va llenando hasta 500) para que todos puedan ver el avance del juego.
- ★ Acción y expresión: Se acepta usar calculadora para verificar los puntajes acumulados. Los datos pueden registrarse con una tabla impresa en lugar de en el cuaderno.
- ★ Nivel de desafío opcional: Quienes dominan la carrera al 500 pueden jugar la versión 'Carrera al 1000' con los mismos dados.



BLOQUE 4 — Desafíos en la Verdulería (Clases 7 a 9)

Contenido: Operaciones con números naturales en contexto; suma, resta, multiplicación ($\text{kg} \times \text{precio}$); cálculo mental y exacto

CLASE 7 — Conocemos la verdulería y sus precios

Modalidad: Grupal e Individual

Inicio— Grupal

Actividad 7.1: Exploramos los precios de la verdulería [Grupal – Plenario]

Se presenta la lista de precios de la verdulería del barrio:



Precios: Tomate \$3000 el kg | Lechuga \$3.500 el kg | Duraznos \$4.500 el kg | Peras \$2.000 el kg | Calabaza \$1.500 el kg

- 21) ¿Cuál es el producto más caro? ¿Y el más barato? ¿Cómo lo saben?
- 22) Si tengo \$3.000, ¿qué producto podría comprar 1 kg? ¿Qué producto no podría comprar?



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Desarrollo.

Actividad 7.2: Compramos en la verdulería [Individual]

Instrucción: Escribir en el cuaderno cómo te diste cuenta de qué cálculo hacer para resolver cada problema.

- 23) Manuel compró 2 kg de tomates, 1 kg de lechuga y 2 kg de duraznos. ¿Cuánto debe pagar?
- 24) Martina compró medio kilogramo de peras y 1 kg de calabaza. ¿Cuánto debe pagar?
- 25) Juan tiene \$2.000. ¿Puede comprar 2 kg de calabaza? ¿Por qué?
- 26) Victoria tiene \$3.000. ¿Cuántos kilogramos de tomate puede comprar? ¿Por qué?

Cierre — Grupal

Actividad 7.3: ¿Qué cálculo hiciste? [Grupal – Plenario]

¿Qué operación usaron para el problema de Manuel? ¿Por qué sumaron? ¿Por qué multiplicaron?

¿El problema de Victoria se resuelve con suma o con división? ¿Cómo se llama esa operación?

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Representación múltiple: Se ofrecen productos reales traídos al aula para crear una 'tienda real' con carteles de precios.
- ★ Acción y expresión: Los problemas pueden representarse con objetos reales (pesando con balanza didáctica) antes de escribir la cuenta.
- ★ Glosario Matemático Visual: la palabra 'kilogramo' se ilustra con la imagen de una pesa y el símbolo 'kg'. 'Medio kilogramo' se muestra con la mitad pintada.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



CLASE 8 — Revisamos los procedimientos y trabajamos con monedas

Modalidad: Individual y grupal

Inicio — Grupal

Actividad 8.1: Corregimos colectivamente los problemas de la clase anterior [Grupal – Plenario]

Se retoman los problemas de la clase anterior. Se comparan estrategias:

- 27) ¿Quién usó la suma? ¿Quién usó la multiplicación? ¿Obtuvieron el mismo resultado? ¿Por qué son equivalentes?

Desarrollo.

Actividad 8.2: Más problemas de la verdulería y con monedas [Individual]

Problemas de la verdulería (continuación):

- 28) Si Victoria tiene \$3.000 y compra los kg de tomate que puede, ¿cuánto dinero le sobra? (Relacionar con el problema del día anterior.)
- 29) ¿Cuánto dinero necesita Manuel para pagar exactamente su compra? Si paga con \$10.000, ¿cuánto le dan de vuelto?

Problemas con monedas:

- 30) ¿Cuántas monedas de \$10 necesito para pagar 1 kg de calabaza (\$1.500)? ¿Y para medio kg?
- 31) Intentar juntar \$2.346 usando sólo billetes de \$100, de \$200, de \$500 y de \$1.000. ¿Es posible con exactitud? ¿Por qué?

Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ Los problemas con monedas se apoyan con monedas físicas o fichas que representan \$10 cada una.
- ★ El rol de 'cajero' puede asignarse al estudiante que usa calculadora para verificar, mientras el 'comprador' estima mentalmente.
- ★ Organizador gráfico de pasos para resolver problemas disponibles como referencia permanente.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



CLASE 9 — Revisamos y comunicamos procedimientos. Cierre de la secuencia

Modalidad: Individual y grupal

Inicio — Grupal**Actividad 9.1: Repaso integrador [Grupal – Plenario]**

La docente plantea 5 situaciones rápidas de verdadero/falso:

- 2 kg de calabaza cuesta más que 1 kg de duraznos. (V/F)
- El 677 tiene 7 unidades y 7 centenas. (V/F)
- \$5.000 = 5 billetes de \$1.000. (V/F)

Desarrollo.**Actividad 9.2: Para revisar: comunicamos cómo resolvimos [Individual → Grupal]****Instrucción central:**

Escribir en tu cuaderno cómo te diste cuenta de qué cálculo hacer para resolver cada uno de los problemas de la verdulería.

- 32) Para el problema de Manuel: ¿usaste suma o multiplicación? ¿Por qué elegiste esa operación?
- 33) Para el problema de Victoria: ¿cómo supiste cuántos kilos podía comprar? ¿Probaste por tanteo o calculaste directamente?
- 34) Extensión: inventar un nuevo problema de la verdulería para que lo resuelva un compañero. Intercambiar y resolver.

Cierre — Grupal**Actividad 9.3: Cierre de la secuencia y metacognición [Grupal – Plenario]**

¿Qué aprendimos en estas 9 clases? ¿Cuál fue el problema más difícil? ¿Y el más divertido?

Cada estudiante completa en el cuaderno: 'En esta secuencia aprendí... Todavía me cuesta... Me gustaría seguir explorando...'

Se exhiben en el aula las grillas completadas, las tablas de billetes y los problemas inventados.



Gobierno del
CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Nivel
Primario

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Orientaciones para diseñar propuestas didácticas accesibles

- ★ La reflexión final ('aprendí / me cuesta / quiero explorar') puede realizarse en forma escrita, dibujada, grabada en audio o dictada.
- ★ Los problemas inventados pueden ilustrarse con dibujos en vez de solo texto, o narrar oralmente.
- ★ Termómetro de aprendizaje final como cierre visual y colectivo de toda la secuencia.



6. Recursos didácticos y materiales

Recursos físicos / manipulativos	Recursos tecnológicos / digitales
Tarjetas con números del 600 al 699 para ordenar	Videos de Educ.ar proyectados con subtítulos
Grilla numérica impresa (con macro tipo y en relieve)	Grilla numérica interactiva digital proyectada
Billetes reales o impresos (\$20 a \$1.000)	Proyector para billetes, productos y tabla de billetes
Bloques multibase (cubos, barras, placas de centenas)	Calculadora adaptada para verificación
Dados estándar y vasitos con papelitos 1–6	Grabaciones de audio de las instrucciones
Productos reales o maquetas para la tienda verdulería	Glosario Matemático Visual digital con pictogramas
Balanza didáctica para vivenciar los kg	Termómetro de aprendizaje digital proyectado
Monedas reales de \$10 o fichas representativas	Organizador gráfico de pasos para resolver problemas (digital)
Tablero de comunicación con pictogramas matemáticos	Formulario digital de semáforo/termómetro de aprendizaje



7. Evaluación

Criterios de evaluación

Criterio	Indicadores de logro
Reconocimiento del orden numérico y regularidades	Ordena correctamente números de 3 cifras. Completa la grilla identificando regularidades en filas y columnas. Distingue pares e impares.
Comprensión del valor posicional	Descompone números en centenas, decenas y unidades. Resuelve adivinanzas numéricas usando los datos de posición.
Composición de cantidades con billetes	Arma distintas combinaciones de billetes para una misma cantidad. Completa la tabla de billetes correctamente.
Resolución de problemas de compra y venta	Resuelve situaciones de suma, resta y multiplicación incipiente en contexto. Usa más de una estrategia.
Operaciones con números naturales	Calcula correctamente el costo de compras con distintas unidades de medida (kg). Calcula vueltos.
Participación en el juego (Dados al 500)	Anticipa cuánto le falta para llegar a 500. Multiplica por 10 con fluidez. Participa activamente.
Comunicación matemática	Explica oralmente o por escrito cómo resolvió cada situación. Argumenta la elección de la operación.



Instrumentos de evaluación

Instrumento	¿Qué evalúa?	¿Cuándo?
Observación directa con lista de cotejo	Participación, estrategias, colaboración, argumentación	Todas las clases
Producciones escritas en cuaderno	Escritura de números, descomposición, resolución de situaciones	Clases 1–9
Grilla numérica completada	Orden numérico, regularidades, ubicación de números con nombre	Clases 2–3
Actividad de billetes y tabla (acto 5.3)	Composición de cantidades, valor posicional con billetes	Clase 5
Adivinanzas numéricas (acto 5.4)	Valor posicional, razonamiento lógico	Clase 5
Registro del juego Dados al 500	Multiplicación por 10, suma acumulada, anticipación	Clase 6
Problemas de la verdulería (clases 7–8)	Operaciones en contexto, selección de la operación correcta	Clases 7–8
Revisión de procedimientos (acto 9.2)	Metacognición: ¿por qué elegí esa operación?	Clase 9
Problema inventado (extensión, clase 9)	Creatividad, comprensión del contexto, dominio de la situación	Clase 9
Termómetro de aprendizaje (al cierre de cada clase)	Autoevaluación continua del propio proceso	Al cierre de cada clase



Orientaciones para diseñar evaluaciones accesibles

La evaluación es continua, formativa y contempla múltiples formas de demostrar el aprendizaje:

- ★ Se priorizan las producciones del proceso (cuaderno, grilla, tabla de billetes, registro del juego) sobre una evaluación sumativa única.
- ★ Se reconocen como válidas las formas alternativas de registro: audio, fotografías, actuación de la compra, representación con material concreto.
- ★ El termómetro de aprendizaje al cierre de cada clase fomenta la autoevaluación progresiva.
- ★ Los estudiantes con adecuaciones curriculares pueden trabajar con rango numérico ajustado (ej.: hasta el 200 en lugar de hasta el 700) y con billetes de menor denominación.
- ★ Se evitan comparaciones entre estudiantes. El foco está en el progreso individual y la participación de cada uno.

8. Referencias bibliográficas y curriculares

- Ministerio de Educación de la Nación Argentina (2006). Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP). Matemática – Primer Ciclo de la Educación Primaria.
- Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Provincia del Chaco. Diseño Curricular para el Primer Ciclo de la Educación Primaria – Área Matemática.
- Sadovsky, P. (2005). La teoría de situaciones didácticas: un marco para pensar y actuar en la enseñanza de la matemática. En Alagia, H.; Bressan, A.; Sadovsky, P. (Comps.). Reflexiones teóricas para la educación matemática. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- CAST (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. Recuperado de <http://udlguidelines.cast.org>
- Ministerio de Educación de la Nación (2021). Marco de Alfabetización Digital. Educación Digital, Programación e Inteligencia Artificial.
- Educ.ar – Resolución de problemas: www.educ.ar/recursos/125635/mira-resolucion-de-problemas?coleccion=127159
- Educ.ar – Estas cuentas son un problema: www.educ.ar/recursos/125319/estas-cuentas-son-un-problema?coleccion=127159

