4 Medir, contar y recolectar datos

Tan apasionante como la lectura es la aventura de medir y contar.



¿Qué vas a aprender?

- Grande – mediano – pequeño
- Largo – corto
- Antes de – después de
- La longitud y sus unidades
- La masa y el peso
- El reloj
- Los días de la semana
- El calendario
- Recolección de datos
- Gráficas de barras
- Pictogramas
- Secuencias y patrones
- Secuencias numéricas ascendentes y descendentes

Explora acerca de estos temas en
www.e-sm.net/1mt10

PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

Competencias lectoras

Escucha este relato en www.redes-sm.net



Silvana es una gran lectora. Ayer por la tarde, después de hacer sus tareas, seleccionó de su biblioteca uno de sus libros favoritos. Lo leería antes de la cena.

Se acomodó en su silla y apenas leyó las primeras letras de *El viaje más largo del mundo* empezó a disfrutar de la compañía de un simpático grupo de animales: coatí, sapo, paloma, yacaré, ñandú y mono eran sus preferidos.

La lectura de aquella historia la invitaba a imaginar las características de sus personajes y a vivir con ellos la aventura de una larga travesía. ¿Llegarían esta vez a su casa?

Comprende

- ¿Cómo se llama el libro que leyó Silvana?
- ¿Cuáles son sus personajes preferidos?
- ¿Cuál de esos personajes es el más pesado? ¿Y el más alto?
- Si hoy es jueves, ¿en qué día leyó Silvana el libro?

PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

Grande – mediano – pequeño

El caballo, la oveja y el gato son algunos de los animales preferidos de Silvana.

Observa su tamaño.



grande



mediano



pequeño

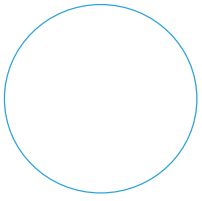
Grande, mediano y pequeño son palabras que hacen referencia al tamaño de un objeto.

Desarrolla tus competencias

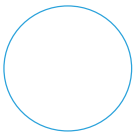
Practica lo aprendido en www.redes-sm.net

1 **Ejercitación.** Colorea según se indica.

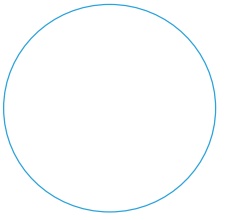
grande



mediano



pequeño



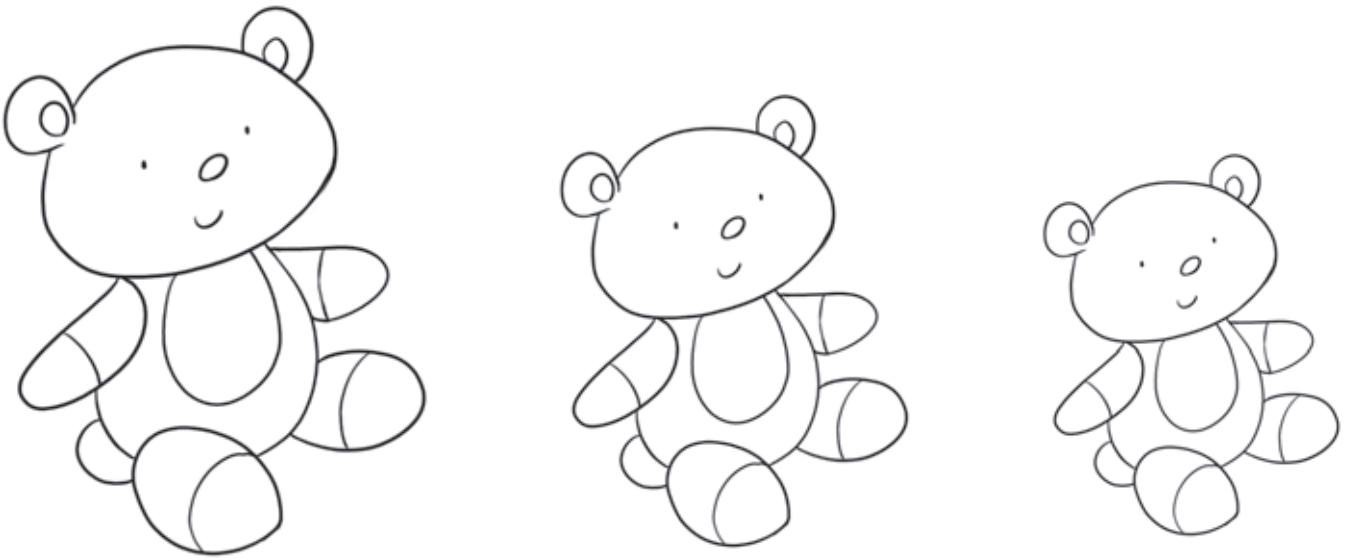
2 En cada fila colorea de azul el objeto más grande y de rojo el más pequeño.





PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

3 **Razonamiento.** Pega aserrín en el oso grande; pinta puntos de colores en el oso mediano; colorea con témpera el oso pequeño.



4 **Comunicación.** Piensa en los animales que conoces. Escribe el nombre de un animal que sea más grande que un búho y el de otro que sea más pequeño.

búho

más grande



más pequeño

.....

.....

Solución de problemas

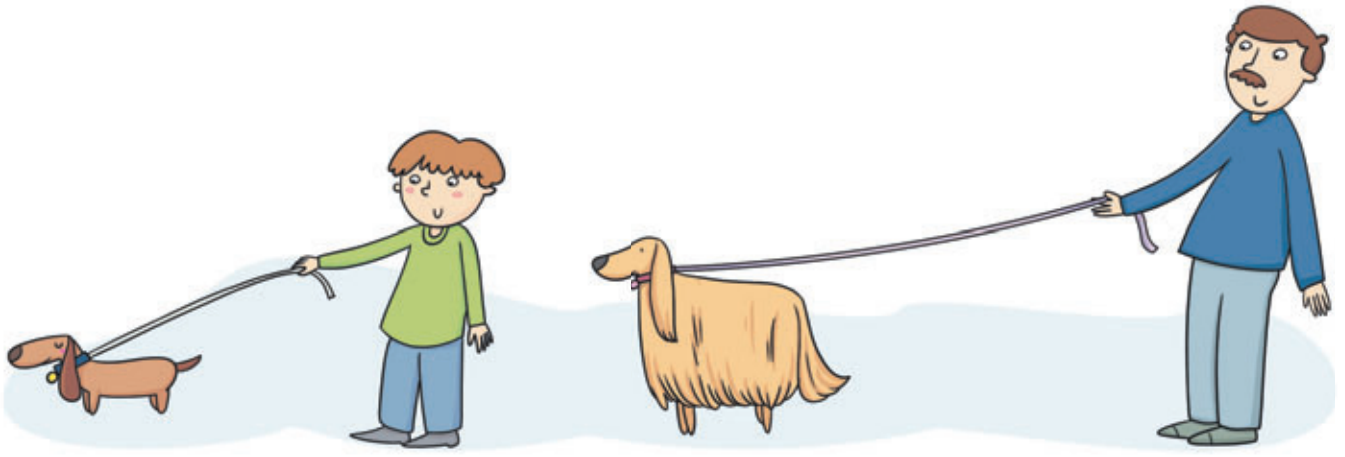
5 Lee y descubre el nombre de cada mascota.

- Cuki es más pequeño que Motas.
- Motas es más pequeño que Bailarín.



Largo – corto

Jaime y su papá sacaron de paseo a sus mascotas.



La correa de la mascota de Jaime es corta.

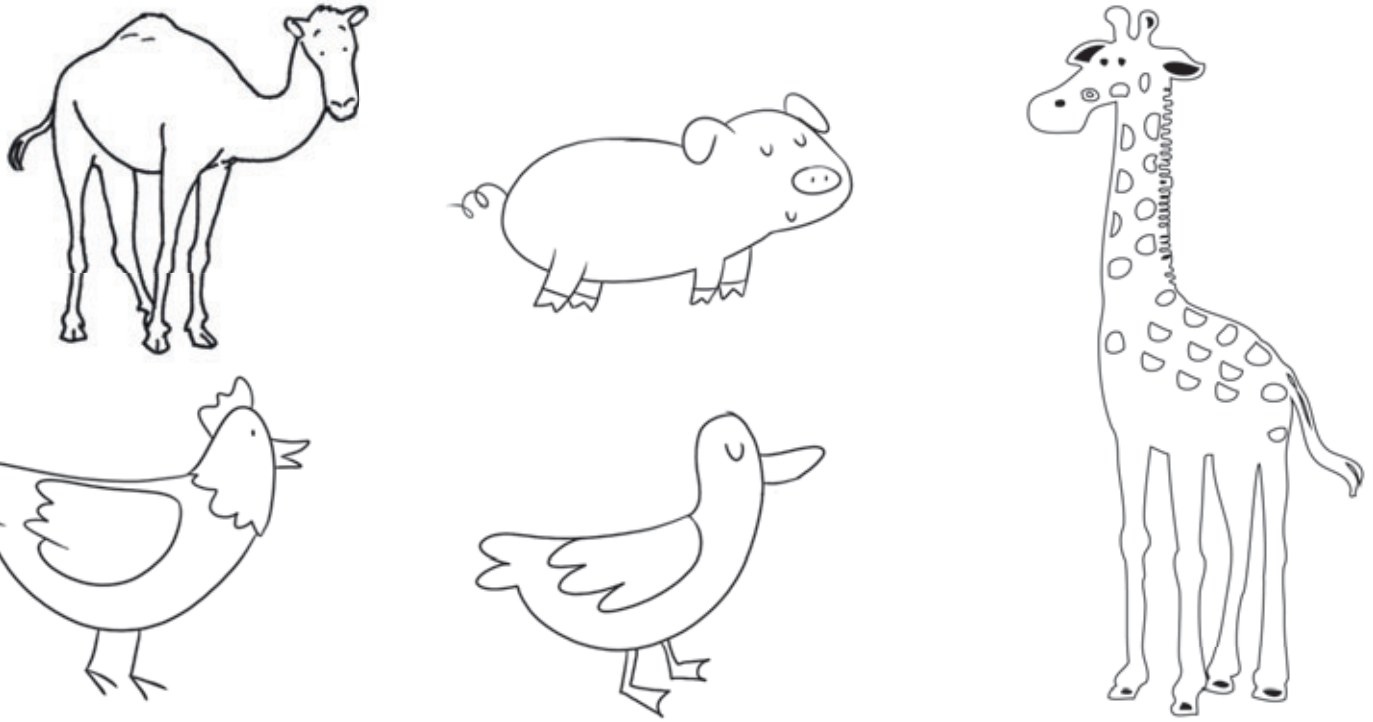
La correa de la mascota del papá es larga.

Las palabras largo y corto dan idea de longitud.

Desarrolla tus competencias

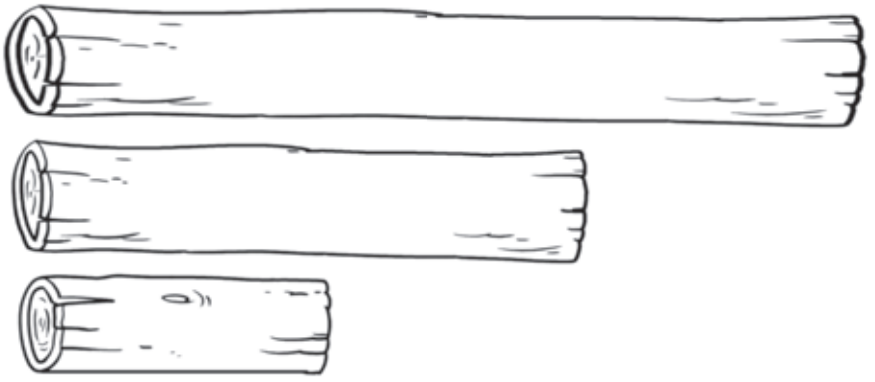
Realiza más actividades en www.redes-sm.net

1 **Razonamiento.** Colorea los animales de patas largas. Decora con escarcha los animales de patas cortas.



PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

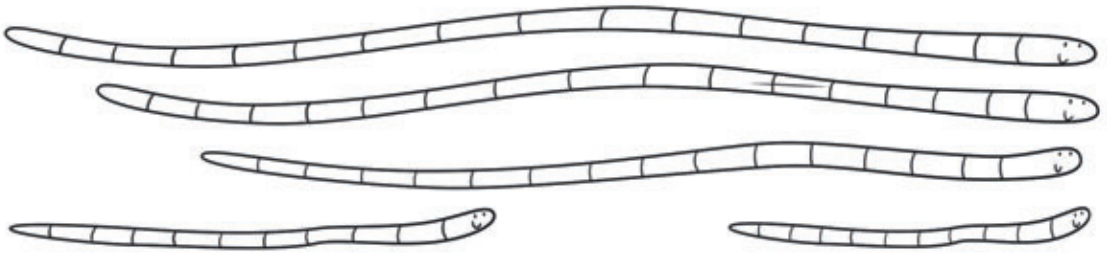
2 **Ejercitación.** Colorea de café el tronco más largo y rodea con verde el más corto.



3 Dibuja una cuerda más larga que la de la muestra.



4 **Razonamiento.** Colorea los tres gusanos más largos.

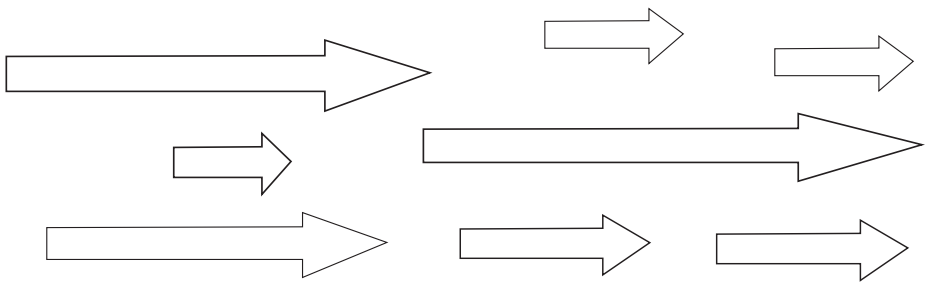


Solución de problemas

5 Colorea las flechas según la indicación. ¿Cuántas son largas? ¿Cuántas cortas?

Flechas largas

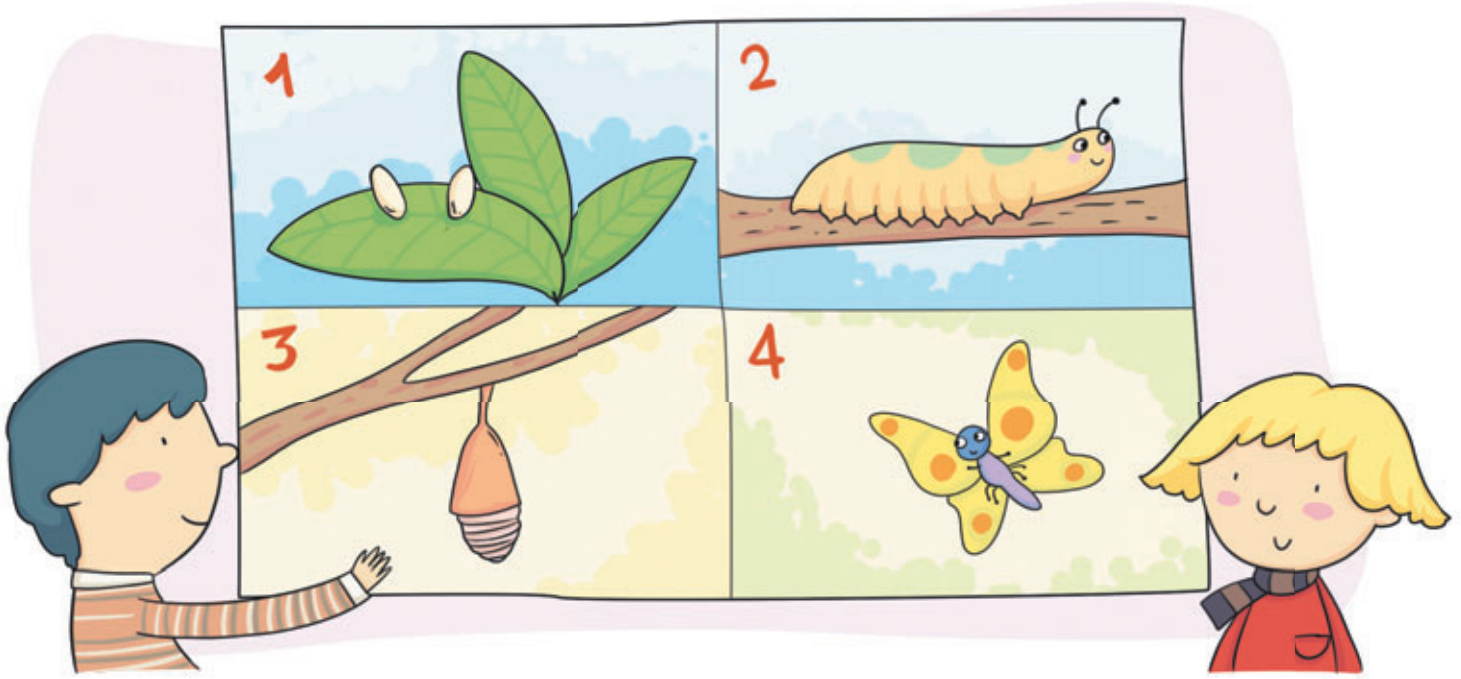
Flechas cortas



Hay ..... flechas largas y ..... cortas.

Antes de – después de

Los niños de primero fueron al laboratorio de biología. Allí pudieron ver los cambios de la mariposa.



Antes de la larva está el huevo.
Después de la larva aparece la mariposa.

Para ordenar sucesos se usan expresiones como antes y después.

Desarrolla tus competencias

Practica lo aprendido en www.redes-sm.net

1 **Ejercitación.** Escribe 1 para el hecho que ocurre antes y 2 para el que sucede después.






PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

2 **Comunicación.** Completa las oraciones según las actividades que realizas cada día.

- Después de despertarme .....
- Antes de ir al colegio .....
- Después del recreo .....
- Después de llegar del colegio .....
- Antes de almorzar .....
- Antes de hacer las tareas .....

3 **Razonamiento.** Ordena algunas de las acciones que realiza Simón los días que va al colegio, antes de la hora del recreo. Escribe los números del 1 al 5.

( ) Tomar el bus

( ) Saludar a sus amigos

( ) Salir de casa

( ) Bañarse

( ) Alistar el uniforme



Solución de problemas

4 Ordena las viñetas con los números del 1 al 3. Cuéntale a uno de tus compañeros qué pasó antes y qué pasó después.







La longitud y sus unidades

Cuando va de paseo a la finca, Isabela visita el gallinero. Antes de alimentar a los animales, estima la distancia entre la gallina y los pollitos.



Unidad de medida 

Para medir la longitud de un objeto se puede utilizar la regla.

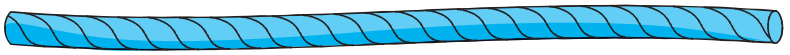
La longitud se expresa en centímetros. Se escribe cm.

> La longitud se refiere a la medida del alto, el ancho o el largo.

Desarrolla tus competencias

Practica lo aprendido en www.redes-sm.net

1 **Razonamiento.** Dibuja una cuerda roja 3 cm más larga que la muestra y una amarilla 4 cm menos.



2 Busca en tus útiles los siguientes objetos y mídelos con una regla.



mide ..... cm.



mide ..... cm.



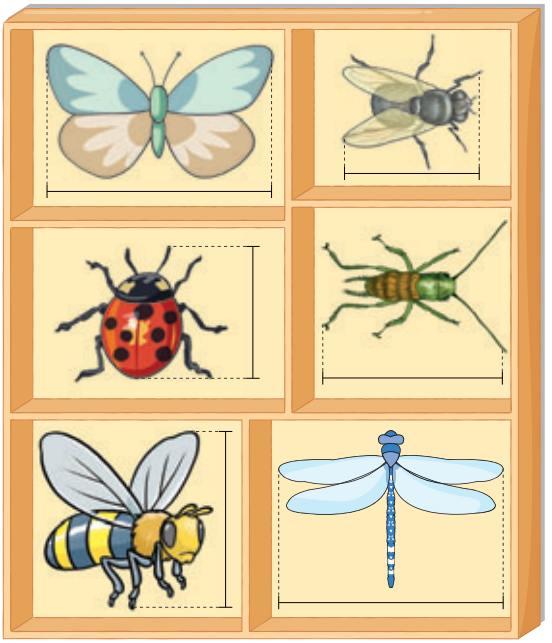
mide ..... cm.



mide ..... cm.

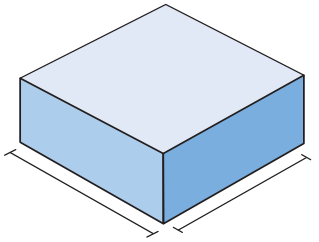
PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

3 **Ejercitación.** Mide la longitud marcada en cada dibujo. Completa la tabla.



Insecto	Medida
Mariposa	
Mosca	
Saltamontes	
Mariquita	
Libélula	
Abeja	

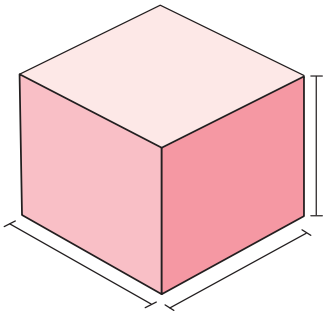
4 Observa los cubos. Mide el ancho, el largo y el alto de cada uno.



alto .....

largo .....

ancho .....



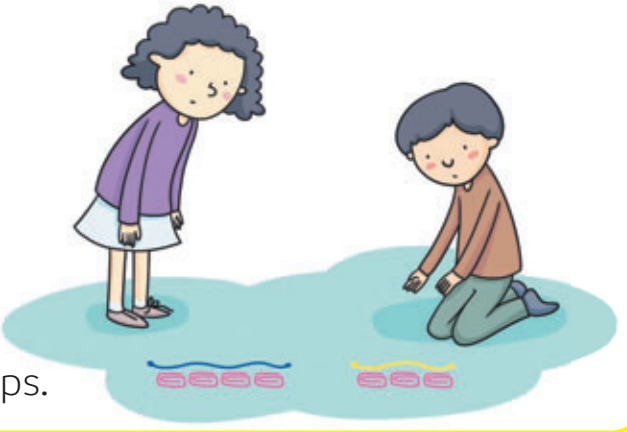
alto .....

largo .....

ancho .....

Solución de problemas

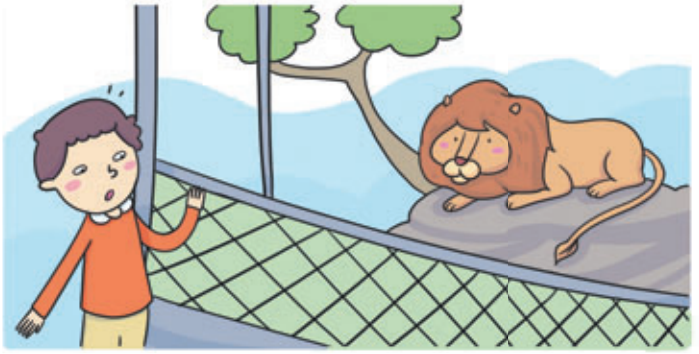
5 El cordón del zapato de Tania mide cuatro clips y el de Marco mide tres clips. Si se unen los cordones de los dos niños, ¿cuánto medirá el nuevo cordón?

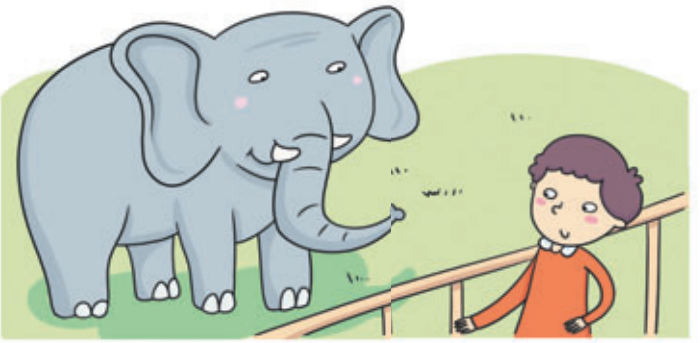


R/ El nuevo cordón mide ..... clips.

La masa y el peso

Durante su visita al zoológico, los niños de primero compararon el peso de algunos animales.





El león es más liviano que el elefante.

El elefante es más pesado que el león.

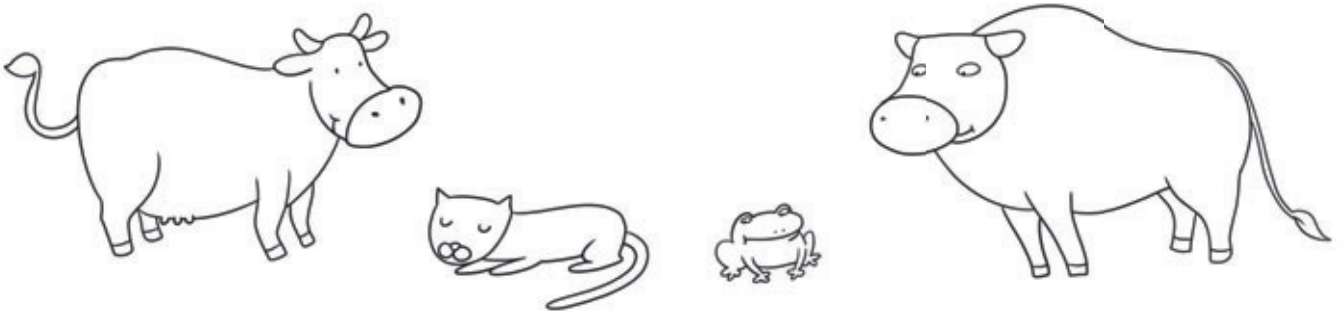
Para saber cuánto pesa un objeto se usa la balanza.

> Los objetos se pueden comparar teniendo en cuenta su peso.

Desarrolla tus competencias

Realiza más actividades en www.redes-sm.net

1 **Ejercitación.** Colorea el animal más pesado, delinea la silueta del más liviano.



2 Colorea de azul los recuadros con el nombre de los animales más pesados y de verde los de los más livianos.

Pájaro	Hipopótamo	Lagartija
Elefante	Pollo	Pantera
Mariposa	Hormiga	Caballo

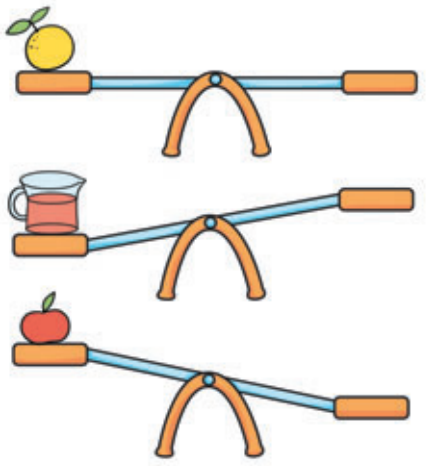
PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

3 **Comunicación.** Dibuja tres objetos que cumplan la condición.

Más pesado que un cuaderno.

Más liviano que tu cama.

4 **Razonamiento.** En cada caso, une con una línea el espacio vacío de la balanza con el elemento que cumpla la condición.





Solución de problemas

5 Tres niños juegan en el parque. Mira el dibujo y descubre quién pesa más y quién menos.



La capacidad y sus unidades

Agustín es el encargado del establo. En su limpieza usa, además de otros utensilios, el balde y la botella.



El balde tiene más capacidad que la botella.

La cantidad de líquido que cabe en un recipiente es su capacidad.

Desarrolla tus competencias

Practica lo aprendido en www.redes-sm.net

1 **Comunicación.** Explica en cuál de los recipientes hay mayor cantidad de líquido.



Explicación

.....

.....

.....

.....

.....

2 Escribe los números del 1 al 4 para organizar estos recipientes desde el que tiene menos hasta el que tiene mayor capacidad.



PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

3 **Razonamiento.** Para llenar la jarra se necesitan tres vasos. Dibuja los vasos que se necesitan para llenar las jarras.





4 Lee y completa con más o menos

En el  cabe ..... que en la  .

En la  cabe ..... que en la  .

Solución de problemas

5 Con el contenido de una jarra de café se pueden llenar cuatro tazas. ¿Cuántas tazas se llenan con el contenido de dos jarras?

Dibuja para explicar tu respuesta.



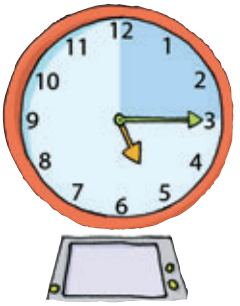
El reloj

Helena empieza a hacer sus tareas a las cinco en punto.

Cuando termina, el reloj marca las cinco y media.



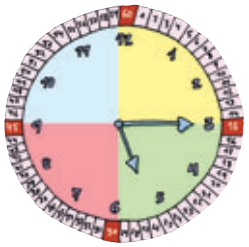
Son las 5 en punto



Son las 5 y cuarto



Son las 5 y media.



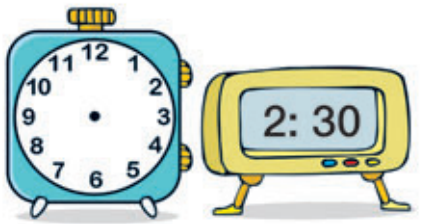
- Una hora tiene 60 minutos.
- Media hora tiene 30 minutos.
- Un cuarto de hora tiene 15 minutos.

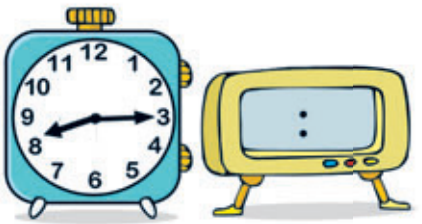
El reloj es un instrumento que sirve para medir el tiempo.

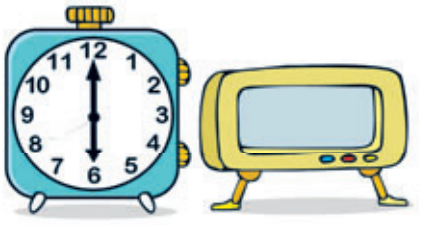
Desarrolla tus competencias

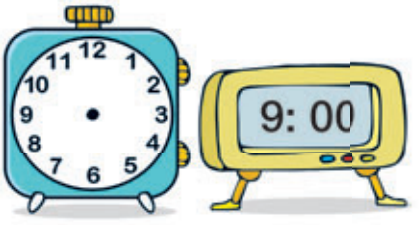
Realiza más actividades en www.redes-sm.net

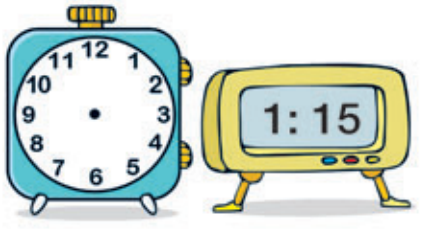
1 Ejercitación. Completa los relojes.

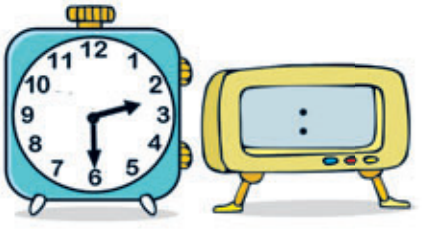










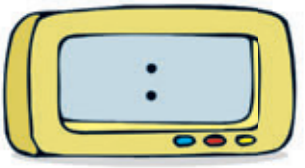


PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

2 **Comunicación.** Completa los relojes.

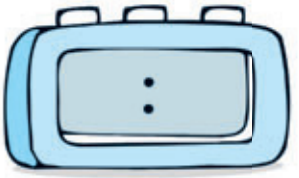


2 horas después

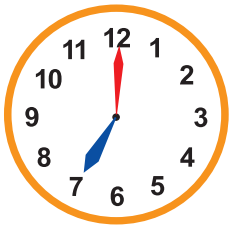




1 hora antes



3 **Razonamiento.** Escribe la hora que señala cada reloj. Relaciona los relojes que marcan la misma hora.





10:00

07:00

Solución de problemas

4 Lee con atención y colorea el reloj que indica la hora en la que Nina fue de compras.

Nina fue de compras después de las 12 y antes de la 1. ¿A qué hora fue de compras?



Días de la semana

La próxima semana nacerá un ternerito en la finca de Bernardo. El veterinario pasará a verlo el martes, el jueves y el sábado.



Una semana tiene siete días.

Desarrolla tus competencias

Practica lo aprendido en www.redes-sm.net

1 **Ejercitación.** Escribe el día anterior y el siguiente.

..... lunes	..... jueves .....
..... domingo	..... miércoles .....
..... martes	..... viernes .....

2 Dibuja en tu cuaderno una de las actividades que hiciste cada uno de estos días.

Solución de problemas

3 Hoy es viernes. La profesora de Ciencias dijo a sus estudiantes: "Dentro de tres días deben traer el dibujo de un animal que les gustaría tener como mascota". ¿Qué día deben llevar la tarea?

R/ La tarea es para el .....



PROYECTO 3E, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

Calendario

Vanesa y su familia planean las próximas vacaciones. Viajarán en julio a la costa. Si estamos en marzo, ¿cuántos meses faltan para el viaje?

Para saberlo, se debe observar un calendario.



Calendario

Enero

L	M	M	J	V	S	D
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

Febrero

L	M	M	J	V	S	D
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	1	2	3	4

Marzo

L	M	M	J	V	S	D
27	28	29	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	31	31	1

Abril

L	M	M	J	V	S	D
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

Mayo

L	M	M	J	V	S	D
30	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3

Junio

L	M	M	J	V	S	D
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1

Julio

L	M	M	J	V	S	D
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

Agosto

L	M	M	J	V	S	D
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	31	31	1	2

Septiembre

L	M	M	J	V	S	D
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Octubre

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

Noviembre

L	M	M	J	V	S	D
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	1	2

Diciembre

L	M	M	J	V	S	D
26	27	28	29	30	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

R/ Faltan tres meses para el viaje.

En el calendario se registran los meses y los días que conforman un año.

Desarrolla tus competencias

Practica lo aprendido en www.redes-sm.net

1 **Ejercitación.** Escribe el mes anterior y el siguiente.

..... febrero	..... abril .....
..... junio	..... agosto .....
..... octubre	..... diciembre .....

Solución de problemas

2 Observa un calendario y contesta:

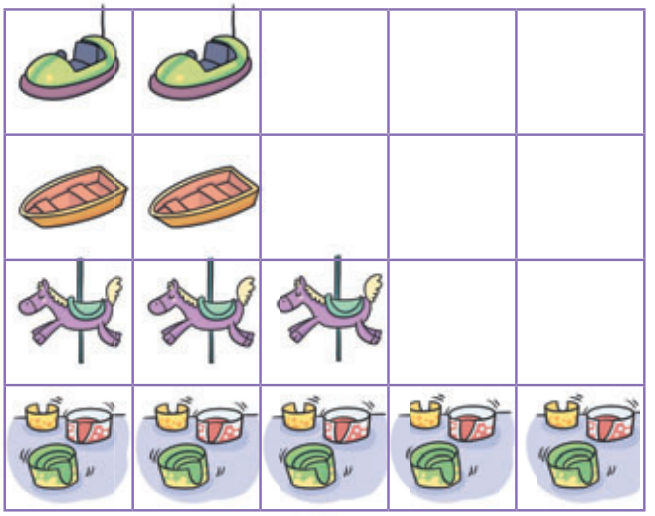
- ¿En qué día es tu cumpleaños? .....
- ¿Cuál es el mes que tiene menos días? .....
- ¿En qué mes se celebra la Independencia? .....

Recolección de datos

Juliana representó en la tabla algunos de los elementos que vio en el parque.

Para hacerlo, utilizó un cuadrito para cada elemento.



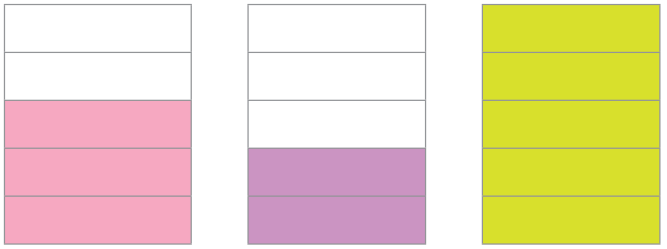


Los datos se pueden recolectar en tablas.

Desarrolla tus competencias

Practica lo aprendido en www.redes-sm.net

1 **Razonamiento.** Colorea las tacitas locas, según la información recolectada.

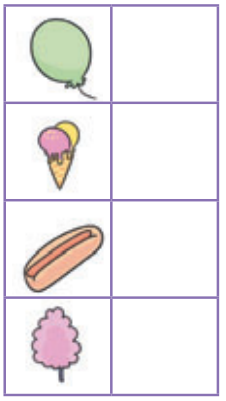


rosadas moradas verdes



2 **Ejercitación.** Cuenta y escribe cuántos hay.





PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

3 **Modelación.** Observa el dibujo. Cuenta los elementos de cada conjunto y completa la tabla.



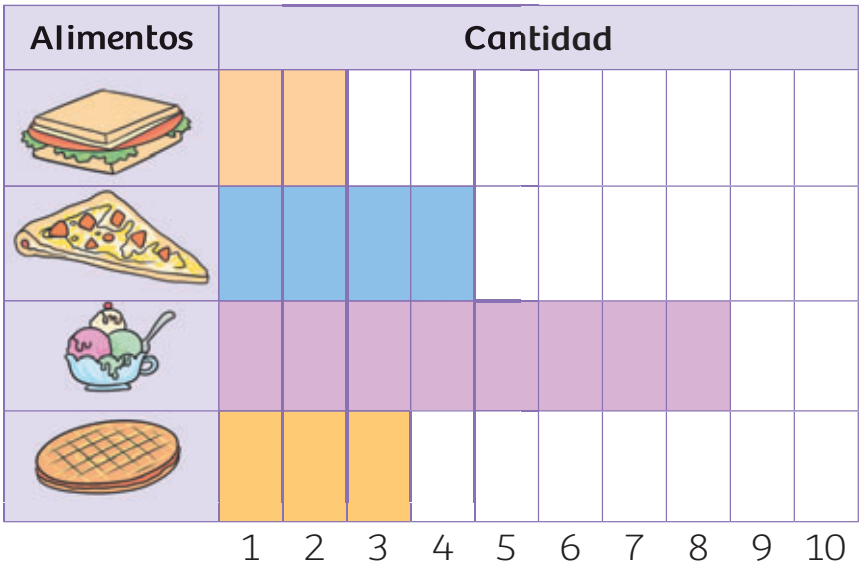
Solución de problemas

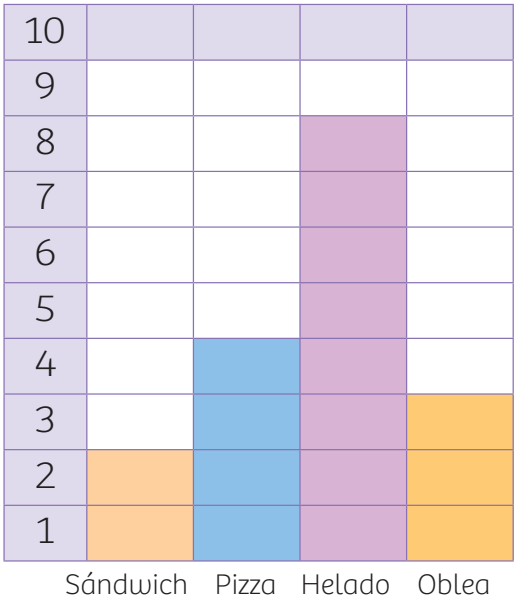
4 Organiza en la tabla la información correspondiente al tipo de material del que están hechos tus juguetes.

Plástico								
Metal								
Tela								
Otro								

Gráficas de barras

Las siguientes gráficas registran la cantidad de alimentos que consumieron los amigos de Pedro en el parque de diversiones.



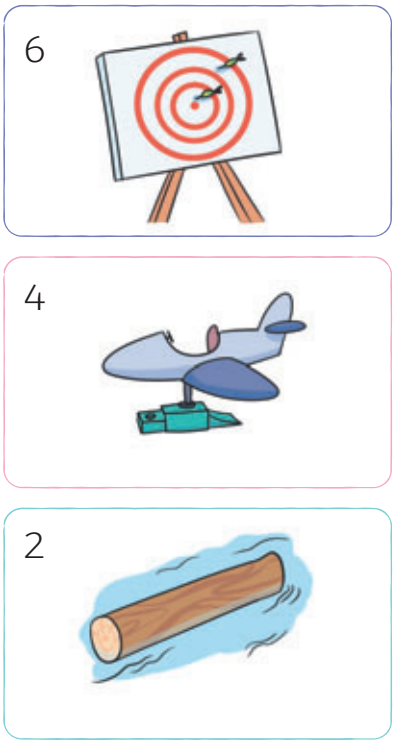


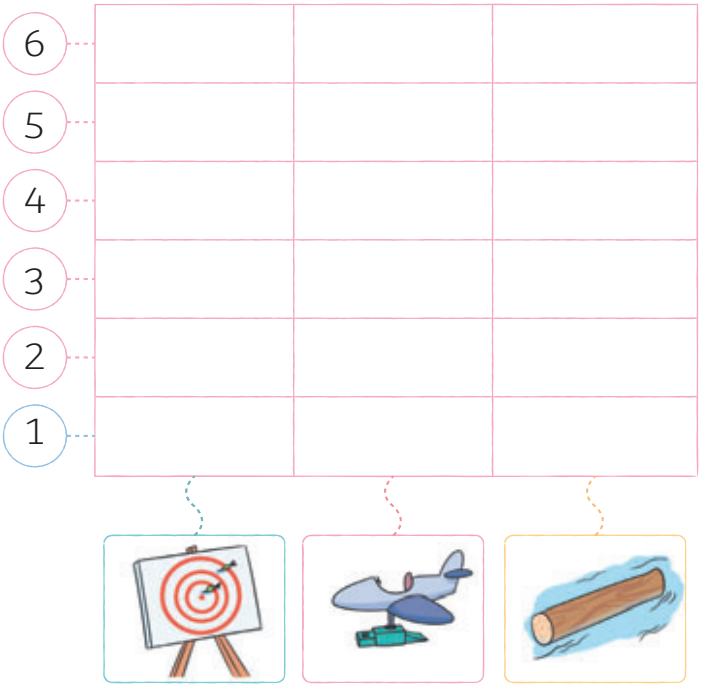
Las gráficas de barras sirven para representar datos organizados.

Desarrolla tus competencias

Realiza más actividades en www.redes-sm.net

1 **Ejercitación.** Colorea un cuadro por cada juego que hay en el parque.





PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

Solución de problemas

2 Representa los datos en la tabla y después contesta.

 0

 10

 25

 15

 10

 20

25						
20						
15						
10						
5						



- ¿Cuántos niños y niñas pelirrojos subieron al carrusel?

  ..... + ... = ...

  Subieron .....

- ¿Cuántas niñas morenas y rubias subieron al carrusel?

  ..... + ... = ...

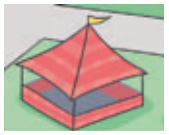
  Subieron .....

- ¿De qué tipo de niños hay más?

  Hay más .....

Pictogramas

Carlos preguntó a sus amigos por su atracción preferida y representó la información por medio de dibujos.

Atracción preferida	Personas que la prefieren
Saltarines 	☺ ☺ ☺ ☺
Rueda de Chicago 	☺ ☺ ☺



Del pictograma se deduce que cuatro personas prefieren los saltarines y tres la rueda de Chicago.

En un pictograma la información se representa por medio de dibujos.

Desarrolla tus competencias

Practica lo aprendido en www.redes-sm.net

1 **Razonamiento.** El pictograma muestra el número de personas que consume cada alimento mencionado. Observa y responde.

Alimento	Cantidad de personas
	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺
	☺ ☺
	☺ ☺ ☺

- ¿Cuál es el alimento que más se consume? .....
- ¿Cuántas personas prefieren el algodón de azúcar? .....

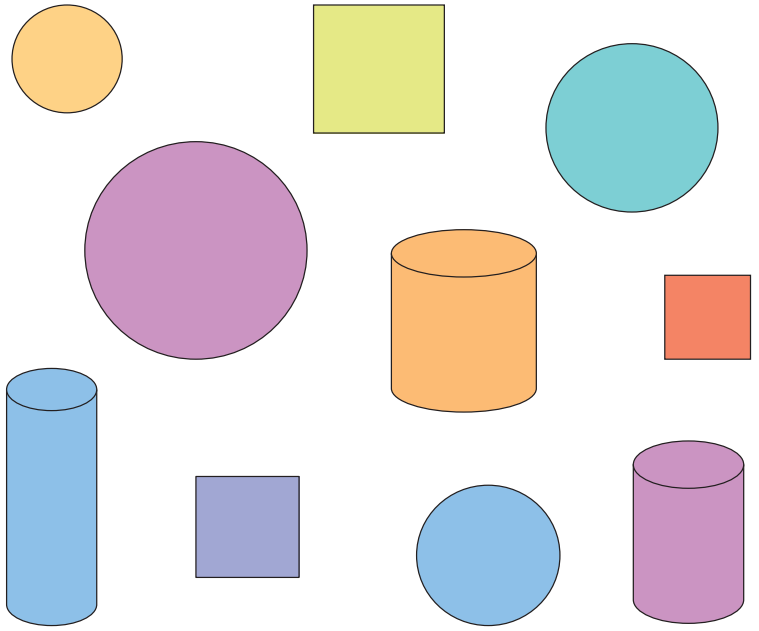
2 **Ejercitación.** Colorea un  frente al sabor que prefiere cada niño.

Sabor	Cantidad de niños que lo prefieren
Vainilla	
Fresa	

Luis, Miguel, Ángela, Lorena y Natalia eligieron el sabor a fresa.
Camilo, Laura, Paola y Sandra eligieron de vainilla.

PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

3 **Modelación.** Dibuja una estrella por cada círculo, una flor por cada cuadrado y un sol por cada cilindro.



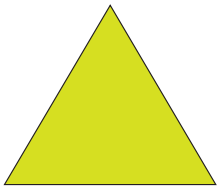
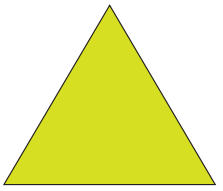
Solución de problemas

4 Pregunta a cada persona de tu familia por la atracción que elegiría entre las cuatro presentadas. Colorea una carita feliz, según corresponda. Comparte los resultados de tu trabajo con tus compañeros.

Atracción		Cantidad de personas
	Carros chocones	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺
	Rueda de Chicago	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺
	Botes acuáticos	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺
	Carrusel	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺

Secuencias y patrones

Mientras esperaban a sus padres, Valeria y Nicolás armaron una secuencia con el juego de fichas que ganaron en el parque. ¿Qué ficha sigue?

				?
Triángulo	**Rectángulo**	**Triángulo**	**Rectángulo**	

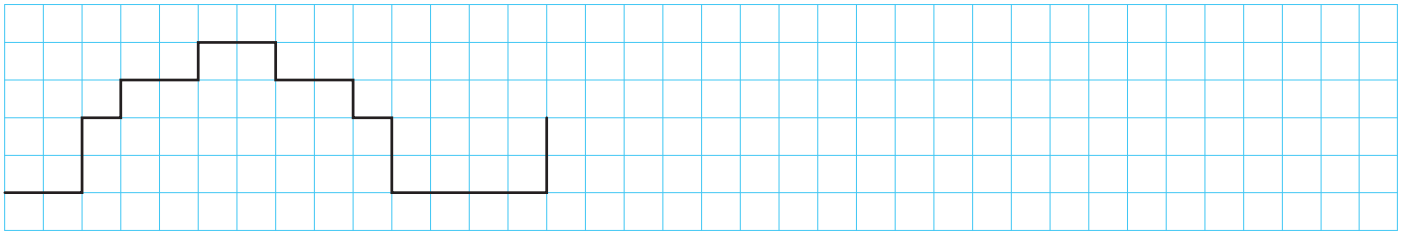
Como Valeria y Nicolás siguieron un patrón para formar su secuencia, la ficha que sigue es un triángulo verde.

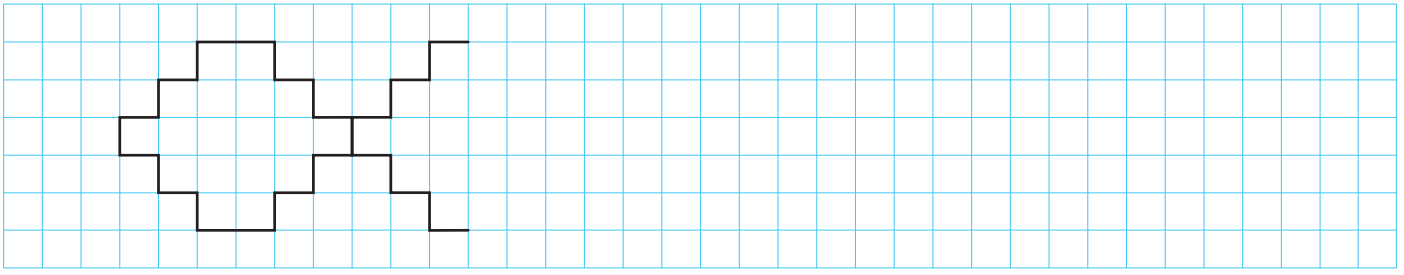
Los elementos en una secuencia ordenada se ubican teniendo en cuenta un patrón de organización.

Desarrolla tus competencias

Realiza más actividades en www.redes-sm.net

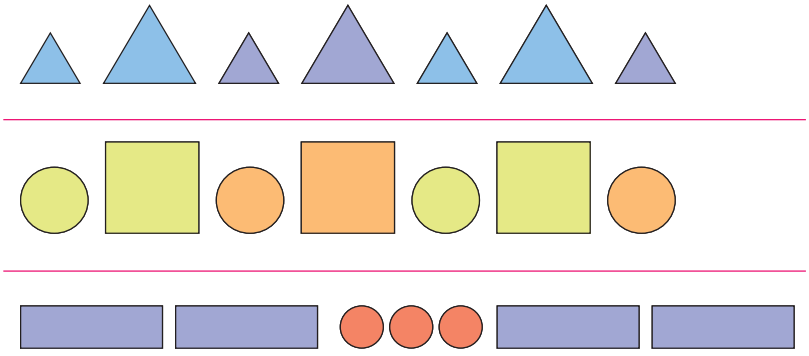
1 **Razonamiento.** Completa los diseños siguiendo el patrón.



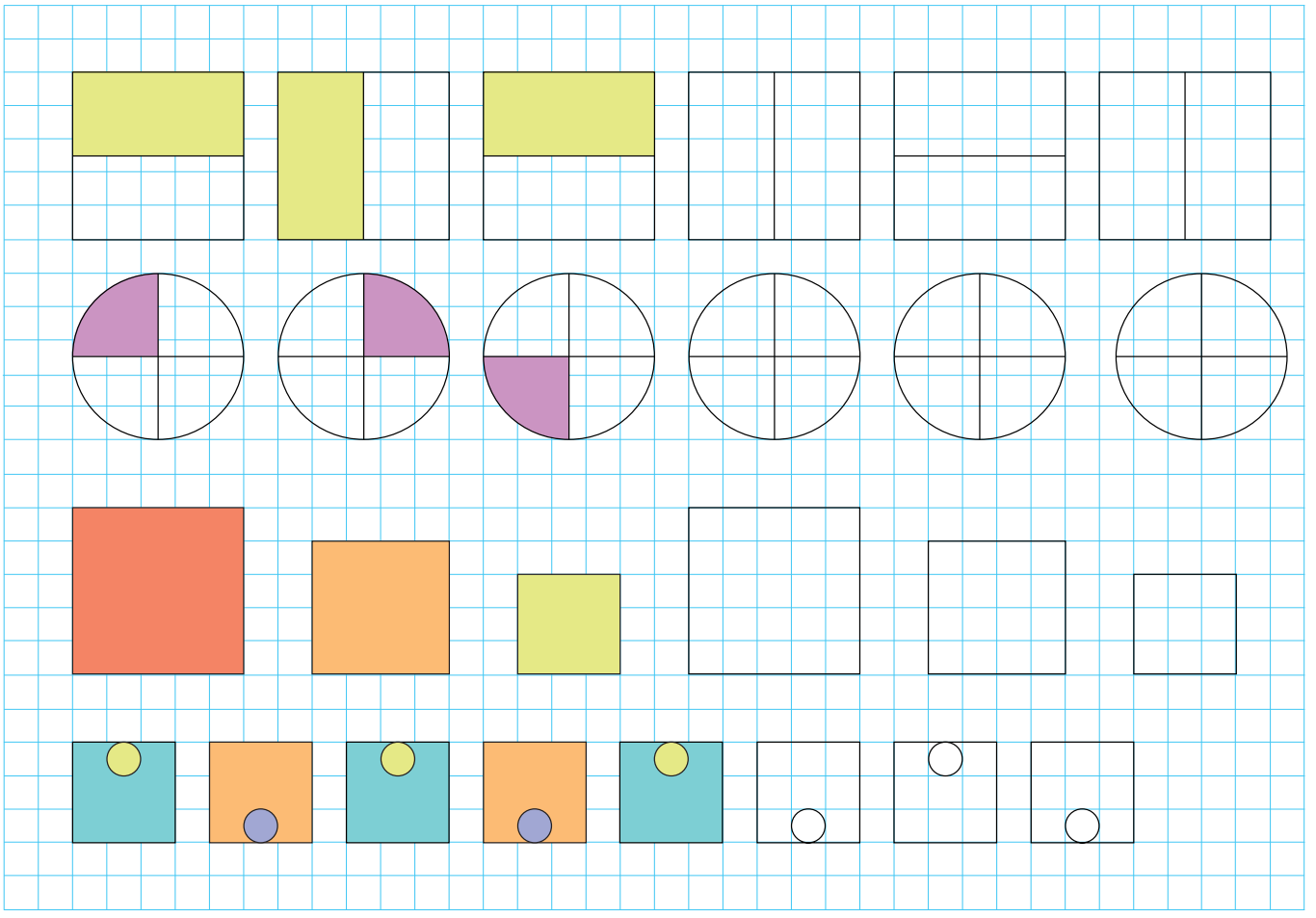


PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

2 **Ejercitación.** Dibuja las cuatro figuras que continúan cada secuencia.

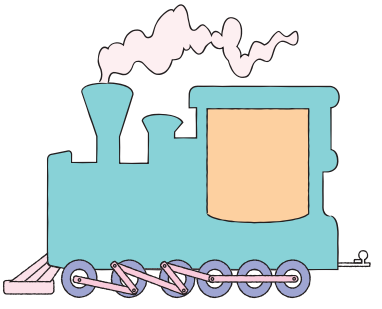


3 Observa y colorea las tres últimas figuras de cada secuencia.



Solución de problemas

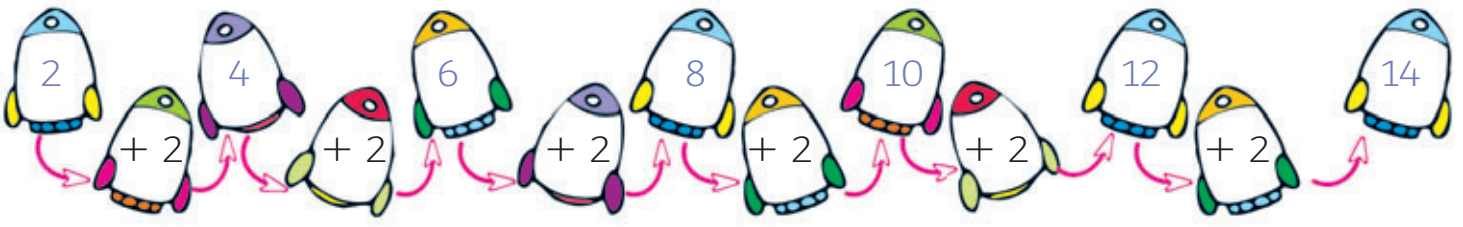
4 Dibuja, colorea y recorta del siguiente modelo. Forma una cenefa para decorar tu cuaderno.



PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

Secuencias numéricas ascendentes

Camilo contó las personas que disfrutaron de un turno de la montaña rusa.



- La secuencia se formó sumando siempre 2.

Sumando el mismo número se forma una secuencia numérica ascendente.

Desarrolla tus competencias

Practica lo aprendido en www.redes-sm.net

1 **Comunicación.** Colorea los cuadros que forman cada secuencia.

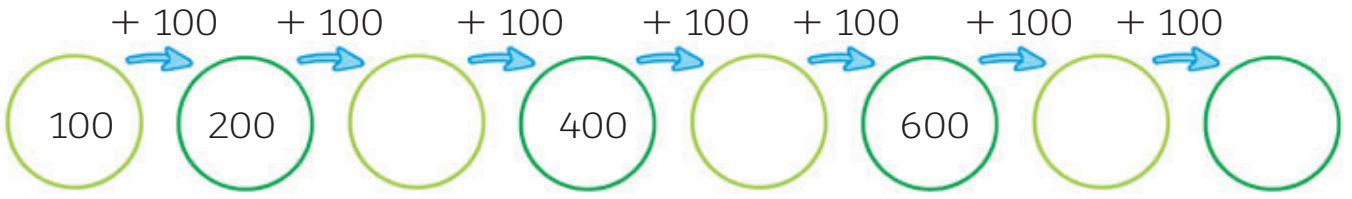
- Sumando 2 a partir de 11.

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

- Sumando 5 a partir de 15.

15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29

2 Razonamiento. Completa los términos de la secuencia. Escribe Sí o No, según corresponda y contesta.

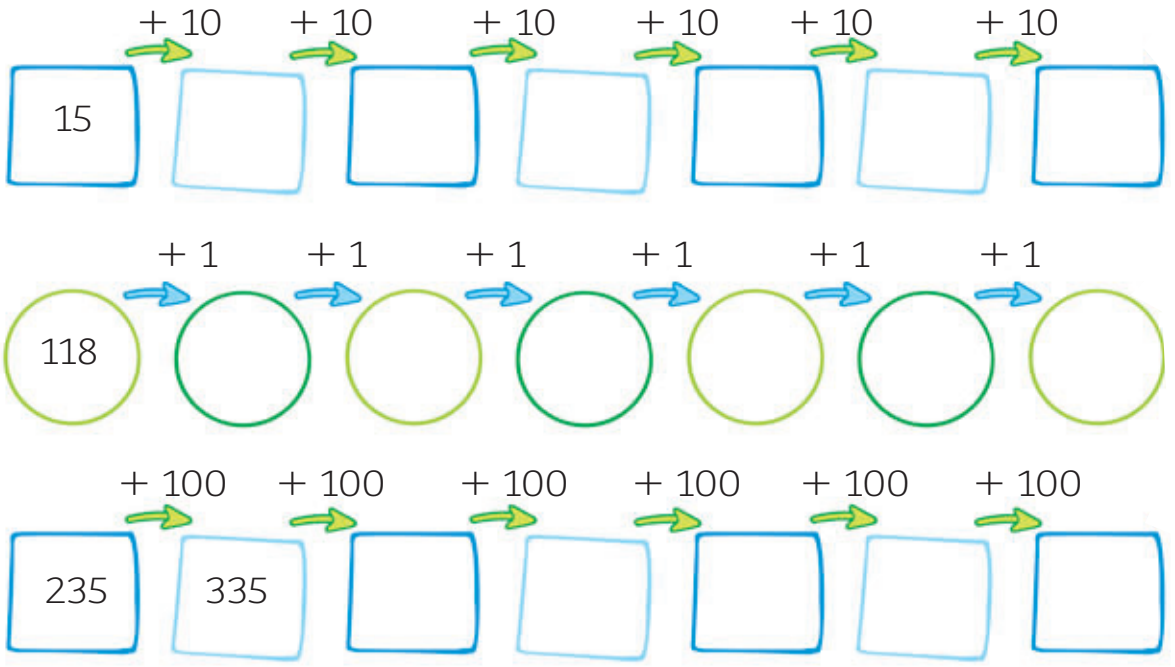


200 < 300 ..... 700 > 400 ..... 100 < 500 .....

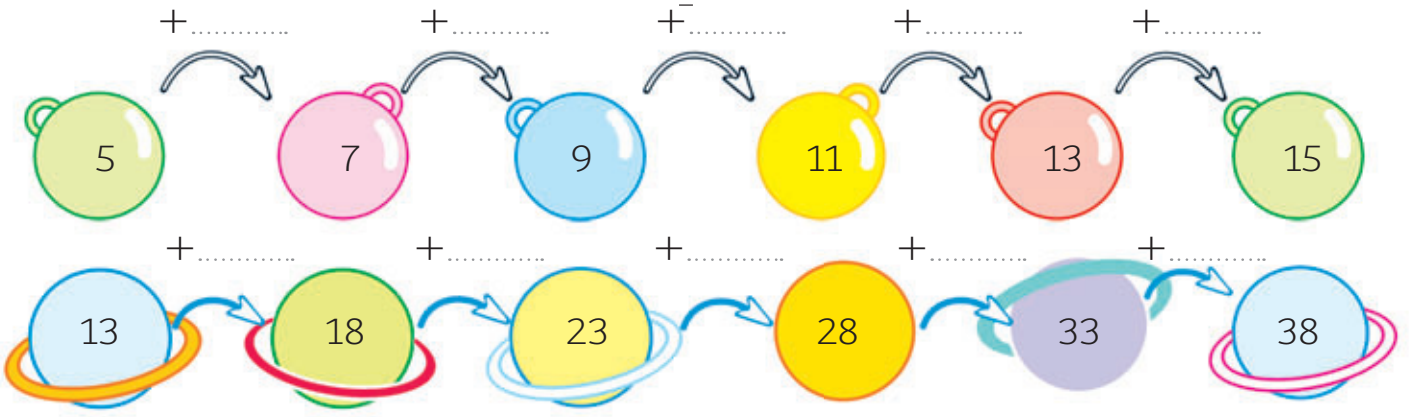
¿En una secuencia ascendente, cada término es mayor que el anterior? .....

PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

3 **Ejercitación.** Completa las secuencias.

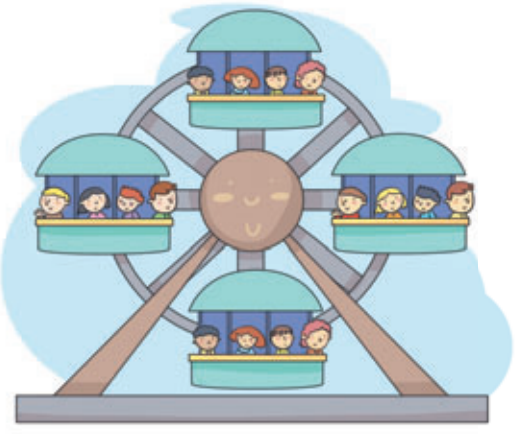


4 **Razonamiento.** Escribe las operaciones que se realizaron para hacer cada secuencia.



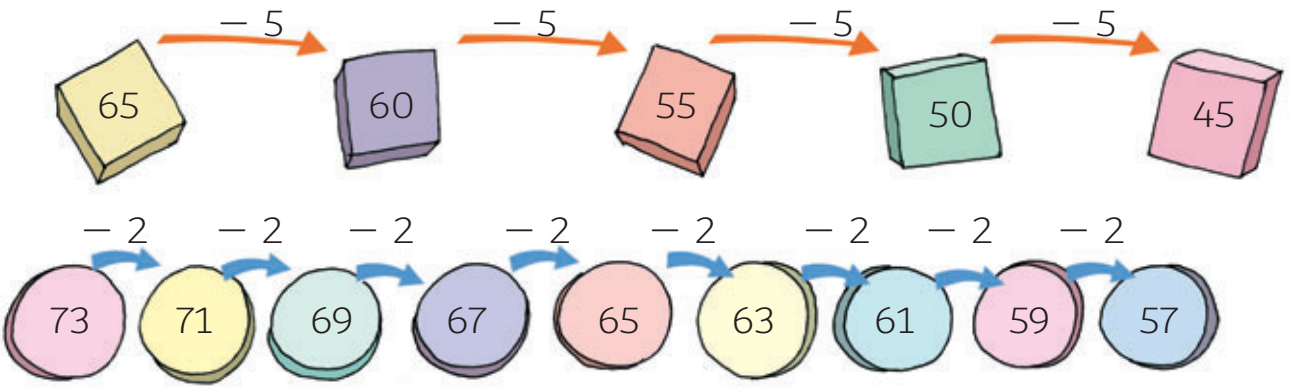
Solución de problemas

5 En la rueda de Chicago hay cuatro niños en cada canasta. Cuenta de cuatro en cuatro y averigua cuántos niños hay en total.



Secuencias numéricas descendentes

Valeria se divierte mucho contando hacia atrás. ¿Tú lo puedes hacer?



En cada secuencia resta siempre el mismo número.

En la primera restó 5 cada vez y en la segunda restó 2.

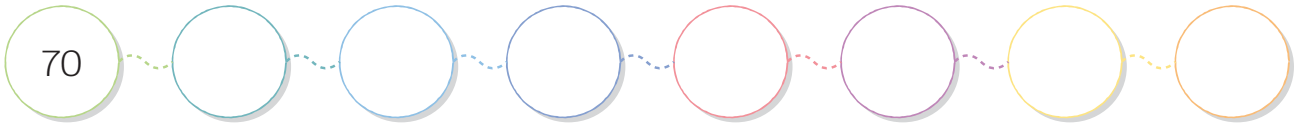
Restando el mismo número se forma una secuencia numérica descendente.

Desarrolla tus competencias

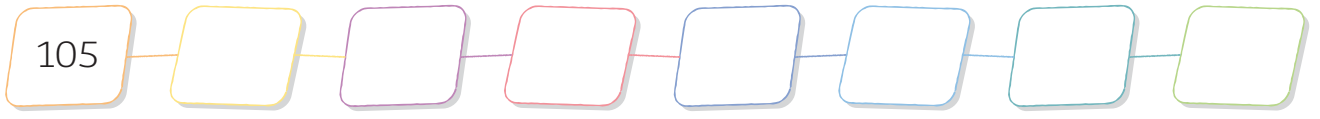
Realiza más actividades en www.redes-sm.net

1 **Comunicación.** Escribe la secuencia indicada en cada caso.

- Los ocho primeros términos de la secuencia obtenida al restar 3 a partir de 70.



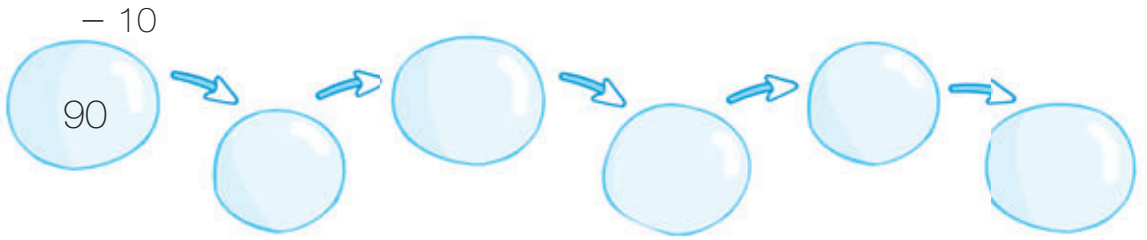
- Los ocho primeros términos de la secuencia obtenida al restar 5 a partir de 105.

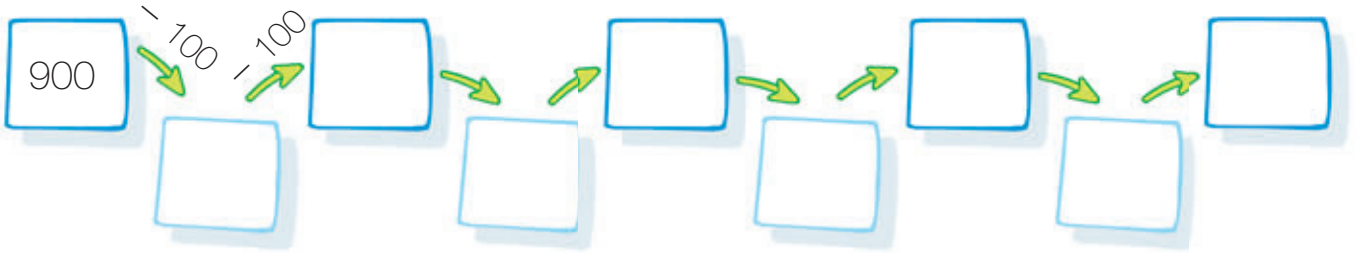


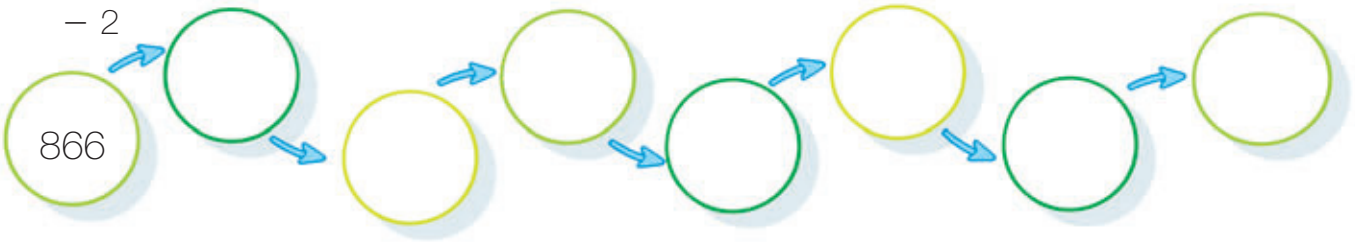
PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

3 **Ejercitación.** Completa las secuencias.









4 Sigue las series.

950	900				700			
320	300	280				200		

Solución de problemas

5 En la tienda de recuerdos del parque hay 150 camisetas. Si venden diariamente 30 camisetas, ¿cuántas quedan en dos, tres y cinco días?





Resolución de problemas

Analizo un pictograma

Curso	Número de niños
Primero A	☺☺☺☺☺
Primero B	☺☺☺☺
Primero C	☺☺☺☺☺☺
☺ = 5 niños	

La asistencia de los niños de primero al parque de diversiones se presentó en el pictograma. ¿Cuántos niños de primero fueron al parque?

Inicio

Comprensión problema

- Qué información se representa en el pictograma?.....
- Cuántos niños representa cada dibujo del pictograma?.....

¿Contestaste bien las preguntas?

No

Sí

Concepción de un plan

- ¿Tienes claro el valor de cada símbolo? .....
- ¿Sabes qué hacer para calcular el total de participantes? ?.....

¿Tienes claro el plan?

No

Sí

Ejecución del plan

- Calcula los niños de cada curso.

  Primero A: ..... + ... + ... + ... + ... = ...

  Primero B: ..... + ... + ... + ... = ...

  Primero C: ..... + ... + ... + ... + ... + ... = ...

- Suma los resultados obtenidos.

  ..... + ... + ... = ...

  Fueron al parque ..... niños de primer grado.

Comprobación
¿Fueron 75 niños?

No

Sí

Fin

PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

Practica con una guía

1 El pictograma registra las atracciones preferidas por los niños de primero.

Atracción	Número de niños
Carrusel	3
Trencito	5
Aviones	4
Tacitas locas	2

= 5 niños

- ¿Cuántos niños prefieren el carrusel?
- ¿Cuántos prefieren las tacitas?
- ¿Cuántos niños fueron entrevistados?

- Calcula cuántos niños eligieron el carrusel.

..... + ... + ... = ...

- Calcula cuántos niños eligieron las tacitas.

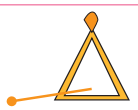
..... + ... = ...

- Calcula cuántos niños fueron entrevistados.

..... + ... + ... + ... = ...

Soluciona otro problema

2 El pictograma muestra el número de niños que toca cada instrumento en una orquesta infantil. Observa y responde:

Instrumento	Cantidad de niños
	7
	3
	8



- ¿Cuál es el instrumento que más tocan? .....
- ¿Cuántas guitarras hay en el conjunto? .....
- Cuántos instrumentos hay en total? .....

Plantea

3 Realiza una encuesta y presenta los resultados en un pictograma.

Aprender a aprender

¿Cómo leer la hora en un reloj de manecillas?

Vas a armar un reloj de manecillas para aprender muy bien cómo se leen las horas y los minutos.

Sigue estos pasos.

1 Colorea a tu gusto las siluetas que aparecen en la página 149 de tu libro. Utiliza colores alegres.



2 Recorta por el borde cada una de las siluetas.



3 Pega las piezas grandes en el orden conveniente y pide ayuda a tu profesora para abrir un orificio en el centro del reloj y en las dos manecillas.



4 Pega los números en los puntos alrededor del círculo. Pon las agujas y asegúralas en la parte de atrás del reloj. Verifica que se muevan fácilmente.



- Un reloj tiene ..... manecillas.
- La manecilla larga señala los .....
- La manecilla corta señala las .....

PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

Competencias ciudadanas

Convivencia y paz

Expreso sentimientos y emociones

- Lee la historia.

Todas las mañanas, mamá nos despierta con un gran beso a mi hermano Juan y a mí. Hoy Juan no quiere levantarse porque no quiere ir al colegio.



Analiza

- Responde oralmente:
  - ¿Cómo te sientes cuando vas al colegio?
  - ¿Hay algún día que no hayas querido ir? ¿Cuál fue la razón?

Me pongo en los zapatos de otro

- ¿Cómo te sentirías si fueras Juan?
- ¿Cómo crees que actuó la mamá de Juan?

Disfruta el video y aprende a dialogar en www.e-sm.net/1mt12

Formación en valores

Expresión de sentimientos y emociones

- Analiza tu comportamiento. Marca en la tabla tus respuestas.

	Sí	No
- ¿Te sientes bien cuando expresas tus sentimientos?		
- ¿Te sientes bien cuando gritas?		
- ¿Crees que llorar es bueno cuando te llaman la atención?		
- ¿Dices lo que piensas, pero respetas la opinión de los demás?		
- ¿Te pones de mal genio cuando no consigues lo que quieres?		

Comenta

- ¿Cómo puedes expresar tus sentimientos sin herir a los demás?

PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

Glosario

adición. Una operación que consiste en agregar una cantidad a otra.

ángulo. Dos rayos con origen común.

área. El número de unidades cuadradas necesarias para cubrir la superficie de una figura cerrada.

centena. Grupo de diez decenas o cien unidades.

cilindro. Un sólido geométrico con dos caras circulares congruentes.

cociente. Resultado de la operación de dividir.

cono. Un sólido geométrico con una base circular y un vértice.

cuadrado. Un polígono que tiene cuatro lados iguales y cuatro ángulos rectos.

cuadrilátero. Un polígono de cuatro lados.

cubo. Un sólido geométrico cuyas seis caras son cuadrados.

datos. La información que se usa para hacer cálculos.

decena. Grupo de diez unidades.

diferencia. El número que resulta de restarle un número a otro.

dígitos. Los símbolos que se usan para representar números: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.

dividendo. El número que se divide en una división.

divisible. Que se puede dividir entre otro número sin que quede residuo.

división. Una operación que indica cuántos grupos hay o cuántos hay de cada grupo.

divisor. El número entre el cual se divide el dividendo.

doble. Resultado de multiplicar una cantidad por dos.

eje de simetría. Una línea por la cual se puede doblar una figura para que las dos mitades sean congruentes.

factores. Los números que se multiplican para obtener un producto.

gráfica de barras. Una gráfica en la que se usan barras para representar datos.

horario. Manecilla del reloj que indica las horas.

minutero. Manecilla del reloj que señala los minutos.

multiplicación. Una operación que se puede interpretar como la adición de sumandos repetidos.

número ordinal. Un número que se usa para indicar el orden.

patrón. Sucesión de objetos, sucesos o ideas que se repiten.

pentágono. Un polígono de cinco lados.

perímetro. La medida del contorno de una figura cerrada.

pictograma. Gráfica en la que la información se representa por medio de dibujos.

polígono. Una figura plana cerrada compuesta por segmentos de recta.

prisma rectangular. Un sólido geométrico cuyas seis caras son rectángulos.

probabilidad. La posibilidad de que ocurra un suceso.

reagrupar. Llamar a un número entero de una manera diferente.

rectángulo. Un cuadrilátero con cuatro ángulos rectos y lados opuestos paralelos de igual longitud.

PROYECTO SÉ, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM

Bibliografía

- Alem, Jean Pierre. *Nuevos juegos de ingenio y entretenimiento matemático.* Editorial Gedisa, Barcelona, España, 1990.
- Alsina Catalá, Claudi; Burgués F., Carme, y Fortuny A., Josep María. *Materiales para construir la geometría.* Síntesis, Madrid, 1995.
- Boyer, Carl B. *Historia de las matemáticas.* Alianza editorial, España, 2007.
- Castro, Encarnación; Rico, Luis, y Castro, Enrique. *Números y operaciones.* Síntesis, Madrid, 1996.
- De Prada, V. *Cómo enseñar las magnitudes, la medida y la proporcionalidad.* Ágora, Málaga, 1990.
- Dickson, Linda. *El aprendizaje de las matemáticas.* Editorial Labor, Madrid, España, 1991.
- Doran, Jody L.; Hernández, Eugenio. *Las matemáticas en la vida cotidiana.* Addison Wesley V. A. M, Madrid, 1994.
- Fournier, Jean Louis. *Aritmética aplicada e impertinente.* Editorial Gedisa, Barcelona, España, 1995.
- Jovette, André . *El secreto de los números.* Editorial Intermedio, Bogotá, 2002.
- Küchemann, D. *The meaning children give to the letters in generalised arithmetic.* En: Cognitive Development Research in Sci. and Math. 1980. The University of Leeds; pág. 28-33.
- Ministerio de Educación Nacional. *Matemáticas. Lineamientos curriculares.* Santafé de Bogotá, D.C., Colombia, 1998.
- Ministerio de Educación Nacional. *Estándares Básicos de Matemáticas y Lenguaje.* Bogotá, 2006.
- Moise, Edwin; Downs, Floyd. *Geometría moderna.* Addison Wesley, Estados Unidos, 1966.
- *Principles and standars for School Mathematics.* National Council of Teachers of Mathematics, 2000. www. NCTM. org.co
- Rich, Barnett. *Geometría.* Mc Graw Hill, México, 1991.
- Spiegel, Murray R. *Probabilidad y estadística.* Mc Graw Hill, México, 1975.
- Suppes, Patrick; Hill, Shirley. *Introducción a la lógica matemática.* Editorial Reverté S. A., Colombia, 1976.

Proyecto Sé
Matemáticas 1
EDICIÓN ESPECIAL
LIBRO DEL ESTUDIANTE

Esta obra forma parte de un proyecto global concebido por el equipo editorial de **Ediciones SM**. Este proyecto editorial comprende la creación, diseño y desarrollo, por iniciativa y bajo la coordinación de **Ediciones SM**, de los libros de texto, materiales didácticos complementarios y otros materiales o contenidos que sirvan de ayuda didáctica, editados para la aplicación de los currículos conforme a los sistemas educativos oficiales de enseñanza básica.

Para la elaboración de la presente obra **Ediciones SM** ha procurado ser especialmente respetuoso con los derechos morales y patrimoniales de terceros, quedando salvaguardados los derechos de autor reconocidos a sus titulares por cualquier legislación, acuerdo o convenio internacional de aplicación. No obstante, para cualquier consulta, aclaración o reclamación por la explotación o actividad que pudieran contravenir los derechos de terceros, podrá ponerse en contacto con **Ediciones SM** en la siguiente dirección: asesoriajuridica@grupo-sm.com

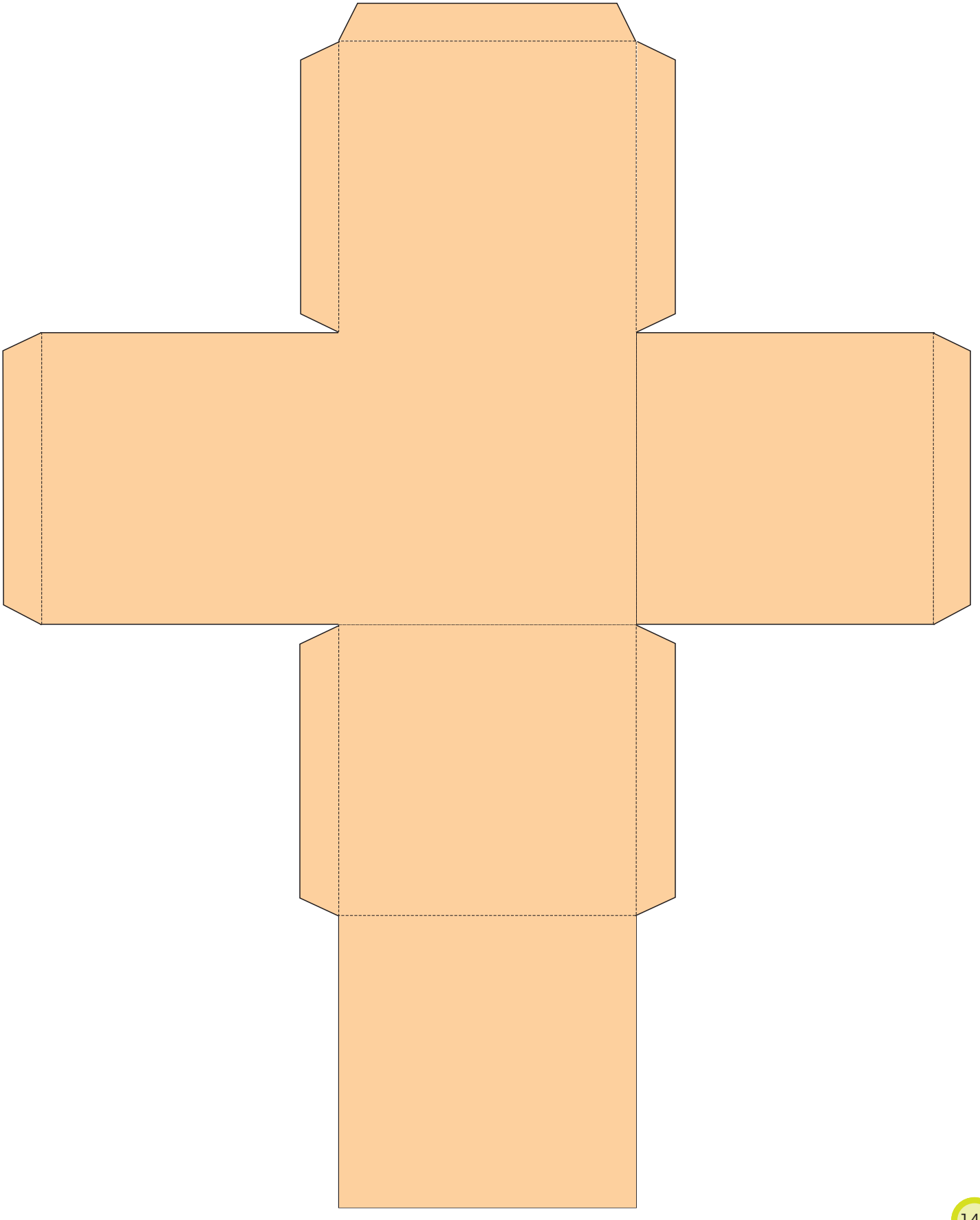
Gestión de las direcciones electrónicas

Debido a la naturaleza dinámica de internet, **Ediciones SM** no puede responsabilizarse por los cambios o las modificaciones en las direcciones y los contenidos de los sitios web a los que remite en este libro.

Con el objeto de garantizar la adecuación de las direcciones electrónicas de esta publicación, **Ediciones SM** emplea un sistema de gestión que redirecciona las URL, que con fines educativos aparecen en la misma, hacia diversas páginas web. **Ediciones SM** declina cualquier responsabilidad por los contenidos o la información que pudieran albergar, sin perjuicio de adoptar de forma inmediata las medidas necesarias para evitar el acceso desde las URL de esta publicación a dichas páginas web en cuanto tenga constancia de que pudieran alojar contenidos ilícitos o inapropiados. Para garantizar este sistema de control es recomendable que el profesorado compruebe con antelación las direcciones relacionadas y que comunique a la editorial cualquier incidencia a través del correo electrónico ediciones@grupo-sm.com

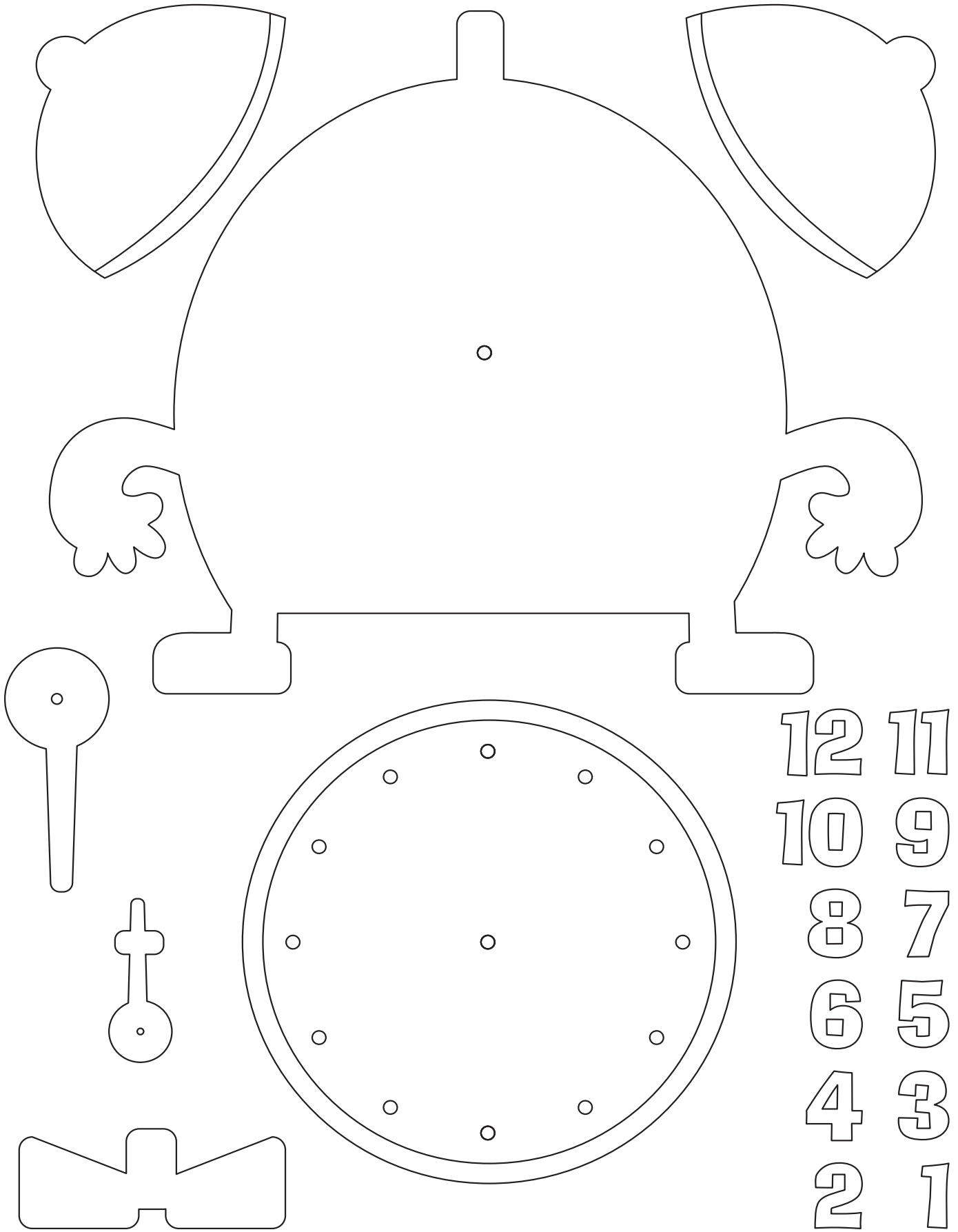
CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS: ARCHIVO SM; Javier Calbet; Sonsoles Prada; Almudena Esteban; Montse Fontich; Sergio Cuesta; Olimpia Torres; Fernando Favoretto; Patricia Redondo; Andrés Fonseca; Ablestock; INGRAM; INGIMAGE; THINKSTOCK; STOCKBYTE; Appler / Dreamstime; Orangestock;

RETOQUE DIGITAL: Ángel Camacho L.



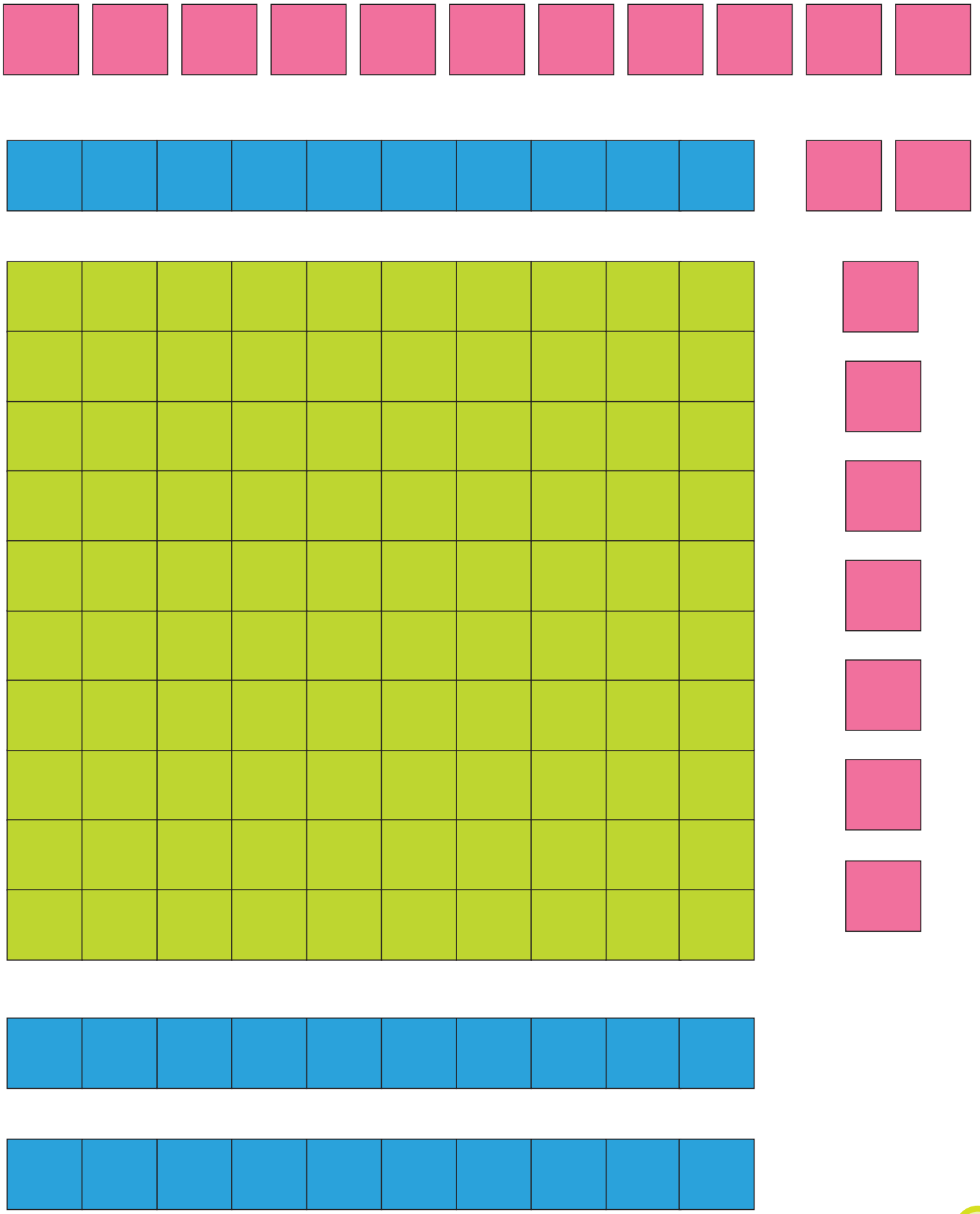


PROYECTO **SÉ**, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM


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



PROYECTO **SÉ**, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM





PROYECTO **SÉ**, EDICIÓN ESPECIAL © EDICIONES SM