

TU ESCUELA EN CASA

Ministerio de
EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA
PROVINCIA DE
CÓRDOBA

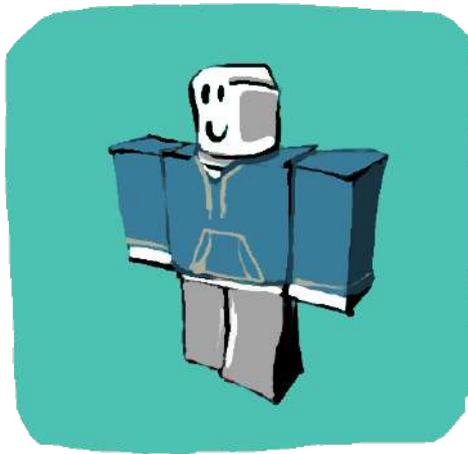
entre
todos

Avatar del personaje (Parte I)

NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA / 2.º Y 3.º GRADO
MATEMÁTICA

Palabras clave: números naturales / sumas / restas / problemas /
algoritmos / procedimientos / escrituras aditivas

Avatar del personaje (Parte I)



Presentación

Esta semana, trabajaremos con la primera parte de esta secuencia, en la que acompañarán a los chicos y chicas a que elijan el avatar de sus personajes. Van a personalizar su imagen eligiendo cómo vestirlos, qué accesorios les gustaría ponerles, qué mascotas los acompañarán. En cada nivel, tendrán nuevos desafíos y posibilidades, y deberán decidir cómo registrar y resolver problemas sencillos de compra-venta. En ese camino, los chicos avanzarán en sus aprendizajes sobre los números y las cuentas de suma y resta. Exploren los niveles que sugieran las maestras.

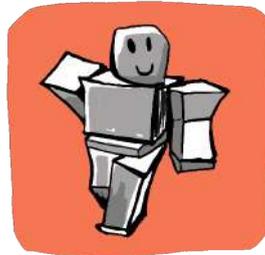
¡Hola, familia! ¡Hola, chicos!

¿Se animan a personalizar sus personajes? Ustedes decidirán cómo vestirlos, qué accesorios les gustaría ponerles, qué mascotas los acompañarán. Pero, deberán elegir teniendo en cuenta lo que pueden comprar, calcular para qué les alcanza y cuánto les queda. En cada nivel, tendrán nuevos desafíos y posibilidades, y deberán decidir cómo anotar sus compras.

En ese camino, aprenderán más de los números, y de las cuentas de suma y resta. Es importante que exploren los niveles que las maestras sugieran.

:: Parada 1. Nivel 1: El avatar

Les presentamos el personaje con el que jugarán en los diversos niveles de esta secuencia:



¿Qué necesitan para poder jugar?

- Catálogo de objetos para armar su avatar y lista de precios. Al final de este documento los encontrarán. Si desean, pueden imprimirlos (no es necesario).
- Un compañero de juego.

¿Cómo se juega?

En este nivel del juego, tienen \$500 en billetes de \$100. Con ese dinero, van a comprar diferentes accesorios, los que más les gusten, para armar el avatar de sus personajes. Pero, recuerden, que solo pueden gastar \$500.

Inviten a alguien en casa a que juegue con ustedes y sea cajero. Deben pagar al cajero con el monto de dinero justo para comprar lo que eligieron, no les tiene que dar vuelto. Por ejemplo, si gastaron \$410 tienen que entregarle esa cantidad de dinero. Si no tienen el cambio suficiente para pagar el precio exacto, le piden al cajero que les cambie un billete de \$100 por billetes de \$10 o un billete de \$10 por monedas de \$1. Con el cambio, pagan el precio exacto. Si necesitan, pueden dibujar los billetes o imprimirlos. Al final del documento, encontrarán billetes para jugar.

ACTIVIDAD 1 | Armen su personaje

- 1) Armen su personaje con los accesorios que más les gusten.
- 2) Dibujen en sus cuadernos cómo les quedó el personaje. Pónganle un nombre y escríbanlo. Pueden pedir ayuda a alguien. Si su maestra les propuso un espacio para compartir lo que hacen en esta cuarentena, pueden tomar una foto y compartirla con sus compañeros.

Importante

- Para controlar sus compras, anoten en sus cuadernos lo que les parezca necesario. Por ejemplo, podrían registrar lo que compran, lo que gastan, los cambios de dinero que hacen, los cálculos que realizan.

Pistas para hacer esta actividad

Familia: en este primer juego, será importante que, antes de comenzar, les recuerden a los chicos las equivalencias entre los valores de los diferentes billetes y monedas (por ejemplo, 10 monedas de \$ 1 equivalen a un billete de \$10, un billete de \$10 puede cambiarse por 10 monedas de \$1).

Es importante permitir que ellos exploren por sí mismos y tomen diferentes decisiones: qué comprar, cómo pagar, qué anotar, cómo calcular el total. Además, es necesario que se enfrenten al desafío de pagar justo, decidiendo qué cambios de billetes hacer. No deben anticiparles los cambios que necesitan, solo deben hacer los pedidos que ellos soliciten. Si observan que los chicos tienen dificultades al inicio para controlar cuánto dinero les queda, pueden proponerles usar billetes y monedas, pagando y haciendo los cambios necesarios.

La intención no es que produzcan un registro ordenado y completo desde el inicio, sino que en los sucesivos juegos experimenten la conveniencia del registro. La semana que viene, en la segunda parte de esta secuencia, les vamos a proponer otras formas de organización del registro (tablas) para que las usen y analicen.

ACTIVIDAD 2 | Para después de jugar

- 1) Respondan en sus cuadernos. Usen las notas que hicieron antes. Si no han hecho ninguna anotación, escriban lo que necesiten para estar seguros de las respuestas:
 - a) ¿Cuánto gastaron en total?
 - b) ¿Cuánto dinero les sobró?

Si su maestra les propuso un espacio para compartir todo lo que hacen en esta cuarentena, tomen fotos de lo que han anotado en sus cuadernos y compártanlo con sus compañeros.

Pistas para hacer esta actividad

Familia: volvemos sobre las decisiones que los chicos tomaron durante el juego. Primero, les proponemos construir un modo de estar seguros del gasto total y de lo que les sobró luego de jugar. Si no han registrado durante el juego las compras realizadas ni han hecho ningún cálculo porque jugaron usando billetes, pidan a los chicos que observen su personaje así pueden recordar lo que compraron y hacer los cálculos necesarios.

Si la maestra habilitó un espacio de intercambio de los registros construidos por los chicos, elijan algunos que sean distintos a los que hicieron en casa y deténganse a observar lo que la maestra sugiere. Algunas cuestiones en las que pueden poner atención son las siguientes: ¿Cómo organizaron los registros los demás?, ¿qué decidieron anotar o dibujar?, ¿cómo anotaron las compras?, ¿anotaron los cambios de dinero que hicieron?, ¿qué anotaron para calcular el total y controlar lo que les sobró?

ACTIVIDAD 3 | Ahora son el cajero

¡Ahora les toca ser cajeros! Inviten a quien jugó con ustedes a que arme el avatar de su propio personaje.

Tienen que controlar que pague bien el precio de cada accesorio que compra y que no use más de \$500. Además, deberán darle cambio para que pueda pagar justo cada vez que se los pide.

Pistas para hacer esta actividad

¿Cómo los pueden ayudar? En esta actividad, los chicos observarán cómo ustedes arman las cantidades con billetes para pagar. Esta experiencia sirve de apoyo para las dudas que pudieron tener en la actividad **Armen su personaje**.

Soliciten a los chicos que controlen mientras ustedes realizan diferentes formas de pagar. De esta manera, los involucrarán en la descomposición de los números mediante el uso de los billetes y en los cambios que ustedes soliciten.

:: Parada 2 | Nivel 2: Armen otro avatar

¿Cómo se juega?

Van a armar otro avatar. La cantidad de dinero para comprar los accesorios es la misma: \$500 en billetes de \$100. Pero, esta vez

- No pueden cambiar ningún billete de \$100 para pagar justo.
- Tienen un nuevo desafío: decir cuánto les dará de vuelto el cajero, antes de que se lo entregue.

ACTIVIDAD 1 | Armen un nuevo personaje

- 1) Armen su personaje con los accesorios que más les gusten.
 - 2) Dibujen en sus cuadernos cómo les quedó el personaje. Pónganle un nombre y escríbanlo. Pueden pedir ayuda a alguien. Si su maestra les propuso un espacio para compartir lo que hacen en esta cuarentena, pueden tomar una foto y compartirla con sus compañeros.
-

Importante

- Cada vez que van a comprar, pueden anotar lo que necesitan antes de arriesgar. Cuando estén listos, le dicen al cajero: “Me tenés que dar de vuelto ____ pesos”.
 - Luego, el cajero les da el vuelto y comprueban si pudieron pasar el desafío.
-

Pistas para hacer esta actividad

Familia: es importante que los chicos exploren diferentes maneras de escribir los números, de realizar operaciones y anotaciones en sus cuadernos. También, es necesario que registren diferentes maneras de resolución para anticipar el dinero que les darán de vuelto. De esta manera, estarán trabajando y aproximándose a algunas acciones que se realizan en la cuenta de la resta, para lo cual es necesario que ellos tomen decisiones sobre modos de anticipar el vuelto: qué anotar, cómo calcular.

¿Cómo los pueden ayudar?

- Recordándoles lo que hicieron en la **Parada 1**: cambiar billetes y monedas para poder pagar. Propóngales que vean si los cambios les pueden servir para calcular el vuelto. Por ejemplo, si compraron un accesorio que vale \$25 y lo pagan con un billete de \$100, cambiar ese billete por 10 billetes de \$10 les permitiría reconocer que usarán 2 de esos billetes y que les quedarán 8 billetes de \$10. Luego, deberían volver a cambiar un billete de \$10 por monedas de \$1 para pagar los \$5 restantes.
- Verifiquen con ellos, como se suele hacer en las situaciones de compra y venta, agregando y contando monedas y billetes hasta llegar al dinero a pagar.

ACTIVIDAD 2 | Para después de jugar

- a) Respondan en sus cuadernos. Usen las notas que hicieron anteriormente. Si no han hecho ninguna anotación, escriban ahora lo que necesiten para estar seguros de las respuestas:
- ¿Cuánto gastaron en total?
 - ¿Cuánto dinero les sobró?
- b) Miren lo que anotaron cuando armaron su primer avatar. ¿Notan alguna diferencia con lo que decidieron anotar ahora en este nivel? Observen con ayuda de alguien y díganle lo que quieran que anote para compartir con el grupo de intercambio habilitado por su maestra.

Pistas para hacer esta actividad

Familia: volvemos sobre las decisiones que los chicos tomaron durante el juego. En esta actividad, es conveniente que los acompañen a reconocer qué cosas nuevas decidieron registrar. Ayúdenlos a escribir esos cambios para compartirlos con su maestra. Pídanles, también, que les cuenten cómo hicieron para calcular el vuelto: qué les sirvió de lo que anotaron o si fueron contando hasta llegar al dinero con el que pagaron. Será muy valioso para la maestra que compartan estos relatos de los procedimientos que ella no pudo observar.

Recuerden las sugerencias que les dimos en la parada del nivel 1. Si no han registrado durante el juego las compras realizadas ni han hecho ningún cálculo porque jugaron usando billetes, pueden proponerles a los chicos que observen su personaje así pueden recordar lo que compraron y hacer los cálculos necesarios.

ACTIVIDAD 3 | Ahora son el cajero

¡Ahora les toca ser cajeros! Inviten a alguien a que arme el avatar de su propio personaje. Tienen que controlar que pague bien el precio de cada accesorio que compre, que no use más de \$500 y ver si supera el desafío de decirles cuánto les tienen que dar de vuelto. Luego, controlen juntos si pasó el desafío.

Pistas para hacer esta actividad:

¿Cómo los pueden ayudar? En esta actividad, los chicos observarán cómo ustedes anticipan el vuelto. Esta experiencia sirve de apoyo para las dudas que pudieron tener cuando debían predecir el vuelto que recibirían del cajero. De este modo, podrán ver que hay modos de anticipar el vuelto calculando, que no se trata de “adivinar”. Además, podrán ver los modos como ustedes anotan las compras y sus cálculos.

Verifiquen con ellos, como se suele hacer en las situaciones de compra y venta, agregando y contando monedas y billetes hasta llegar al dinero a pagar. Es un método de prueba al que podrán volver para conocer sus razones.

Parada 3 | Nivel 3: Armen otro avatar

¿Cómo se juega?

Armarán un nuevo personaje. En este nivel, luego de haber superado varios desafíos, disponen de más dinero: \$2000 en billetes de \$1000. Con ese dinero, van a poder comprar diferentes accesorios, a elección. Pero, solo pueden gastar esa cantidad: \$2000.

Pidan a alguien que sea el cajero. Deben pagarle con el monto de dinero justo para comprar lo que eligieron. Si no tienen el cambio suficiente para pagar el precio exacto, le piden al cajero que les cambie un billete de \$1000 por billetes de \$100, \$100 por billetes de \$10 o 1 billete de \$10 por monedas de \$1. Con el cambio, pagan el precio exacto.

ACTIVIDAD 1 | Armen un nuevo personaje

- 3) Armen su nuevo personaje con los accesorios que más les gusten.
- 4) Dibujen en sus cuadernos cómo les quedó el personaje. Pónganle un nombre y escríbanlo. Pueden pedir ayuda a alguien. Si su maestra les propuso un espacio para compartir lo que hacen en esta cuarentena, pueden tomar una foto y compartirla con sus compañeros.

Importante

- Para controlar sus compras, registren en sus cuadernos lo que les parezca necesario. Por ejemplo, podrían registrar lo que compran, lo que gastan, los cambios de dinero que hacen, los cálculos que realizan.

Pistas para hacer esta actividad:

Familia: si ya realizaron la Parada 1 nivel 1, no olviden las recomendaciones que les hicimos. Antes de iniciar, recuerden a los chicos las equivalencias entre los valores de los diferentes billetes y monedas (por ejemplo, que 10 monedas de \$ 1 equivalen a un billete de \$10, y que un billete de \$10 puede cambiarse por 10 monedas de \$1).

También, les sugerimos que permitan que ellos exploren y decidan por sí mismos: qué comprar, cómo pagar, qué anotar, cómo calcular el total. Es importante que ellos decidan cómo y qué registrar para tomar decisiones y, luego, tener posibilidades de verificar el

total gastado. Recuerden que es necesario que sean ellos quienes se enfrenten al desafío de pagar justo, decidiendo qué cambios de billetes hacer. No anticipen los cambios que necesitan, solo deben hacer los pedidos que ellos soliciten. Si observan que los chicos tienen dificultades al inicio para controlar cuánto dinero les queda, pueden proponerles armar billetes para pagar y hacer los cambios necesarios.

Como les planteamos en la Parada 1 nivel 1, la intención no es que produzcan un registro ordenado y completo desde el inicio, sino que en los sucesivos juegos experimenten la conveniencia del registro. La semana que viene, en la segunda parte de esta secuencia, les vamos a proponer otras formas de organización del registro (tablas) para que las usen y analicen.

ACTIVIDAD 2 | Para después de jugar

1) Respondan en sus cuadernos. Usen sus notas que hicieron anteriormente. Si no han hecho ninguna anotación, escriban lo que necesiten para estar seguros de las respuestas:

- a) ¿Cuánto gastaron en total?
- b) ¿Cuánto dinero les sobró?

Si su maestra les propuso un espacio para compartir todo lo que hacen en esta cuarentena, tomen fotos de lo que han anotado en sus cuadernos y compártanlo con sus compañeros.

Pistas para hacer esta actividad

Familia: volvemos sobre las decisiones que los chicos tomaron durante el juego. Primero, les proponemos construir un modo de estar seguros del gasto total y de lo que les sobró luego de jugar. Si no han registrado durante el juego las compras realizadas ni han hecho ningún cálculo porque jugaron usando billetes, pueden proponerles a los chicos que observen su personaje así pueden recordar lo que compraron y hacer los cálculos necesarios.

Si la maestra habilitó un espacio de intercambio de los registros construidos por los chicos, elijan algunos que sean distintos a los que hicieron en casa y deténganse a observar lo que la maestra sugiere. Algunas cuestiones en las que pueden poner atención son las siguientes: ¿cómo organizaron los registros los demás?, ¿qué decidieron anotar o dibujar?, ¿cómo anotaron las compras?, ¿anotaron los cambios de dinero que hicieron?, ¿qué anotaron para calcular el total y controlar lo que les sobró?

ACTIVIDAD 3 | Ahora son el cajero

¡Ahora les toca ser cajeros! Inviten a alguien a que arme el avatar de su propio personaje. Tienen que controlar que pague bien el precio de cada accesorio que compra y que no use más de \$2000. Además, deberán darle cambio para que pueda pagar justo cada vez que se los pide.

Pistas para hacer esta actividad

¿Cómo los pueden ayudar? En esta actividad, los chicos observarán cómo ustedes arman las cantidades con billetes para pagar. Esta experiencia sirve de apoyo para las dudas que pudieron tener en la actividad **Armen un nuevo personaje**.

Soliciten a los chicos que controlen mientras ustedes realizan diferentes formas de pagar. De esta manera, los involucrarán en la descomposición de los números mediante el uso de los billetes y en los cambios que ustedes soliciten.

Parada 4 | Nivel 4: A fijarse en el vuelto

Van a armar otro avatar. La cantidad de dinero para comprar los accesorios es la misma: \$2000 en billetes de \$1000.

Pero, esta vez

- No pueden cambiar ningún billete de \$1000 para pagar justo.
- Tienen un nuevo desafío: decir cuánto les dará de vuelto el cajero, antes de que se lo entregue.

ACTIVIDAD 1 | Armen un nuevo personaje

- 5) Armen su personaje con los accesorios que más les gusten.
- 6) Dibujen en sus cuadernos cómo les quedó el personaje. Pónganle un nombre y escríbanlo. Pueden pedir ayuda a alguien. Si su maestra les propuso un espacio para compartir lo que hacen en esta cuarentena, pueden tomar una foto y compartirla con sus compañeros.

Importante

- Cada vez que van a comprar, pueden anotar lo que necesitan, antes de arriesgar. Cuando estén listos, le dicen al cajero: “Me tenés que dar de vuelto ___ pesos”.
- Luego, el cajero les da el vuelto y comprueban si pudieron pasar el desafío.

Pistas para hacer esta actividad

Familia: es importante que los chicos exploren diferentes maneras de escribir los números, de realizar operaciones y anotaciones en sus cuadernos. También, es necesario que registren diferentes maneras de resolución para anticipar el dinero que les darán de vuelto. De esta manera, estarán trabajando y aproximándose a algunas acciones que se realizan en la cuenta de la resta, para lo cual es necesario que ellos tomen decisiones sobre modos de anticipar el vuelto: qué anotar, cómo calcular.

¿Cómo los pueden ayudar?

- Recordándoles lo que hicieron en la **Parada 3**: cambiar billetes y monedas para poder pagar. Propóngales que vean si eso les sirve para pensar cómo calcular el vuelto.
- Verifiquen con ellos, dándoles el vuelto como se suele hacer en las situaciones de venta, agregando y contando monedas y billetes hasta llegar al dinero pagado.

ACTIVIDAD 2 | Para después de jugar

a) Registren lo que compran, lo que gastan, los cambios de dinero y los cálculos que hacen para controlar sus compras y el vuelto. Si su maestra les propuso un espacio para compartir todo lo que hacen en esta cuarentena, pueden tomar una foto y compartirla con sus compañeros.

b) Respondan en sus cuadernos estas preguntas. Para estar seguros, usen las notas que realizaron antes:

- ¿Cuánto gastaron en total?
- ¿Cuánto dinero les sobró?

c) Miren lo que anotaron cuando armaron el primer avatar. ¿Notan alguna diferencia con lo que decidieron anotar ahora en este nivel? Observen con ayuda de alguien y díganle lo que quieran que anote para compartir con el grupo de intercambio habilitado por su maestra.

Pistas para hacer esta actividad

Familia: volvemos sobre las decisiones que los chicos tomaron durante el juego. En esta actividad, es conveniente que los acompañen a reconocer qué cosas nuevas decidieron registrar. Ayúdenlos a escribir esos cambios para compartirlos con su maestra. Pídanles, también, que les cuenten cómo hicieron para calcular el vuelto: qué les sirvió de lo que anotaron o si fueron contando hasta llegar al dinero con el que pagaron. Será muy valioso para la maestra que compartan estos relatos de los procedimientos que ella no pudo observar.

Recuerden las sugerencias que les dimos en la actividad 2 del nivel 3. Si no han registrado durante el juego las compras realizadas ni han hecho ningún cálculo porque jugaron usando billetes, pueden proponerles a los chicos que observen su personaje así pueden recordar lo que compraron y hacer los cálculos necesarios.

ACTIVIDAD 3 | Ahora son el cajero

¡Ahora les toca ser cajeros! Inviten a quien jugó con ustedes a que arme el avatar de su propio personaje. Tienen que controlar que pague bien el precio de cada accesorio que compre, que no use más de \$2000 y ver si supera el desafío de decirles cuánto les tiene que dar de vuelto. Luego, controlen juntos si pasó el desafío.

La semana que viene, continuarán con la segunda parte de esta propuesta. Podrán ver el avatar que armaron Lucía y Manuel.

Pistas para hacer esta actividad

¿Cómo los pueden ayudar? En esta actividad, los chicos observarán cómo ustedes anticipan el vuelto. Esta experiencia sirve de apoyo para las dudas que tuvieron cuando jugaban y debían predecir el vuelto que recibirían del cajero. Verán que hay modos de anticipar el vuelto calculando, que no se trata de “adivinar”. Además, podrán ver los modos en que ustedes anotan las compras y sus cálculos.

Verifiquen con ellos, como se suele hacer en las situaciones de compra y venta, agregando y contando monedas y billetes hasta llegar al dinero a pagar. Es un método de prueba al que podrán volver para conocer sus razones.

Referencias

Delprato, M. y Fregona, D. (2013). De usuario competente del sistema monetario al dominio de la escritura de los números. En C. Broitman (comp.), *Matemáticas en la escuela primaria I. Números naturales y decimales con niños y adultos*. Buenos Aires: Paidós.

Rebolledo, A. y Rockwell, E. (2016). ¡Te fijas en el cambio! En *Yoltocah: Estrategias didácticas multigrado*, pp. 130-138. Disponible en <https://bit.ly/3BJldq>

ORIENTACIONES PARA EL O LA DOCENTE

En esta secuencia, les acercamos recorridos alternativos para el tratamiento de situaciones aditivas en el contexto de uno de los consumos culturales de los niños, los videojuegos. En la definición del "avatar" de un personaje, comprarán diversos accesorios de acuerdo a los montos asignados. Este contexto ficcional, nos posibilita manipular variables numéricas para graduar la complejidad del cálculo sin exigencias de verosimilitud de los precios fijados.

En los **niveles 1 y 2**, estarán operando con resultados hasta 500 y, en los **niveles 3 y 4**, con resultados hasta 2000. Esos toques supondrán que los que trabajen con los **niveles 1 y 2** estarán operando preponderantemente con los accesorios cuyos valores oscilan entre \$100 y \$300, mientras que los que trabajen con los **niveles 3 y 4** podrán acceder a accesorios con precios mayores (entre \$500 y \$800).

A su vez, en los **niveles 1 y 3** se demanda a los chicos que "paguen justo" usando billetes de \$100, \$10 y monedas de \$1, lo que les demanda trabajar con la descomposición aditiva y multiplicativa de los números. En los **niveles 2 y 4**, esta demanda ya no está presente, pero se les solicita que elijan con qué billetes pagar y que anticipen el vuelto que recibirán, lo que requiere que construyan alguna estrategia de resolución de restas. **Esta diversidad de exigencias permitirá que ustedes elijan recorridos más adecuados a sus grupos de trabajo e incluso que retomem estos criterios de diferenciación para diseñar otras propuestas.** Es importante que consideren que esos recorridos son de complejidad creciente, por lo cual no sería deseable que, si inician con el nivel 1, pasen inmediatamente al último nivel propuesto (nivel 4), por ejemplo.

En todos los niveles, los chicos deben construir decisiones sobre cómo controlar las compras que realizan y sobre el monto que aún les queda disponible. **No hemos pautado un modo de registro**, lo que posibilita que, si las familias documentan y les acercan esos registros que realizan de modo autónomo, ustedes puedan acceder a procedimientos personales de registro de cantidades y de cálculo de sumas y restas.

Consideramos que ese relevamiento puede ser valioso para construir recorridos de trabajo situados en los conocimientos que circulan en sus grupos para integrar esas ideas a sus propuestas de enseñanza. Para ello, será importante que comuniquen a las familias la relevancia de acceder a las producciones genuinas de los chicos. Si asumen este trabajo, será importante habilitar y mediar en los intercambios de esos procedimientos entre los alumnos y sus familias en los espacios que hayan habilitado.

En las paradas 1 y 3, sugerimos una serie de cuestiones que podrían organizar en qué detenerse en esos intercambios: su organización, qué se decide anotar y dibujar, modos de registro de las diversas transformaciones presentes en la situación de juego (compras, cambios de dinero, cálculo del total y de la diferencia).

La decisión de trabajar solo con los **billetes y monedas vinculados a los agrupamientos decimales de nuestro sistema de numeración** (no trabajamos con monedas de \$2 y \$5, ni con los billetes de \$20, \$50, \$200 y \$500) posibilita que se familiaricen con la transformación entre unidades, decenas y centenas como procesos subyacentes en los algoritmos convencionales de las operaciones de suma y resta.

En la segunda parte de esta secuencia, trabajaremos con partidas simuladas o situaciones de reflexión según los niveles que hayan transitado en el juego en esta primera parte. Avanzaremos en los modos de registro y en dificultades recurrentes de los chicos en la descomposición de números vinculadas a errores en su interpretación y en las restas.

FICHA TÉCNICA:

Secuencia: Avatar del personaje (Parte I)

Nivel: Primario

Cursos sugeridos: 2.º y 3.º grado

Asignatura: Matemática

Eje curricular: Número y operaciones

Objetivos:

- Analizar la relación entre el valor de la cifra y la posición que ocupa en el número (en términos de cienes, dieces y unos) en números hasta 1.000.
- Usar las operaciones de adición y sustracción para resolver problemas con distintos significados (incluidos problemas de diferencia).
- Construir y utilizar cálculos exactos y aproximados de sumas y restas con números de un, dos y tres cifras, eligiendo hacerlo en forma mental, algorítmica, aproximado, en función de los números involucrados y del problema a resolver, articulando los procedimientos personales con los algoritmos usuales.

Aprendizajes y contenidos:

- Producción de escrituras aditivas de números en problemas que involucren el análisis de las escrituras numéricas en el contexto del dinero usando billetes de \$1000, \$100, \$10 y monedas de \$1.
- Reconocimiento y uso de la suma en problemas donde hay que agregar elementos a una colección que ya se tiene, juntar elementos de dos colecciones (reunir-unir).
- Reconocimiento y uso de la resta en problemas donde hay que quitar elementos a una colección, y en problemas de complemento y diferencia.
- Uso de variados procedimientos de suma y resta para resolver problemas cuando los números lo requieran (procedimientos intermedios entre los cálculos horizontales y la cuenta convencional).

Sobre la producción de este material

Los materiales de *Tu Escuela en Casa* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

Autoría: María Fernanda Delprato

Didactización: Esteban Cavalletto

Corrección literaria: Marcio Olmedo Villalobo

Diseño: Carolina Cena

Coordinación de *Tu Escuela en Casa*: Flavia Ferro y Fabián Iglesias

Citación:

Delprato, M. F. y equipos de producción del ISEP. (2020). Avatar del personaje (Parte I). *Tu Escuela en Casa*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

*Este material está bajo una licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.*

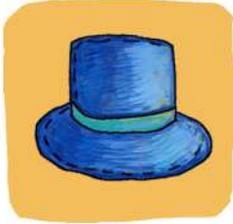


La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Los/as invitamos a compartir las producciones que resulten de la implementación de esta propuesta en sus instituciones y aulas, pueden enviarlas a: tuescuelaencasa@isep-cba.edu.ar

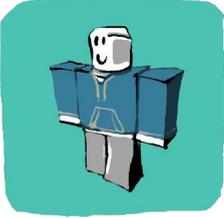
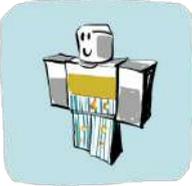
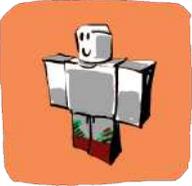


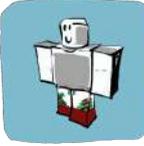
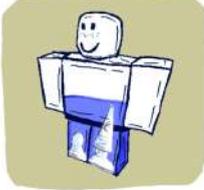
Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.

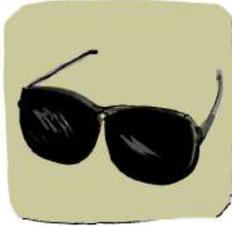
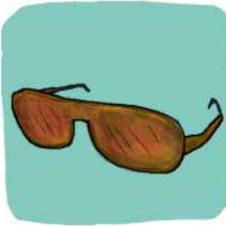
Catálogo de accesorios para avatar

Sombreros / Gorras	
	
\$88	\$502
	
\$25	\$111

Pelo	
	
\$122	\$109
	
\$107	\$191

Vestimenta	
	
\$150	\$205
	
\$250	\$120

Vestimenta	
	
\$108	\$124
	
\$120	\$205

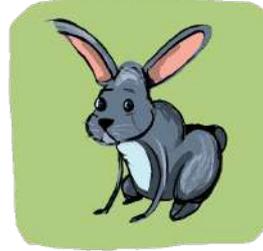
Lentes	
	
\$100	\$300
	
\$ 60	\$70

Mochilas	
	
\$ 433	\$706
	
\$ 607	

Mascotas



\$699

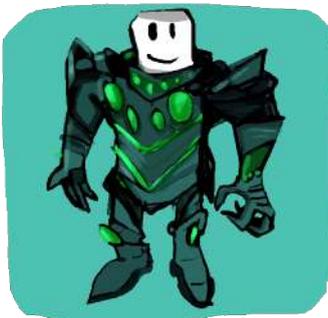


\$660



\$520

Trajes



\$ 505



\$ 660

Dinero para recortar



Fuente: [Banco Central de la República Argentina](#)



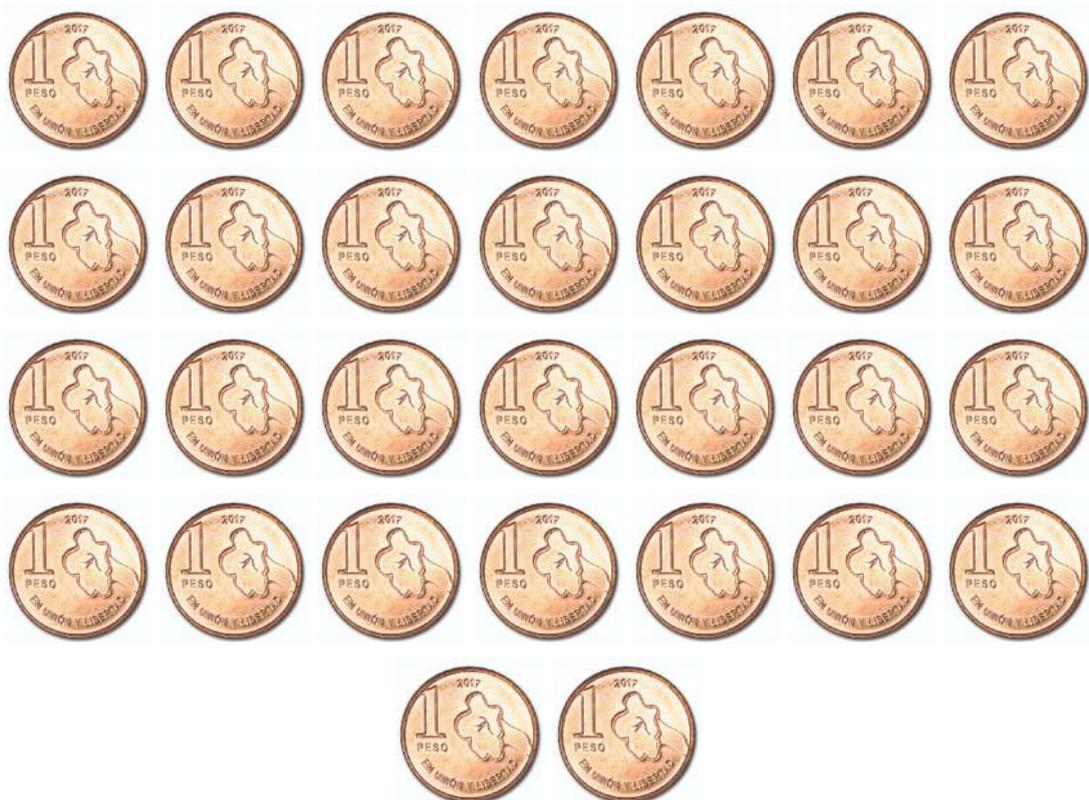


Fuente: [Banco Central de la República Argentina](#)





Fuente: [Banco Central de la República Argentina](#)



Fuente: [Banco Central de la República Argentina](#)

