

# Misiones

# MATEMÁTICAS

Manual de Educadora





# Índice

---

Importancia de las estrategias de enseñanza en el aprendizaje de las matemáticas.....	3
¿Qué factores intervienen en el desarrollo del pensamiento?.....	5
¿Qué son las misiones matemáticas? .....	6
¿Cuáles son las características de las misiones?.....	7
¿Cómo se implementan las misiones?.....	8
Sugerencias para desarrollar las misiones de forma efectiva:.....	10
1. Misión “¿Cuál sigue?” .....	11
2. Misión “¿Cuánto mide?” .....	15
3. Misión “Contemos hasta el 20” .....	19
4. Misión “¡Vamos de Compra!” .....	23
5. Misión “¿En qué nos parecemos?” .....	25
6. Misión “Autor de Números” .....	27
7. Misión “¿Qué merienda comprar?” .....	29
8. Misión “¿Qué hora es?” .....	31
9. Misión “¿Qué se llena más rápido?” .....	33
10. Misión “¿Cuánto dinero tenemos?” .....	35
11. Misión “¿Cuántos hay?” .....	37
12. Misión “Investigadores por un día” .....	39
13. Misión “¿Qué prefieres?” .....	43
14. Misión “¿Qué represento?” .....	47
15. Misión “Sumando me divierto” .....	49
16. Misión “¿Cuántos quedan?” .....	51
17. Misión “¿Dónde está?” .....	55
18. Misión “¿Quién ganará?” .....	57

# Índice

---

19. Misión "Números, Números y Más Números" .....	59
20. Misión "¿Qué pesa más?" .....	61
21. Misión "Reglas al Ataque" .....	63
22. Misión "¿Mar o Tierra?" .....	67
23. Misión "¿Adivina quién soy?" .....	69
24. Misión "Juguemos a ser detectives" .....	71
25. Misión "1, 2, 3, ¿y ahora qué?" .....	75
26. Misión "Contemos un cuento" .....	77
27. Misión "¿Quién es el hermano mayor?" .....	81
28. Misión "De dos en dos" .....	85
29. Misión "Choca los 5" .....	87
30. Misión "Un pasito para adelante y otro para atrás" .....	89
31. Misión "¿Quién comió maíz?" .....	91
32. Misión "¿Plana o Tridimensional?" .....	93
33. Misión "¿Qué pasó primero?" .....	97
34. Misión "¿Qué puedo formar?" .....	101
35. Misión "¿Qué día es hoy?" .....	103
36. Misión "Contemos hasta el 100" .....	105
37. Misión "Espías de Números" .....	109
38. Misión "¿Cuántas decenas y unidades?" .....	111
39. Misión "Domino Divertido" .....	115
40. Misión "¿Verdadero o Falso?" .....	119

# Misiones Matemáticas

---

## *Importancia de las estrategias de enseñanza en el aprendizaje de las matemáticas*

Implementar estrategias apropiadas e innovadoras para el logro de los indicadores de logro del Diseño Curricular constituye un reto para cada centro educativo y, sobre todo, para los educadores en las aulas. El aprendizaje se logra mejor a través de la experimentación, la manipulación, la interacción con el medio y utilización de recursos que estimulen todos los sentidos.

El aprendizaje de la matemática no consiste en memorizar símbolos, pasos y reglas sin significado o aplicación. Un estudiante que tiene la capacidad de memorizar o repetir ideas, conceptos o series no necesariamente ha desarrollado la noción matemática o comprende el concepto para poder aplicarlo y realizar las actividades (puede contar de memoria hasta el 10 o el 20, pero no necesariamente comprender el concepto de cantidad). Al enseñar matemáticas se debe considerar que el conocimiento

matemático es jerárquico y acumulativo. Los conceptos y capacidades se construyen sobre otros previos y necesarios para la comprensión y aplicación en la vida diaria a través de la resolución de problemas.

El niño pasa por etapas que le permiten ir conociendo su mundo y construyendo esquemas y nociones a través de la experiencia, el ensayo y error. El pensamiento del niño necesita del contacto directo con las cosas, se basa en lo concreto. No es capaz de formular o realizar operaciones simbólicas o mentales sin la presencia del material y la observación directa.

Puede agrupar objetos, ordenarlos, compararlos y utilizarlos de distintas formas. Manipulando puede establecer relaciones y formar conceptos numéricos, de tiempo y espacio, entre otros. Es importante que al diseñar la enseñanza, los educadores promuevan

## *Importancia de las estrategias de enseñanza en el aprendizaje de las matemáticas*

---

el desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de oportunidades para explorar, descubrir, discutir y aplicar conceptos matemáticos en situaciones reales. Para ello requieren de una variedad de materiales y actividades que les permitan entender tanto las propiedades físicas de los objetos como las relaciones existentes entre los mismos, tanto de manera individual como colaborativa.

Es a través del establecimiento de relaciones entre los objetos que el alumno comienza a agrupar y clasificar considerando un aspecto para luego considerar varios a la vez. De esta forma se descubren las características comunes y las distintas clases que se pueden formar. Poco a poco se establecen relaciones de orden, cantidad, espacio y tiempo, entre otras.

El progreso de lo concreto a lo abstracto es indispensable para lograr que el niño construya las relaciones mencionadas. Es así como primero observa y manipula los objetos concretos y luego trabaja sobre las representaciones gráficas de los mismos. Por último utiliza signos abstractos y arbitrarios que representan las

relaciones y acciones que se realizan. La creatividad y el uso de recursos es esencial si se quiere responder a las necesidades e intereses de cada estudiante. Las matemáticas no se deben enseñar a través de repetición de fórmulas y operaciones, sino a través de centros de aprendizaje, investigaciones, proyectos interdisciplinarios, uso de tecnología, oportunidades para resolver problemas, uso de manipulativos, prácticas guiadas, prácticas independientes y trabajos en grupo.

# Misiones Matemáticas

---

*¿Qué factores intervienen en el desarrollo del pensamiento?*

## **Maduración:**

El sistema nervioso controla el potencial mental que se tiene en distintos momentos de la vida. El nivel de madurez física, emocional y mental del individuo va a determinar su forma de pensar y de actuar.

## **Experiencias físicas:**

La comprensión de las cosas depende de la actividad o experiencia directa con el mundo físico. El niño comienza primero a distinguir las características físicas de los objetos y luego a establecer relaciones entre los mismos para llegar al conocimiento lógico.

## **Interacciones sociales:**

Las oportunidades de interactuar con las personas que le rodean le permiten al niño desarrollar su lenguaje y su pensamiento.

Al enfrentarlas ideas de otros y tener que

expresar las suyas, puede aprender y modificar su punto de vista u opinión.

## **Puntos esenciales para la enseñanza de las matemáticas (Burns, M.):**

- Es importante ayudar a los estudiantes a hacer conexiones entre ideas matemáticas para que no vean esas ideas como hechos desconectados unos de otros.
- Es importante que los estudiantes construyan sus nuevos conocimientos sobre los conocimientos y experiencias previas.

# Misiones Matemáticas

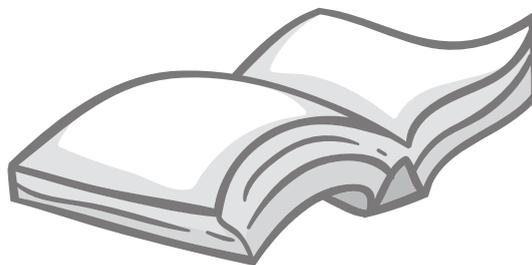
## ¿Qué son las misiones matemáticas?

Las misiones matemáticas han sido diseñadas para apoyar el desarrollo de las competencias y el logro de indicadores establecidos para el primer grado en el Diseño Curricular para el área de matemáticas.

Consisten en actividades divertidas que se realizan en el periodo de un año escolar con una misión por semana. Cada misión apunta al logro de uno o varios indicadores e incorporan los contenidos, las estrategias, actividades a realizar y la evaluación.

Las misiones toman en cuenta las características y necesidades de los niños de primer grado, promoviendo los aprendizajes de forma activa, colaborativa e interactiva en la que asumen un rol de detectives para resolver problemas y situaciones presentadas. Documentan lo aprendido en un folleto, reforzando así el desarrollo de las competencias y el dominio de los contenidos abordados, permitiendo esto también al educador evaluar los logros.

Al culminar la realización de cada misión, el educador evalúa el progreso y los resultados de aprendizaje de cada estudiante, utilizando el folleto con sus respuestas y producciones para retroalimentar y tomar decisiones.



# Misiones Matemáticas

*¿Cuáles son las características de las misiones?*

**Motivadoras:** Despiertan el interés y la curiosidad de los niños por las matemáticas.

**Colaborativas:** Tanto los niños como los educadores participan activamente en el desarrollo de las misiones y trabajan unos con otros para lograr los aprendizajes esperados.

**Apropiadas a la etapa de desarrollo:** Las misiones están diseñadas de acuerdo a las características y necesidades del niño de primer grado de primaria.

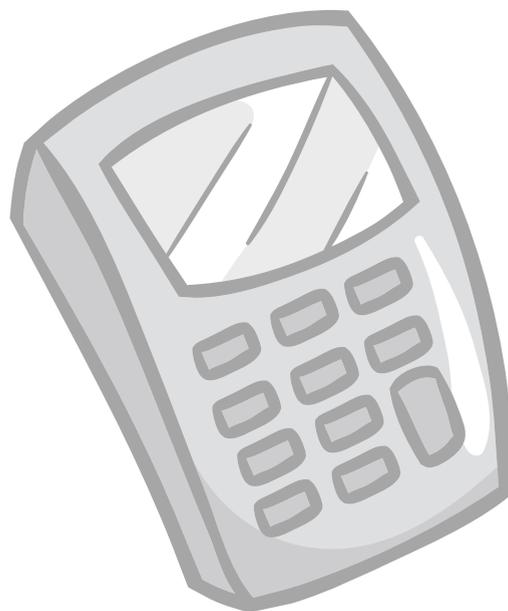
**Alineadas al Diseño Curricular del MINERD:** Cada misión apunta a indicadores de logro de primer grado.

Se realizan evaluaciones continuas para determinar logros y aprendizajes.

Se utilizan recursos del medio, materiales concretos y manipulativos.

Se promueve la experiencia directa, aplicando lo aprendido en la vida.

$$x^2 = x \cdot x$$



# Misiones Matemáticas

---

## ¿Cómo se implementan las misiones?

Los educadores reciben una caja para la realización de cada misión. Cada caja incluye variedad de recursos necesarios y que se describen en cada misión y cuenta con manual de misiones, recursos didácticos, materiales reusables, manipulativos y juegos, entre otros.

El educador asigna un momento semanal para la realización de cada misión matemática en el orden establecido en el manual durante el año escolar.

Para cada misión, los estudiantes se organizan en grupos y se les explica de forma divertida y motivadora que van a resolver una misión cuya solución deben encontrar juntos a través de las actividades propuestas. Cada equipo completa la misión utilizando el material didáctico que tendrán dentro de la caja de actividades o con recursos del medio, según sea el caso.

**Cada misión se desarrolla a través de los siguientes pasos:**

- **Introducción:** La educadora introduce

la misión de forma creativa y divertida para motivar a los estudiantes a participar activamente.

- **Desarrollo:** Se llevan a cabo las actividades propuestas en el manual para encontrar soluciones y resolverlas situaciones presentadas.

- **Cierre:** Se realizan actividades individuales en el folleto y los estudiantes se reúnen para compartir resultados y aprendizajes.

Al terminar la misión, cada estudiante realiza un ejercicio en su folleto, documentando lo aprendido. Al terminar pueden compartir lo realizado y explicar a los demás. La educadora retroalimenta y refuerza lo aprendido.

# Misiones Matemáticas

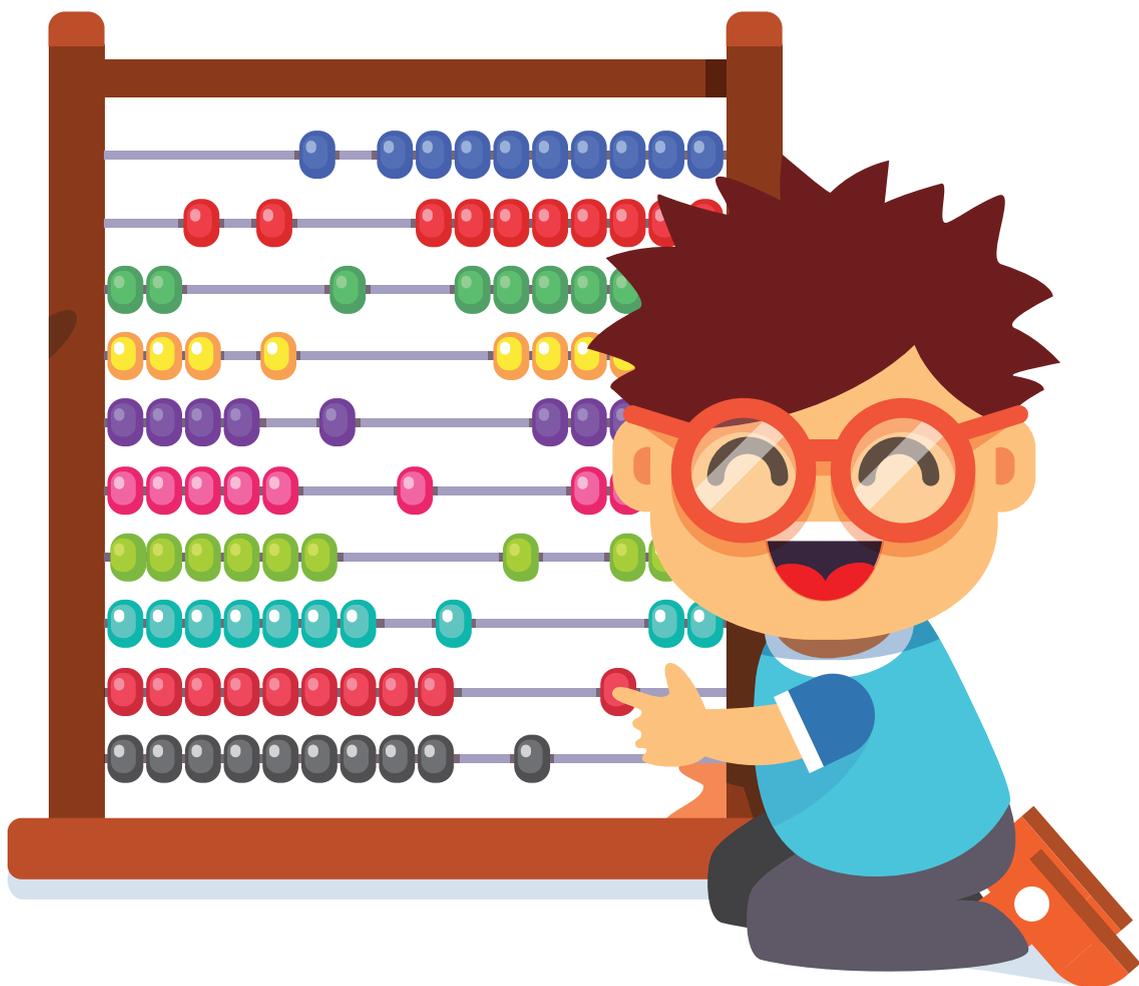
---

## Sugerencias para desarrollar las misiones de forma efectiva:

- Lea detenidamente cada misión y revise cuidadosamente los materiales propuestos.
- Prepare a tiempo para asegurar un mejor desarrollo de la misión.
- Imagínese presentando la misión a los niños. Practique el diálogo para sentirse cómoda y que salga de manera natural. Si siente que debe modificar algo de la actividad siéntase libre de hacerlo, siempre y cuando se logre el objetivo.
- Planifique el tiempo que tiene disponible para desarrollar la actividad. Asegúrese que le tiempo de inicio, desarrollo y cierre sean apropiados.
- Verifique todos los materiales propuestos. La mayoría de estos están dentro de la caja de materiales. Algunos materiales deben ser fotocopiados y otros ser preparados por cada educadora.
- Es importante que si siente la necesidad de enriquecer la actividad esté preparada para esto.
- Llegue a tiempo al aula para que pueda organizarse tranquila.
- Lleve un control adecuado del trabajo realizado por los estudiantes.
- Retroalimente continuamente el desempeño y reconozca los logros alcanzados.

## *Sabías que...*

El ábaco es una de las primeras herramientas inventadas para contar.



# 1 Misión: “¿Cuál sigue?”

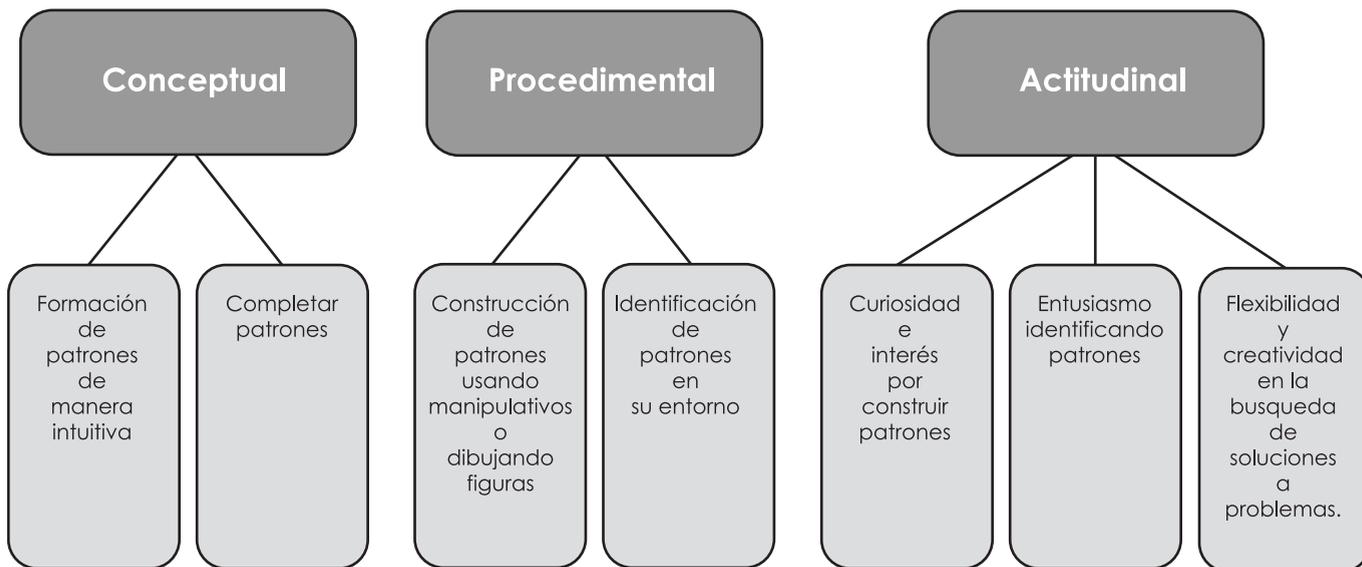
## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende patrones y relaciones; Utiliza modelos de figuras o cuerpos geométricos para construir y representar patrones.

## CONTENIDOS



# 1 Misión: “¿Cuál sigue?”

## INDICADORES

- Ordena objetos, figuras o números en secuencias repetidas para formar patrones.
- Completa secuencia de objetos, letras o figuras.
- Identifica patrones en diferentes lugares.

## MATERIALES:

- Tira de papel con patrón prediseñado para ser utilizado de ejemplo de la caja de misiones.
- Tiras de papel con diferentes patrones de la caja de misiones.
- Tiras de papel con patrones equivocados de la caja de misiones.
- Cinta adhesiva.
- Crayones o lápices de colores.

## ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Educador: Hoy tenemos una nueva misión: Descubriremos Patrones. ¿Alguien sabe lo que es un patrón? (Darle oportunidad a los estudiantes para que respondan).

La educadora hace un patrón junto a los estudiantes, utilizando sus cuerpos (ejemplo: aplaudo, salto y toco mi cabeza-aplaudo, salto y toco mi cabeza-aplaudo, salto y toco mi cabeza). Luego, le pide a los estudiantes que utilizando sus cuerpos creen ellos un patrón diferente. Al finalizar los patrones con el cuerpo, la educadora pega en la pared un patrón incompleto (pre diseñado) y entre todos lo completan (Ej: rojo, amarillo, rojo, amarillo, rojo amarillo). Los estudiantes describen el patrón y lo completan siguiendo con cada color que corresponde. Se presentan las orientaciones para la misión del día.

- **Desarrollo:** Para la misión de hoy, los estudiantes son detectives y deben encontrar patrones. La educadora colocará previamente las tiras de la caja de misiones en diferentes lugares dentro del aula. Algunas representan patrones y otras no. Los estudiantes recorren el aula en parejas para traer a su encuentro de grupo las tiras que sí son patrones. Observan cada tira con patrón y lo repiten para confirmar. Pegan en dos columnas según corresponda (no es patrón y si es patrón).

## 1 Misión: “¿Cuál sigue?”

---

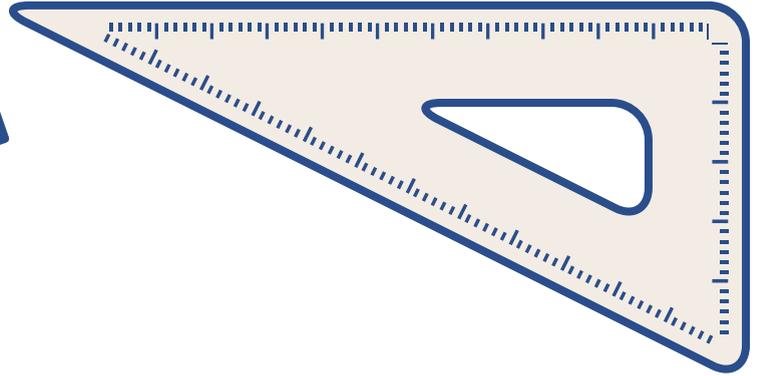
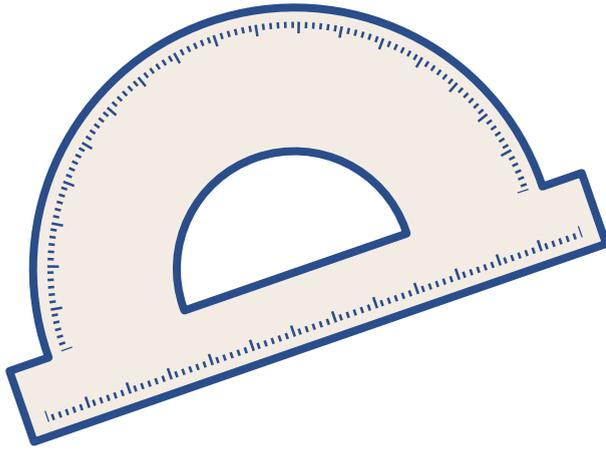
- **Cierre:** Al finalizar la misión, los estudiantes discuten las razones por las cuales las tiras pegadas a un lado de la pared no son patrones y por qué las otras sí. Junto a la educadora modifican las que no son patrones para convertirlas en patrones.

### **PREGUNTAS DETONANTES**

- ¿Cómo sabemos cuándo hay un patrón y cómo lo creamos?
- ¿Con qué podemos crear patrones?
- ¿Podemos encontrar patrones fuera de nuestro salón de clase?

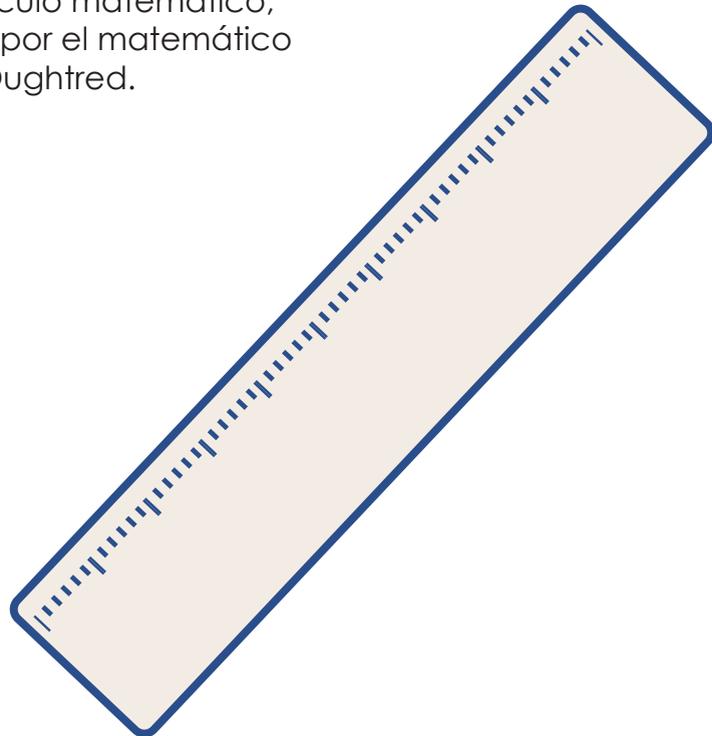
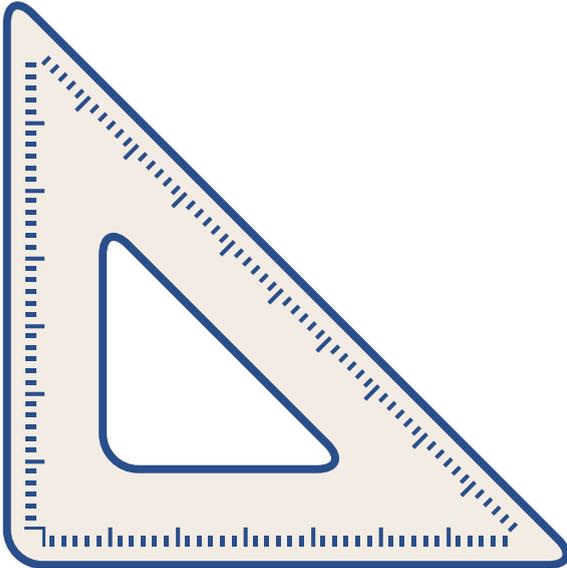
### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “¿Cuál sigue?”



## *¿Para que se usan las reglas?*

Reglas circulares y rectangulares, un instrumento usado para el cálculo matemático, ambos inventados por el matemático William Oughtred.



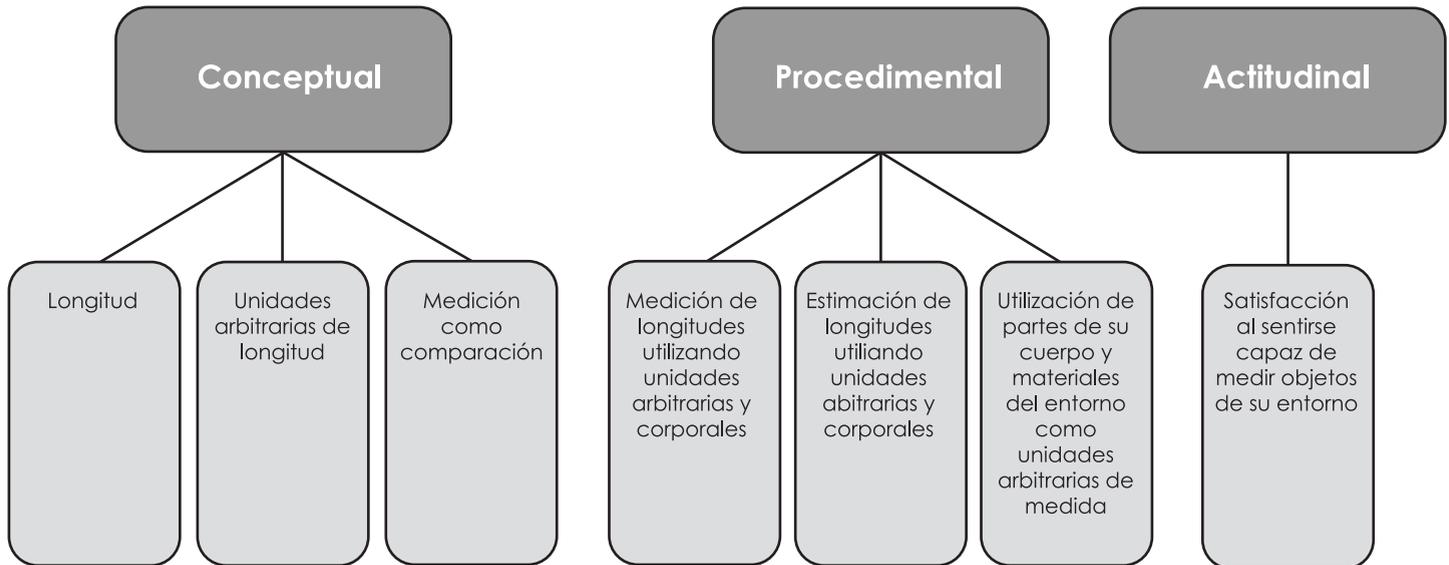
# 2 Misión: “¿Cuánto mide?”

## ÁREA

Medición

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende el proceso de medición, el significado de longitud de los objetos y sus unidades de medida. Estima longitudes utilizando unidades arbitrarias y corporales.



## 2 Misión: “¿Cuánto mide?”

### INDICADORES

- Compara la longitud de dos objetos semejantes de diferentes tamaños y establece cual es más largo y cual es más corto.
- Mide y estima longitudes utilizando unidades arbitrarias.

### MATERIALES:

- Tizas o palitos de diferentes tamaños.
- Clips
- Bloques
- Lápiz
- Borra
- Hojas de resultados de la caja de misiones (para fotocopiar)

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Hoy tenemos una nueva misión, necesito la ayuda de todos ustedes. La Educadora enseña dos pedazos de tiza o dos palitos de diferentes tamaños y hace las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se diferencian?
- ¿Cuál es más largo? ¿Cuál es más corto?
- ¿Cómo sabemos cuál es más largo?

La educadora solicita a cada estudiante que busque un objeto en su salón. Cuando regresan al grupo, se les explica que los objetos recolectados se pueden utilizar para medir la longitud de otros objetos, igual podemos utilizar nuestras manos, pies, bloques y otros objetos que no estén presente en el círculo.

- **Desarrollo:** Se agrupan los estudiantes en parejas. Ellos tienen la misión de medir la longitud de una puerta, un libro y un pupitre. Para esto utilizan sus manos, una borra y un lápiz. Cada pareja debe medir la puerta, el libro y el pupitre, anotando sus medidas obtenidas en la hoja de resultados.

- **Cierre:** Al finalizar la actividad, todos se reúnen en un círculo. La educadora motiva a todos a compartir los resultados de las mediciones de la puerta, del pupitre y del libro. Compararan los resultados obtenidos con las diferentes unidades utilizadas (borra, lápiz y mano).

## 2 Misión: “¿Cuánto mide?”

---

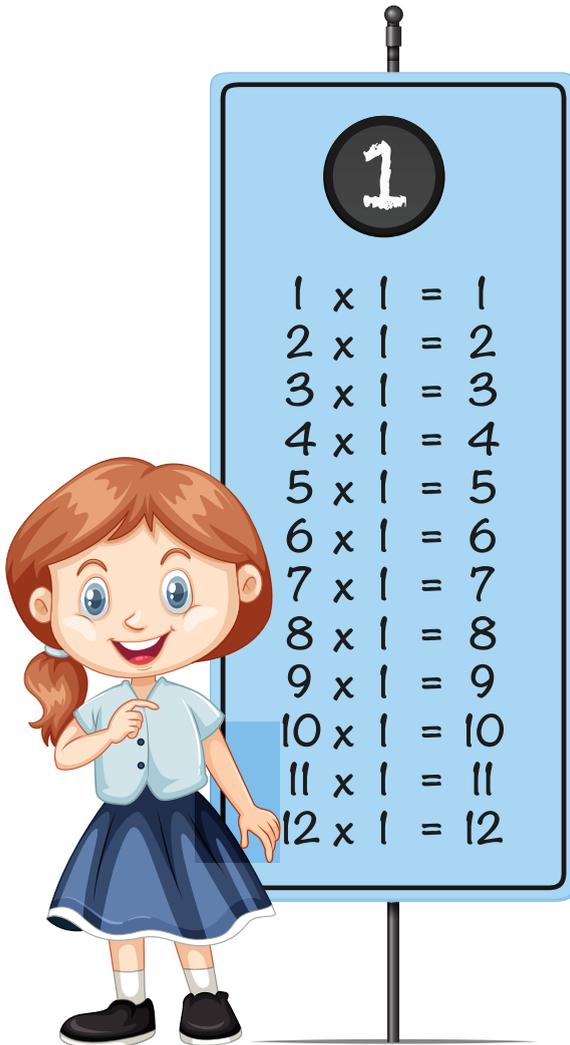
### **PREGUNTAS DETONANTES**

- ¿Por qué las medidas del libro y de la puerta son diferentes?
- ¿Con qué otros objetos podemos medir la longitud?
- ¿Para qué nos sirve medir objetos o saber la medida de objetos?
- ¿Han tenido que medir algo en casa?
- ¿Han visto a sus padres medir algún objeto?

### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

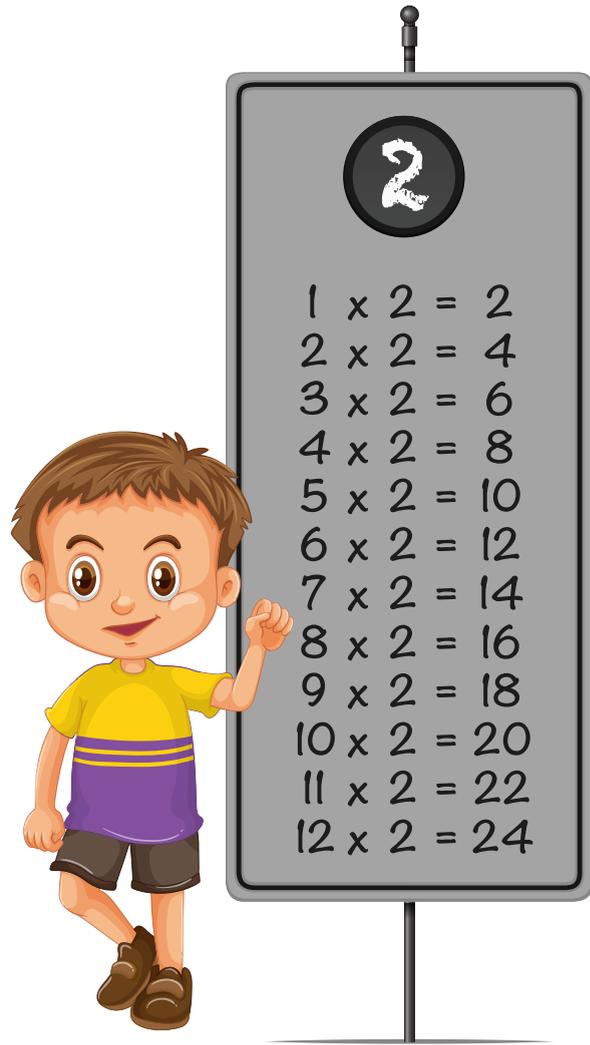
Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “¿Cuánto mide?”

# Tablas de multiplicar del 1 y 2



A cartoon girl with brown hair in pigtails, wearing a light blue shirt and a dark blue skirt, stands next to a blue sign. The sign has a large number '1' in a black circle at the top. Below it, the multiplication table for 1 is listed from 1 to 12.

1	x	1	=	1
2	x	1	=	2
3	x	1	=	3
4	x	1	=	4
5	x	1	=	5
6	x	1	=	6
7	x	1	=	7
8	x	1	=	8
9	x	1	=	9
10	x	1	=	10
11	x	1	=	11
12	x	1	=	12



A cartoon boy with brown hair, wearing a yellow shirt and purple shorts, stands next to a grey sign. The sign has a large number '2' in a black circle at the top. Below it, the multiplication table for 2 is listed from 1 to 12.

1	x	2	=	2
2	x	2	=	4
3	x	2	=	6
4	x	2	=	8
5	x	2	=	10
6	x	2	=	12
7	x	2	=	14
8	x	2	=	16
9	x	2	=	18
10	x	2	=	20
11	x	2	=	22
12	x	2	=	24

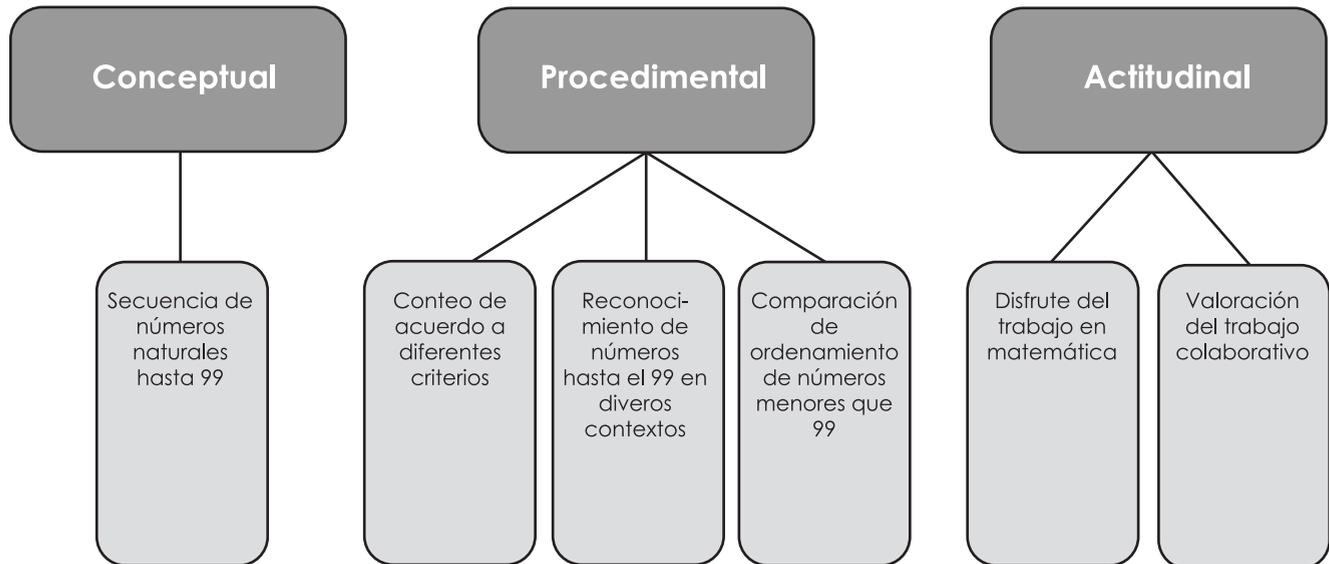
# 3 Misión: “Contemos hasta el 20”

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende los números hasta el 99, establece relaciones entre ellos y los utiliza en situaciones cotidianas.



### 3 Misión: “Contemos hasta el 20”

---

#### INDICADOR

Cuenta hasta 20 utilizando o no objetos concretos.

#### MATERIALES:

- Recta numérica (elaborada por la maestra)
- Cartones de bingo de la caja de misiones
- Fichas o semillas
- Tiza
- Tarjetas con números (preparados por la maestra)
- Pelota plástica de la caja de misiones
- Cinta adhesiva
- Colores

#### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Todos preparados para la misión de hoy. Hoy vamos a contar hasta el 20 sin parar. La educadora coloca las tarjetas de números del 1-20 en el piso (también se pueden escribir en el piso de afuera con tiza) y va diciendo números del 1 al 20. Los estudiantes tienen que moverse hacia el número que ella

menciona y al llegar ahí contar todos a coro hasta ese número.

**Ejemplo:** ¡Todos al 15 como tortugas!  
¡Ahora, todos al 8 como un conejo!

Hacer con varios números y motivar a los niños a contar todos juntos.

- **Desarrollo:** ¡Los estudiantes juegan BINGO! Cada estudiante tiene un cartón de Bingo y fichas o semillas para ir marcando (Jugar dos manos de Bingo). Para el desarrollo del Bingo la educadora utiliza las tarjetas de números para cantando Bingo.

- **Cierre:** Para finalizar, la educadora reparte las tarjetas con los números pre diseñados. Cada estudiante se pega en la frente una de las fichas con los números (las mismas del Bingo). Sin tener ningún orden en específico, los niños se colocarán en un círculo. La educadora entrega una pelota y los estudiantes lanzan la pelota al número que le sigue en la recta numérica mientras van contando.  
(Ej.: El estudiante con el número 1, debe lanzar la pelota al estudiante que tenga el número 2 en la frente)

## 3 Misión: “Contemos hasta el 20”

---

### **PREGUNTAS DETONANTES**

¿Les gusta contar?

¿Para qué sirven los números?

¿Qué representa un número?

### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “Contemos hasta el 20.”

*¿Cuándo se usó por primera vez el signo de “=”?*

En 1557, el signo de igual (=) fue usado por vez primera por Robert Record.

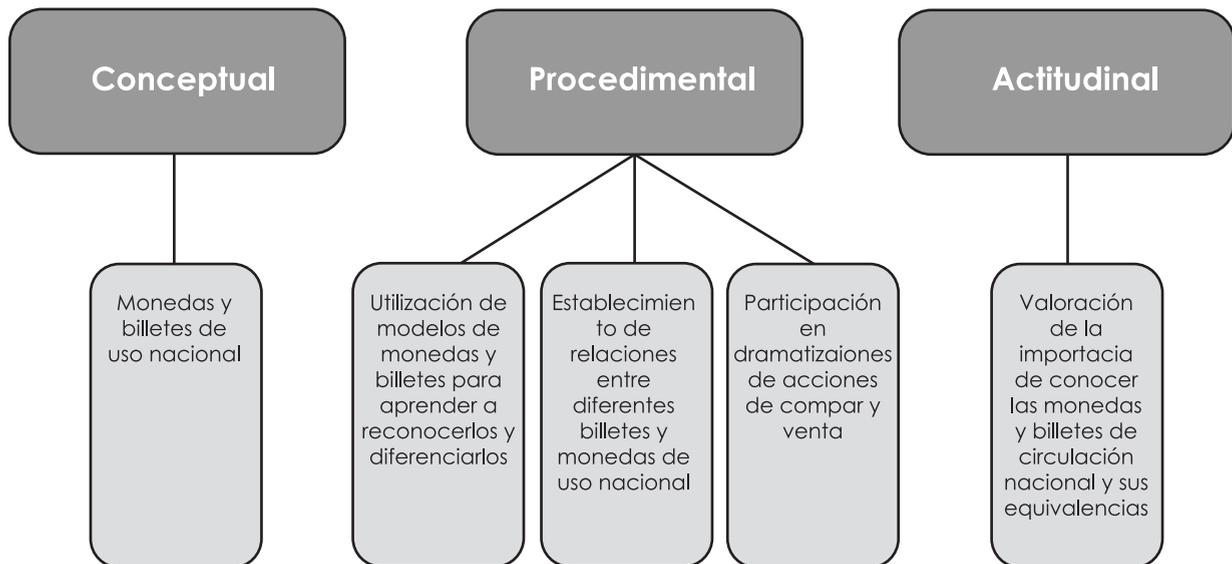
# 4 Misión: “¡Vamos de Compra!”

## ÁREA

Medición

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Modela operaciones sencillas de compra y venta. Reconoce diferentes denominaciones de monedas y billetes nacionales y actúa como consumidor responsable.



## 4 Misión: “;Vamos de Compra!”

### INDICADOR

Utiliza diferentes denominaciones de dinero para representar una misma cantidad.

### MATERIALES:

- Monedas de la caja de misiones
- Billetes de la caja de misiones
- Fotos de productos con diferentes precios (tomadas de periodicos o revistas)

### ACTIVIDADES:

• **Inicio:** Todos preparados para nuestra misión. Vamos a ver quién sabe ir de compras. La educadora enseña varios billetes de 50 pesos. También varias monedas de 1, 5, 10 y 25 pesos. Le pregunta a los estudiantes:

- ¿De qué forma podemos llegar a este billete de 50 pesos utilizando estas monedas?

La educadora explora diferentes formas de formar 50 pesos junto a los estudiantes.

• **Desarrollo:** Antes de iniciar la misión, la

educadora prepara un pequeño mercado con las imágenes de los productos suministrados en la caja de materiales. Cada estudiante hace una composición de 50 pesos en monedas o billetes del banco de la educadora. (Ejemplo: un estudiante puede tomar dos monedas de 25 pesos y otro puede tomar un billete de 50 pesos.) Con este dinero van a jugar a que compran diferentes productos que tendrán diferentes precios.

• **Cierre:** Al finalizar la actividad, cada estudiante comparte lo que compró. También comparten a quien le sobró dinero o a quien le hizo falta para comprar lo que realmente quería.

### PREGUNTAS DETONANTES

¿Para qué utilizamos el dinero?

¿Cuándo utilizamos el dinero?

¿De qué nos sirve conocer diferentes formas de llegar a un billete de 50 pesos?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “Vamos a comprar.”

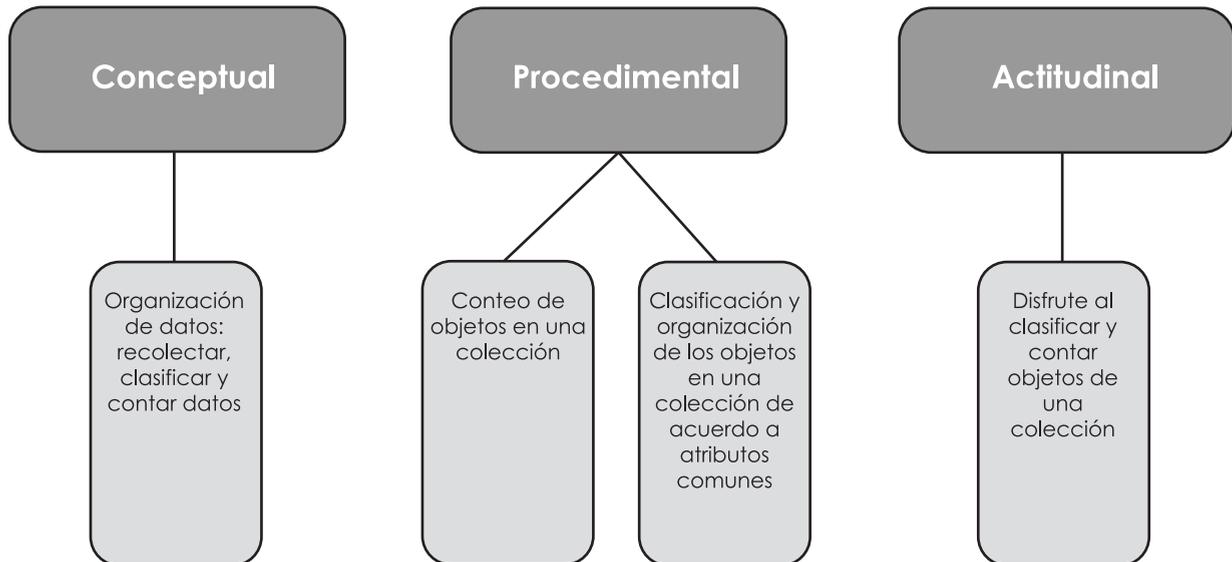
# 5 Misión: “¿En qué nos parecemos?”

## ÁREA

Estadística

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Organiza la información de conjuntos de datos, la clasifica por atributos comunes, la organiza en tablas de conteo, determina frecuencia y la representa en pictogramas.



## 5 Misión: “¿En qué nos parecemos?”

---

### INDICADOR

Selecciona y clasifica objetos con una característica común en una colección (forma, color, tamaño, otro).

### MATERIALES:

- Cinta Adhesiva
- Aros
- Variedad de materiales con tamaños, formas o colores similares

### ACTIVIDADES:

• **Inicio:** Hoy tenemos una misión especial. Veamos porqué somos diferentes o iguales. La educadora pide a 10 estudiantes que se paren. Se los presenta al grupo y hace las siguientes preguntas:

- ¿Qué tienen estos niños en común?
- ¿En qué se diferencian ellos?
- Si tuviésemos que agruparlos, ¿cómo podríamos hacerlo? En este grupo pondríamos todos los que tienen zapatos de cordones y en este tendríamos los que no tienen cordones.

• **Desarrollo:** La educadora coloca tres aros en el piso o puede trazar círculos utilizando tiza o cinta adhesiva. Los estudiantes tienen la misión de clasificar la variedad de objetos usados para la misión en esos tres aros. Los niños deciden de qué forma lo quieren clasificar (tamaño, forma o color)

• **Cierre:** Al finalizar la misión, la educadora toma esos mismos objetos y los clasifica. Los estudiantes tendrán que decir cómo están agrupados. La educadora agrupa y los estudiantes identifican que característica tienen en común los grupos formados.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿En qué nos ayuda clasificar?
- ¿Cómo clasificamos?
- ¿Qué se puede clasificar?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “¿En qué nos parecemos?”

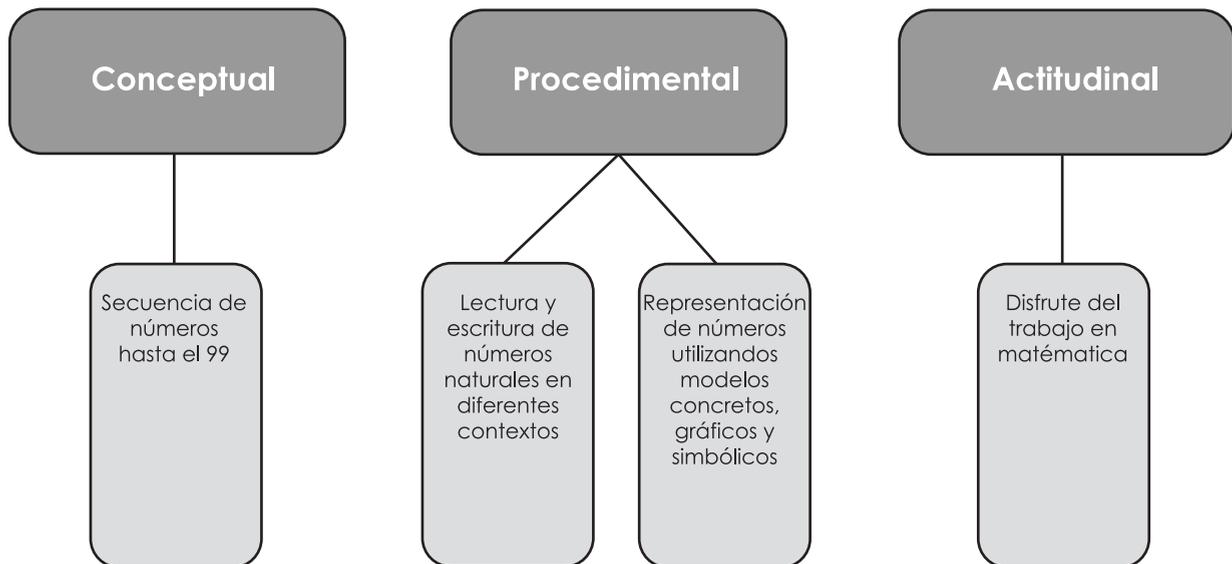
# 6 Misión: “Autor de Números”

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Representa números utilizando diferentes formas y recursos. Comprende los números hasta el 99 estableciendo relaciones entre ellos.



## 6 Misión: “Autor de Números”

### INDICADOR

Lee y escribe números hasta 20 en situaciones de su entorno escolar y familiar.

### MATERIALES:

- Hojas para anotar
- Crayones
- Libritos en blanco de la caja de misiones
- Pañuelo para tapar los ojos de la caja de misiones
- Fichas con números en lija de la caja de misiones

### ACTIVIDADES:

• **Inicio:** Hoy tenemos una misión importante. Seguiremos descubriendo los números. A cada estudiante se le entrega una hoja con los números trazados del 1 al 20. Los estudiantes deberán trazar el número indicado por el educador con el color indicado por igual.

Ej.: Todos tracemos el número 5 en rojo,

ahora el 8 en azul y así sucesivamente hasta completar el 20. Al finalizar cuentan todos juntos hasta el 20.

- **Desarrollo:** A los estudiantes se les entrega un librito prediseñado donde ellos deben completar de acuerdo al número. Eje: En la página del número 6 deberán representar el número seis de la manera de su preferencia: dibujar seis objetos, cortar y pegar seis objetos, entre otras.
- **Cierre:** Con los ojos vendados, los estudiantes tendrán que descubrir mediante el tacto el número de la ficha en relieve.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Para qué sirven los números?
- ¿Qué representa un número?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “Autor de números”

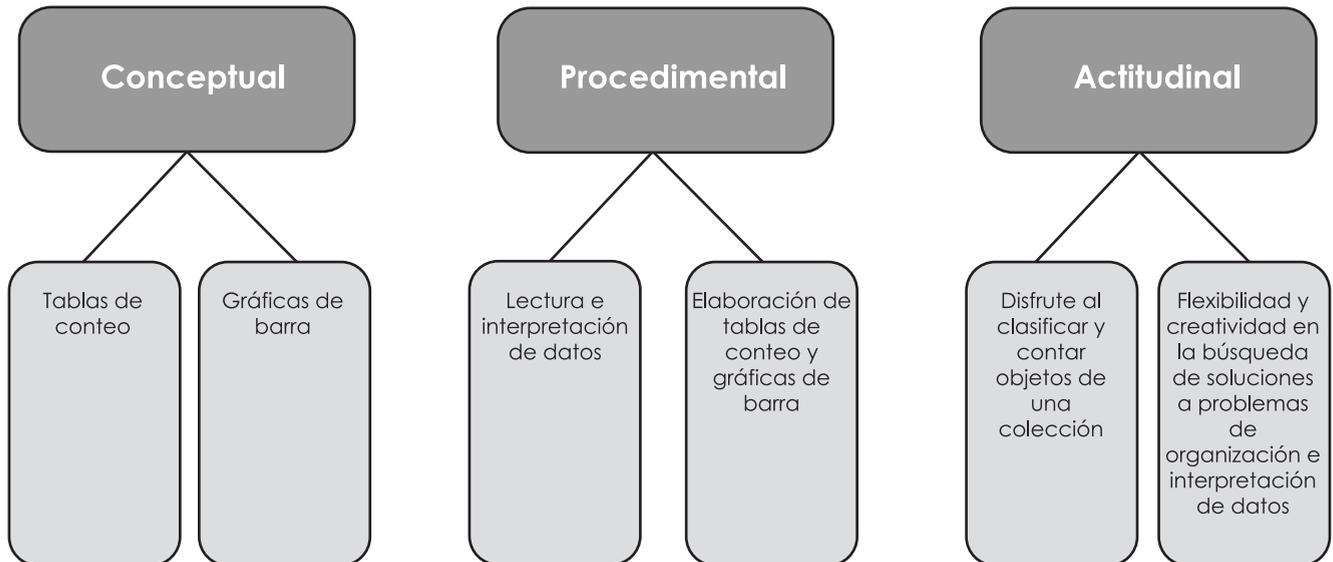
# 7 Misión: “¿Qué merienda comprar?”

## ÁREA

Estadística

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Organiza la información de conjuntos de datos, la clasifica por atributos comunes, la organiza y la representa. Representa informaciones en gráficas de barra.



## 7 Misión: “¿Qué merienda comprar?”

---

### INDICADORES

- Resuelve problemas que requieren la interpretación de tablas y/o pictogramas.
- Valora la utilidad de organizar datos e informaciones.

### MATERIALES:

- Gráfica de barras de la caja de misiones
- Plantilla para gráfica de barras de la caja de misiones
- Pizarra
- Tizas

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Hoy necesito mucha ayuda en mi misión. ¿Me quieren ayudar? La educadora realiza junto a los estudiantes un gráfico de barras de acuerdo a características de los estudiantes. (pelo largo, pelo corto, ojos negros y ojos marrones) cuando el gráfico está completo les hace las siguientes preguntas:
  - ¿Cuál es la categoría más popular?
  - ¿Cuál es la categoría menos popular?
  - ¿Cuáles categorías tienen resultados

similares?

- **Desarrollo:** Los estudiantes tienen la misión de ayudar al señor del colmado. El necesita saber cuál es la merienda más popular para comprar más cantidad de esa. Quiere saber si los niños de 2do. grado prefieren platanitos, papitas o doritos. Para esto, los estudiantes entrevistan a 10 niños de 2do grado y completan la gráfica de barras con las respuestas obtenidas.

- **Cierre:** Cada estudiante dice cuál es la merienda más popular según su encuesta. La educadora hace una gráfica de barras con sus respuestas para así identificar cuál le dirán al señor del colmado que compre.

### PREGUNTAS DETONANTES

¿Cuándo registramos información? ¿Para qué?

¿De qué sirven las gráficas de barras?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión ¿Qué merienda comprar?

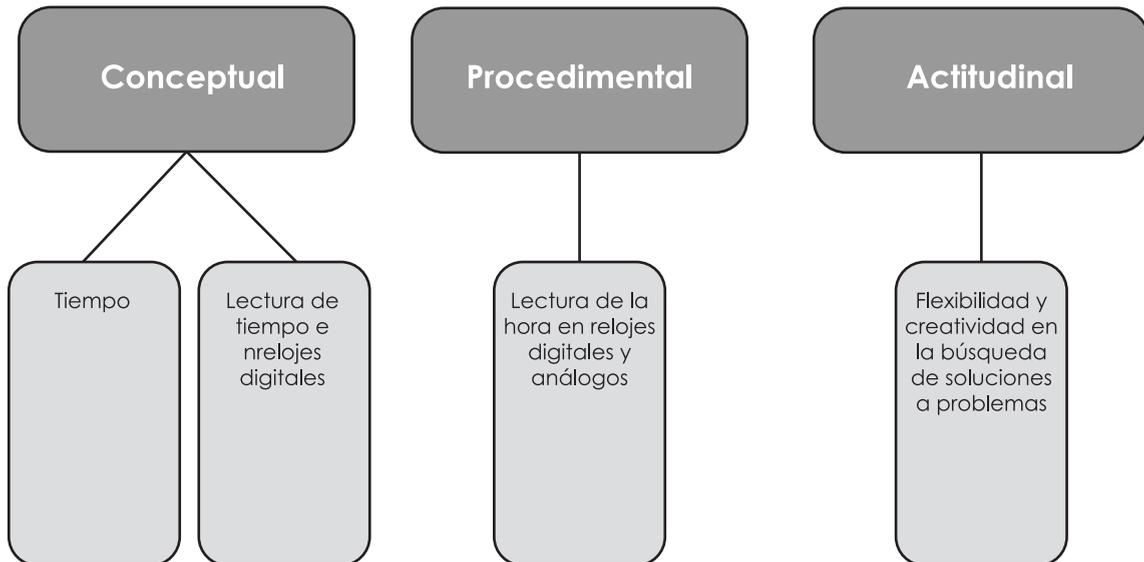
# 8 Misión: “¿Qué hora es?”

## ÁREA

Medición

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Lee relojes digitales para determinar la hora. Conoce y utiliza el reloj para determinar medidas de tiempo.



## 8 Misión: “¿Qué hora es?”

### INDICADOR

Lee la hora en punto en relojes análogos y digitales.

### MATERIALES:

- Juego de memoria en caja de misiones
- Imágenes de relojes en caja de misiones

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** ¡Hoy nos vamos a divertir en nuestra misión! ¿Quién me ayuda a buscar la hora correcta?

La educadora pega imágenes de relojes marcando diferentes horas (análogos y digitales) alrededor del aula. A manera de juego, los estudiantes traen la imagen que corresponda a la hora que indique la educadora.

- **Desarrollo:** Los estudiantes se dividen en grupos de cuatro para un juego de memoria. Tendrán que encontrar la pareja de la hora en hora análoga y digital utilizando el juego de memoria.

- **Cierre:** La educadora realiza un reloj colocando números en el piso, sin las manecillas. Un estudiante se acuesta en el centro para funcionar como las manecillas. Otro compañero tendrá que moverlo para lograr la hora que otro amigo propone. Los estudiantes irán cambiando de turno.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Cuándo usamos el reloj?
- ¿Para qué necesitamos el reloj?
- ¿Por qué tenemos que saber la hora?
- ¿Cuál es la diferencia entre reloj análogo y digital? ¿En tu casa, tienes uno de estos?
- ¿De qué nos sirve saber la hora?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “¿Qué hora es?”

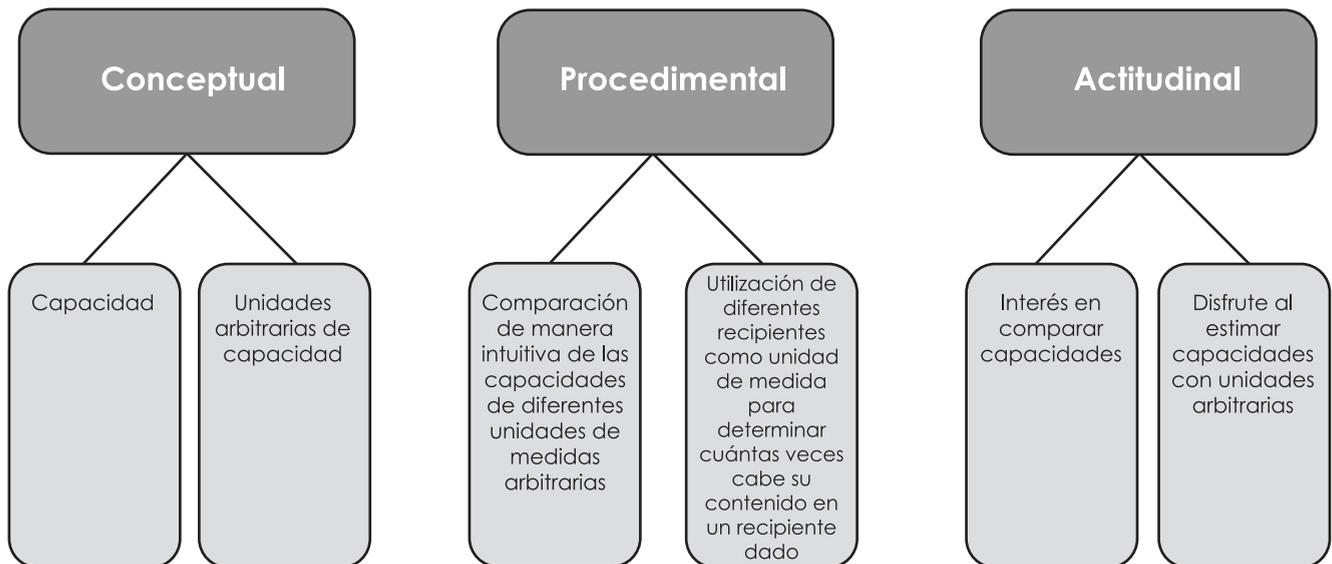
# 9 Misión: “¿Qué se llena más rápido?”

## ÁREA

Medición

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Compara de manera intuitiva las capacidades de objetos diferentes utilizando una misma unidad arbitraria. Elige un envase adecuado como unidad de medida o modelo para medir la capacidad del recipiente.



## 9 Misión: “¿Qué se llena más rápido?”

---

### INDICADOR

Determina la capacidad de un objeto de uso común en su entorno usando unidades arbitrarias.

### MATERIALES:

- Cubetas de agua
- Contenedores
- Vasos plásticos
- Fichas con contenedores para anotar resultados de la caja de misiones

### ACTIVIDADES:

• **Inicio:** ¡Que misión más divertida! Hoy jugaremos con agua. Los estudiantes juegan con cubetas de agua. Estas tienen diferentes recipientes para trasvasar agua y medir capacidad de los diferentes envases. Entre los recipientes que tienen: cucharas de varios tamaños, botellas plásticas, cartones de leche y jugo vacíos, tazas, vasos, entre otros.

• **Desarrollo:** Los estudiantes comprueban que recipiente los ayuda a trasvasar la mayor cantidad agua. En sus fichas tendrán los dibujos de diferentes envases. Ellos van a circular la imagen del recipiente que hayan podido comprobar que tenga la mayor capacidad.

• **Cierre:** Los estudiantes comparten su experiencia y discuten sobre lo siguiente:

- ¿Qué estuvieron haciendo?
- ¿Qué notaron mientras jugaban con agua?
- ¿Cómo lo supieron?
- ¿Cuál es la diferencia entre los contenedores utilizados?

### PREGUNTAS DETONANTES

¿Para qué necesitamos medir?  
¿Cuándo medimos?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “¿Qué se llena más rápido?”

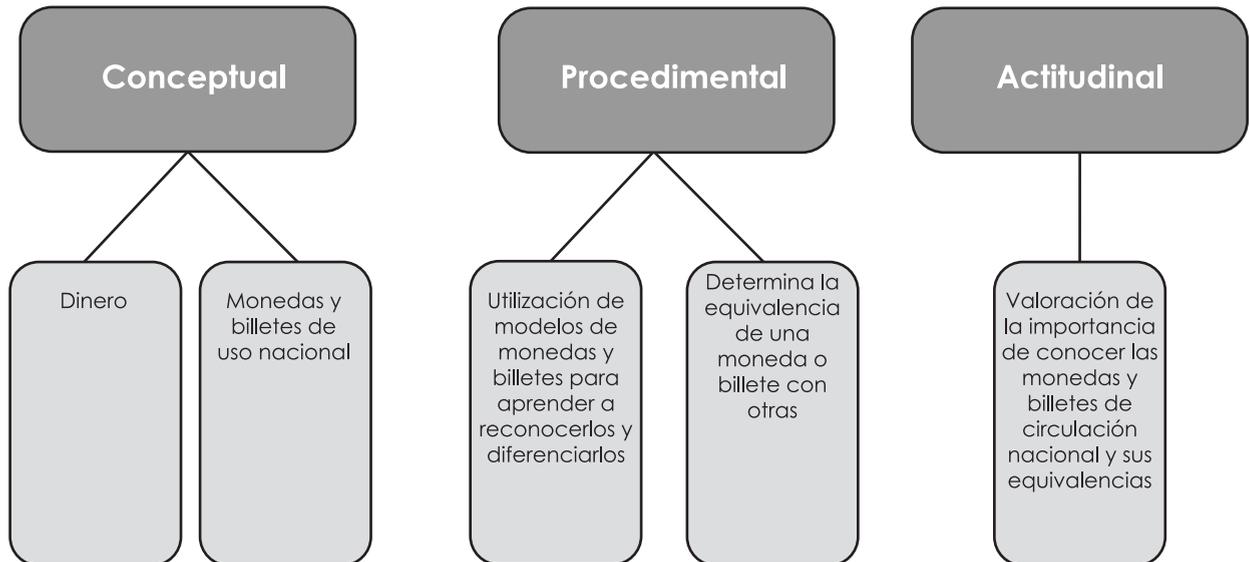
# 10 Misión: “¿Cuánto dinero tenemos?”

## ÁREA

Medición

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Reconoce diferentes denominaciones de monedas y billetes nacionales y actúa como consumidor responsable. Explica el valor y relaciones entre monedas y billetes de circulación nacional.



## 10 Misión: “¿Cuánto dinero tenemos?”

---

### INDICADORES

- Reconoce el valor de monedas de 1, 5, 10, 25 pesos.
- Establece la relación de valor de monedas de 1, 5, 10, 25 pesos.
- Reconoce el valor de billetes de 50 y 100 pesos de circulación nacional.

### MATERIALES:

- Monedas de la caja de misiones
- Billetes de la caja de misiones

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Tenemos la misión de conocer nuestro dinero. La educadora le presenta a los estudiantes varias monedas y billetes de circulación nacional para que identifiquen el valor de cada uno.
- **Desarrollo:** Los estudiantes se organizan en grupos de 3. La educadora le entrega recortes de diferentes objetos con diferentes precios. Los estudiantes deben indicar qué cantidad de dinero necesitan para llegar al precio que indica cada objeto.

- **Cierre:** La educadora le entrega a cada grupo de trabajo una cantidad de billetes y monedas, cada grupo debe contar cuánto dinero recibe por parte de la educadora. Cada grupo anota en la pizarra el monto recibido (Ej. \$5.00, \$35.00, \$6.00). Luego la educadora muestra la imagen de un objeto con un valor alto. Entre todos deben decir cuánto deben como grupo para poder comprar este objeto.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿De qué nos sirve conocer el valor de las monedas y billetes?
- ¿Por qué utilizamos dinero?
- ¿Cuándo utilizamos el dinero?
- ¿Quiénes en tu casa utilizan dinero?
- ¿Cómo podemos ganar dinero?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “¿Cuánto dinero tenemos?”

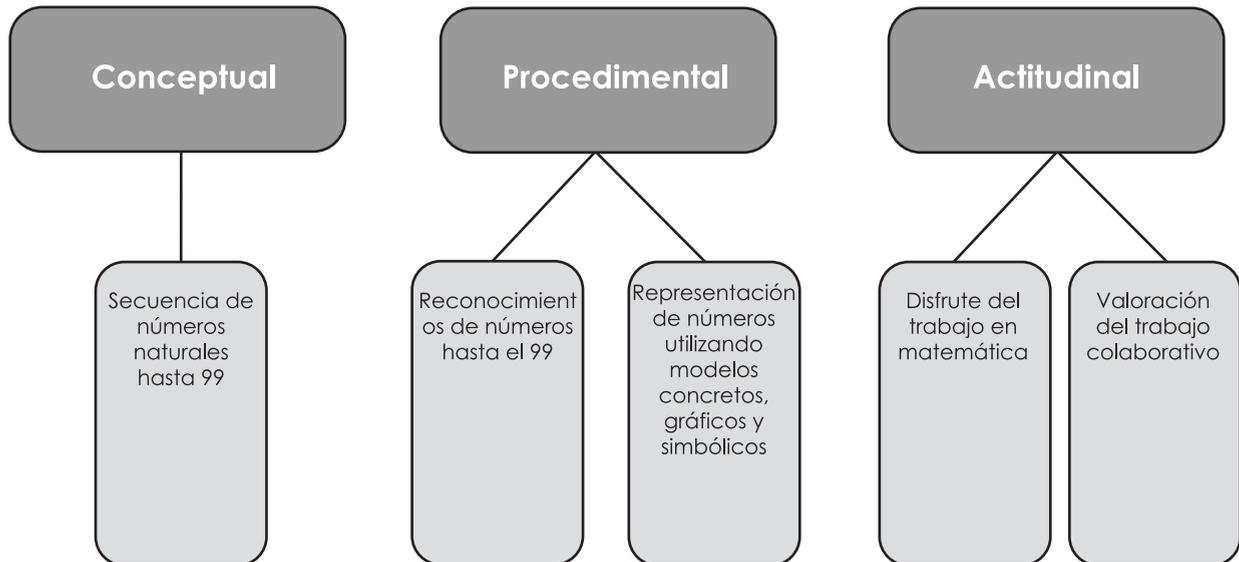
# 11 Misión: “¿Cuántos hay?”

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Representa números utilizando diferentes formas y recursos. Comprende los números hasta el 99, establece relaciones entre ellos y los utiliza en situaciones cotidianas.



## 11 Misión: “¿Cuántos hay?”

### INDICADOR

Representa números hasta el 100 utilizando recursos concretos (del medio, ábacos, bloques de base diez) y medios impresos.

### MATERIALES:

- Materiales concretos (ábacos, bloques de base diez, habichuelas, piedras, hojas, palitos, etc.)
- Papel
- Colores
- Trúcamelo
- Piedra

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** A contar, a contar todos juntos para lograr nuestra misión. La educadora organiza a los estudiantes en un círculo, les reparte pequeños puñitos de habichuela. Cada estudiante va colocando una habichuelita en el centro por turnos y contando hasta completar 100.
- **Desarrollo:** Los estudiantes ayudan a la

educadora a crear cartelones para su aula con distintos números del 1 al 100 con sus respectivas cantidades. Estas pueden ser dibujadas o pegadas con distintos artículos. Cada estudiante elige al azar dos cartelones y colorea el número y dibuja la cantidad indicada para representarlo. Ej.: Numero 20, dibuja 20 círculos.

*Nota: La educadora podrá seguir creando cartelones en otro encuentro hasta completar el número 100 y decorar su aula.*

- **Cierre:** Los estudiantes juegan al trúcamelo en el patio con la variación de que los números esta vez sean mayores de 20.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Para qué contamos?
- ¿Por qué tenemos que saber lo que representa un número?
- ¿Cuándo has tenido que contar?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “¿Cuántos hay?”

# 12 Misión: “Investigadores por un día”

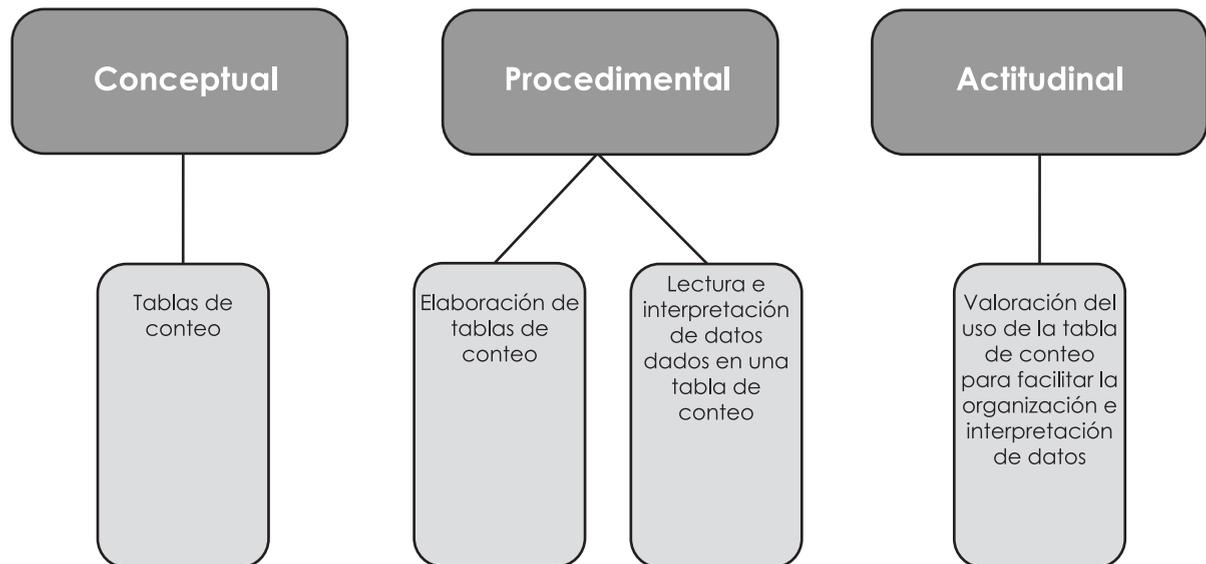
---

## ÁREA

Estadística

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Lee e interpreta información presentada en gráficos y tablas, plantea preguntas acerca de datos del ambiente escolar y su comunidad. Representa informaciones en tablas de conteo y pictogramas.



## 12 Misión: “Investigaciones por un día”

---

### INDICADORES

- Distribuye datos clasificados en tablas de conteo.
- Lee e interpreta los datos presentados en tablas de conteo.

### MATERIALES:

- Tabla de caja de misiones para la maestra replicar
- Palitos baja lenguas de la caja de misiones
- Cinta adhesiva
- Letreros de la caja de misiones

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Hoy necesito la ayuda de ustedes. ¿Quién quiere ser un detective secreto? Hoy vamos a investigar cual es el juego preferido de nuestro grupo. La educadora realiza en el piso dos columnas con cinta adhesiva y coloca un letrero que diga el topado en una de las columnas y otro que diga trúcamelo. A cada estudiante le entregara un palito (baja lengua). Cuando estén preparados

le realiza la siguiente pregunta a cada uno de los estudiantes: ¿prefieres jugar el topado o el trúcamelo? Cada estudiante coloca su palito en la columna de su preferencia. Al finalizar cuentan cada uno para determinar cuál es la preferencia del grupo. La educadora explica a los estudiantes como se van marcando los resultados en una tabla de conteo. (Ej. IIII)

- **Desarrollo:** Los estudiantes trabajan en pareja, a cada pareja se les entrega una hoja para realizar su tabla de conteo. Tendrán la misión de preguntarle a diez personas del colegio, ¿cuál es tu color favorito? Irán apuntando las respuestas en sus tablas. Al regresar, compartirán cual fue el color más popular y el menos elegido.

La educadora también habrá hecho su tabla para compartir en el cierre.

- **Cierre:** La educadora le presenta su tabla. Mientras la observan, los estudiantes responden cuantas personas eligieron cada color. Ejemplo: si el color azul tiene 4 marcas, los estudiantes identificarán que solo 4 personas eligieron este color.

## 12 Misión: “Investigadores por un día”

---

### **PREGUNTAS DETONANTES**

- ¿Por qué utilizamos tablas de conteo?
- ¿De qué nos sirven las tablas de conteo?
- ¿De qué te gustaría hacer una tabla de conteo?

### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “Investigadores por un día”

# Tablas de multiplicar del 3 y 4



3			
1	x	3	= 3
2	x	3	= 6
3	x	3	= 9
4	x	3	= 12
5	x	3	= 15
6	x	3	= 18
7	x	3	= 21
8	x	3	= 24
9	x	3	= 27
10	x	3	= 30
11	x	3	= 33
12	x	3	= 36



4			
1	x	4	= 4
2	x	4	= 8
3	x	4	= 12
4	x	4	= 16
5	x	4	= 20
6	x	4	= 24
7	x	4	= 28
8	x	4	= 32
9	x	4	= 36
10	x	4	= 40
11	x	4	= 44
12	x	4	= 48

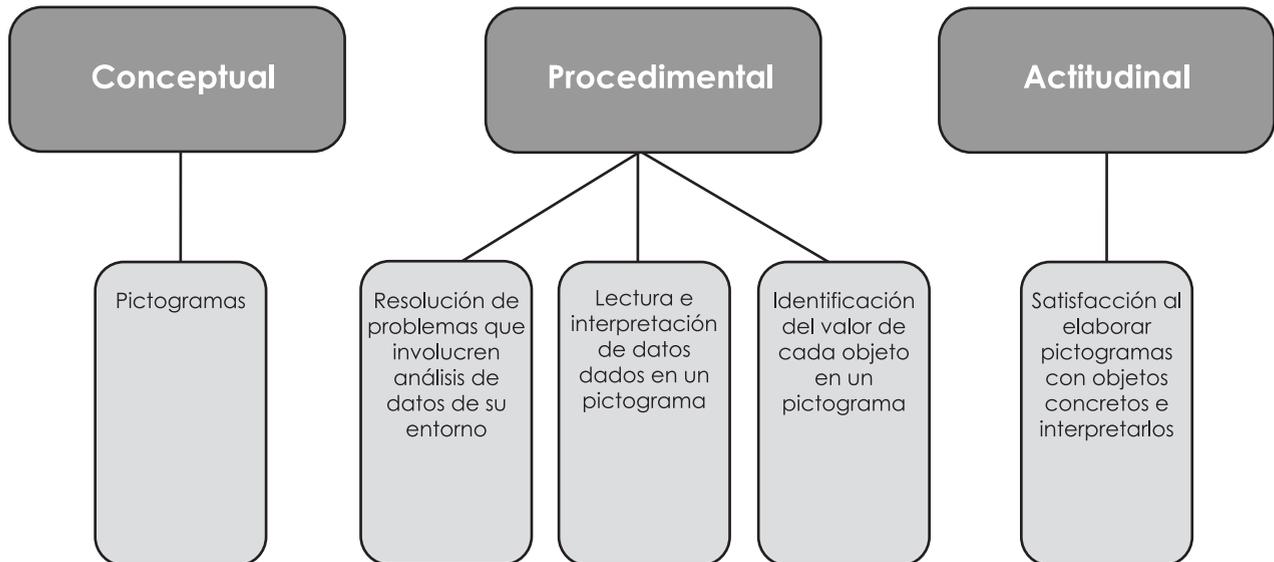
# 13 Misión: “¿Qué prefieres?”

## ÁREA

Estadística

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Lee e interpreta información presentada en gráficos y tablas, plantea preguntas acerca de datos del ambiente escolar y su comunidad. Fortalece su sentido numérico construyendo e interpretando tablas de conteo y gráficas de situaciones de la vida cotidiana.



## 13 Misión: “¿Qué prefieres?”

### INDICADOR

Interpreta, de forma oral, una tabla de conteo, un pictograma y/o gráfica de barra.

### MATERIALES:

- Vasos plásticos
- Jugo
- Leche
- Gráfica de barra en blanco de la caja de misiones

### ACTIVIDADES:

• **Inicio:** Todos preparados...nuestra misión de hoy nos ayudará a tomar decisiones. La educadora quiere saber que le gusta más a los estudiantes, la leche o el jugo. A cada estudiante se le entrega un vaso plástico para colocar su vaso en el espacio que indique leche o jugo sobre la gráfica de barra. La educadora explica que una gráfica de barra es una de las maneras de registrar información. Luego de que todos los estudiantes coloquen sus vasitos los cuentan y anotan los resultados.

La educadora dice que necesita que la ayuden a resolver este problema para su fiesta: ¿Qué prefieren los estudiantes de primero tener en su fiesta: galletas, helado o bizcocho?

• **Desarrollo:** Los estudiantes tendrán la misión de resolver la siguiente pregunta en parejas: ¿Qué prefieren los estudiantes de primer grado tener en su fiesta de cierre de año escolar: galletas, helado o bizcocho? Los estudiantes completan un pictograma de acuerdo a las respuestas de sus amigos. Esta información luego la pasan a una gráfica de barra.

Nota: un pictograma es un signo dibujado que representa de forma más o menos realista un objeto real. Ejemplo: si el pictograma es de dulces, puedo dibujar una paleta, una menta y un chicle lo más parecido posible.

• **Cierre:** Al finalizar, todos se reúnen en un círculo a discutir las siguientes preguntas:

- ¿De las dos formas de registrar información que vimos hoy, cual les pareció más útil?
- ¿Se acuerdan de las tablas de conteo? Si tuvieran que elegir entre estas tres

## 13 Misión: “¿Qué prefieres?”

---

formas de registrar información, ¿cuál elegirían? ¿Por qué?

### **PREGUNTAS DETONANTES**

¿Cuándo generalmente registramos información? ¿Para qué?

¿De qué nos sirven los pictogramas, graficas de barras y tablas de conteo?

### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “¿Qué prefieres?”

# Adivinanzas

Pan y pan y medio, dos panes y medio; cinco medios panes,  
¿Cuántos panes son?



**Solución:** Dos panes y medio

# 14 Misión: “¿Qué represento?”

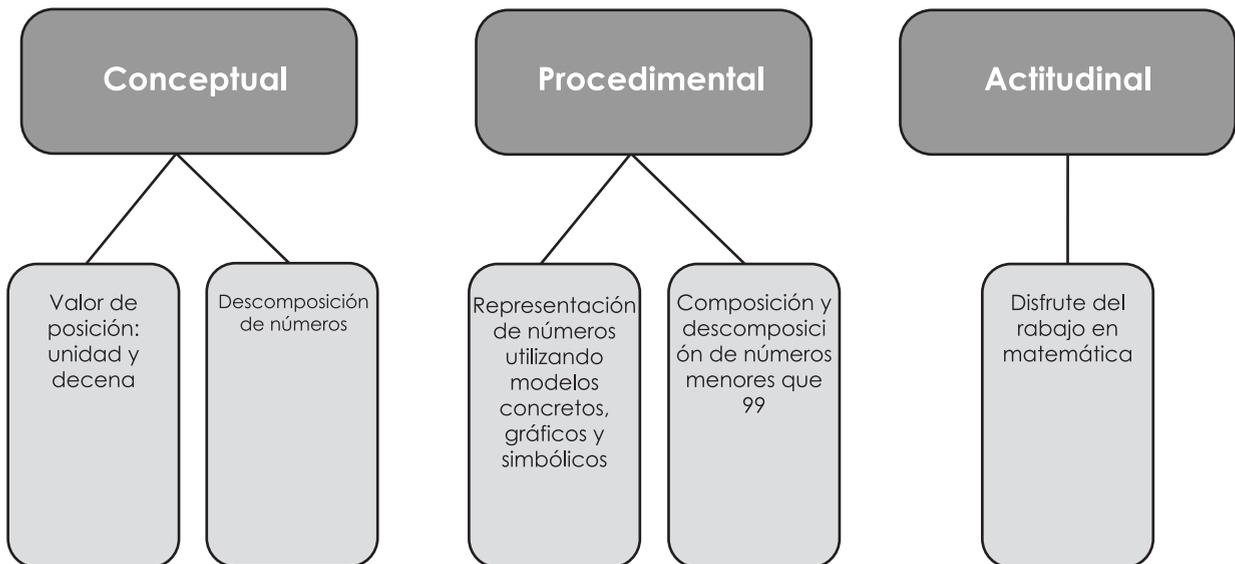
---

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Representa números utilizando diferentes formas y recursos.



## 14 Misión: “¿Qué represento?”

### INDICADOR

Determina la cantidad de unidades que representa un dígito en la posición de las unidades y de las decenas utilizando representaciones concretas, gráficas y simbólicas.

### MATERIALES:

- Piedras
- Masilla

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** ¡Nuestra misión de hoy es aprender sobre las unidades y decenas! El docente les enseña 8 piedras a los estudiantes. Les solicita que las cuenten. Agrega una a una, más piedras hasta llegar a doce. Les pregunta ¿cuántas tenemos ahora? ¿podemos hacer un grupo de diez con estas piedras? Los estudiantes la ayudan a formar un grupo de diez. La educadora pregunta ¿nos sobran piedras? ¿cuántas? Luego explica que con doce objetos se puede formar un grupo de diez llamado decena y los

dos objetos que quedan, al no llegar a diez, son llamadas unidades.

- **Desarrollo:** Los estudiantes tendrán la misión de representar tres números de su preferencia en palitos (decenas) y bolitas de masilla (unidades). Los números son entre el 1 y el 20.
- **Cierre:** La educadora muestra un número entre el 1 y el 20 para que los estudiantes reconozcan el número que está en la posición de las decenas y el número que representa las unidades.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Por qué tenemos que conocer la posición de un dígito?
- ¿Cómo identificamos la cantidad de cada dígito?
- ¿Cómo se diferencian las decenas de las unidades?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión ¿Qué represento?

# 15 Misión: “Sumando me divierto”

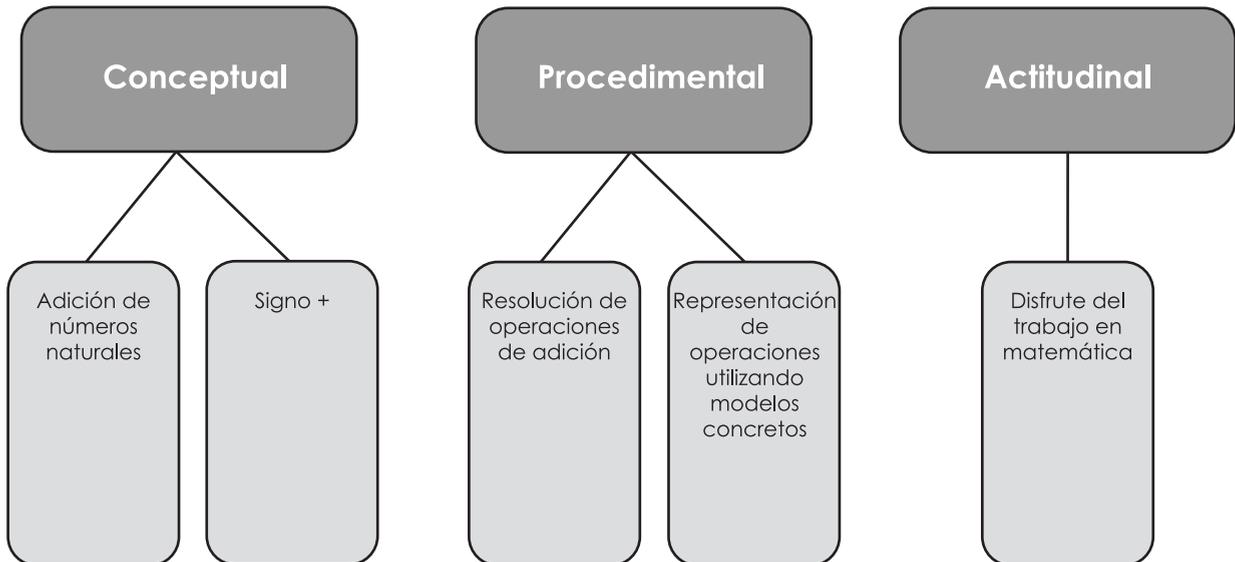
---

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Realiza operaciones de adición utilizando modelos concretos. Resuelve problemas utilizando operaciones de adición.



## 15 Misión: “Sumando me divierto”

### INDICADOR

Conoce la operación de adición; entiende su sentido y la reconoce como la operación que posibilita unir, juntar o agregar.

### MATERIALES:

- Canasta
- 2 tipos de frutas: guineos y limones (buscar)

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** En el día de hoy practicaremos como combinando frutas podemos sumar. La educadora dice al grupo que le han regalado esta canasta con frutas, pero no sabe cuántas hay de cada tipo para poder repartirlos en el aula. Les pide a los estudiantes que la ayuden a sacar las frutas y a clasificar para luego contar. Los estudiantes cuentan los guineos y luego los limones. La educadora les pregunta, ¿y si ahora quiero saber cuántas frutas me dieron en total, qué puedo hacer? Después de escuchar sus opiniones, ella explica que, al unir, juntar o agrupar, ellos están sumando.

- **Desarrollo:** Los estudiantes tienen la misión de representar el número 5 combinando dos materiales distintos. Ejemplo: los estudiantes pueden utilizar 3 bloques y 2 piedras. Los estudiantes crean sus combinaciones por sí solos.

- **Cierre:** Al finalizar, la educadora les enseña una forma de representar estas situaciones de adición utilizando el símbolo (+). Ejemplo: María tiene dos guineos. Su mamá le regaló 2 más. ¿Cuántos guineos tiene María ahora?  $2 + 2 = 4$

### PREGUNTAS DETONANTES

¿Para qué nos sirve sumar?  
En nuestro día, ¿cuándo sumamos?  
¿Por qué tenemos que aprender a sumar?  
¿Qué podemos sumar?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “Sumando me divierto”

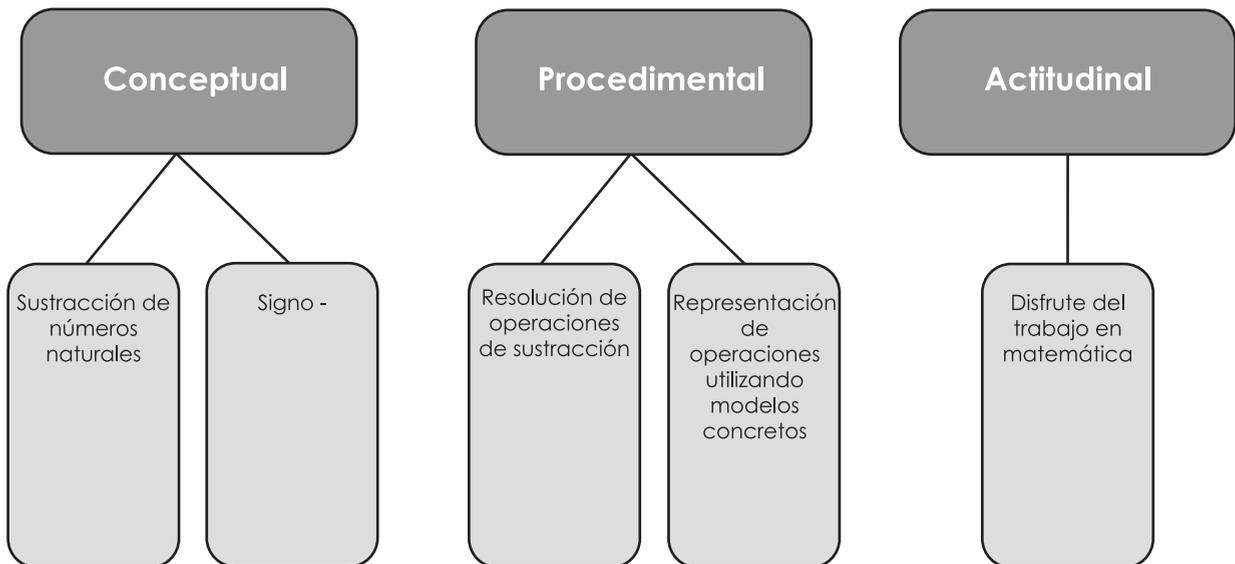
# 16 Misión: “¿Cuántos quedan?”

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Realiza operaciones de sustracción utilizando modelos concretos. Resuelve problemas utilizando operaciones de adición.



## 16 Misión: “¿Cuántos quedan?”

### INDICADOR

Conoce la operación de sustracción. Entiende su sentido y la reconoce como la operación que posibilita quitar o separar.

### MATERIALES:

- Cartel con canción de la caja de misiones
- Botellas plásticas
- Pelota

### ACTIVIDADES:

• **Inicio:** Hoy necesito que me ayuden a buscar unos patitos que se me están perdiendo y me estoy quedando sola. La educadora canta y dramatiza la siguiente canción con los estudiantes:

- Cinco patitos salieron a nadar, por la colina y más allá. Mamá pata dijo, “cua, cua, cua,” y solo a cuatro vio regresar.
- Cuatro patitos salieron a nadar, por la colina y más allá. Mamá pata dijo, “cua,

- cua, cua,” y solo a tres vio regresar.
- Tres patitos salieron a nadar, por la colina y más allá. Mamá pata dijo, “cua, cua, cua,” y solo a dos vio regresar.
- Dos patitos salieron a nadar, por la colina y más allá. Mamá pata dijo, “cua, cua, cua,” y solo a uno vio regresar.
- Un patito salió a nadar, por la colina y más allá. Mamá pata dijo, “cua, cua, cua,” y a ninguno vio regresar.
- La pobre mamá pata salió a nadar por la colina y más allá. La pobre mamá pata dijo, “cua, cua, cua” y a sus patitos vio regresar.

• **Desarrollo:** Los estudiantes se dividen en dos grupos para jugar bolos. Durante el juego la educadora refuerza el vocabulario y nombra lo que van haciendo. Ejemplo: Había diez bolos, Pedro tiró la bola y tumbó 4. Ahora solo quedan parados...

• **Cierre:** Al finalizar, la educadora le enseña una forma de representar estas situaciones de sustracción utilizando el símbolo (-). Ejemplo: Juan tenía cinco paletas, pero se comió dos. ¿Cuántas paletas le quedaron?

## 16 Misión: “¿Cuántos quedan?”

---

### **PREGUNTAS DETONANTES**

- ¿Para qué nos sirve restar?
- En nuestro día, ¿cuándo restamos?
- ¿Por qué tenemos que aprender a restar?
- ¿Qué podemos restar?

### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión ¿Cuántos quedan?



*¿En qué año surgen los signos de mayor que y menor que?*

En 1631, los signos  $<$ ,  $>$  fueron introducidos por Thomas Harriot.



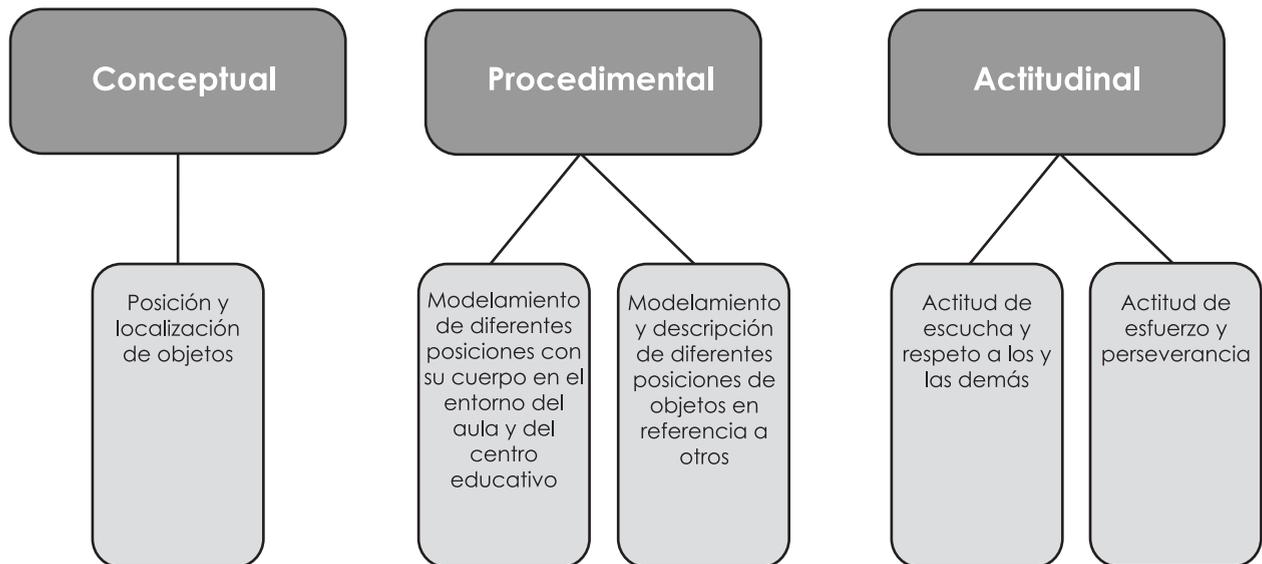
# 17 Misión: “¿Dónde está?”

## ÁREA

Geometría

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Describe, utilizando lenguaje adecuado, la posición de un objeto con respecto a otro: arriba, abajo, sobre, delante, detrás, etc. Desarrolla el sentido espacial al localizar, describir e interpretar la ubicación de objetos respecto de otros en el aula y en el centro educativo.



## 17 Misión: “¿Dónde está?”

### INDICADOR

Identifica la posición y localización de objetos. Ubica objetos en diferentes posiciones con respecto a otro cuerpo: arriba, abajo, dentro, fuera, etc.

### MATERIALES:

- Pelota de la caja de materiales

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** ¡Ayúdenme a buscar mi pelota que se me ha perdido! Necesito saber si está arriba de algo o debajo de una silla, dentro de una caja o fuera del salón. Hagamos algo, ¡juguemos a Simón Dice!
- **Desarrollo:** La educadora y los estudiantes juegan Simón Dice hasta encontrar la pelota que está fuera del salón. Ejemplo: Simón Dice que busquemos debajo de la silla (todos los estudiantes deben de buscar debajo de la silla). Ahora, detrás de la puerta (nadie

puede buscar pues la educadora no dijo “Simón Dice”).

- **Cierre:** Los estudiantes van a jugar veo-veo. La variante será que el niño en turno describe la posición en la que se encuentra el objeto hasta que los demás adivinen.
  - Veo, veo
  - ¿Qué ves?
  - ¿Una cosa?
  - ¿En qué lugar está?
  - Esta cosa está arriba de una silla o dentro de una canasta.

### PREGUNTAS DETONANTES

¿Cuándo utilizas palabras de posición?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “¿Dónde está?”

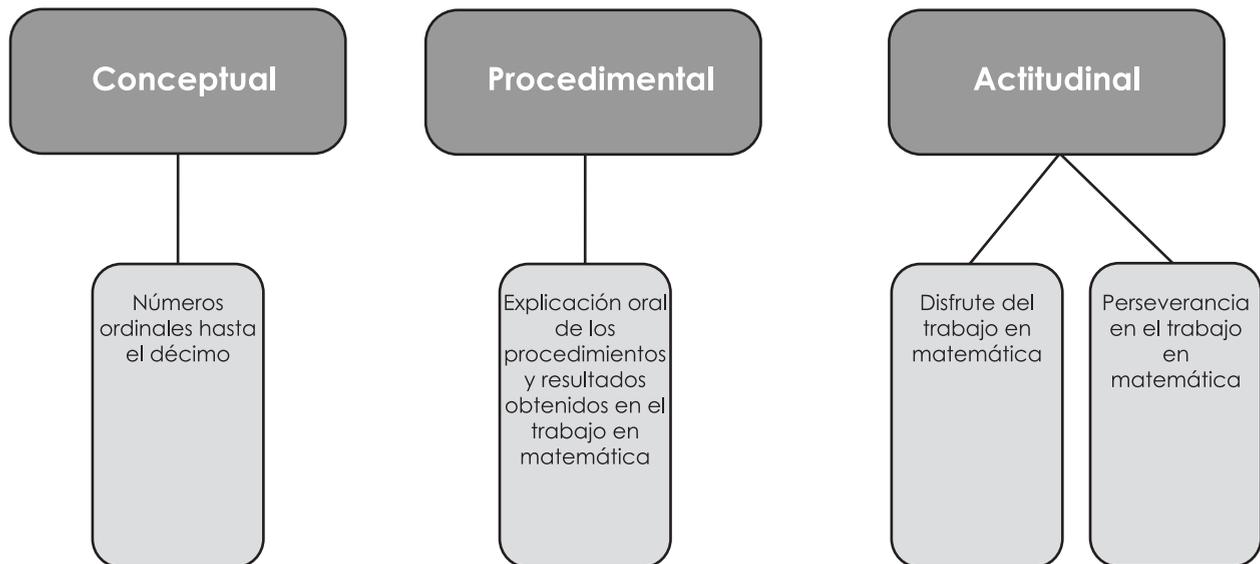
# 18 Misión: “¿Quién ganará?”

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Resuelve problemas utilizando números naturales hasta el 100 y ordinales hasta el décimo, en el contexto del centro escolar y de la familia.



## 18 Misión: “¿Quién ganará?”

### INDICADOR

Indica el orden de los elementos de una serie utilizando los números ordinales del primero (1.º) al décimo (10.º). Ordena hasta 10 objetos en una serie según un criterio ordenador.

### MATERIALES:

- Hojas
- Crayones o lápices de colores
- Imágenes de secuencia plantar una planta de la caja de misiones

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** ¿A quién le gusta estar siempre de primero en la fila? La educadora pide a 10 estudiantes hacer una fila. El resto de los estudiantes describen su posición en la misma guiados por preguntas como:
  - ¿Quién está de primero?
  - ¿Quién está de tercero?
  - ¿Qué posición tiene Juan en la fila?
- **Desarrollo:** ¡La educadora explica que hoy tendrán una doble misión! Primero van a crear sus aviones de papel y luego van a lanzar sus aviones. La educadora

divide al grupo de estudiantes en grupos. Cada grupo crea un avión de papel como desee. Cuando los grupos estén listos, van a salir del aula para tirarlos desde un mismo punto. Al finalizar, van a verbalizar la posición de cada avión. Ejemplo: el avión rojo quedó en quinto lugar; el avión de Luis y María quedó en primer lugar.

- **Cierre:** Al finalizar, la educadora muestra diferentes imágenes de una secuencia. Los estudiantes deben explicar verbalmente (usando los números ordinales) el orden de esta secuencia.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Cuándo utilizamos los números ordinales?
- ¿Por qué debemos de conocer estas palabras?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión ¿Quién ganará?

# 19 Misión: “Números, Números y Más Números”

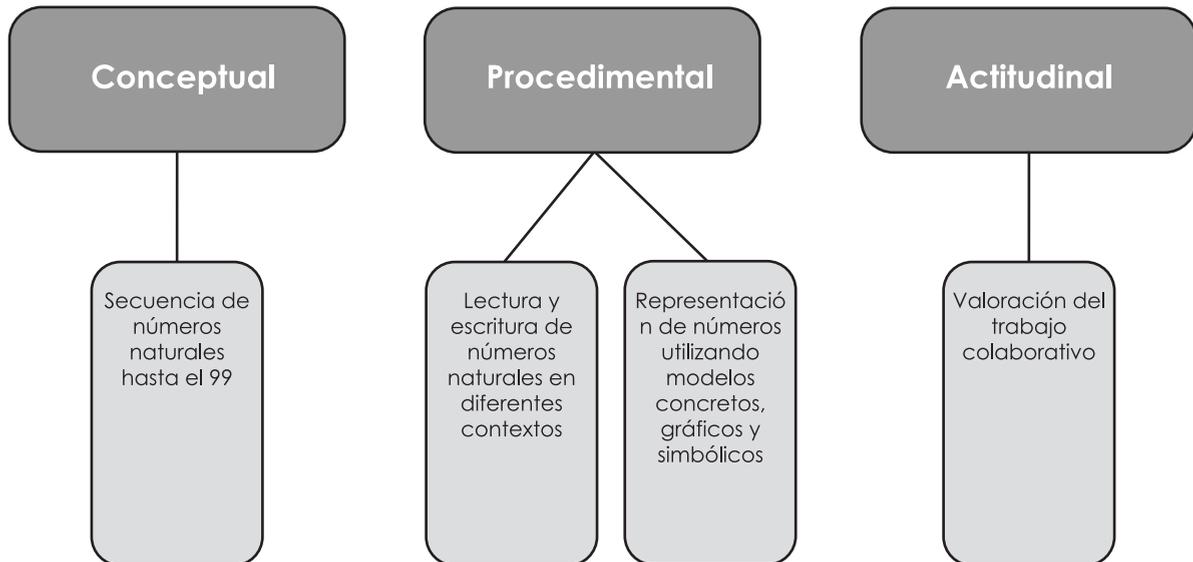
---

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende los números hasta el 99, establece relaciones entre ellos y los utiliza en situaciones cotidianas.



## 19 Misión: “Números, Números y Más Números”

### INDICADOR

Conoce los números hasta el 20.  
Relaciona el nombre, el número y la cantidad que representa utilizando diferentes modelos y medios.

### MATERIALES:

- Letreros con números escritos en palabras de la caja de misiones
- Tarjeta con cantidades de la caja de misiones
- Cinta adhesiva

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Los estudiantes están sentados en un círculo y la educadora le pedirá a un estudiante que traiga algunos bloques (menos de veinte). Le pedirá al grupo que estimen cuantos creen que hay y luego cuenten los bloques.
- **Desarrollo:** La educadora explica que la misión de hoy consiste en descubrir otras maneras para representar los números. Alrededor del aula están los letreros de los números del 1 al 20 escrito en palabras. Los estudiantes colocan la

tarjeta con la cantidad representada debajo del número escrito, y a la vez van a buscar objetos que representen esa cantidad.

**Ejemplo:** Donde está colocada la tarjeta que dice “cuatro” los estudiantes pueden colocar 4 bloques (u cualquier otro objeto) y la tarjeta que tenga el número 4.

- **Cierre:** Al finalizar, los estudiantes recorrerán el aula junto a la educadora para ir leyendo los números y mostrando las cantidades con sus manos.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Para qué sirven los números?
- ¿Qué representa un número?
- ¿Cuándo contamos?
- ¿Cómo podemos representar un número?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “Números, números y más números”

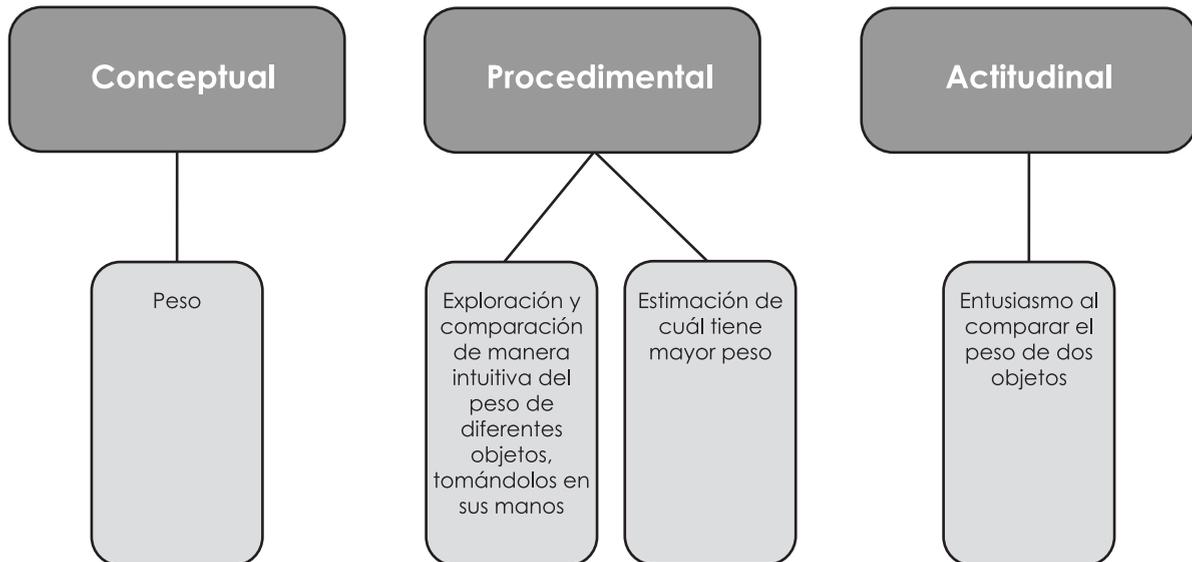
# 20 Misión: “¿Qué pesa más?”

## ÁREA

Medición

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Compara de manera intuitiva el peso de diferentes objetos. Resuelve problemas que involucran la comparación de peso.



### INDICADOR

Compara objetos del medio para determinar de manera intuitiva cuál tiene mayor peso.

### MATERIALES:

- Balanza hecha con percha y dos vasos plásticos en caja de misiones

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** la educadora pide a un estudiante que busque dos objetos del aula. Otro estudiante extiende sus brazos para que su compañero le coloque los dos objetos. El grupo determina intuitivamente cuál de los dos pesa más y explica sus razones. El estudiante con los objetos dirá cual le pesa más a él.

- **Desarrollo:** Los estudiantes forman cinco grupos. Cada grupo tiene una balanza (hecha con una percha) donde pesan varios objetos de su elección. Antes de pesar los objetos, hacen un dibujo con su predicción de cuál objeto pesa más y

cuál pesa menos. Luego de pesar los objetos confirman su predicción.

- **Cierre:** Al finalizar, se reúnen en un círculo junto a la educadora para compartir y discutir sus experiencias pesando los distintos objetos. Algunas preguntas que la educadora puede hacer:
  - ¿Cuál fue el objeto más pesado de los que pesaste?
  - ¿Cuál fue el objeto más liviano?
  - ¿Acertaste con tu predicción? ¿Cómo sabías o por qué pensaste algo diferente?

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Para qué pesamos objetos?
- ¿Cómo sabemos cuánto pesa un objeto?
- ¿Han tenido que pesar algo en casa?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “¿Qué pesa más?”

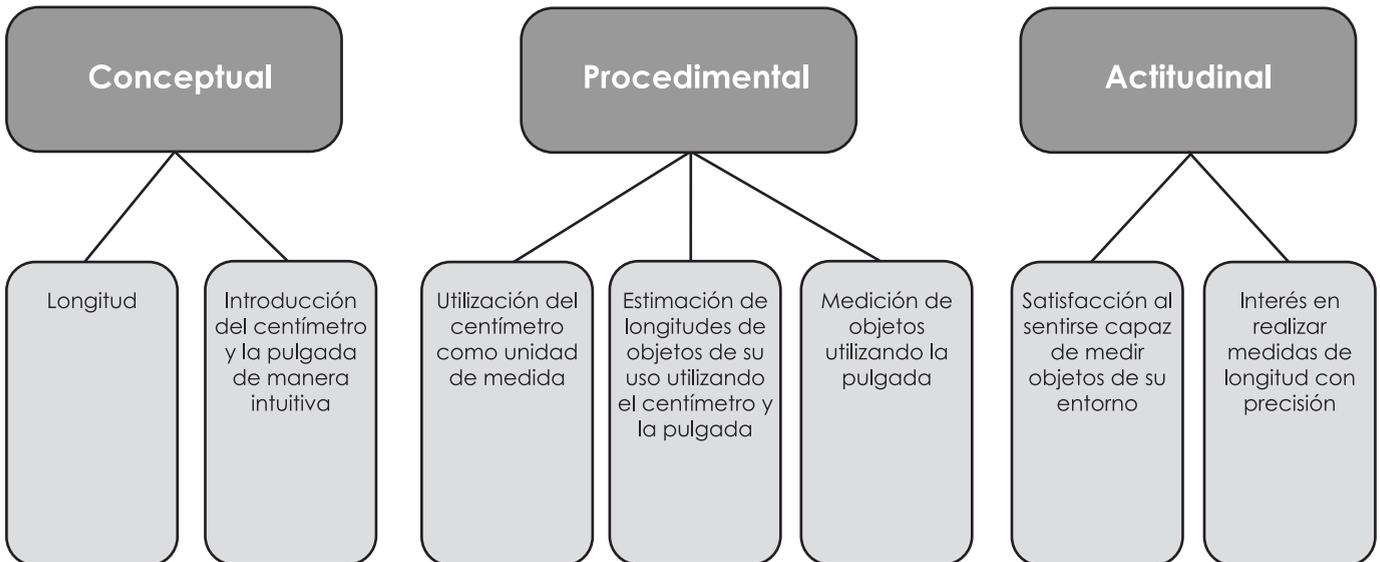
# 21 Misión: “Reglas al Ataque”

## ÁREA

Medición

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende el proceso de medición, el significado de longitud de los objetos y sus unidades de medida. Utiliza unidades arbitrarias y convencionales para modelar procesos de medición.



### INDICADORES

- Define el centímetro como unidad de longitud.
- Define la pulgada como la longitud entre dos marcas de una regla graduada en pulgadas o como el largo aproximado de la segunda falange del dedo pulgar de un adulto.
- Identifica objetos del entorno que midan aproximadamente un centímetro o una pulgada de longitud.

### MATERIALES:

- Reglas con centímetros y pulgadas de la caja de misiones
- Lápiz
- Hojas

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Preparados todos para medir! Aprendamos midiendo.  
En el círculo, la educadora muestra al grupo de estudiantes una regla que marque centímetros y pulgadas. Hace las siguientes preguntas al grupo:

- ¿Alguien sabe para qué se utiliza este instrumento?
- ¿Qué pueden observar?
- ¿Alguien sabe lo que significan las rayitas que vemos dibujadas en este instrumento? La educadora aclara que existen diferentes unidades de medidas.

Cuando los estudiantes hayan respondido de forma natural las preguntas anteriores, la educadora trae al círculo dos objetos diferentes, pueden ser un libro y un zapato de uno de los estudiantes. Divide al grupo en dos y a cada grupo le asigna uno de los objetos seleccionados y los estudiantes deben medirlo con la medida que la maestra indica. Un grupo mide en centímetros y otro en pulgadas. Al comprobar las medidas los grupos comparten cuanto mide cada uno. Luego la educadora pide a los grupos que inviertan la medida asignada, es decir quienes empezaron con pulgadas medirán por segunda vez con centímetro.

## 21 Misión: “Reglas al Ataque”

---

- **Desarrollo:** Los estudiantes tendrán la misión de medir diferentes objetos dentro del aula. Cada estudiante tendrá una regla con centímetros y pulgadas y una hoja de ejercicios para hacer sus anotaciones. Los estudiantes van a medir los siguientes objetos dentro del aula: un lápiz, una borra, un libro, un bloque y un crayón. Los estudiantes miden en pulgadas y en centímetros y registran sus resultados en la hoja de trabajo.

- **Cierre:** Todos los estudiantes al terminar regresan al círculo y comparten las medidas anotadas. Comparan las distintas medidas que cada uno pudo realizar.

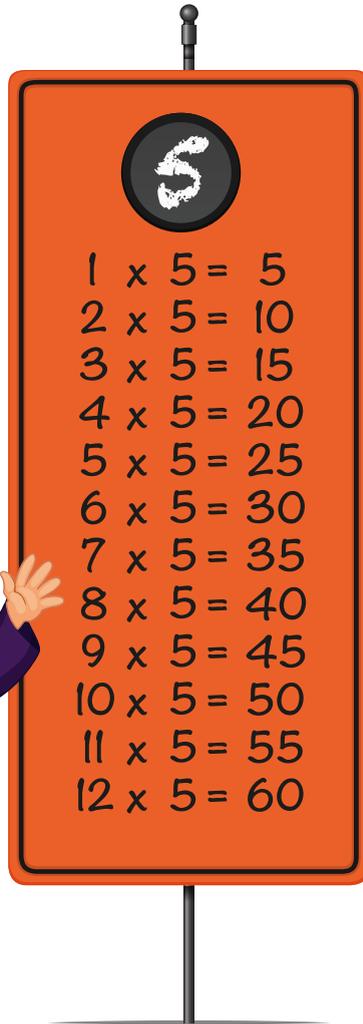
### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Para qué se utiliza la regla?
- ¿Cuál es la diferencia entre un centímetro y una pulgada?
- Para medir el escritorio, ¿usarías centímetros o pulgadas?
- ¿Por qué medimos los objetos?
- ¿Por qué es importante saber el tamaño de las cosas?

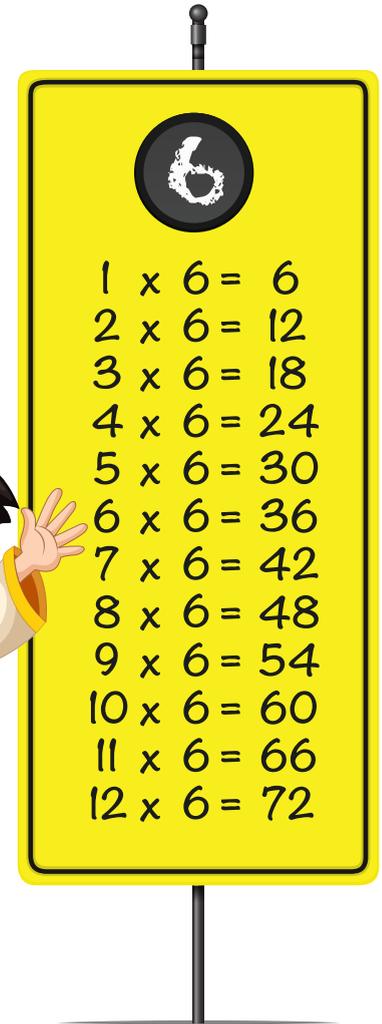
### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y busca la misión “Reglas al Ataque.”

# Tablas de multiplicar del 5 y 6



1	x	5	=	5
2	x	5	=	10
3	x	5	=	15
4	x	5	=	20
5	x	5	=	25
6	x	5	=	30
7	x	5	=	35
8	x	5	=	40
9	x	5	=	45
10	x	5	=	50
11	x	5	=	55
12	x	5	=	60



1	x	6	=	6
2	x	6	=	12
3	x	6	=	18
4	x	6	=	24
5	x	6	=	30
6	x	6	=	36
7	x	6	=	42
8	x	6	=	48
9	x	6	=	54
10	x	6	=	60
11	x	6	=	66
12	x	6	=	72

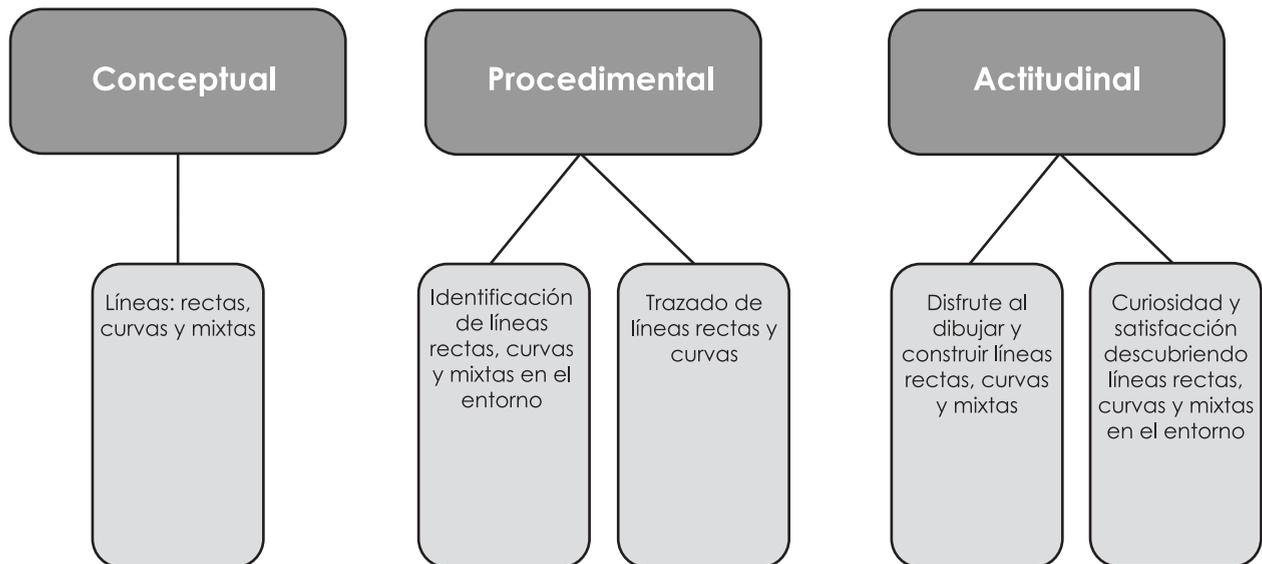
# 22 Misión: “¿Mar o Tierra?”

## ÁREA

Geometría

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Identifica líneas rectas, curvas y mixtas. Usa diferentes materiales para representar y modelar líneas rectas, curvas y mixtas.



### INDICADORES

- Reconoce y nombra líneas rectas, curvas y mixtas.
- Representa líneas rectas y curvas usando cintas y sogas.
- Traza líneas rectas, curvas y mixtas utilizando objetos de medio, y lápiz o crayones y papel.

### MATERIALES:

- Cinta adhesiva
- Modelo de hoja de trabajo de la caja de misiones. La educadora debe fotocopiar la cantidad de hojas necesarias de acuerdo a la cantidad de estudiantes.
- Pintura

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Hoy vamos a jugar con líneas. La educadora prepara el aula previamente con líneas rectas y curvas hechas con cinta adhesiva en el piso (Tres líneas de cada una de diferentes tamaños). La educadora les pregunta sobre las diferencias en estas líneas y motiva a los estudiantes a realizar una fila y caminar sobre estas líneas, alternando entre recta y curva.

Al finalizar se sientan todos en círculo y la educadora les hace las siguientes preguntas:

- ¿Qué ustedes sintieron al caminar por cada línea?
- ¿Cuál fue más fácil de caminar?
- ¿En qué se parecen y en qué se diferencian?
- ¿Dónde más han visto esas líneas?

- **Desarrollo:** La educadora entrega la hoja de trabajo con líneas rectas y curvas y los estudiantes estampan sus huellas de un color en la línea curva y de otro color en la línea recta.

- **Cierre:** La educadora juega “mar y tierra” con los estudiantes con la variación que cuando diga mar tendrán que saltar sobre la línea curva y cuando diga tierra saltarán sobre la línea recta.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Qué es una línea?
- ¿Cuál es la diferencia entre una línea curva y una recta?
- ¿Dónde han visto líneas rectas y/o curvas?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

- Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la misión “Mar o Tierra.”

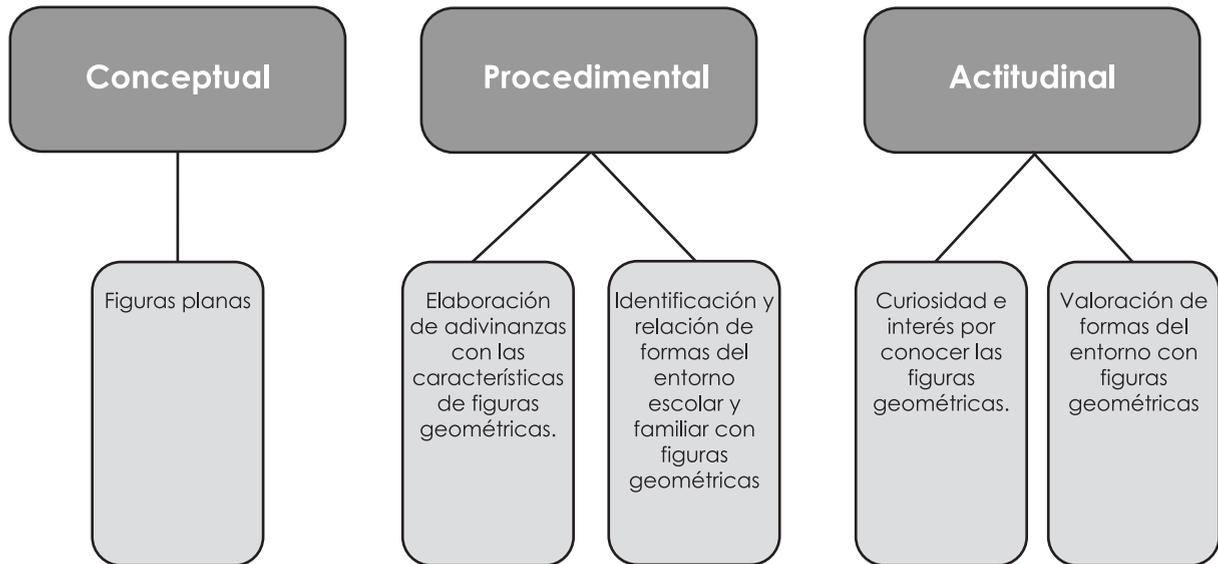
# 23 Misión: “¿Adivina quién soy?”

## ÁREA

Geometría

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Nombra y describe las características de las figuras geométricas. Analiza las características geométricas de las figuras planas.



## 23 Misión: “¿Adivina quién soy?”

### INDICADORES

- Describe verbalmente las características del círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo.

### MATERIALES:

- Figuras geométricas de fieltro: círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo de la caja de misiones
- Caja de cartón .

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Hoy tenemos la misión de adivinarlas figuras. La educadora tiene una caja con las siguientes figuras de fieltro: cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo. Los estudiantes se sientan en un círculo.

La maestra cantando:

“¿Qué tenemos dentro de la caja?”

“Adividna, adivinador”

“¿Qué tenemos hoy aquí?”

Entra la mano en la caja y va describiendo la figura que toma de la caja sin mostrarla a los estudiantes, para que estos adivinen que figura ella está describiendo.

Cuando los estudiantes adivinan la figura, la educadora la saca de la caja y junto a

los estudiantes discuten las similitudes y diferencias entre las demás figuras.

- **Desarrollo:** La educadora divide al grupo en dos y les va asignado figuras que deben formar entre todos con sus cuerpos. Ejemplo: La educadora dice Grupo 1, Triángulo y los estudiantes se colocan de manera que formen un triángulo.

- **Cierre:** La educadora solicita a los estudiantes que identifiquen objetos dentro del aula que tengan las figuras geométricas: Círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Dónde encontramos figuras geométricas?
- ¿En qué se diferencian las figuras geométricas?
- ¿Cómo se forman cada una de las figuras geométricas?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “Adivina quien soy.”

# 24 Misión: “Juguemos a ser detectives”

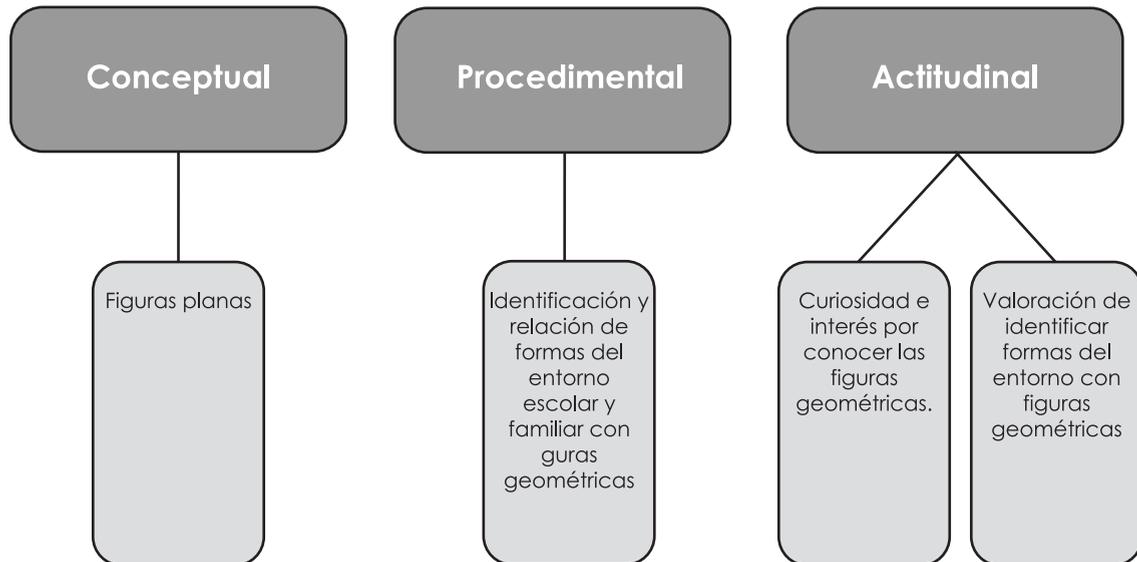
---

## ÁREA

Geometría

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Reconoce figuras geométricas en las caras de los cuerpos geométricos y objetos del entorno.



## 24 Misión: “Juguemos a ser detectives”

### INDICADOR

- Identifica y relaciona objetos del entorno escolar y familiar con las formas de las figuras geométricas.

### MATERIALES:

- Imagen de un paisaje de la caja de misiones
- Figuras geométricas hechas en papel (puede ser papel periódico o de colores)
- Aros

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** ¿Quién me ayuda a encontrar muchas figuras en esta foto? ¿Quién quiere ser un gran detective? Hoy buscaremos figuras geométricas escondidas.

La educadora pega la imagen en la pared y pide a los estudiantes que observen el paisaje y traten de identificar figuras geométricas (cuadrados, círculos, rectángulos y triángulos). Los estudiantes observan la imagen y señalan donde las encuentran (Ejemplo el árbol está

compuesto por un círculo y un rectángulo). Cuando los estudiantes terminan, la educadora cuenta junto a los estudiantes la cantidad de círculos, de cuadrados, de rectángulos y de triángulos encontrados.

- **Desarrollo:** La educadora coloca cuatro aros en el piso con una figura de papel dentro de cada uno. Ejemplo: un aro tiene un círculo, otro un cuadrado y así sucesivamente. La educadora dice en voz alta el nombre de una figura y los estudiantes buscan todos los objetos posibles que encuentren en su salón de clases que se relacionen con esta figura. Los estudiantes los colocan dentro del aro correspondiente.

- **Cierre:** Los estudiantes explican porqué los objetos se encuentran dentro de cada aro (Ejemplo: En este aro hay un reloj, un bloque redondo, la cinta adhesiva y una pelota. Están en este aro porque ninguno tiene esquinas ni lados, todos son redondos).

\*

## 24 Misión: “Juguemos a ser detectives”

---

### **PREGUNTAS DETONANTES**

- ¿Dónde encontramos figuras geométricas?
- ¿En qué se diferencian las figuras geométricas?
- ¿Cómo se forman cada una de las figuras geométricas?

### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “Juguemos a ser detectives.”

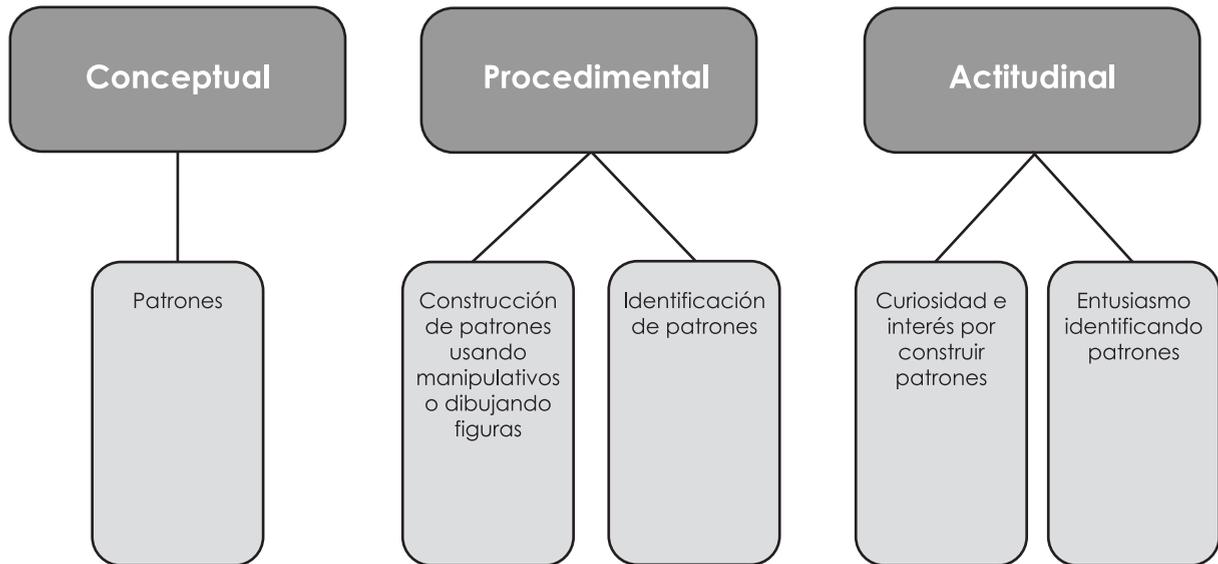
# 25 Misión: “1, 2, 3, ¿y ahora qué?”

## ÁREA

Numeración

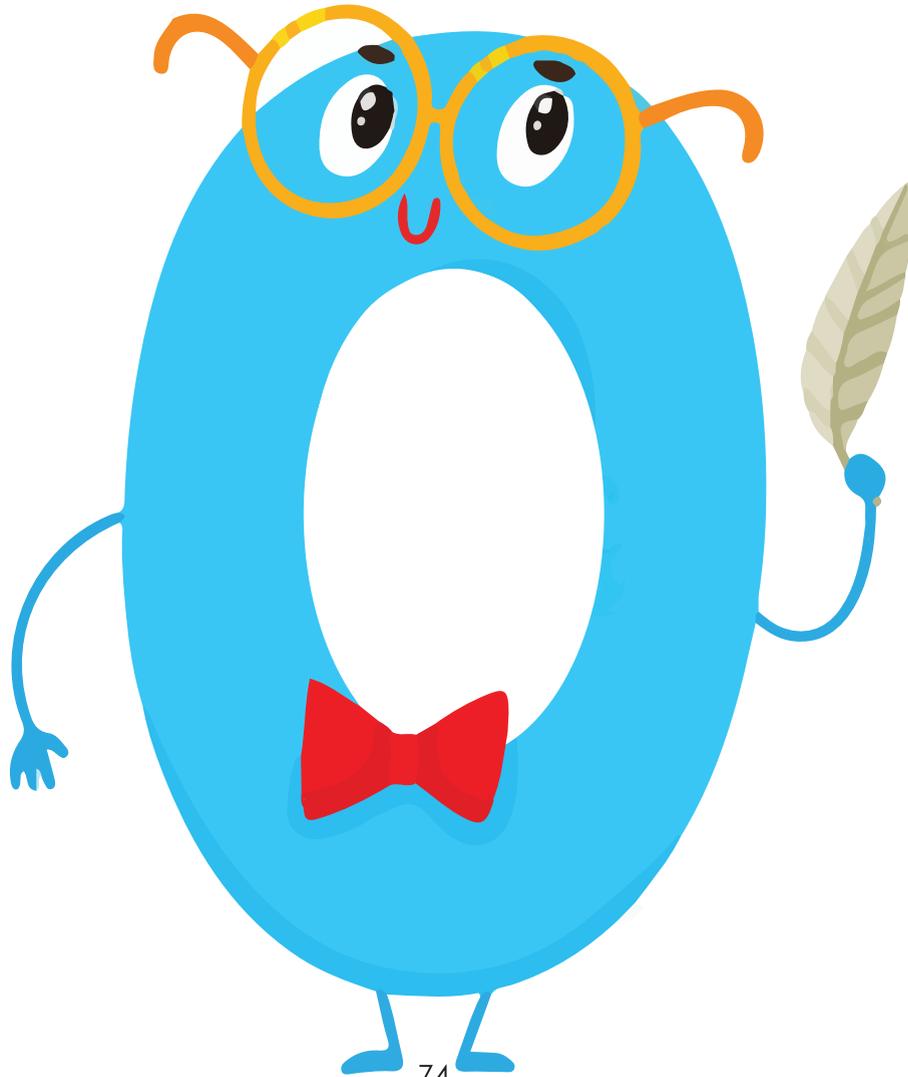
## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende patrones y relaciones. Utiliza modelos de figuras o cuerpos geométricos para construir y representar patrones.



## *¿Quién invento el cero?*

El cero fue inventado por los matemáticos Hindúes Arybhata y Varamihara en La India cerca o después del año 520 d. de C.



## 25 Misión: “1, 2, 3, ¿y ahora qué?”

### INDICADOR

- Ordena objetos, figuras o números en secuencias repetidas para formar patrones.

### MATERIALES:

- Materiales varios , organizados por la maestra (mentas de colores, palitos, hojas, piedras)

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** 1, 2, 3...¿quien sigue después? Ayúdame a encontrar que sigue después de cada cosa.  
La educadora inicia la misión de hoy haciendo un patrón (aplaudiendo, chasqueando los dedos o lengua, pisando fuerte, etc.) Los estudiantes copian el patrón y repiten hasta que lo logren. Luego la educadora pide a varios estudiantes que creen sus propios patrones y los demás compañeros lo copien.
- **Desarrollo:** La educadora le entrega a cada estudiante una fundita plástica con diferentes objetos (palitos, mentas, hojas,

piedras). Solicita a los estudiantes que con estos objetos realicen tres patrones diferentes de su preferencia. Ejemplo: palito, piedra, palito, piedra y así sucesivamente. Luego hacen grupos de tres estudiantes y realizan entre los tres un gran patrón con todos los objetos. Al finalizar los grupos comparan sus patrones y determinan similitudes y diferencias.

- **Cierre:** La educadora realiza un patrón utilizando números. Los estudiantes ayudan a la educadora a identificar los números que siguen en el patrón creado. Ejemplo: 1, 2, 3, 1, 2, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

2, 4, 6, 8, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_;

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Cómo sabemos que estamos creando un patrón?
- ¿Con qué podemos crear patrones?
- ¿Podemos encontrar patrones fuera de nuestro salón de clases?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “1,2,3 y ahora que.”

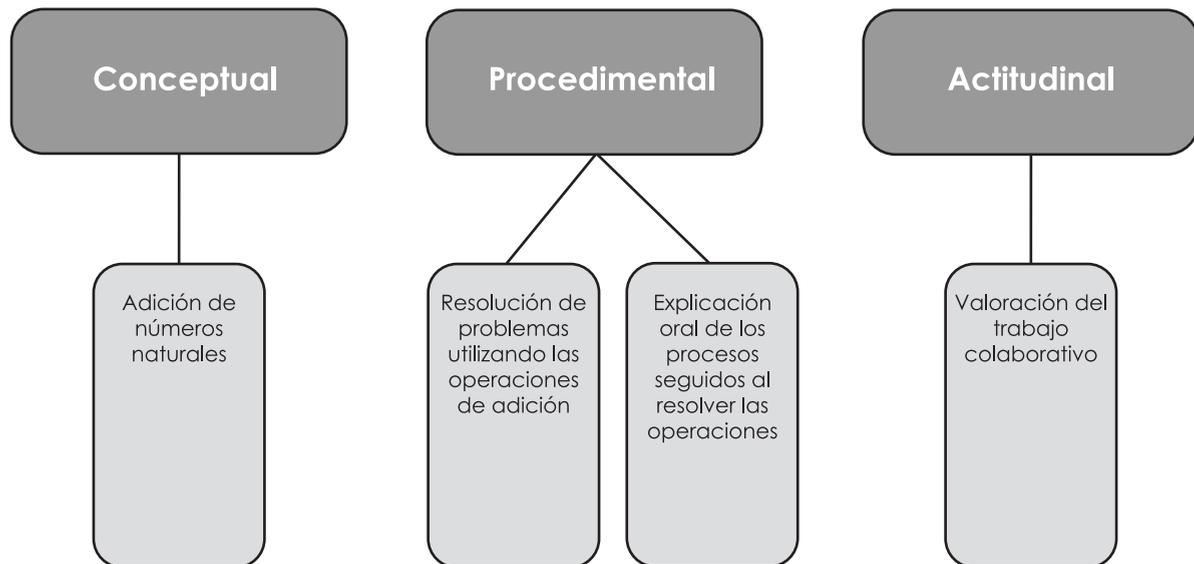
# 26 Misión: “Contemos un cuento”

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Utiliza las operaciones de adición y sustracción para resolver problemas y en el análisis de información sobre situaciones cotidianas. Resuelve problemas utilizando operaciones de adición y sustracción, en el contexto del centro escolar y de la familia.



### INDICADOR

Inventa y resuelve problemas de situaciones cotidianas en cuya solución se utilizan las operaciones de adición y sustracción.

### MATERIALES:

- Hojas en blanco
- Lápiz
- Cuento para dramatizar de la caja de misiones

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Me encantan las historias y los cuentos, ¿a quien le gustan? Contemos un cuento.

La educadora trae a clases un cuento para que los estudiantes dramaticen. Pregunta quien puede ser voluntario para dramatizar el cuento. (Un narrador, y dos niñas para dramatizar)

**Cuento:** Había una vez una niña llamada Laura que quería regalarle flores a su papá. Su deseo era poder regalarle 20

flores.

La mañana del cumpleaños de su papá, salió bien temprano para recoger las flores en el parque, pues quería que cuando su papá llegara del trabajo las encontrara en su habitación. En el parque sólo encontró siete Margaritas. Se puso triste pues no estaba logrando la cantidad de flores que quería. Se encontró con su amiga Julissa y le comentó lo que estaba pasando y Julissa inmediatamente la ayudó a buscar más flores. Encontró 8 rosas. Esto la puso muy feliz, pues ya estaba más cerca de completar la cantidad de 20 flores.

**Laura:** Tengo 7 Margaritas y 8 Rosas, ¿Cuántas tengo en total? ¡15 flores! Aún me faltan 5 para completar mis 20 flores, déjame intentar y de seguro las encuentro.

Laura siguió caminando por el parque y fue encontrando otras flores hasta lograr encontrar cinco más y completar las 20 que quería para su papá.

Cuando Laura completó sus flores se fue contenta a su casa a arreglar el florero para su papá y esperarlo con esa sorpresa.

## 26 Misión: “Contemos un cuento”

---

Al finalizar, la educadora guiará con las siguientes preguntas: ¿Cuántas margaritas tenía Laura?  
¿Cuántas rosas encontró Julissa?  
¿Cuántas flores le faltaban a Laura para completar las 20 flores que quería?

actividad de la misión “Contemos un cuento”.

- **Desarrollo:** Los estudiantes se dividen en parejas. Crean una historia corta de números, cantidades y sumas. Ejemplo: Pedro tiene 3 manzanas y Manuel 4 guineos, en total tienen 7 frutas.
- **Cierre:** Cada pareja presenta al grupo su historia con cantidades y sumas.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Para qué nos sirve sumar?
- ¿cuándo sumamos?
- ¿Por qué tenemos que aprender a sumar?
- ¿Qué podemos sumar?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la

# Curiosidades

## Los regalos de cumpleaños

Ten cuidado a quién invitas a tu cumpleaños ya que las matemáticas, y la estadística, aseguran que en cuanto tengas 23 invitados, tendrás un 50% de probabilidades de recibir un regalo repetido. Datos con los que hay que quedarse si no quieres quedar mal.



# 27 Misión: “¿Quién es el hermano mayor?”

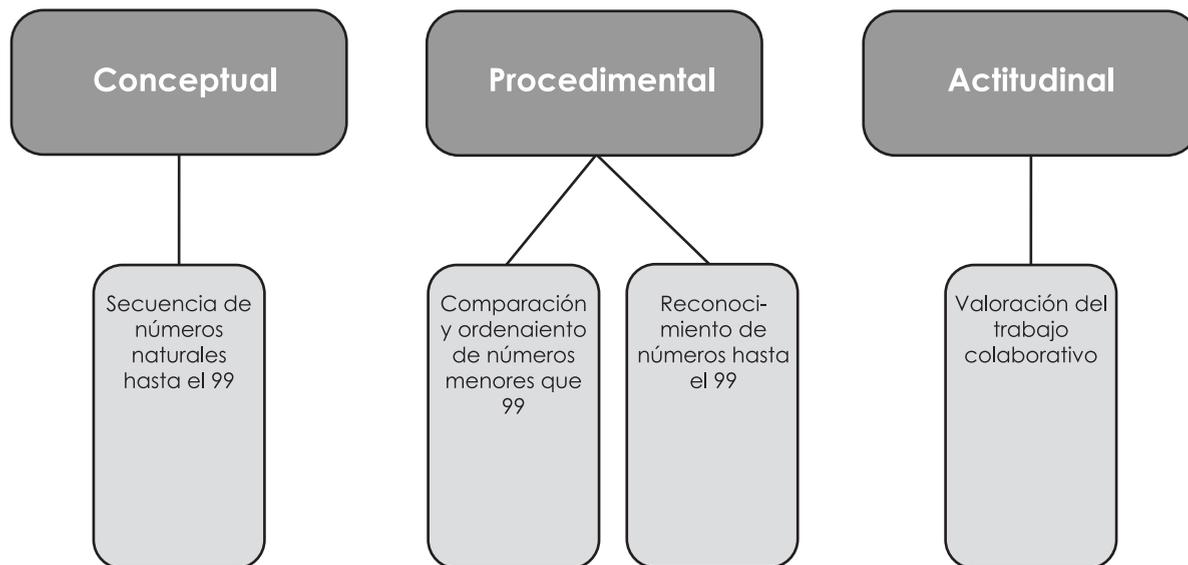
---

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende los números hasta el 99, establece relaciones entre ellos y los utiliza en situaciones cotidianas.



## 27 Misión: “¿Quién es el hermano mayor?”

### INDICADOR

Compara números menores que 99 utilizando recursos concretos y lo expresa utilizando los términos “es mayor que”, “es menor que”.

### MATERIALES:

- Masilla
- Habichuelas
- Palitos baja lenguas
- Dados

### ACTIVIDADES:

• **Inicio:** Hoy vamos a ver quien es más grande. Ayúdame a entender cuales números son mayores y cuales menores. La educadora prepara fichas con números entre el 1 y el 99. La maestra muestra varias fichas y los estudiantes dicen que número ella muestra. La educadora ahora muestra dos números y pregunta cual es mayor. Solicita a dos estudiantes que sean voluntarios para jugar al mayor y al menor. El juego consiste en parar a cada estudiante con una tarjeta de número elegida al azar. Otro estudiante identifica

el que es mayor y el número que es menor. El estudiante con el número menor lo mostrará utilizando sus brazos imaginando que es la boca de un cocodrilo y que se “está comiendo” el número más grande. Es decir que el estudiante muestra cual número es mayor.

- **Desarrollo:** La educadora divide al grupo en parejas y les entrega una porción de plastilina (masilla), una porción de habichuelas y palitos. Los estudiantes modelan la plastilina para realizar bolitas y poderlas agrupar en dos cantidades distintas formando dos grupos. Luego deberán decir cual es “mayor que” y cual es “menor que” correctamente para poder pasar al próximo material. Lo mismo se repite con las habichuelas, con los palitos y con cualquier otro material que tengan disponible.
- **Cierre:** Dos estudiantes voluntarios lanzan un par de dados. Con los números que salgan, los demás completan las frases: \_\_\_ es mayor que \_\_\_ y \_\_\_ es menor que \_\_\_.

## 27 Misión: “¿Quién es el hermano mayor?”

---

### **PREGUNTAS DETONANTES**

¿Cómo sabemos que número es mayor?  
¿Para qué se utilizan las palabras “mayor que” y “menor que”?

### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “¿Quién es el hermano mayor?”

# Tablas de multiplicar del 7 y 8



7		
1 x	7 =	7
2 x	7 =	14
3 x	7 =	21
4 x	7 =	28
5 x	7 =	35
6 x	7 =	42
7 x	7 =	49
8 x	7 =	56
9 x	7 =	63
10 x	7 =	70
11 x	7 =	77
12 x	7 =	84



8		
1 x	8 =	8
2 x	8 =	16
3 x	8 =	24
4 x	8 =	32
5 x	8 =	40
6 x	8 =	48
7 x	8 =	56
8 x	8 =	64
9 x	8 =	72
10 x	8 =	80
11 x	8 =	88
12 x	8 =	96

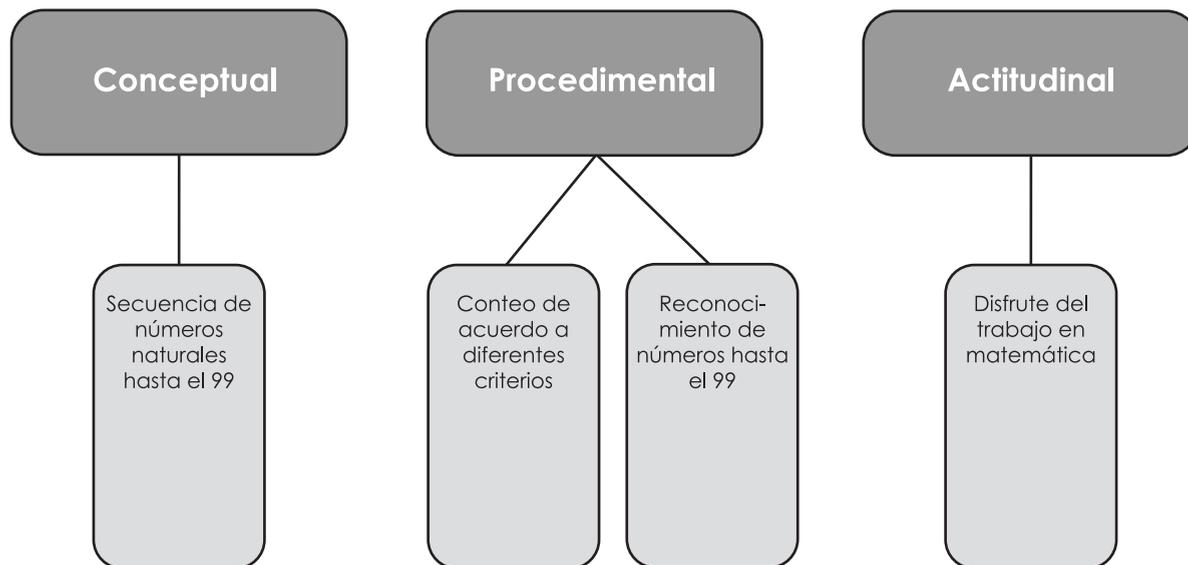
# 28 Misión: “De dos en dos”

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende los números hasta el 99, establece relaciones entre ellos y los utiliza en situaciones cotidianas. Representa números utilizando diferentes formas y recursos.



### INDICADOR

Cuenta hasta 99 utilizando o no objetos concretos: de 2 en 2.

### MATERIALES:

- Maíz
- Ega
- Hoja de ejercicio de la caja de misiones
- Pelota

### ACTIVIDADES:

• **Inicio:** Hoy tenemos la misión de contar de dos en dos. Es una forma divertida y más rápida para contar objetos. La educadora le pide a los estudiantes que se sienten uno al lado del otro en una fila con los pies hacia delante. Primero la maestra cuenta pie por pie de los alumnos 1,2,3,4,5,... hasta contar todo los pies. Luego les dice a los estudiantes que va a contar de dos en dos. La educadora cada vez que toque a un alumno, este deberá recoger sus piernas, indicando que ya fue contado (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 ...)

• **Desarrollo:** La educadora da a cada estudiante una hoja de misión para completar. En la hoja de misión hay distintos números y los estudiantes deben representar la cantidad indicada pegando maíz o habichuelas de dos en dos hasta completar el número indicado.

• **Cierre:** Los estudiantes hacen un círculo y se pasan la pelota contando de dos en dos, hasta llegar a la cantidad que la educadora indique. Ejemplo: Cuenten hasta 20, los estudiantes se van pasando la pelota y contando hasta llegar a 20.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿De qué nos sirve contar de 2 en 2?
- ¿Cuándo contamos de 2 en 2?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “¿De dos en dos?”

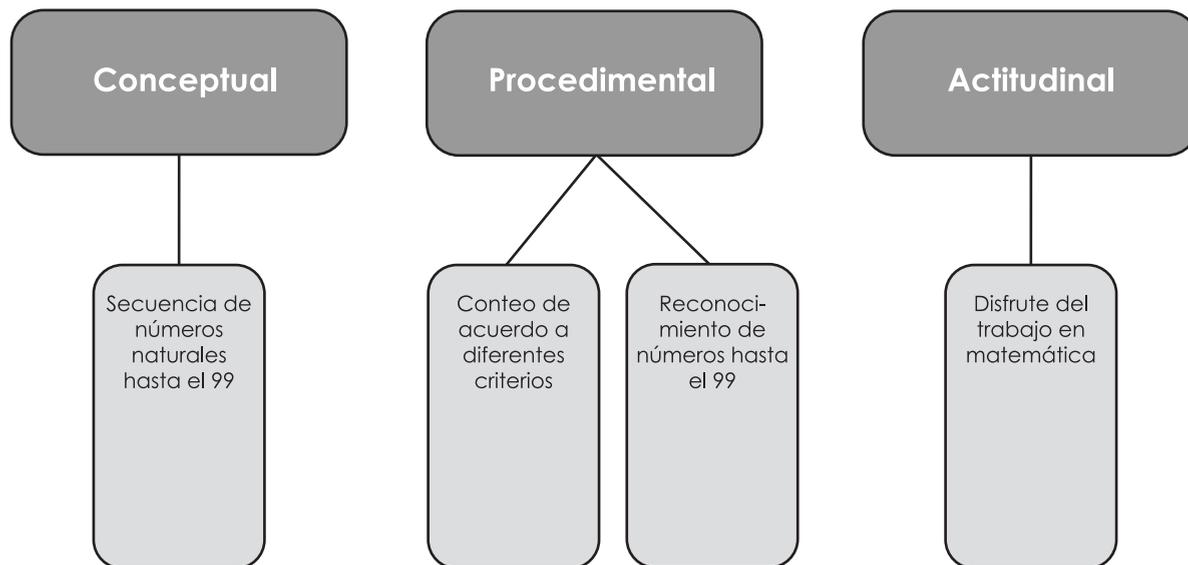
# 29 Misión: "Choca los 5"

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende los números hasta el 99, establece relaciones entre ellos y los utiliza en situaciones cotidianas. Representa números utilizando diferentes formas y recursos.



### INDICADOR

Cuenta hasta 99 utilizando o no objetos concretos: de 5 en 5.

### MATERIALES:

- Tiza
- Tiras de papel con recta numérica preparado por la maestra
- Lápices

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Hoy vamos a contar grandes cantidades de cinco en cinco. Ya estamos creciendo. La educadora pide a los estudiantes que se agrupen en parejas. Guiándolos van chocando las manos y contando de cinco en cinco. Ejemplo: 5, 10, 15, 20. La educadora pregunta si a alguien le gustaría ser voluntario para cantar los números de cinco en cinco. Los motiva a llegar hasta 100.
- **Desarrollo:** La educadora dibuja con tiza en el piso una recta numérica con los

números hasta el 50. Los estudiantes se forman en una fila para tomar turno e ir saltando de cinco en cinco. Ejemplo: Los estudiantes saltan del 0 al 5, del 5 al 10, del 10 al 15 y así sucesivamente. Mientras los estudiantes saltan van diciendo en que número caen.

- **Cierre:** La educadora le entrega a cada estudiante una tira de papel con una recta numérica para que marque los números saltados en la recta dibujada en el piso. El estudiante traza los brincos cada 5 números.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿De qué nos sirve contar de 5 en 5?
- ¿Cuándo contamos de 5 en 5?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión "Choca los cinco"

# 30 Misión:

*“Un pasito para adelante y otro para atrás”*

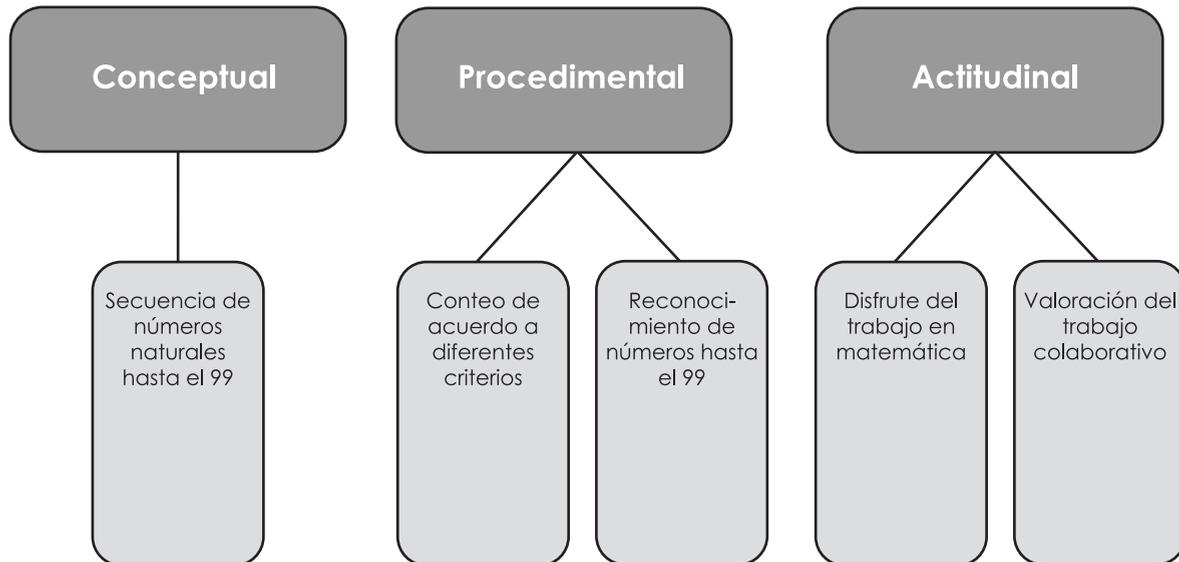
---

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende los números hasta el 99, establece relaciones entre ellos y los utiliza en situaciones cotidianas.



## 30 Misión: “Un pasito para adelante y otro para atrás”

### INDICADOR

Cuenta hasta 99 utilizando o no objetos concretos: hacia adelante y hacia atrás.

### MATERIALES:

- Tiza
- Dados
- Pelota

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Hoy vamos a aprender a contar al revés. Un pasito para adelante un pasito para atrás. La educadora dibuja en el piso con tiza los números del 1 al 10. Primero cuentan los números en orden y luego la educadora modela caminando hacia atrás como cuenta de forma regresiva. Ahora va llamando de uno en uno a los estudiantes para que caminen sobre la recta de forma contraria y vayan diciendo el número que van viendo a medida que caminan. Ejemplo: El estudiante comienza en el número 10 y va caminando hacia atrás y va diciendo 10, 9, 8, 7 y así sucesivamente.
- **Desarrollo:** La educadora pide a los estudiantes formarse en una fila, le entrega una pelota al primero de la fila y

le indica que debe iniciar contando en el número 30 y debe terminar en el número 1. Los estudiantes pasan la pelota por encima de su cabeza y van contando de forma regresiva, si alguno se equivoca la pelota vuelve al inicio.

**La educadora inicia la actividad diciendo:**

“Comenzamos nuestra misión en 5, 4, 3... 2, 1, que empiece a rodar la pelota!”.

*Nota: En caso de ser pocos estudiantes, a medida que cuenten y pasen la pelota los de adelante pueden irse colocando detrás.*

- **Cierre:** Cada estudiante lanza los dados y dependiendo del número que le salga debe contar hacia atrás llegando hasta el 0.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿De qué nos sirve contar hacia atrás?
- ¿Cuándo contamos hacia atrás?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “Un pasito para adelante otro para atrás”.

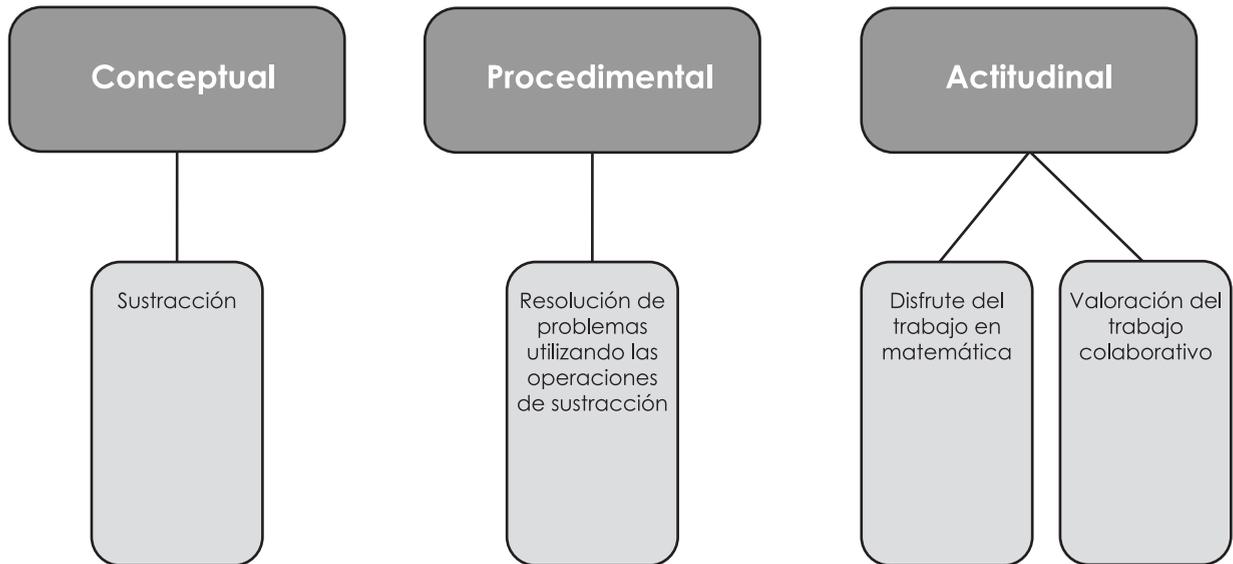
# 31 Misión: “¿Quién comió maíz?”

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Resuelve problemas utilizando operaciones de adición y sustracción, en el contexto del centro escolar y de la familia.



## 31 Misión: “¿Quién comió maíz?”

### INDICADOR

Inventa y resuelve problemas de situaciones cotidianas en cuya solución se utilizan las operaciones de adición y sustracción.

### MATERIALES:

- Cuento de la caja de materiales
- Hojas en blanco
- Lápiz

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Ayudemos a Pedro nuestro vendedor en la venta de maíz. La educadora lleva una situación divertida hoy a clases. Pide a varios voluntarios dramatizar la situación:

“Todos los días Pedro el vendedor de maíz se para en la esquina de la escuela. A la hora de recreo, Junior, Marisela y Paco salen a comprar mazorcas de maíz. El vendedor de maíz sólo tiene diez mazorcas listas. Si cada uno de los amigos se compra una mazorca de maíz, ¿cuántas mazorcas le quedarán al vendedor?”

La educadora cuenta junto a los estudiantes cuantas mazorcas le quedan

a Pedro.

- **Desarrollo:** La educadora solicita a los estudiantes que se agrupen en parejas. Los estudiantes realizan una historia corta que evidencie problemas de sustracción. Ejemplo: Pedro tiene 5 peras y Luis le pidió 2, ¿cuántas peras le quedan a Pedro?

- **Cierre:** Reunidos en un círculo, los estudiantes comparten algunas de las situaciones que han creado con sus parejas.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Para qué nos sirve restar?
- En nuestro día, ¿cuándo restamos?
- ¿Por qué tenemos que aprender a restar?
- ¿Qué podemos restar?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “¿Quién comió maíz?”

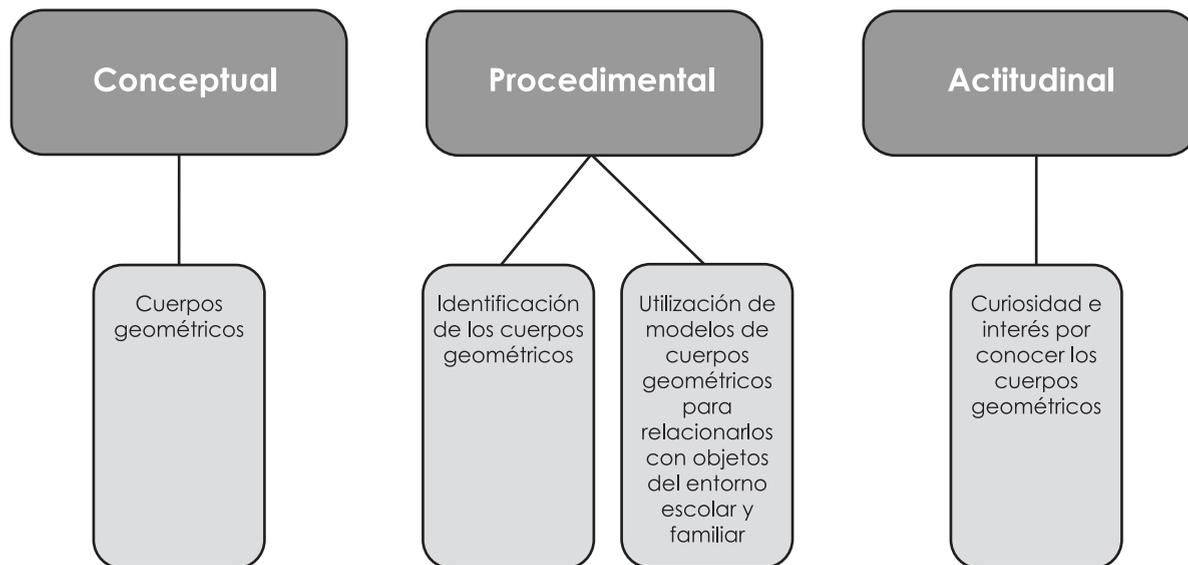
# 32 Misión: “¿Plana o Tridimensional?”

## ÁREA

Geometría

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Establece relaciones entre objetos del medio y cuerpos geométricos. Analiza las características de cuerpos geométricos y establece semejanzas y diferencias.



## 32 Misión: “¿Plana o Tridimensional?”

### INDICADOR

Clasifica esferas, conos, cilindros, prismas y pirámides.

### MATERIALES:

- Hojas en blanco
- Lápiz
- Pelota
- Pedazo de tubo pvc
- Sombrero de cumpleaños
- Pirámide
- Imágenes de figuras geométricas planas (círculo, rectángulo, cuadrado, triángulo).
- Imágenes de figuras geométricas tridimensionales que tengan un área en específico sombreada (esfera, cono, cilindro, prisma y pirámide).

### ACTIVIDADES:

• **Inicio:** Hoy tenemos una gran misión con figuras tridimensionales. ¿Quién sabe qué quiere decir tridimensional? La educadora muestra los siguientes objetos a los estudiantes para que describan que ven y aprendan que es una figura

tridimensional: una pelota, un sombrero de cumpleaños, un pedazo de tubo de pvc, una pirámide, un termo, una taza, un cono de helado.

*Nota: Estos objetos deben ser recolectados previamente por la educadora y no necesariamente deben ser todos.*

• **Desarrollo:** La educadora repartirá a los estudiantes tarjetas con imágenes de figuras geométricas variadas (círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo, cono, cilindro, prisma, pirámide). Los objetos tridimensionales tendrán un área en específico sombreada para indicar con qué figura plana se puede aparear. (Ejemplo: El cono tendrá sombreado la base, que forma un círculo, este estudiante deberá buscar al que tiene la ficha de círculo y unirse) Cuando todos se encuentren, dicen el nombre de las figuras que ambos tienen.

• **Cierre:** Los estudiantes caminan en parejas por el centro educativo buscando objetos o elementos que puedan relacionarse con las figuras de las fichas anteriores. Los alumnos dibujan estos objetos identificados. comparten

## 32 Misión: “¿Plana o Tridimensional?”

---

Al regresar al aula comparten con los demás compañeros.

### **PREGUNTAS DETONANTES**

¿Dónde encontramos estas figuras?  
¿Cómo se diferencian las figuras geométricas planas de las tridimensionales?

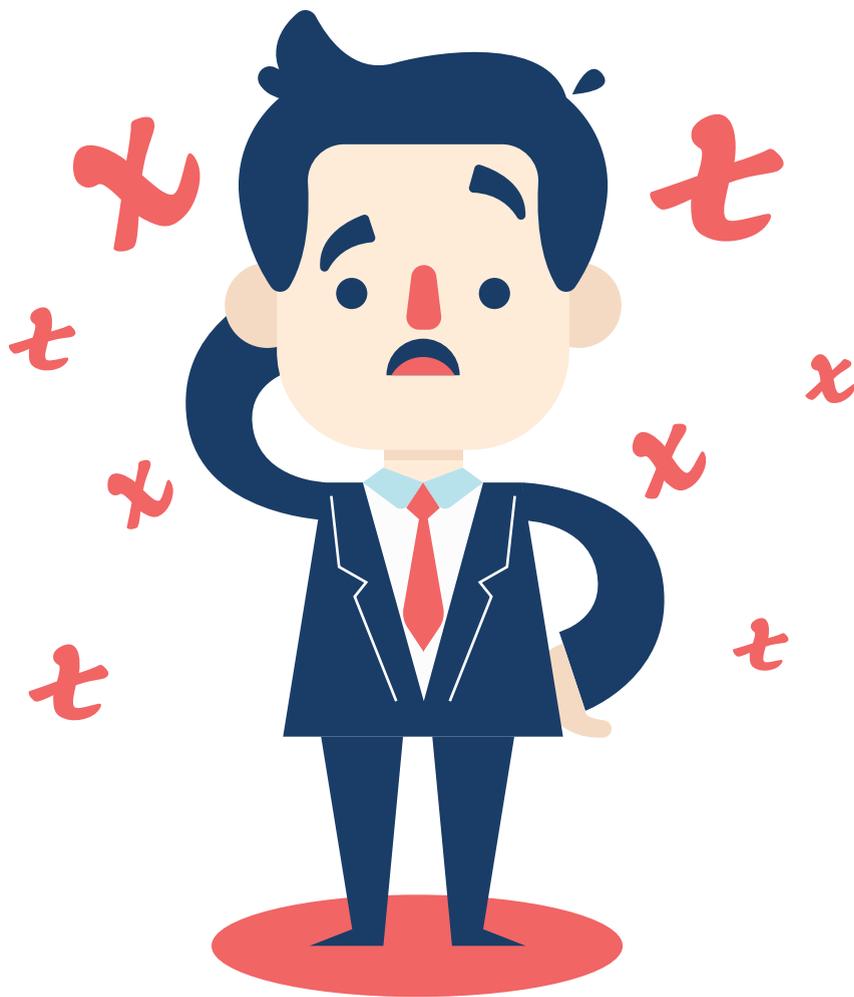
### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “¿Plana o Tridimensional ?”

# Curiosidades

## La multiplicación.

Hasta el siglo XVI, las multiplicaciones se consideraban tan difíciles que sólo se enseñaban en las universidades.



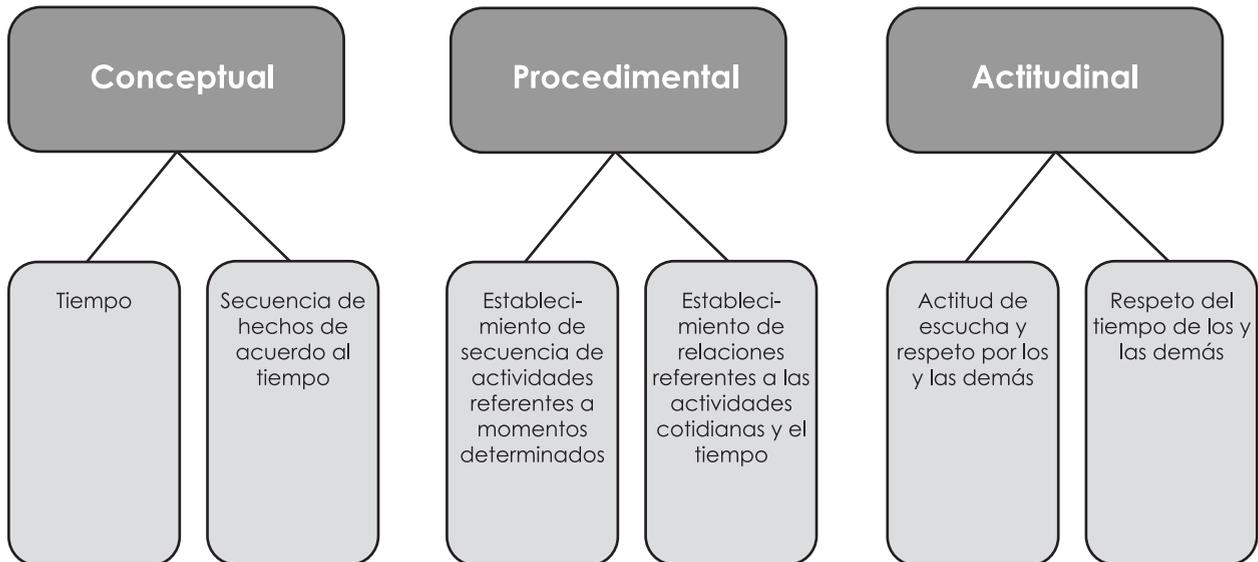
# 33 Misión: “¿Qué pasó primero?”

## ÁREA

Medición

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Resuelve problemas que involucran el uso del calendario.



### INDICADORES

- Ordena dibujos de secuencias de actividades que realiza en relación con el tiempo.
- Emplea en su conversación cotidiana conceptos relacionados con el tiempo: antes, ahora, después, hoy, mañana, ayer.

### MATERIALES:

- Imágenes de la vida de José Luis de la caja de misiones

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Hoy tenemos la misión de ordenar nuestro día.  
La educadora solicita a los estudiantes sentarse todos juntos en un círculo y les hace las siguientes preguntas:
  - ¿Qué fue lo primero que hicieron cuando se despertaron hoy?Como ven cada quien hace algo diferente cuando se despierta en su casa.  
Ahora le preguntamos a cada uno lo

siguiente:

- ¿Qué hiciste ayer?
- ¿Qué cenarás esta noche en tu casa?
- ¿A qué hora te bañas?
- ¿Qué hacemos después de recreo?

Como ven muchos hacemos cosas en común y otros hacemos cosas diferentes.

- **Desarrollo:** La educadora presenta a los estudiantes la imagen de José Luis, un niño que tiene una vida similar a ellos. La educadora pega alrededor del aula distintas imágenes que representan la rutina de un día de José Luis. Los alumnos las organizan. A medida que las organizan de acuerdo al momento que van sucediendo las llevan al círculo y las comparten todos juntos para ver la rutina de José Luis.

- **Cierre:** A los alumnos se les entrega una hoja dividida en tres partes y ellos dibujan tres actividades que realizan en diferentes momentos de su rutina antes de llegar a la escuela. Por ejemplo: cuando se despiertan, desayunan, se bañan, se cepillan los dientes, buscan su uniforme, recogen su mochila, le dan los buenos días a sus familiares (estas son actividades que la educadora puede

## 33 Misión: “¿Qué pasó primero?”

---

mencionar para que los estudiantes tengan idea de tres cosas que hacen antes de llegar a la escuela).

### **PREGUNTAS DETONANTES**

- ¿Qué significa antes y después?
- ¿Cómo nos organizamos en el tiempo?

### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “¿Que paso primero?”

# Adivinanzas

¿Qué pesa más, un kilo de hierro o un kilo de algodón?



**Solución:** Ambos pesan lo mismo

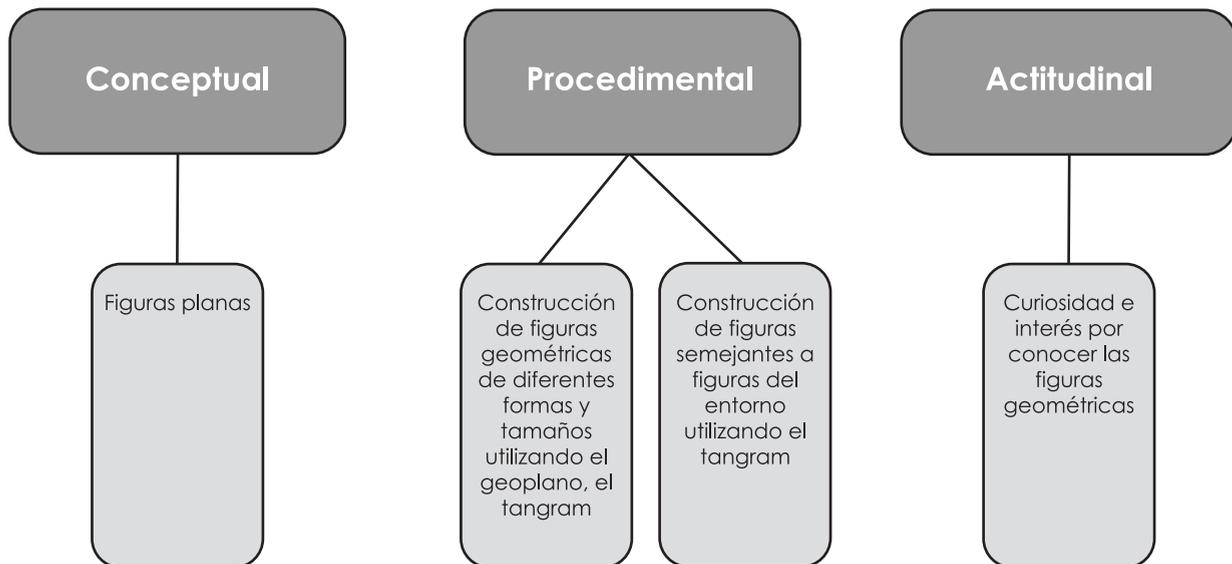
# 34 Misión: “¿Qué puedo formar?”

## ÁREA

Geometría

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Fortalece su sentido espacial al representar figuras geométricas y construir patrones utilizando diferentes medios y recursos.



### INDICADOR

Representa figuras geométricas en el geoplano, en el tangram.

### MATERIALES:

- Tangram de la caja de misiones
- Papel de Construcción
- Pegamento
- Imágenes de figuras geométricas

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Hoy será un día divertido. Tenemos la gran misión de formar figuras con otras figuras.

La educadora lleva al aula el juego “Tangram” y se lo presenta a los estudiantes. Los estudiantes ven muchas figuras geométricas de distintos colores y tamaños.

La educadora realiza las siguientes preguntas:

- ¿Qué podemos observar?
- ¿Qué figuras encontramos?
- ¿Ustedes creen que estas figuras me ayudan a formar otras figuras?

- ¿Qué otras figuras ustedes creen que podamos formar?
- ¿Quién se anima a formar una figura?

- **Desarrollo:** La educadora reparte un tangram pre-cortado junto a una hoja con un cuadrado dibujado a cada estudiante. Los alumnos deberán lograr colocar todas las figuras del tangram dentro del cuadrado y pegarlas.

- **Cierre:** La educadora pide a los estudiantes compartan los cuadrados formados con las piezas de tangram, expliquen como se sintieron y cómo lograron formarlos.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Para qué sirven las figuras geométricas?
- ¿Qué otras figuras puedo formar utilizando figuras geométricas?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “¿Qué puedo formar?”

# 35 Misión: “¿Qué día es hoy?”

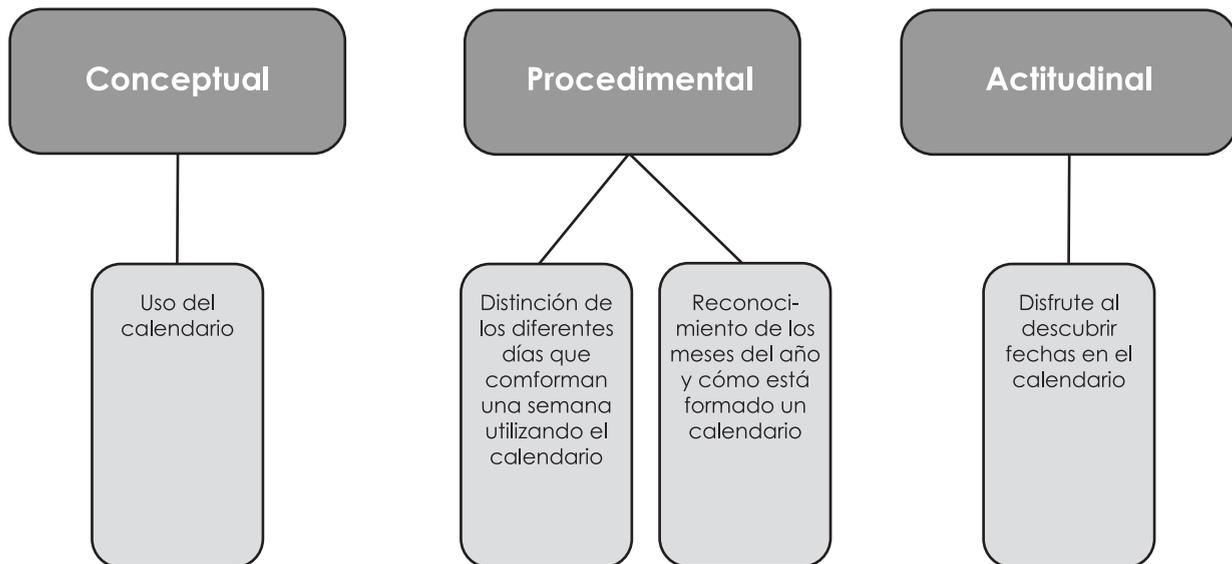
---

## ÁREA

Medición

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Elabora un mes del calendario, haciendo una correspondencia entre los días y los números.



## 35 Misión: “¿Qué día es hoy?”

### INDICADORES

- Identifica la duración de períodos de tiempo: días, semanas, meses.
- Nombra los días de la semana.

### MATERIALES:

- Calendario
- Plantillas de calendario de la caja de misiones
- Números del 1 al 31

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Todos preparados...Vamos a descubrir cuál es nuestro día favorito.  
¿Quién puede ayudarme?  
La educadora lleva al aula un calendario y le hace las siguientes preguntas a los estudiantes:
  - ¿Qué vemos aquí?
  - ¿Además de números que vemos?
  - ¿Quién sabe decirme que día es hoy?
  - ¿En qué mes estamos?
  - ¿Celebramos algo especial en este mes? (Algún cumpleaños, algo especial de la escuela, alguna fiesta patria, algún día festivo...tratar de identificar algo que se celebre durante el mes seleccionado)
- **Desarrollo:** La educadora reparte a los

estudiantes una hoja y cartoncitos de números del 1 al 31. los estudiantes crean cada uno un mes del año para formar un calendario que debe incluir: el mes, los días de la semana y el número cada día. Cuando esté listo lo pegan en el aula y los estudiantes marcan las fechas importantes (cumpleaños, celebraciones, días festivos, entre otros.)

- **Cierre:** Todos juntos cantan la canción de los días de la semana (“Los Días de la Semana” de Rondas y Canciones Infantiles, El Reino Infantil).

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Por qué necesitamos conocer el calendario?
- ¿Dónde has visto un calendario?
- ¿Por qué es importante tener un calendario?
- ¿Por qué es importante saberse los días de la semana?
- ¿En que nos ayuda sabernos los meses y días del año?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “¿Qué día es hoy?”

# 36 Misión: “Contemos hasta el 100”

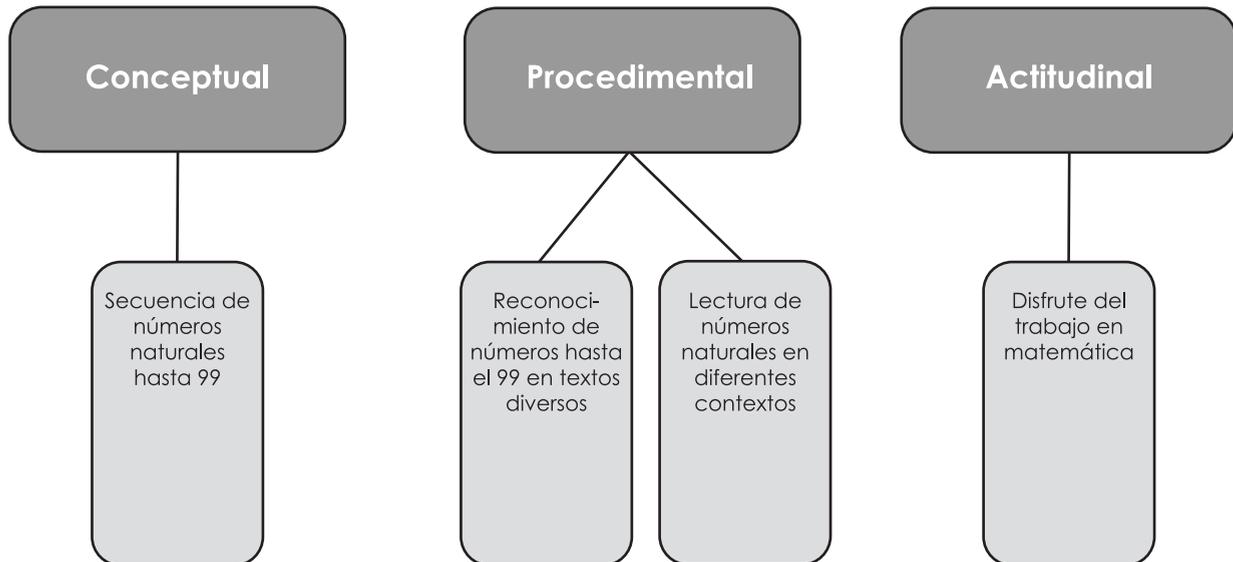
---

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende los números hasta el 99, establece relaciones entre ellos y los utiliza en situaciones cotidianas.



## 36 Misión: “Contemos hasta el 100”

### INDICADOR

Cuenta hasta 99 utilizando o no objetos concretos

### MATERIALES:

- Cartones de bingo de la caja de misiones
- Fichas
- Tiza
- Tarjetas con números para cantar bingo

### ACTIVIDADES:

• **Inicio:** Hoy tendremos una misión muy importante. Vamos a contar hasta el 100. La educadora dibuja con tiza varios números salteados entre el 1 y el 99.

Le dirá a los estudiantes que en el piso hay distintos números y que cuando ella diga un número, todos deberán buscarlo y pararse sobre ese número. La educadora utiliza distintas formas cómo pueden ir hacia ese número.

**Ejemplo:** ¡Todos al 25 como tortugas!  
¡Ahora, todos al 68 como conejos!

Al terminar de jugar, la educadora pregunta quien recuerda los números mencionados y los estudiantes responden.

• **Desarrollo:** ¡Los estudiantes juegan BINGO! Cada estudiante tiene un cartón de Bingo con números del 1 al 99 y habichuelitas, maíz o fichas con las que puedan marcar los números que la educadora mencione. El primero que llene su cartón, gana.

• **Cierre:** Cuando terminan de jugar al Bingo, la educadora utiliza las tarjetas de números pegadas en la pizarra o la pared y pregunta a cada estudiante que diga a un compañero el nombre de los números que va señalando y que digan el número que va antes y después del seleccionado por la educadora.

**Ejemplo:** con el número 56, cada pareja dice 55 antes y 57 después.

## 36 Misión: “Contemos hasta el 100”

---

### **PREGUNTAS DETONANTES**

- ¿Cuándo contamos?
- ¿Para qué sirven los números?
- ¿Qué representa un número?

### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “¿Contemos hasta 100?”

# Adivinanzas

Yendo yo hacia Villavieja me crucé con siete viejas, cada vieja siete sacos, cada saco siete ovejas.

¿Cuántas viejas, sacos y ovejas iban hacia Villavieja?



**Solución:** Ninguna

# 37 Misión: “Espías de Números”

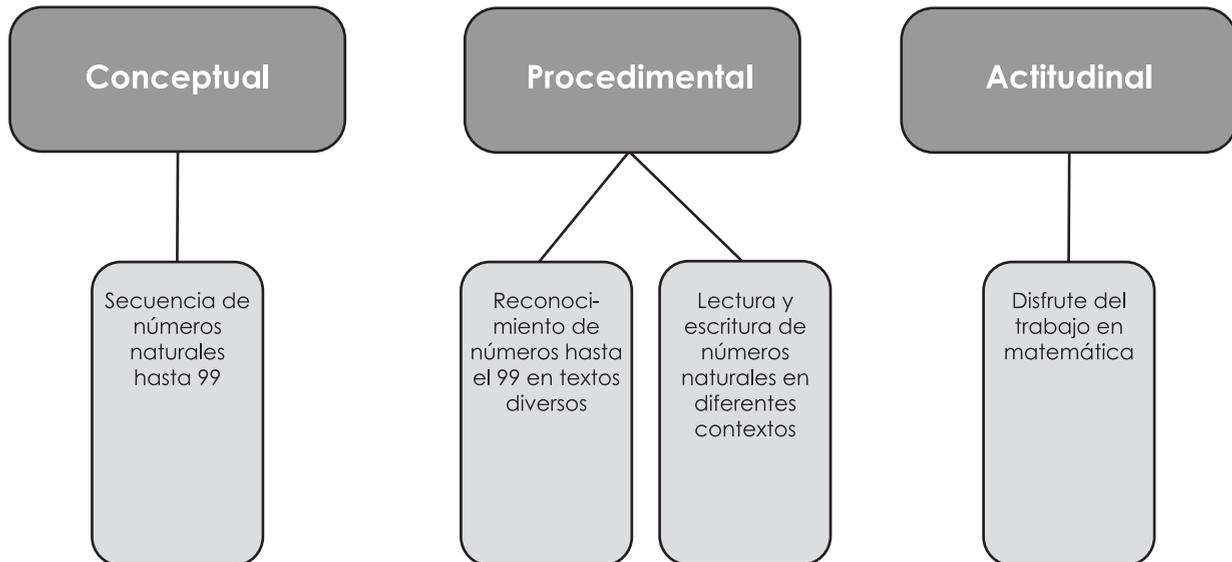
---

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Representa números utilizando diferentes formas y recursos.



## 37 Misión: “Espías de Números”

### INDICADOR

Lee y escribe números hasta 20 en situaciones de su entorno escolar y familiar.

### MATERIALES:

- Tabla en blanco
- Caja vacía
- Ficha de números en relieve de la caja de misiones
- Pañuelo de la caja de misiones

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Todos preparados, llegó el día de ser espías. La educadora enseña la caja misteriosa. La caja tiene fichas con números del 1 al 100. La educadora saca un número de la caja y antes de enseñarlo dice algunas características. (Ejemplo : En mis manos tengo un número formado por dos dígitos, está cerca del 25 y del 27 ) Los estudiantes adivinan el número.
- **Desarrollo:** Después de haber adivinado varios números (De 15 a 20 números) la educadora entrega a cada estudiante una hoja con cuadros. La educadora va

diciendo números al azar y los estudiantes anotan el número en cada cuadro.

- **Cierre:** Al finalizar la actividad, la educadora muestra las tarjetas de los números dictados y los estudiantes verifican que lo hayan escrito correctamente.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Para qué sirven los números?
- ¿Dónde puedo encontrar números?
- ¿Cuáles números veo casi todos los días?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “Espías de números”

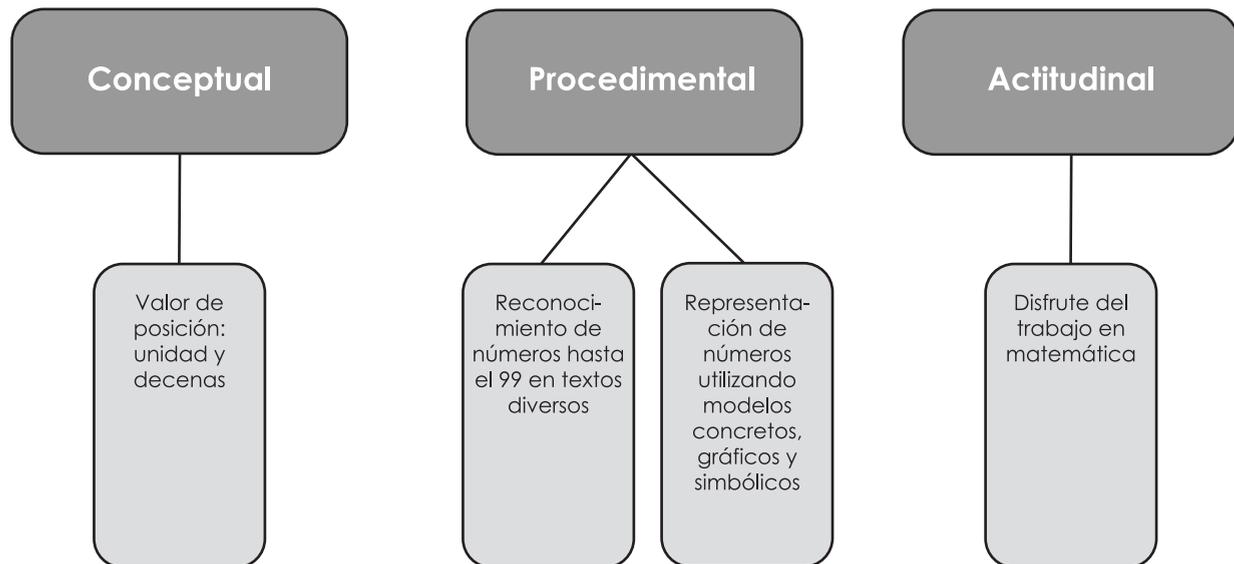
# 38 Misión: “¿Cuántas decenas y unidades?”

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Representa números utilizando diferentes formas y recursos.



## 38 Misión: “¿Cuántas decenas y unidades?”

### INDICADOR

Determina la cantidad de unidades que representa un dígito en la posición de las unidades y de las decenas utilizando representaciones concretas, gráficas y simbólicas.

### MATERIALES:

- Palitos baja lenguas
- Habichuelas
- Pegamento
- Funditas plásticas

### ACTIVIDADES:

• **Inicio:** ¿Cómo están mis súper matemáticos hoy? ¿Quién recuerda como agrupar los números de 10 en diez y cómo descomponerlos de uno en uno? La educadora lleva al círculo una cantidad de bloques que permiten modelar a los estudiantes como agrupamos decenas y unidades. La cantidad de bloques pueden ser 24, 36, 42. Junto a los estudiantes va organizando los bloques en grupos de 10,

cada vez que agrupe diez bloques dirá que “Formamos una decena” cuando hayan formado todas las decenas y solo queden algunos bloques cuenta resaltando la cantidad de unidades que quedan.

• **Desarrollo:** La educadora entrega a cada estudiante dos palitos baja lengua (de helado) y una cantidad de habichuelas que le permita formar dos decenas y quedarse con algunas para las unidades.

Sobre cada palito baja lengua (de helado) los estudiantes pegan 10 habichuelas una al lado de otra, luego la educadora le entrega más palitos baja lengua donde solo pegan una habichuela para representar las unidades.

• **Cierre:** Con el material preparado, la educadora divide al grupo en tres grupos y les asigna un número que los estudiantes representan utilizando sus palitos de habichuela para luego compartirlo con el resto del grupo.

**Ejemplo:** Grupo 1 : 36 – tenemos 3 decenas y seis unidades.

## 38 Misión: “¿Cuántas decenas y unidades?”

---

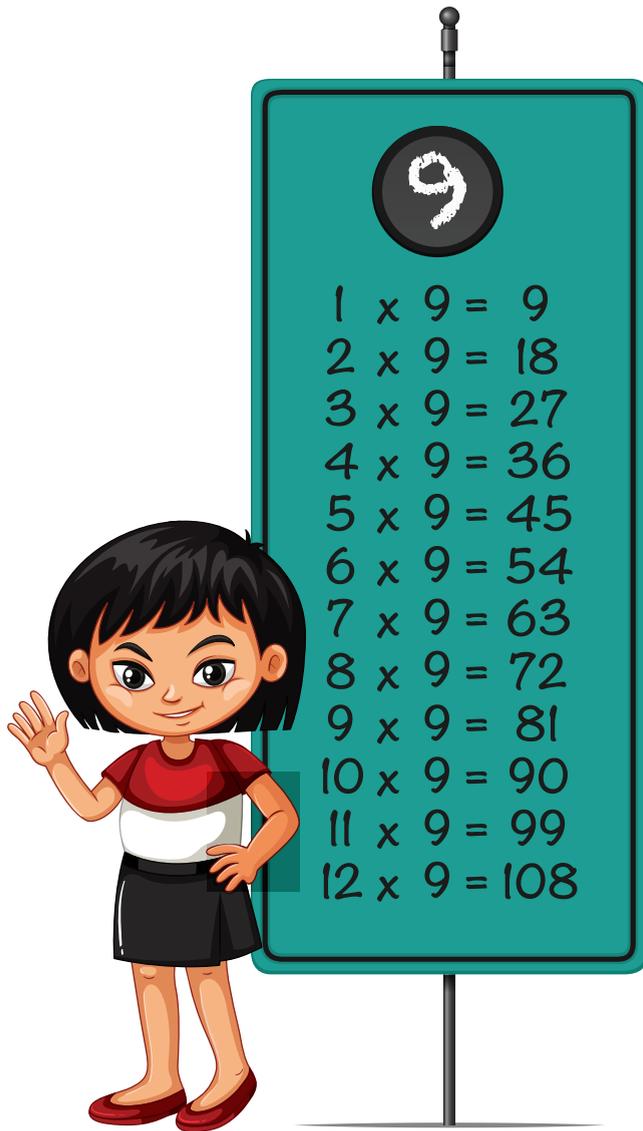
### **PREGUNTAS DETONANTES**

- ¿Por qué tenemos que conocer la posición de un dígito?
- ¿Cómo identificamos la cantidad de cada dígito?
- ¿Cómo se diferencian las decenas de las unidades?

### **¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?**

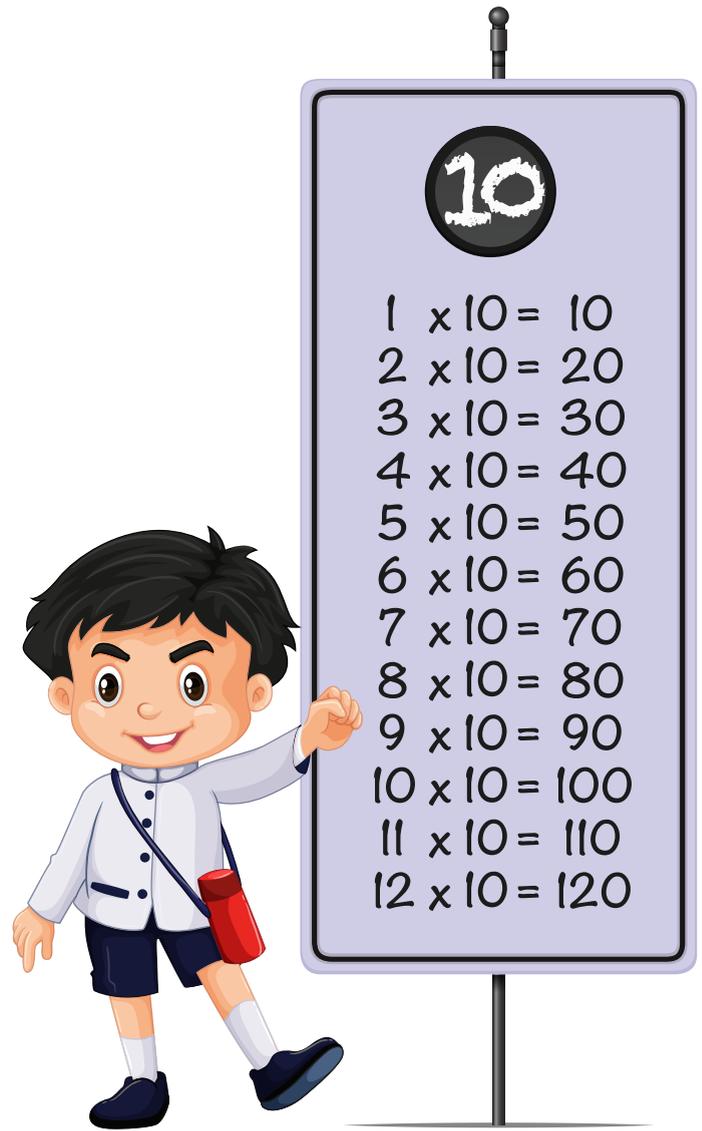
Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “¿Cuántas decenas y unidades?”

# Tablas de multiplicar del 9 y 10



A cartoon girl with short black hair, wearing a red and white shirt and a black skirt, stands next to a green sign. The sign has a large number 9 in a black circle at the top. Below it is a multiplication table for the number 9.

1	x	9	=	9
2	x	9	=	18
3	x	9	=	27
4	x	9	=	36
5	x	9	=	45
6	x	9	=	54
7	x	9	=	63
8	x	9	=	72
9	x	9	=	81
10	x	9	=	90
11	x	9	=	99
12	x	9	=	108



A cartoon boy with short black hair, wearing a white shirt, dark shorts, and a red bag, stands next to a purple sign. The sign has a large number 10 in a black circle at the top. Below it is a multiplication table for the number 10.

1	x	10	=	10
2	x	10	=	20
3	x	10	=	30
4	x	10	=	40
5	x	10	=	50
6	x	10	=	60
7	x	10	=	70
8	x	10	=	80
9	x	10	=	90
10	x	10	=	100
11	x	10	=	110
12	x	10	=	120

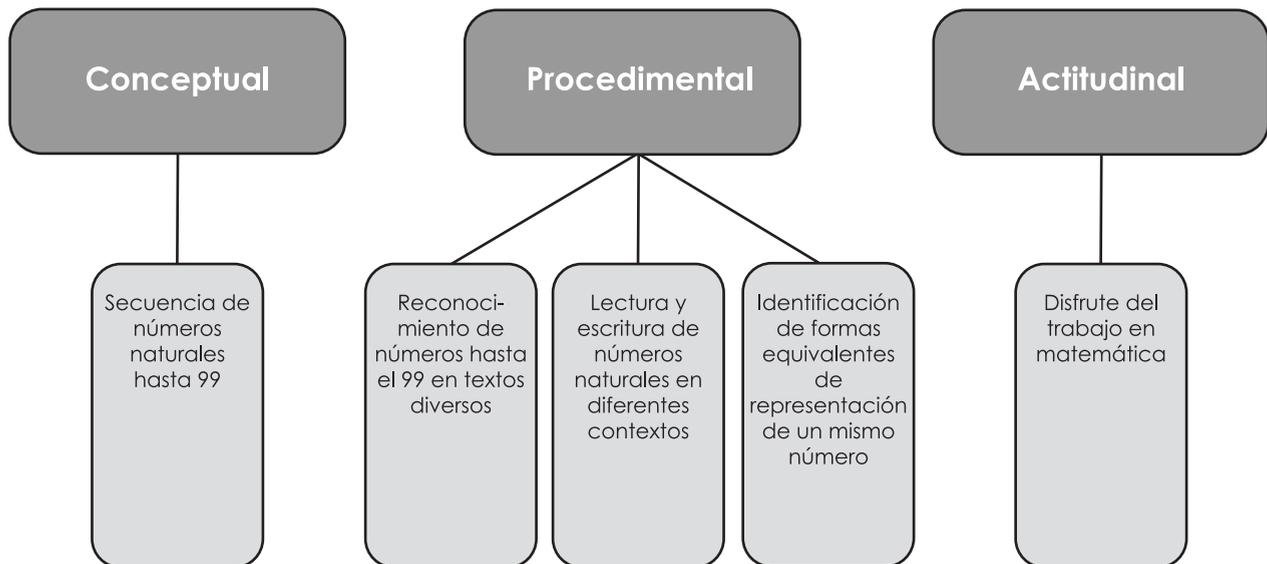
# 39 Misión: “Domina Divertido”

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende los números hasta el 99, establece relaciones entre ellos y los utiliza en situaciones cotidianas. Representa números utilizando diferentes formas y recursos.



### INDICADOR

Conoce los números hasta el 99.  
Relaciona el nombre, el número y la cantidad que representa utilizando diferentes modelos y medios.

### MATERIALES:

- Dominós

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Todos preparados, ¡hoy vamos a jugar Dominó! ¿Quién ha visto a algún familiar jugando Dominó? ¿Quién me sabe decir como son las fichas de Dominó?

La maestra muestra el domino tradicional para que los alumnos se familiaricen.

La educadora motiva a sus alumnos a realizar un dominó diferente con numeros comprendidos entre 1 y 99.  
Las fichas se diseñaran una ficha con la cantidad y una ficha con el número, para luego mezclarlas.

Ejemplo: una ficha tendrá el numero 39 y otra 50 cerezas dibujadas, los estudiantes deberán buscar las fichas que tenga los 39 objetos y el número 50.

Esta actividad la desarrolla el grupo completo y ayudan unos a otros.

- **Desarrollo:** Luego de haber diseñado el domino , como grupo en la proxima clase se organizan para jugar todos juntos.

Durante la clase de hoy se dividiran en grupos de 4 para jugar domino tradicional.

- **Cierre:** Al finalizar, los estudiantes recorren el aula junto a la educadora para ir leyendo los números y poder identificar cuales números faltan por realizar cartelón.

*Nota: Esta actividad se ha trabajado en varios indicadores y la idea es que durante varios encuentros trabajen cartelones con número y cantidad relacionada para ir decorando el salón de clases.*

## PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Para qué sirven los números?
- ¿Qué representa un número?
- ¿Cuándo contamos?
- ¿Cómo podemos representar un número?

## ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “Dominó Divertido”

# Adivinanzas

Un número que no contiene la letra "o" ni la "e".



**Solución:** Mil

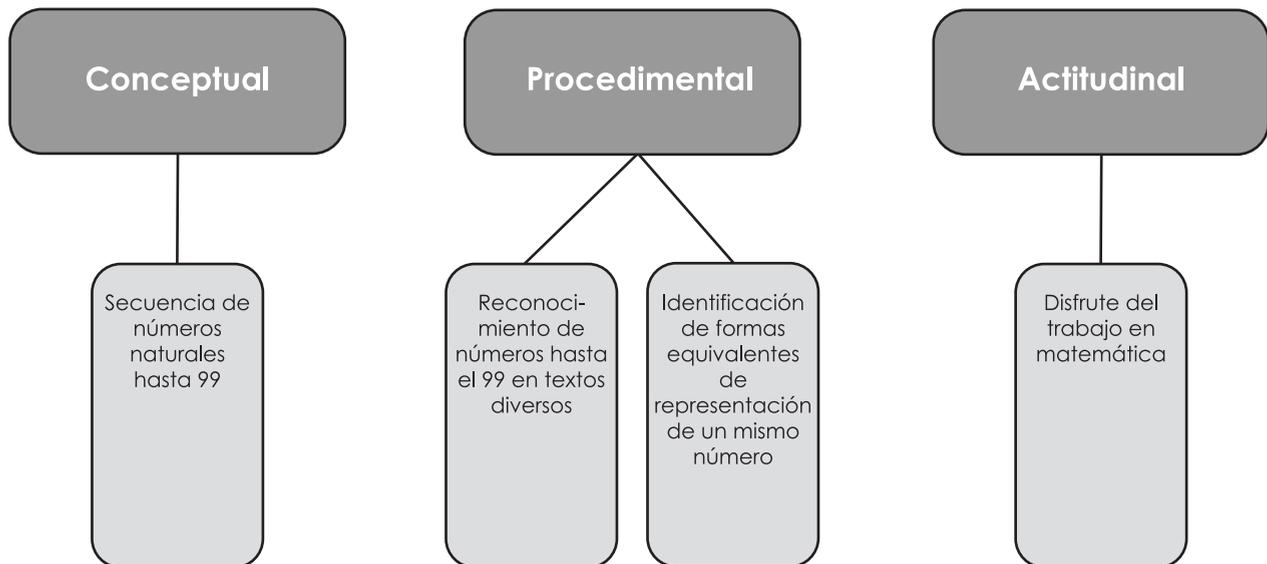
# 40 Misión: “¿Verdadero o Falso?”

## ÁREA

Numeración

## COMPETENCIA ESPECÍFICA

Comprende los números hasta el 99, establece relaciones entre ellos y los utiliza en situaciones cotidianas. Representa números utilizando diferentes formas y recursos.



## 40 Misión: “¿Verdadero o Falso?”

---

### INDICADOR

Identifica formas equivalentes de representar un mismo número.

### MATERIALES:

- Tarjetas con números diseñadas en la misión 39
- Tarjetas con cantidades diseñadas en la misión 39

### ACTIVIDADES:

- **Inicio:** Todos preparados... Hoy somos detectives.  
La educadora divide al grupo en dos. A un grupo le asigna el cartel de verdadero y a otro el cartel de falso. Explica a los estudiantes que les enseñará dos tarjetas, unas con números y otras con objetos que representen cantidad, los grupos deberán estar atentos para saber si les toca levantar su cartelón de “Verdadero” o “Falso”. Ejemplo: una tarjeta tiene el número 52 y la otra tarjeta con 52 pelotas. En este caso los estudiantes del grupo de verdadero deberán subir su

cartelón.

Jugar varias rondas hasta que los estudiantes se familiaricen.

- **Desarrollo:** El grupo se dividirá en grupos de tres y la maestra asignará números específicos a cada grupo, estos deberán realizar tarjetas de números asignados con cantidades equivalentes.
- **Cierre:** Se reunirá el grupo completo y compartirá las tarjetas realizadas.

### PREGUNTAS DETONANTES

- ¿Qué representa un número?
- ¿Existen diferentes formas de representar un número?

### ¿QUÉ APRENDIMOS CON ESTA MISIÓN?

Ve a tu cuaderno de trabajo y realiza la actividad de la misión “Verdadero o Falso”

# Misiones

# MATEMÁTICAS

Manual de Educadora

