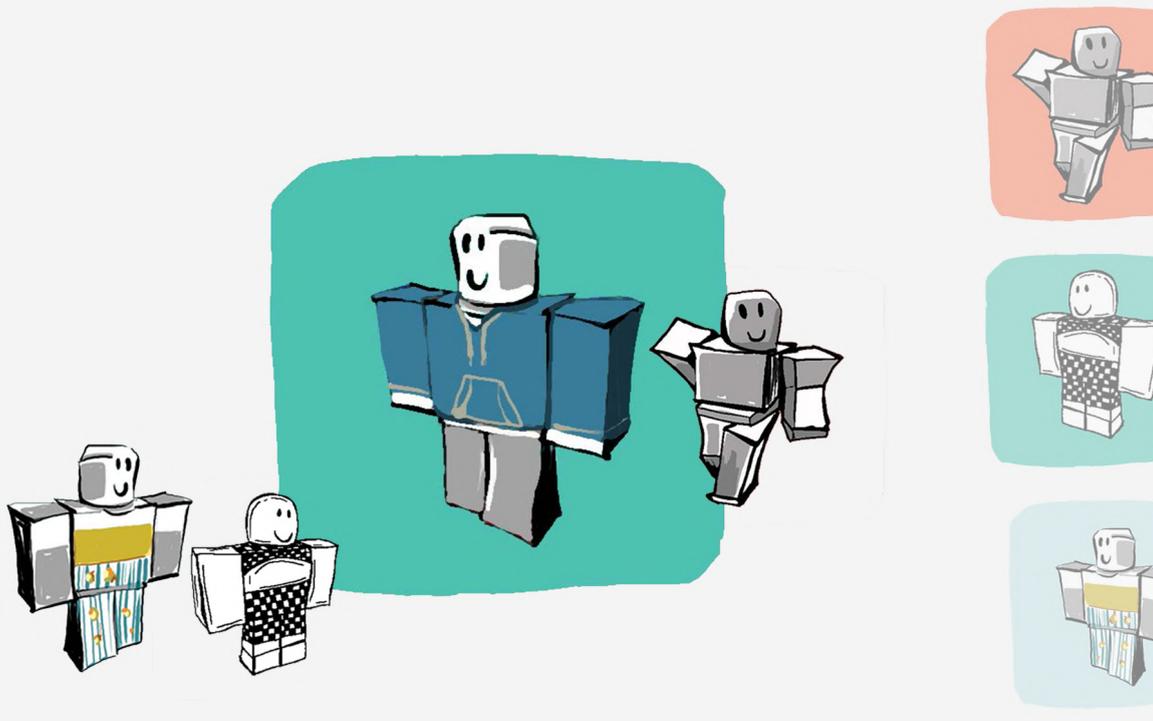


Estrategias diversas de cálculo de sumas y restas. Avatar del personaje

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

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

Estrategias diversas de cálculo de sumas y restas. Avatar del personaje



EDUCACIÓN PRIMARIA / SEGUNDO CICLO

Cursos: 2.º y 3.º grado

Matemática

Fundamentación

En esta secuencia, les acercamos un recorrido base y otros alternativos para el tratamiento de situaciones aditivas en el contexto de uno de los consumos culturales de los/as niños/as: los videojuegos.

En la definición del "avatar" de un personaje, los/as estudiantes comprarán diversos accesorios de acuerdo con los montos asignados. Este contexto ficcional de problemas sencillos de compra-venta nos posibilita manipular variables numéricas para graduar la complejidad del cálculo, sin exigencias de verosimilitud de los precios fijados.

Los/as chicos/as 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 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.

Finalmente, trabajaremos con partidas simuladas o situaciones de reflexión en las que avanzaremos en los modos de registro y en dificultades recurrentes de los chicos en la descomposición de números, vinculadas con errores en su interpretación, y en las restas.

Al final del documento encontrarán otros materiales de acceso libre que pueden consultar junto a una ficha técnica que presenta la inscripción de estos contenidos en el *Diseño Curricular de la Educación Primaria*.



Esquema de la propuesta

Clase 1. Presentación del juego

Presentación del juego a través del intercambio y la reflexión con el grupo clase y el/la docente.

Partida colectiva con la mediación docente.

Clases 2 y 3. Juego grupal

Elección de accesorios, compras y armado de un personaje.

Reconstrucción de compras realizadas y dinero gastado después de jugar.

Clases 4 y 5. Nueva versión del juego

Elección de billetes para pagar y de anticipación del vuelto.

Construcción de alguna estrategia de resolución de restas.

Clases 6 y 7. Partidas simuladas del juego

Análisis y argumentación de resoluciones de jugadas posibles (se trabaja con compras, "pagar justo" y anticipaciones del vuelto).

Sugerencias para compartir con las familias

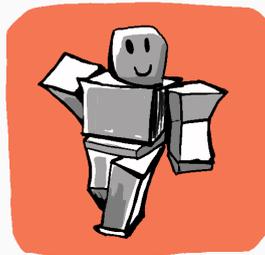
Clase 1. Presentación del juego

El objetivo de esta instancia es introducir el juego, sus objetivos y reglas mediante un espacio colectivo de presentación y la realización de una partida colectiva coordinada por el/la docente.

- Pueden organizar el trabajo en torno a algún espacio de registro visible (el pizarrón u otro soporte) en el que se presenten las reglas y recursos del juego (el catálogo de accesorios y mascotas, los billetes) en un formato más grande para que sean fácilmente visualizados. Sería valioso que estos registros públicos sean permanentes para que estén disponibles como fuente de consulta durante la realización del juego.*
- Es importante tener preparados los materiales destinados a cada uno de los equipos y a espacios comunes: catálogo de objetos y lista de precios (1 a 2 por grupos, según la cantidad de integrantes), billetes y monedas, instrucciones del juego impresas (1 a 2 por grupos, según la cantidad de integrantes), e identificación para quien será cajero/a. Esto promoverá una mayor autonomía durante el juego.*
- Antes de comenzar con el juego convendrá recordar, junto con los/as estudiantes, 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). Para ello, pueden generar ocasiones de cambio de billetes y monedas de modo colectivo y, luego, será posible graficar estos cambios en el espacio común de registro.*
- A medida que el juego avance, puede proponerse como desafío retirar este apoyo visible en el que se indican los cambios entre billetes y monedas.*
- Una vez culminado el proceso de trabajo en torno a este juego, podrá incorporarse a algún espacio disponible en el que conformen una ludoteca, de modo de generar múltiples ocasiones de juego libre en torno a esta propuesta.*

Actividad 1.

Les presentamos el personaje con el que jugarán en esta clase:



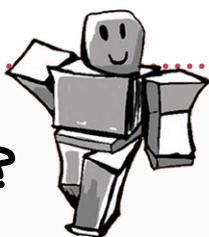
¿Qué necesitan para poder jugar?

- Catálogo de objetos para armar un avatar y lista de precios que les dará su docente.
- Billetes de \$ 100 y \$ 10, y monedas de \$ 1.
- Compañeros de juego según lo que establezca el/la docente.
- Identificación para quien será cajero/a.

*La decisión de trabajar solo con los **billetes y monedas vinculados con 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 los/as estudiantes se familiaricen con la transformación entre unidades, decenas y centenas como procesos subyacentes en los algoritmos convencionales de las operaciones de suma y resta.*

*Si usáramos todas las monedas y billetes en circulación, se priorizaría más bien el trabajo con descomposiciones aditivas y multiplicativas diversas de los números, no solo las vinculadas con los agrupamientos decimales de nuestro sistema de numeración. El acceso a estas equivalencias sin dudas fortalecerá los procesos de cálculo mental de los/as chicos/as. Pero, **para avanzar en la exploración y registro de procedimientos de cálculo tendientes al acceso a los algoritmos convencionales de suma y resta, será importante solo permitir el uso de los billetes y monedas que aquí se proponen como material de trabajo.***

¿Cómo se juega?



Tienen \$ 500 en billetes de \$ 100. Con ese dinero, podrán comprar diferentes accesorios (los que más les gusten) para armar el avatar de sus personajes. Pero solo pueden gastar \$ 500. Para que ustedes jueguen, necesitan que alguien sea cajero/a.

Deberán pagar al/la cajero/a 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, tendrán que pedirle al/la cajero/a que les cambie un billete de \$ 100 por billetes de \$ 10 o un billete de \$ 10 por monedas de \$ 1. Con el cambio, pagarán el precio exacto.

El juego finaliza cuando ya no disponen de dinero para armar el avatar de sus personajes.

Se realiza un intercambio oral luego de la entrega de las reglas y materiales a cada grupo. En ese intercambio sería importante que se expliciten los siguientes aspectos centrales:

- El objetivo del juego: personalizar la imagen o avatar de personajes, eligiendo cómo vestirlos, qué accesorios les gustaría ponerles o qué mascotas los acompañarán.
- Las restricciones expresadas en las reglas del juego: deberán elegir teniendo en cuenta lo que pueden comprar, calcular para qué les alcanza y cuánto les queda del monto total asignado.
- Sostener la “devolución” de la responsabilidad de los/as estudiantes sobre la decisión de cómo registrar y resolver problemas sencillos de compra-venta.
- Anticipar dinámica y roles del juego

*Luego de esta lectura e intercambio, sugerimos realizar una **partida colectiva** con el/la docente en el rol de cajero/a. Inicialmente se retoman las reglas del juego ya presentadas y, si no lo han realizado previamente, a medida que se vayan realizando los cambios de dinero se recuerdan y registran los valores de intercambio en el espacio asignado al registro de información que sostenga el proceso de juego.*

En los **cuadernos**, los/as estudiantes podrían escribir: “Hoy conocimos y trabajamos con un nuevo juego: ‘Avatar del personaje’. Jugando aprenderemos a pagar valores de objetos usando dinero y a calcular resultados de nuestras compras”. Además, puede adjuntarse una copia de las reglas del juego.

Es posible aumentar el nivel de complejidad del juego o diversificar las opciones para su resolución incorporando nuevos aspectos a las reglas. En este documento podrán encontrar posibles caminos alternativos.

Clases 2 y 3. Juego grupal

Actividad 1.

Cada jugador (salvo el/la cajero/a) armará su personaje con los accesorios que más le guste e irá anotando lo que considere necesario para ir controlando sus compras. Luego, tendrá que dibujar en su cuaderno (o en el espacio indicado por el/la docente) cómo le quedó el personaje. Además, deberá asignarle un nombre y escribirlo debajo del dibujo.

*El/la docente tendrá que pautar que el **rol de cajero/a deberá ser rotativo** para que todos/as los/as estudiantes transiten por esta posición más “exterior” al juego. En este rol controlarán que los pagos realizados de compras de accesorios de sus compañeros/as se ajusten al monto máximo fijado de dinero (\$ 500) y dar cambio para que puedan pagar justo. La regla que “paguen justo” usando billetes de \$ 100, \$ 10 y monedas de \$1 demanda trabajar con la descomposición aditiva y multiplicativa de los números.*

*Para sostener el **acceso autónomo a las reglas del juego** en este momento de trabajo grupal, puede ser de utilidad entregar tarjetas (1 o 2 por grupo) con las reglas y dinámicas del juego.*

*Además, será necesario detenerse en los **modos de registro del juego**; por ejemplo, pueden plantearle a sus estudiantes:*

Para controlar las compras, acuerden y 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 o los cálculos que realizan.

Será importante que mientras los/as estudiantes juegan:

- *Pasen por los equipos de juego y promuevan discusiones sobre la toma de notas: “¿Que anotarán?, ¿cómo lo harán?”.*
- *Registren procedimientos observados por quienes juegan (qué anotan, cómo controlan la elección de los accesorios en cada compra según el dinero que tienen, los cambios de dinero, el vuelto, el dinero disponible para otras*

compras). También apunten procedimientos de cambio y de control de compras de quienes son cajeros/as.

Al finalizar la clase, pidan a los/as estudiantes que les faciliten las notas realizadas para mirar y analizar lo que allí escribieron.

Atención: en la clase 3 se volverá a jugar con esta misma versión del juego, pero rotando los roles para que quienes hayan sido cajeros/as tengan la posibilidad de realizar compras y armar el avatar de su personaje.

Actividad 2.

Usen las notas que hicieron antes y respondan en sus cuadernos:

a) ¿Cuánto gastaron en total?

b) ¿Cuánto dinero les sobró?

Si no han hecho ninguna anotación, escriban lo que necesiten para estar seguros de las respuestas.

c) Compartan con sus compañeros/as de juego las respuestas a estas preguntas: ¿cómo hice para saber cuánto gasté?, ¿cómo hice para saber cuánto dinero me sobró?

Es posible que los/as estudiantes no registren durante el juego porque pueden ir mirando el dinero disponible para controlar las compras mientras juegan. El vuelto (consigna "b") también puede ser identificado contando el dinero sobrante al finalizar el juego. En cambio, la consigna "a" requerirá algún procedimiento para su cálculo (sumando los valores de los accesorios comprados a partir de lo registrado o usando el catálogo de objetos y lista de precios; restando el vuelto al monto total que tenían al inicio del juego).

Atención: es importante que esta actividad sea realizada en la misma clase apenas los/as chicos/as terminan de jugar. Esto permitirá que aquellos/as estudiantes que no han registrado durante el juego puedan reconstruir estos montos evocando parte de lo realizado.

Clases 4 y 5. Nueva versión del juego

Actividad 1

¿Qué necesitan para poder jugar?

→ Los materiales y los integrantes del juego son los mismos.

¿Cómo se juega?

Tendrán que 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/la cajero/a, antes de que se lo entregue.

Es probable que los/as estudiantes omitan las nuevas exigencias de esta versión del juego (anticipar el vuelto). En las primeras jugadas será importante que roten entre los grupos recordándola.

Nuevamente no hay pautado un modo de registro de las compras, ni para poder anticipar el vuelto. Es importante que los/as chicos/as exploren libremente sus modos de resolución de este nuevo desafío. Como seguramente circularán estrategias diferentes y con apoyos distintos (cálculo mental, registros personales de cálculos), será necesario que roten entre los grupos para acceder a estas estrategias y vayan registrando episodios y diálogos. Estas notas permitirán generar espacios colectivos de reflexión sobre el juego retomando situaciones observadas. También les posibilitaría afrontar dificultades que los/as estudiantes puedan tener para comunicar sus estrategias en espacios de socialización propuestos.

Clases 6 y 7. Partidas simuladas del juego

En estas clases se trabajará con la reflexión sobre episodios del juego, promoviendo el análisis y argumentación de resoluciones de jugadas realizadas. En las actividades siguientes les proponemos tipos de tareas para incluir en este momento de “volver sobre el juego”: modos de resolución del control de compras, decisiones involucradas en el “pagar justo” y estrategias construidas para anticipar el vuelto.

Ustedes podrán recuperar estas partidas simuladas del juego o retomarlas como referente para incluir, en este momento, episodios y estrategias observadas durante el juego de sus estudiantes.

En estas actividades también será posible aproximarse a cuestiones recurrentes de concepciones infantiles en torno a las cuales convendría detenerse. Asimismo, hay indicios de cuestiones que podrían organizar en qué detenerse en esos intercambios: 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), entre otras cuestiones.

Actividad 1

En las actividades anteriores, ustedes armaron los avatares de sus personajes: eligieron cómo vestirlos, qué accesorios ponerles y qué mascotas serían sus compañeras de juego.

En esta oportunidad, van a ver cómo Lucía jugó y armó el avatar de su personaje. Tendrán que leer las discusiones que hubo cuando compró los accesorios pagando con el dinero justo y cuando tuvo que saber el vuelto que le correspondía. El objetivo es que ustedes la ayuden; de esta manera, avanzarán cada vez más en lo que saben de números y las cuentas de suma y resta.

¿Recuerdan cómo se jugaba?

Tenían \$ 500 en billetes de \$ 100. Con ese dinero, compraban diferentes accesorios para armar el avatar de sus personajes. Pero solo podían gastar \$ 500. A su vez, debían pagar al/la cajero/a con el monto de dinero justo para comprar lo que eligieron, sin que les tuvieran que dar vuelto.

Si no tenían el cambio suficiente para pagar el precio exacto, le pedían al/la cajero/a que les cambie 1 billete de \$ 100 por billetes de \$ 10 o 1 billete de \$ 10 por monedas de \$ 1. Con el cambio, pagaban el precio exacto.

Ahora, ¡vean cómo jugó Lucía!

Las compras de Lucía

Lucía quiere comprar **todos** estos accesorios con sus \$ 500:



		
\$ 520	\$ 109	\$ 70
		
\$ 607	\$ 88	\$ 205

- A) Un compañero de juego de Lucía le dijo que se había equivocado al elegir los accesorios, porque no los podía comprar a todos. ¿Tiene razón?, ¿por qué? Escriban la respuesta en sus cuadernos.
- B) Vuelvan a ver los accesorios que eligió Lucía. Hagan una lista en sus cuadernos que tenga la mayor cantidad posible de accesorios que ella eligió y que se puedan comprar con \$ 500.

Actividad 2

¿Cómo pagó justo Lucía?

¿Ya tienen sus listados armados? Ayuden a Lucía a completar cómo pagar justo **cada uno** de los accesorios del listado que hicieron en la actividad anterior.

A) En cada fila, dibujen el accesorio y escriban la cantidad de billetes que usó para pagarlo. Ella ya completó la primera fila.

Pueden completar la tabla en sus cuadernos o en el material (si lo tienen impreso).

ACCESORIO	CANTIDAD DE BILLETES		
	\$ 100	\$ 10	\$ 1
		7	

En esta actividad, los/as chicos/as trabajarán un **modo posible de registro de las compras** y sus formas de pago con billetes y monedas en una tabla. En ese registro, es importante que al recorrer los grupos adviertan si reconocen que deben anotar la cantidad de billetes, no el total del dinero que forman. Así, por ejemplo, para pagar \$ 250, en la tabla deben escribir “2” en la columna de los billetes de \$ 100 y “5” en la columna de los billetes de \$ 10. No tienen que anotar 200 en la columna de los billetes de \$ 100 y 50 en la columna de los \$ 10.

B) Respondan en sus carpetas: ¿Cuánto gastó Lucía en total? ¿Cómo usarían la tabla para calcularlo?

El uso de la tabla promueve la posibilidad de emplear sus columnas para contar las monedas y billetes que tienen, como si hicieran montones de billetes de \$ 100 por un lado, de billetes de \$ 10 por otro y de monedas de \$ 1.

Si es necesario, pueden sugerir el uso complementario de los billetes y monedas usados en el juego, pero la intención en este espacio de reflexión es **trabajar sobre los modos de representación de las compras y de las estrategias empleadas para calcular trabajando con esas representaciones**. Así, por ejemplo, será importante que experimenten y prueben por dónde empezar a resolver (por los billetes más grandes o las monedas) y la necesidad de realizar cambios cada vez que junten 10 billetes o monedas del mismo valor para expresar en el registro la representación usual del número obtenido (por ejemplo, a \$ 250 lo podemos representar “con cambio” como 25 billetes de \$ 10 o 250 monedas de \$ 1, pero su representación usual supone usar agrupamientos exhaustivos, es decir, 2 billetes de \$ 100 y 5 de \$ 10).

Importante

- En cada columna de la tabla está registrada la cantidad de billetes y monedas que usaron para pagar. Eso les puede ayudar a contarlos, como si los separaran colocando en pilas o montoncitos los billetes y monedas que tienen el mismo valor.
 - Cada vez que junten 10 monedas de \$ 1, pueden cambiarlas por 1 billete de \$ 10.
 - Cada vez que junten 10 billetes de \$ 10, pueden cambiarlos por 1 billete de \$ 100.
-

Actividad 3

Lucía anticipa el vuelto

¿Recuerdan cómo se jugaba?

La cantidad de dinero para comprar los accesorios era la misma: \$ 500 en billetes de \$ 100. Pero esta vez:

- No podían cambiar ningún billete de \$ 100 para pagar justo.
- Tenían un nuevo desafío: decir cuánto les iba a dar de vuelto el/la cajero/a antes de que se lo entregara.



¡Vean cómo jugó Lucía así la ayudan!

¡Problemas para saber el vuelto!

Lucía tuvo problemas para saber el vuelto que le daría el cajero. Lean cada historia y escriban sus respuestas en sus cuadernos o en el material (si lo tienen impreso):



- 1) A este accesorio (de \$ 122) Lucía lo pagó con 2 billetes de 100. Dijo que le darían \$ 22 de vuelto. ¿Qué opinan?, ¿tiene razón o no?, ¿por qué?



- 2) Lucía quiere pagar este accesorio (de \$ 205), con 3 billetes de \$ 10. Dice que le darán 5 monedas de \$ 1 de vuelto. ¿Qué opinan?, ¿tiene razón o no?, ¿por qué?



- 3) Por último, Lucía quiere comprar este accesorio (de \$ 60), con 7 billetes de \$ 10. Dijo que no le darán vuelto porque pagó justo. ¿Qué opinan?, ¿tiene razón o no?, ¿por qué?

Es posible que, en algunas de estas situaciones, los/as chicos/as no detecten los errores. Los ejercicios fueron pensados teniendo en cuenta las formas de calcular que ellos/as suelen tener. Este registro les permitirá explorar ideas que cada estudiante tiene sobre la descomposición de números y los procedimientos de cálculo para así, luego, retomarlas. Para ello es importante promover que sus registros y argumentaciones sean detallados o que haya espacios en que ustedes recorran el aula y les “dicten” aquellas reflexiones que no hayan escrito o no sean comprensibles: “¿Por qué te parece que Lucía calculó bien el vuelto? ¿Por qué te parece que está mal el cálculo de Lucía?”. Luego, se podría ayudar a anotar las explicaciones.

Sugerencias para compartir con las familias

Puede ser de utilidad, si sostuvieran el trabajo con juegos como estrategia, armar un **cuadernillo con la batería de juegos usados en el año escolar** que tenga cada estudiante y al que tengan acceso sus familias. Eso permitiría generar múltiples ocasiones para jugar y, al hacerlo en familia, que estas adviertan los aprendizajes matemáticos que este tipo de situaciones promueven.

Si enviaran para jugar este juego en familia, es importante compartir las reglas del juego y una condición importante: **los/as chicos/as tienen que tener la posibilidad de elegir sus modos de registro de sus compras y sus cálculos.**

Luego de estas experiencias familiares, pueden habilitar un espacio colectivo de comentarios sobre lo que los/as chicos/as advierten en torno a qué anotan los/as adultos/as, cómo calculan los totales y anticipan el vuelto. En esas experiencias de intercambio con otros/as, probablemente con estrategias diferentes a las observadas en sus juegos grupales, pueden emerger otras reflexiones y posibles primeros contactos con modos convencionales de cálculo.

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/3BJlidq>
-

FICHA TÉCNICA:

Secuencia: Estrategias diversas de cálculo de sumas y restas. Avatar del personaje

Nivel: Primario

Grados sugeridos: 2.º y 3.º grado

Espacio curricular: Matemática

Eje/s curricular/es:

- 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.
- 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.

Contenidos:

- Reconocer el valor posicional de las cifras al componer y descomponer aditivamente números hasta aproximadamente 1.000 (en términos de “cienes”, “dieces” y “unos”).
- Reconocer que la suma sirve para averiguar el resultado que se obtiene al juntar elementos de dos colecciones (reunir-unir), al agregar elementos a una colección que ya se tiene.
- Reconocer que la resta sirve para averiguar lo que se agregó o quitó a una colección, sabiendo lo que resultó al final.
- Usar el cálculo reflexionado -empleo implícito de las propiedades asociativa y conmutativa de la suma- y algorítmico, para sumar y restar en función de los números involucrados.

Sobre la producción de este material

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

Esta producción fue generada a partir de la experiencia desarrollada por Karina Guerra (docente de 3.º grado de la Escuela Primaria Provincial Adolfo Van Gelderen) con una versión anterior de esta propuesta de enseñanza. Sus invenciones e inquietudes fueron centrales en este proceso de reedición.

Autoría: María Fernanda Delprato

Didactización: Jennifer Cargnelutti

Corrección literaria: Sebastián Rodríguez

Diseño: Carolina Cena

Ilustración: Federico Duelli

Coordinación de *Hacemos Escuela*: Fabián Iglesias

Coordinación de producción: María Florencia Scidá

Citación:

Delprato, M. F. y equipos de producción del ISEP. (2023). Estrategias diversas de cálculo de sumas y restas. Avatar del personaje (2.º y 3.º grado). *Hacemos Escuela*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

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





COMUNIDAD DE PRÁCTICAS:
La clase en plural

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. Las/os 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



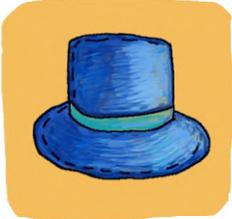
Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.

Ministerio de
EDUCACIÓN



ANEXO. Imprimibles

Catálogo de accesorios para Avatar

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

Pelo	
	
\$ 122	\$ 109

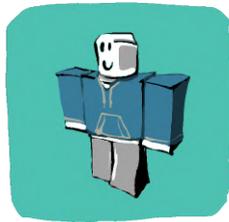


\$ 107

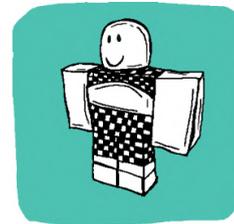


\$ 191

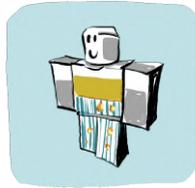
Vestimenta



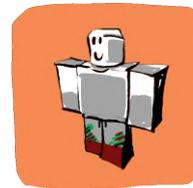
\$ 150



\$ 205



\$ 250

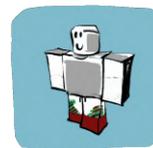


\$ 120

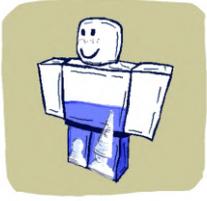
Vestimenta

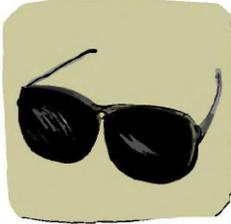
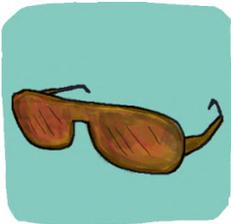


\$ 108



\$ 124

	
<p>\$ 120</p>	<p>\$ 205</p>

<p>Lentes</p>	
	
<p>\$ 100</p>	<p>\$ 300</p>
	
<p>\$ 60</p>	<p>\$ 70</p>

Mochilas



\$ 433



\$ 706

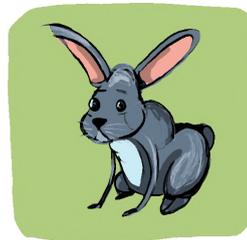


\$ 607

Mascotas



\$ 699



\$ 660



\$ 520

Trajes	
	
\$ 505	\$ 660

Dinero para recortar



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



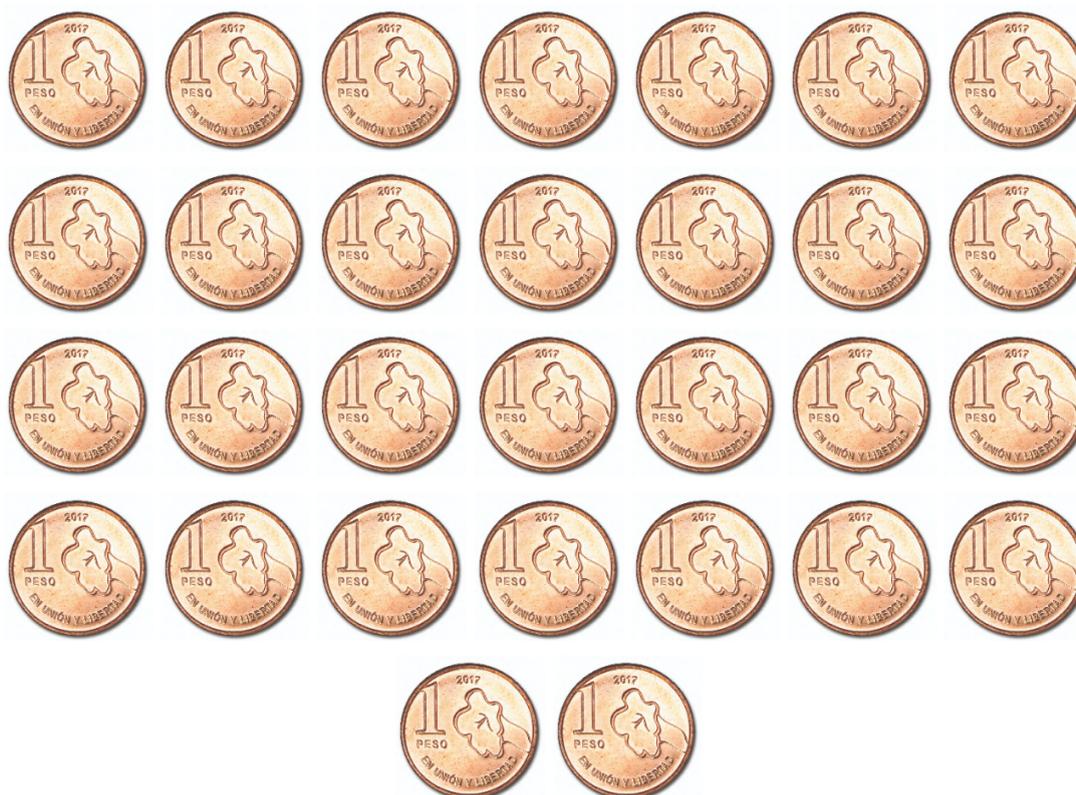


Fuente: [Banco Central de la República Argentina](http://www.bancocentral.gub.uy/)





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



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