

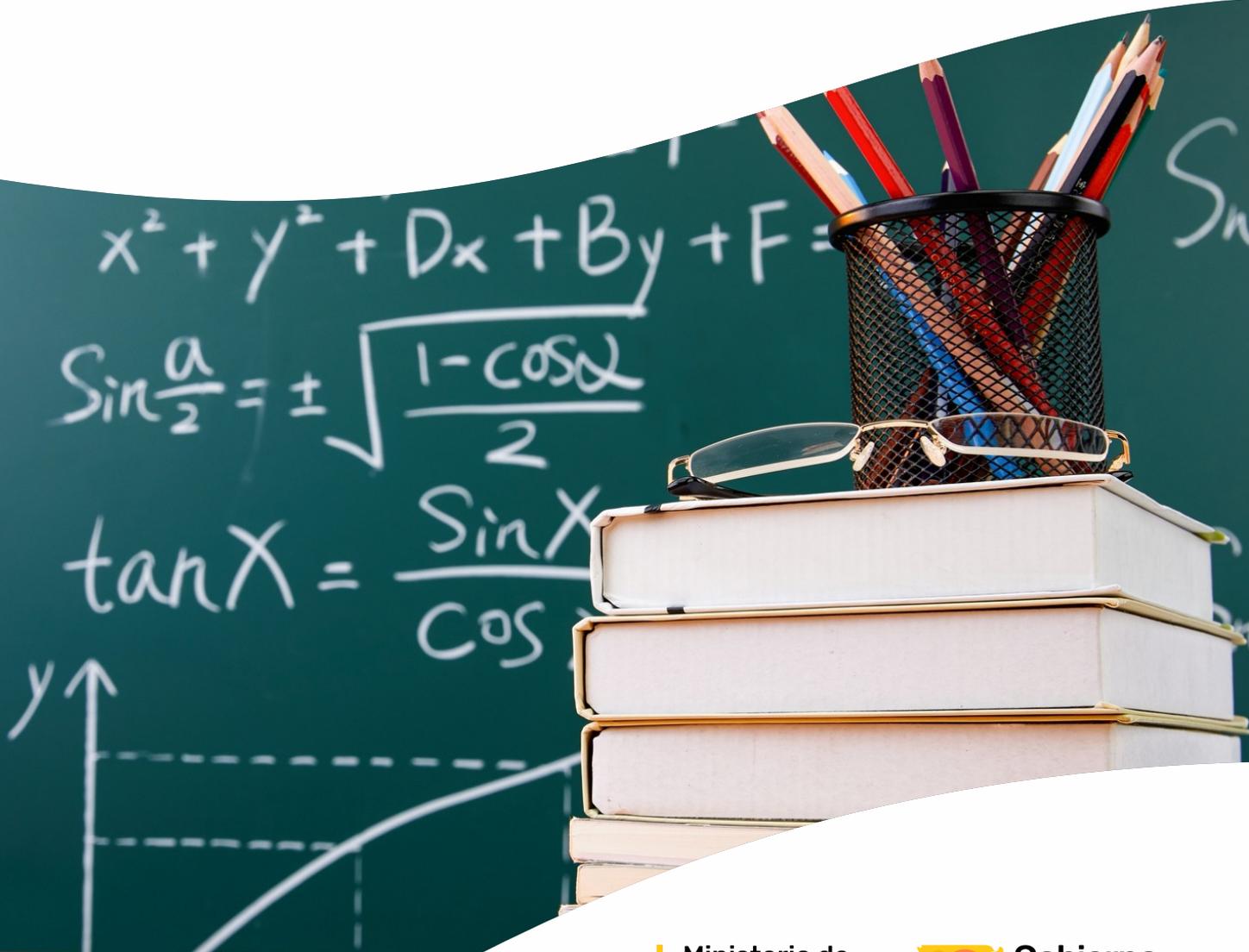
Cuadernillo para docentes



CHUBUT APRENDE 2024-2027  
PLAN PROVINCIAL INTEGRAL DE  
*Alfabetización*

# Puertas abiertas

## Matemática



Ministerio de  
Educación

Gobierno  
del Chubut

## **Autoridades**

### **Gobernador**

Lic. Ignacio Agustín Torres

### **Viceregobrador**

Dr. Gustavo Menna

### **Ministro de Educación**

Prof. José Luis Punta

### **Subsecretaría de Instituciones Educativas**

Prof. Adriana Di Sarli

### **Subsecretaría de Planeamiento y Políticas Educativas**

Prof. Marcelo Álvarez

### **Subsecretaría de Recursos, Apoyo y Servicios Auxiliares**

Cra. Ana Kresteff

---

### **Dirección General de Educación Secundaria**

Director: Prof. Martín Larmeu

---

### **Equipo técnico de Alfabetización**

Prof. Angela Quinteros

Prof. Raúl Díaz

Prof. Adriana Ponce de León

**Ejemplar de Distribución gratuita. Prohibida su venta.**

Edición sin fines comerciales. No está permitida su venta, ni su reproducción - por cualquier medio - con fines comerciales.

© 2025. Ministerio de Educación de la Provincia del Chubut.  
Rawson, Chubut. República Argentina

Estimados colegas, nos acercamos a ustedes con una propuesta de actividades para acompañar a los ingresantes a 1er año.

Entendemos a este momento, como una oportunidad para generar en los estudiantes sensación de continuidad en su trayectoria escolar, confianza y conocimiento de lo que será su nueva escuela, las personas que los acompañarán en este nuevo recorrido, sus lógicas y formas de hacer.

El material pensado para los encuentros, son secuencias de enseñanza de algunos ejes de la currícula de 6to grado. Recuperan algunos de los contenidos que debieran ser la base que permita seguir complejizando saberes matemáticos.

En cada clase es necesario balancear momentos de exploración con momentos de explicitación y revisión del contenido, como así también de reflexión y evaluación de los aprendizajes.

Ponemos foco en el rol de las preguntas como grandes aliadas de la enseñanza y desafíos que movilicen en los estudiantes habilidades de pensamiento y potencien su curiosidad y motivación para seguir aprendiendo.

La idea es generar actividades breves que promuevan la tarea de “hacer matemática”, explorar contenidos, construir distintas perspectivas sobre el mismo, generar intercambios ricos, fundamentar ideas y opiniones y promover la metacognición.

Finalmente, se propone una evaluación integral de los contenidos abordados desde una propuesta lúdica permitiendo al docente, recabar evidencia de los aprendizajes reales de los estudiantes.

*“Ojalá este recorrido les dispare unas ganas irrefrenables de ensayar nuevas maneras de enseñar. Ojalá lo nutran con sus propios hallazgos, ideas y reflexiones, y termine lleno de notas al costado, partes subrayadas y papelitos con propuestas nuevas que se les fueron ocurriendo. Ojalá se convierta en una compañía para un proceso interno de transformación que no termine nunca”.<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Furman, Melina. Enseñar distinto. 1era Ed. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editorial, 2001.

## **Momentos de la clase en el dispositivo "Puertas Abiertas"**

Para que este dispositivo sea una herramienta efectiva en el aula, resulta fundamental priorizar estos momentos y/ situaciones de la clase:

### **Exploración de contenidos**

Este momento inicial busca que los estudiantes se involucren activamente con el contenido a través de juegos y situaciones problemáticas. El objetivo es que revisiten los saberes previos y profundicen su conocimiento de manera significativa y activa reconociendo el sentido de lo aprendido.

### **Juego como estrategia**

El juego se presenta como un recurso para recuperar aprendizajes de manera lúdica y colaborativa.

Antes de jugar, es importante que los estudiantes comprendan las reglas para que el mismo resulte significativo. y realizando partidas de prueba si es necesario.

Luego de jugar, las partidas simuladas permiten reconocer las estrategias puestas en juego y el contenido matemático que subyace.

### **Cierre de la clase**

Al finalizar cada clase, es importante dedicar un tiempo que permita recuperar y explicitar el contenido trabajado. Este cierre fortalece el sentido del trabajo realizado y valoriza el recorrido de la clase.

### **Como última consideración...**

Entendiendo la diversidad de trayectorias de los estudiantes a lo largo del nivel primario, en el caso de hacerse extensa la propuesta, se sugiere priorizar las actividades lúdicas o de inicio para asegurar el disfrute del aprendizaje y la consolidación de los saberes durante el desarrollo del dispositivo.

\*Se adjunta la actividad de cierre del dispositivo con material necesario.

## Contenidos y alcances

Se han seleccionado actividades con el sentido de recuperar algunos de los aspectos centrales de los contenidos prioritarios que se abordan en el nivel primario atendiendo a la continuidad de la Unidad Pedagógica 6° grado y 1° año que tiene como objetivo generar una articulación que garantice la gradualidad en la complejización de los contenidos.

Eje de contenidos	Habilidades a desarrollar
<p><b>Numeración:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Números naturales</li> <li>• Divisibilidad</li> <li>• Números racionales</li>  <li>• Operaciones</li></ul> <p><b>Geometría:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Figuras geométricas</li></ul>	<p>Interpretar, registrar y comunicar números naturales de cinco cifras o más.</p> <p>Validar equivalencias entre descomposiciones de un número (aditivas y multiplicativas).</p> <p>Reconocer múltiplos y divisores de un número.</p> <p>Explicitar relaciones entre múltiplos y divisores.</p> <p>Analizar el concepto de la fracción como resultado de un reparto, equivalencias de uso frecuente y fracciones decimales.</p> <p>Establecer equivalencias entre escrituras decimales y fraccionarias.</p> <p>Comparar números decimales que expresen situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>Producir estrategias para ordenar números decimales.</p> <p>Utilizar las operaciones básicas (adición, sustracción, multiplicación y división) en distintas situaciones.</p> <p>Aplicar las operaciones como herramientas de resolución combinándolas en función del problema planteado.</p> <p>Identificar algunas características de las figuras (longitud y posición relativa de sus lados, amplitud de sus ángulos).</p> <p>Reconocer y comparar triángulos, cuadrados, rectángulos y otras figuras a partir de sus características y elementos.</p>

### **Normativa provincial:**

-Resolución ME 3/24 Plan de Alfabetización Integral "Chubut Aprende 2024-2027".

-Resolución ME 147/24.

- Resolución ME 437/24.

### **Material bibliográfico consultado:**

- Becerril M. (2010). Matemática primaria 6. 2ª Ed. Tinta Fresca. Buenos Aires.
- Circular Conjunta N°2/2024. Anexo II y III. Enseñanza de los números racionales: fracciones operaciones. DGEP Y DGES. Ministerio de Educación Provincia del Chubut.
- Diaz, Duarte et al.(2019). Matetubers 6. Ed. Tinta fresca. Buenos Aires.
- Kurzrok L. (2018). Yo, Matías y la Matemática 5. 1era Edición. Tinta Fresca. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Kurzrok L. (2018). Yo, Matías y la Matemática 6. 1era Edición. Tinta Fresca. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Parra C. (2005) Matemática. Fracciones y números decimales 5to grado. Apuntes para la enseñanza. 1a Ed. Buenos Aires: Secretaría de Educación- Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.
- Saíz, Parra (2022). Hacer Matemática juntos 4. 1era Edición especial. Estrada. Buenos Aires.
- Saíz, Parra (2022). Hacer Matemática juntos 5. 1era Edición especial. Estrada. Buenos Aires.

# Juego de cierre

## Verdadero - Falso



**Organización: En grupos.**

### ¿Cómo jugar?

- El docente prepara las tarjetas y las coloca en una caja o bolsa.
- Por turno, un integrante del grupo elige una de las tarjetas al azar.
- El grupo lee, resuelve la consigna y decide si es verdadera o falsa argumentando su decisión.
- El resto de los grupos junto al docente, validan la respuesta.
- Se obtiene un punto por cada respuesta correcta.
- Gana el equipo que obtiene más puntos.

**Recurso solo disponible para el docente.**

**Tarjetas recortables en las siguientes páginas →**

Tarjetas para el juego Verdadero - Falso

6,5 millones es equivalente a

650.000



7,4 millones es equivalente a

7.400.000



El número 4.040.000 es mayor a

4.404.000



$589.999 + 10 = 590.000$



$$3 \times 100.000 + 4 \times 100 = 300.400$$



$$9 \times 1.000.000 + 6 \times 10 \text{ es igual a } 9.000.600$$



$$1/2 \text{ es igual a } 2/4$$



Con 3 ptes de  $1/4$  se forma 2 enteros



$1/2 + 4/8$  forman 1 entero



$1/2$  es equivalente a  $2/8$



$1 - 1/2 = 1/2$



$3/10$  es equivalente a 0,03



2,70 es equivalente a 2,7



6,9 equivale a 6,900



7,3 es equivalente a 73



1,999 es equivalente a 2



12/100 se puede escribir 0,12



7/4 forman 1 entero



2,37 es mayor a 23,7



$0,75 + 0,25 = 1$



$$0,5 + 0,5 + 0,5 = 2$$



$$0,25 + 0,75 = 1$$



15,25 es menor a 1,525



$$5 + 0,25 = 5,25$$



80 es divisible por 5



12 es múltiplo de 12



15 es divisor de 5



7 es múltiplo de 21

