

GUÍA PARA DOCENTES MATEMÁTICA

NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
SUBNIVEL ELEMENTAL



EQUIPO TÉCNICO

Emilia Vallejo Guerrero
Juan Pablo Andrade Varela
Daniela Maldonado Ortíz
Gabriela Bermúdez Hinojosa
Gabriela Serrano Torres
Roqueline Argüelles Sosa
Luis Mantilla Chamorro
María Cristina Redín Santacruz
Cristian Arregui Caicedo
Ana Quishpe Chimba
Diana Narváez Cháfuel
Sandra Ruiz Mora
Henry Quel Mejía
Edgar Freire Caicedo
Felipe Espín Delgado

COORDINACIÓN DE EDICIÓN

Sylvia Freile Montero

EDICIÓN

Kléber Pérez Silva

COORDINACIÓN DE DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Salomé Trujillo Orozco

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Francisco Muñoz Monroy

Primera Edición, 2023

© Ministerio de Educación

Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa

Quito-Ecuador

www.educacion.gob.ec

La reproducción parcial o total de esta publicación, en cualquier forma y por cualquier medio mecánico o electrónico, está permitida siempre y cuando sea autorizada por los editores y se cite correctamente la fuente.

**DISTRIBUCIÓN GRATUITA
PROHIBIDA SU VENTA**

Ministerio de Educación



GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE

INTRODUCCIÓN

¿Qué son las Guías para docentes?

Las Guías para docentes son **insumos orientativos** que permiten conocer los **Estándares de Aprendizaje y sus Niveles de Logro** (indicadores de calidad educativa), correspondientes a las áreas de conocimiento del *Curriculum de los Niveles de Educación Obligatoria* (2016).

Estas guías son un conjunto de fichas que contienen **actividades articuladas con los Niveles de Logro** de los Estándares de Aprendizaje de las áreas curriculares. En este sentido, las guías permiten realizar un proceso de **refuerzo académico de los contenidos curriculares**, a través de actividades diseñadas para **fortalecer las habilidades** a desarrollar en el proceso formativo del estudiantado.

A continuación, se describen las actividades propuestas de acuerdo con los Niveles de Logro de los Estándares de Aprendizaje:

Nivel de Logro 1: Estas actividades se centran en el conocimiento y la comprensión, mediante las cuales cada estudiante “*recuerda y reconoce información e ideas además de principios aproximadamente en la misma forma en que los aprendió*”. Asimismo, mediante el desarrollo de estas actividades se “*esclarece, comprende, o interpreta información en base al conocimiento previo*” (Marzano, 2001); es decir, sirven para interiorizar y afianzar los aprendizajes básicos imprescindibles desarrollados en la asignatura a lo largo del subnivel.

Nivel de Logro 2: Las actividades de este Nivel de Logro enfatizan en el *análisis* y la *aplicación*, a través de las cuales cada estudiante “*diferencia, clasifica, y relaciona las conjeturas, hipótesis, evidencias, o estructuras de una pregunta o aseveración*”; y, “*selecciona, transfiere y utiliza datos y principios para completar una tarea o solucionar un problema*” (Marzano, 2001). El desarrollo de estas actividades propicia la aplicación de los aprendizajes básicos imprescindibles y deseables adquiridos en situaciones específicas reales o simuladas.

Nivel de Logro 3: Estas actividades se enfocan en la *aplicación* y *metacognición*, en este segmento cada estudiante “*genera, integra y combina ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para él o ella*” (Marzano, 2001). En consecuencia, estas actividades permiten la innovación, profundización, ampliación y generación de nuevos aprendizajes a partir de los adquiridos en el proceso educativo.

Estas guías contienen Fichas de Dinamización de Estándares de Aprendizaje que están codificadas de manera que se puede identificar en cada una de las asignaturas y de los niveles y subniveles educativos, la relación entre los Estándares de Aprendizaje y sus Niveles de Logro (indicadores de calidad educativa).

En este sentido, los códigos de las Fichas de Dinamización de Aprendizajes contienen las iniciales FD (que son las siglas de la ficha de dinamización), seguidas de la codificación del Estándar de Aprendizaje respectivo, tal como lo muestra la siguiente ilustración:

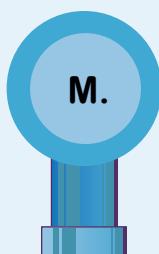
Ilustración 1. Codificación de las Fichas de Dinamización de Aprendizajes



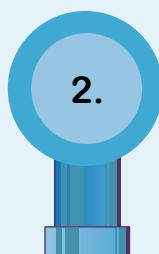
Ficha de Dinamización
de Estándares de
Aprendizaje



Estándar



Iniciales de la
Asignatura



Nivel / Subnivel



Número del
Estándar

Elaborado por: Equipo técnico de la Dirección Nacional de Estándares Educativos

Estos son algunos ejemplos de codificaciones de las Fichas de Dinamización de Estándares de Aprendizaje:

CÓDIGO	FICHA DE DINAMIZACIÓN
FD.E.LL.1.3.	Lengua y Literatura del Subnivel de Preparatoria de EGB, Estándar Nro. 3.
FD.E.M.2.4.	Matemática del Subnivel Elemental de EGB, Estándar Nro. 4.
FD.E.CS.3.6	Ciencias Sociales del Subnivel Media de EGB, Estándar Nro. 6.
FD.E.CN.4.12	Ciencias Naturales del Subnivel Superior de EGB, estándezar Nro. 12.



MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

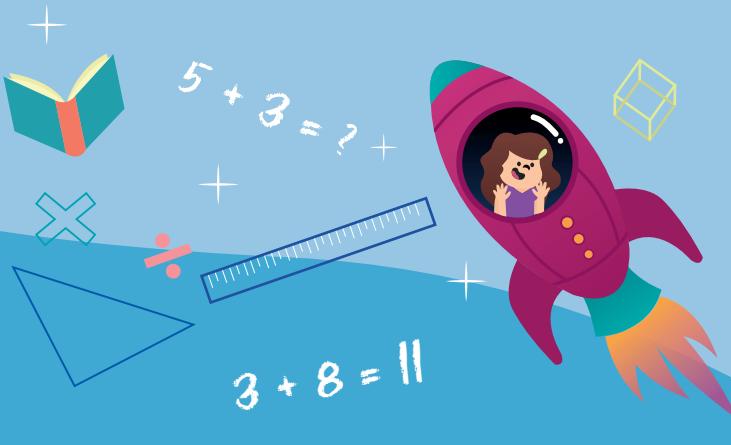
NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE
LOGRO 1:

NIVEL DE
LOGRO 2:

NIVEL DE
LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.M.2.1.

Descubre regularidades matemáticas del entorno inmediato utilizando los conocimientos de conjuntos y las operaciones básicas con números naturales. Describe, reproduce y construye patrones de figuras basándose en sus atributos y en patrones numéricos, e identifica el subconjunto de pares ordenados de un producto cartesiano.

ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.1.1.b.

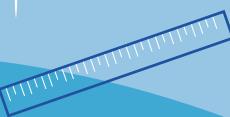
Diferencia las propiedades de los objetos y forma conjuntos y subconjuntos.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.1. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$$3 + 8 = 11$$

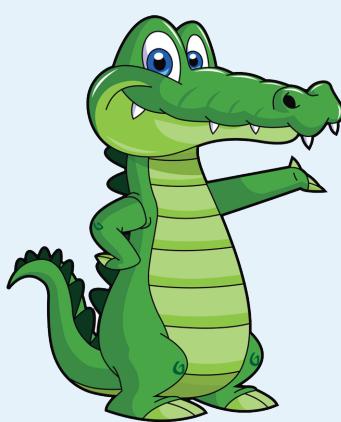
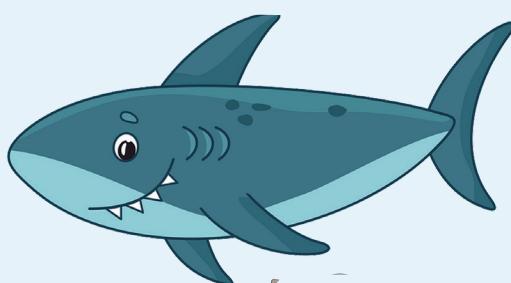


$$5 + 3 = ?$$



ACTIVIDADES

1. OBSERVA la siguiente imagen y **ENCIERRA** en un círculo los animales que viven en el agua.



$$3 + 8 = 11$$



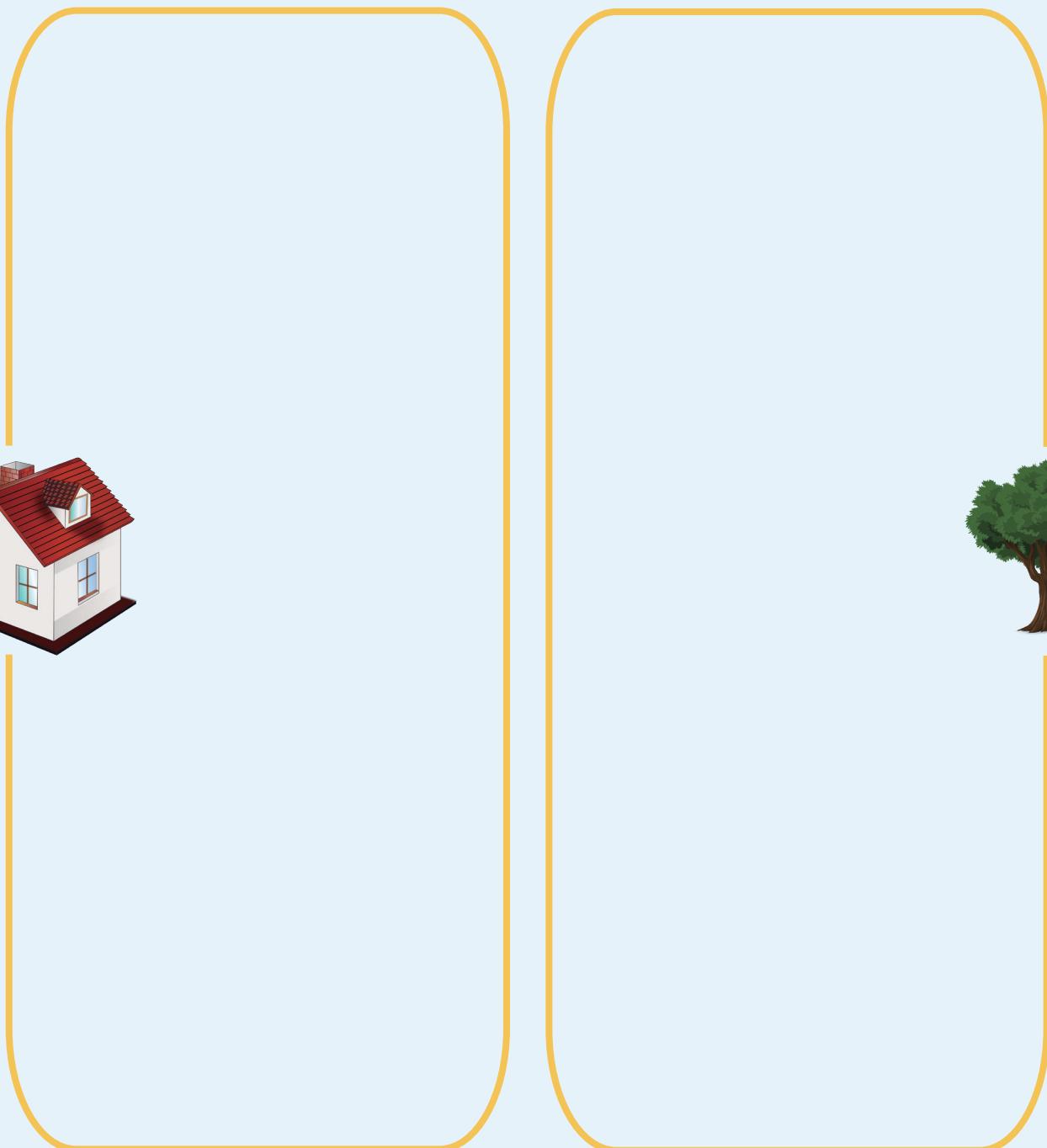
$$5 + 3 = ?$$



NIVEL DE LOGRO 1:

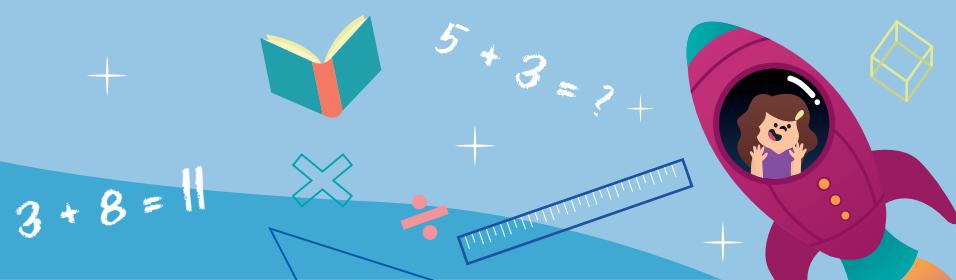
ACTIVIDADES

2. DIBUJA los animales en los conjuntos respectivos.



Este es un conjunto de animales domésticos

Este es un conjunto de animales silvestres (salvajes)



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

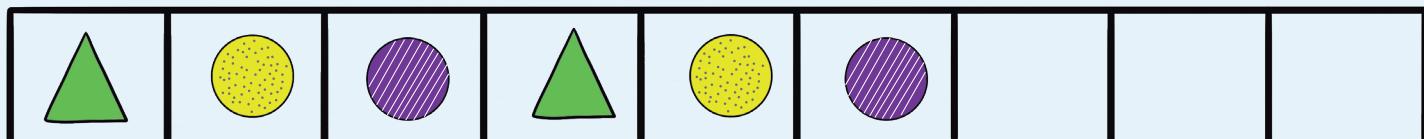
E.M.2.1.2.b.

Describe, completa y reproduce series de objetos con base en patrones de al menos dos atributos, y numéricos con base en la suma, la resta y la multiplicación.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.1. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. OBSERVA los patrones y completa la serie.

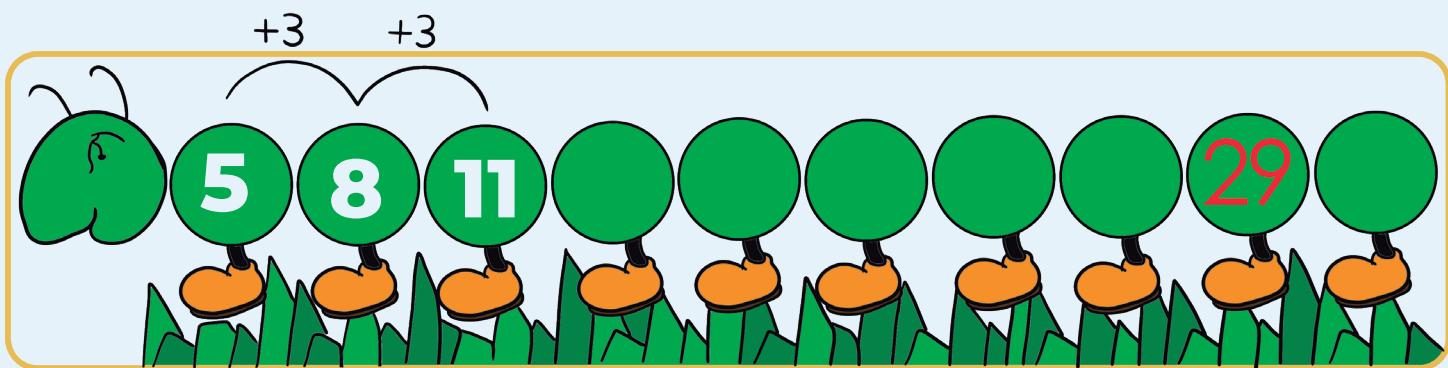




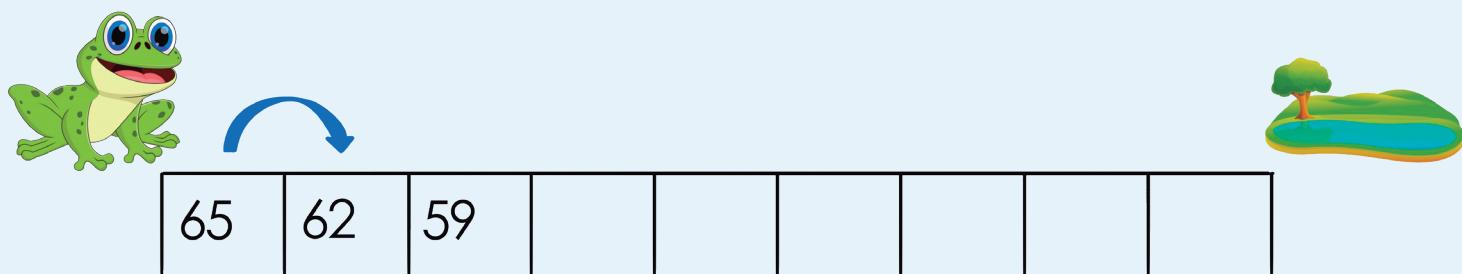
NIVEL DE LOGRO 1:

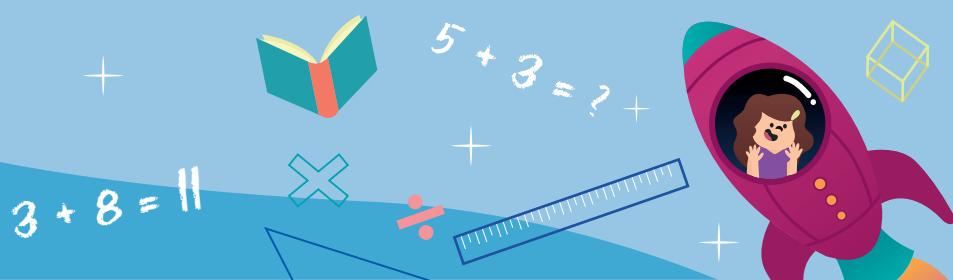
ACTIVIDADES

2. COMPLETA los números en el gusanito, usando el patrón indicado.



3. AYUDA a la ranita a llegar a su charco completando la serie.





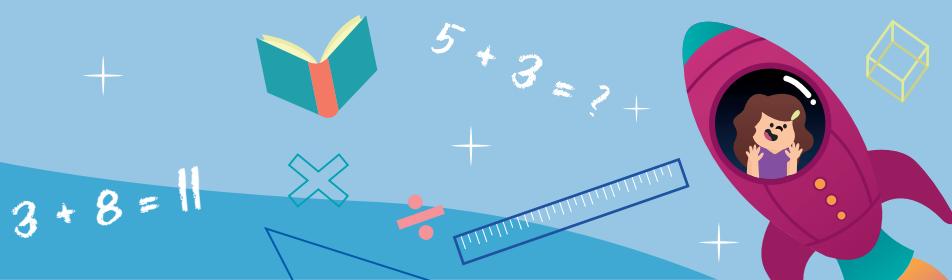
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1:T CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.1.3.b.

Representa en diagramas, tablas y una cuadrícula los pares ordenados del producto cartesiano de AxB de una relación específica.

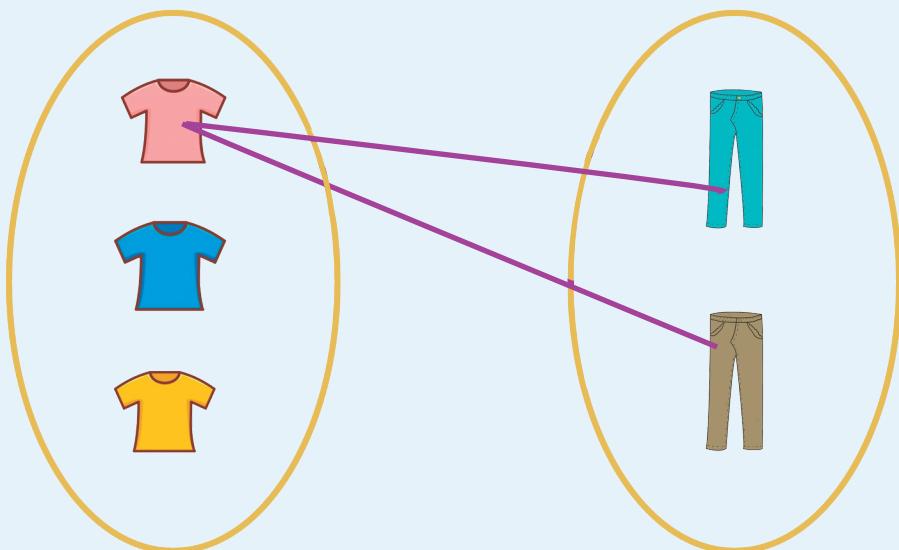
El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.1. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:



ACTIVIDADES

1. Vas a comprar una camiseta y un pantalón. El almacén dispone de tres camisetas y un pantalón.

- a) **UNE** con una línea las posibles combinaciones en el siguiente diagrama:



- b) **ESCRIBE** como pares ordenados las combinaciones en la siguiente tabla:

	(,)	(,)
	(,)	
	(,)	(,)

$$3 + 8 = 11$$



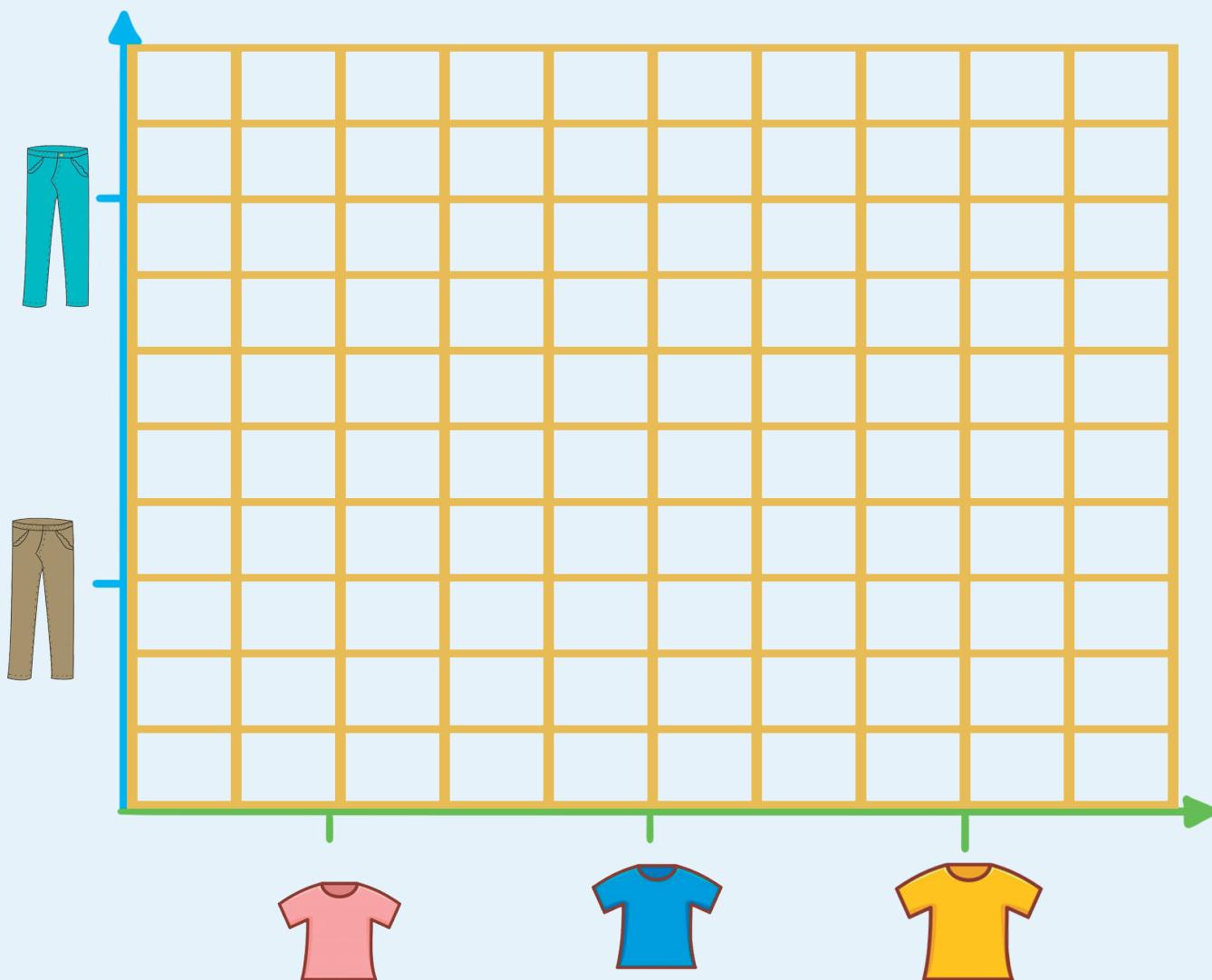
$$5 + 3 = ?$$

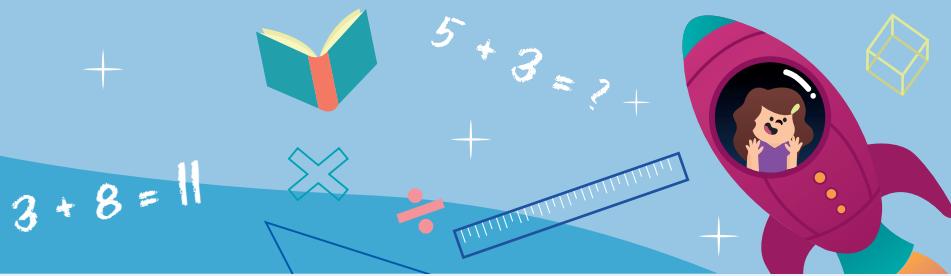


NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

c) **ESCRIBE** el par ordenado de las combinaciones que más te agradan en el siguiente plano cartesiano:





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

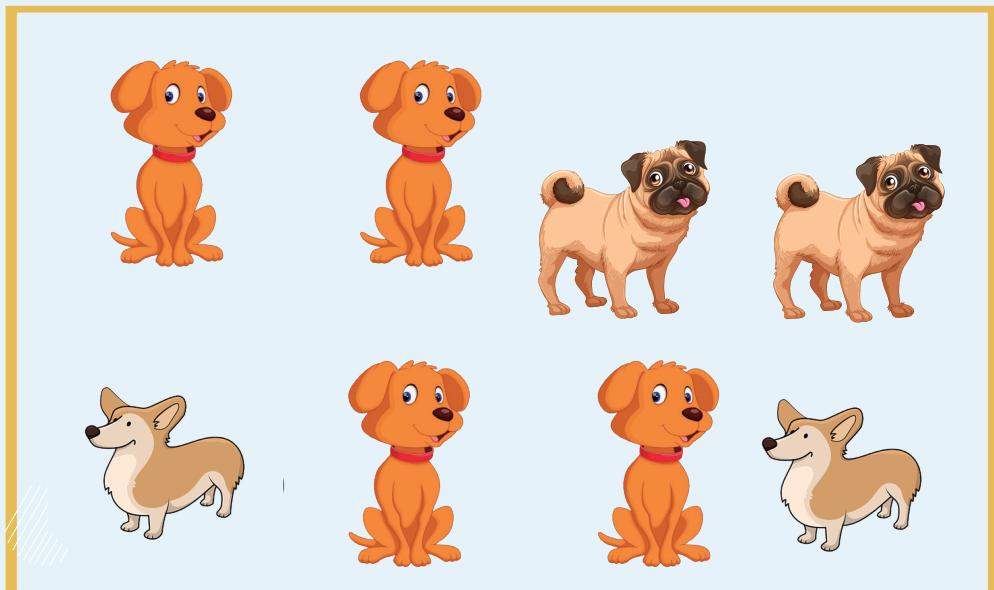
E.M.2.1.1.c.

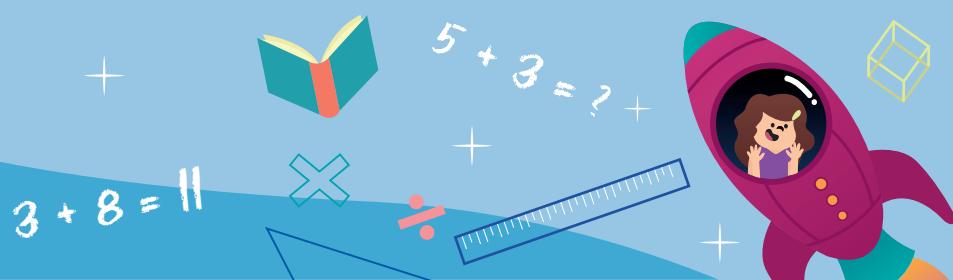
Representa gráficamente conjuntos y subconjuntos discriminando las propiedades o atributos.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.1. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. OBSERVA el subconjunto de perros sentados y **DIBUJA** dos subconjuntos, de tres elementos cada uno en el espacio en blanco.



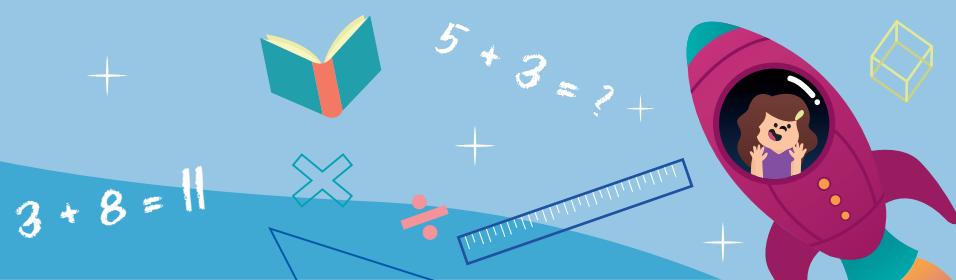


NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

A large, empty rectangular area with a green border, likely intended for student work or responses.

2. EXPLICA qué criterio usaste para armar los subconjuntos.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

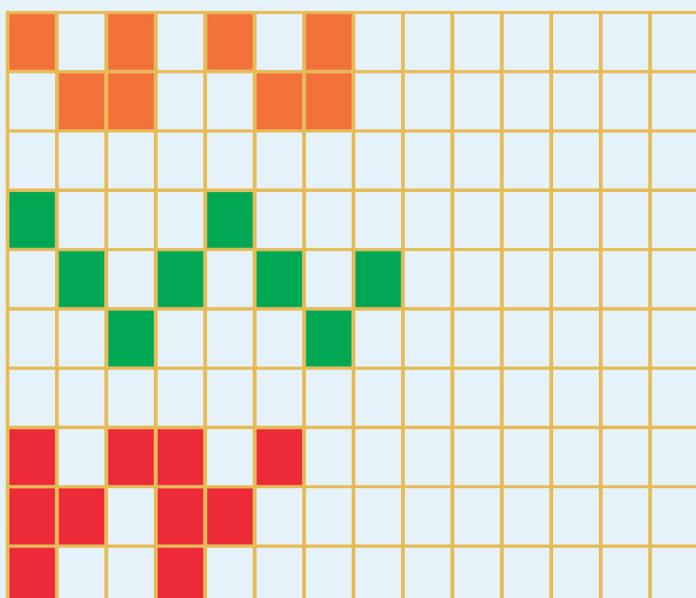
E.M.2.1.2.c.

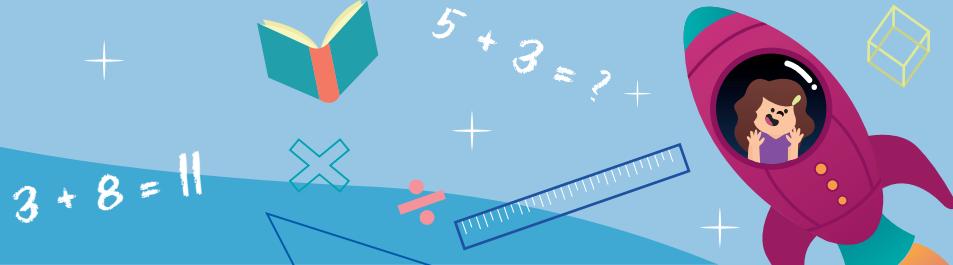
Describe, reproduce y construye patrones de figuras basándose en dos atributos y secuencias numéricas a partir de la suma, resta y multiplicación.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.1. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. OBSERVA los patrones y **COMPLETA** la secuencia con diferentes colores.





NIVEL DE LOGRO 2:

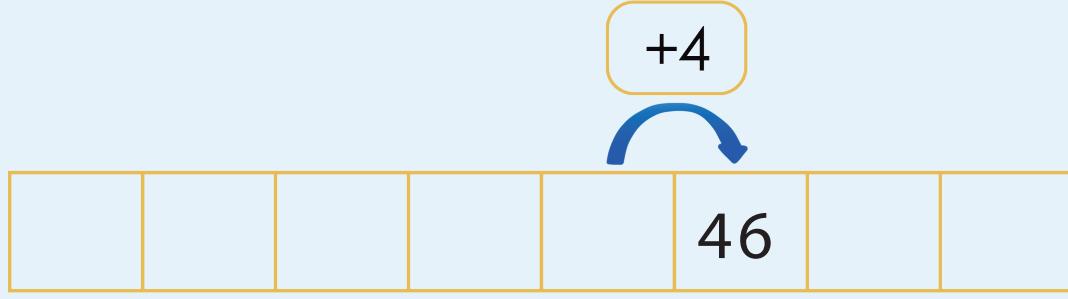
ACTIVIDADES

2. COMPLETA las siguientes series usando los datos indicados:

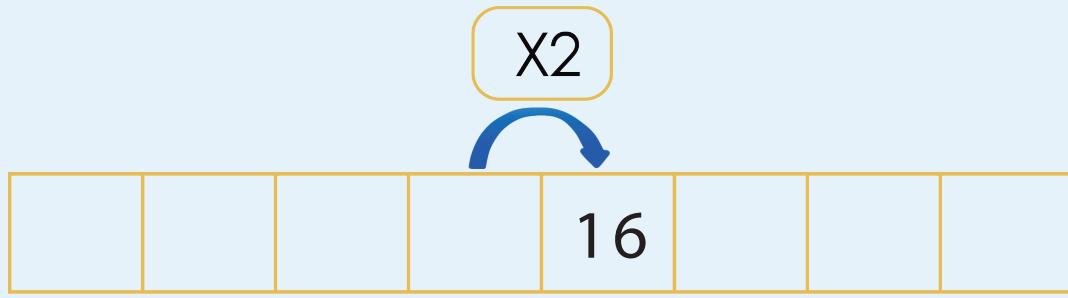
a)

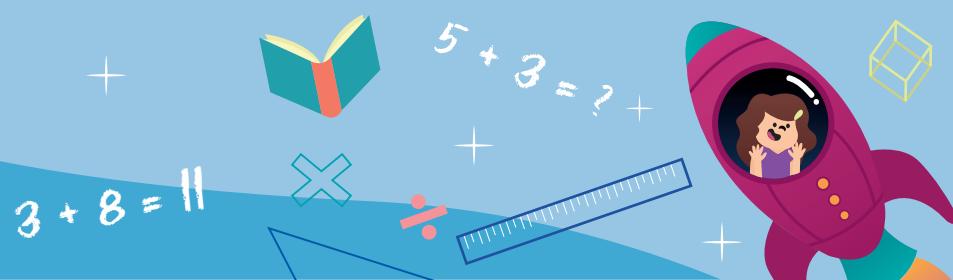


b)



c)





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.1.3.c.

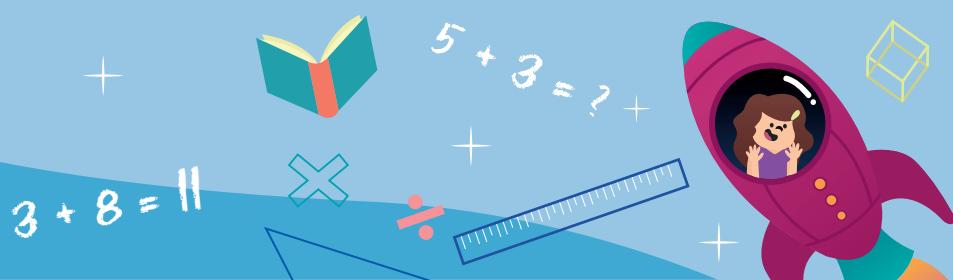
Representa por extensión y gráficamente los pares ordenados del producto cartesiano $A \times B$ e identifica los elementos de los conjuntos de salida y de llegada el subconjunto de pares ordenados del producto cartesiano $A \times B$ que cumple con una relación uno a uno.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.1. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

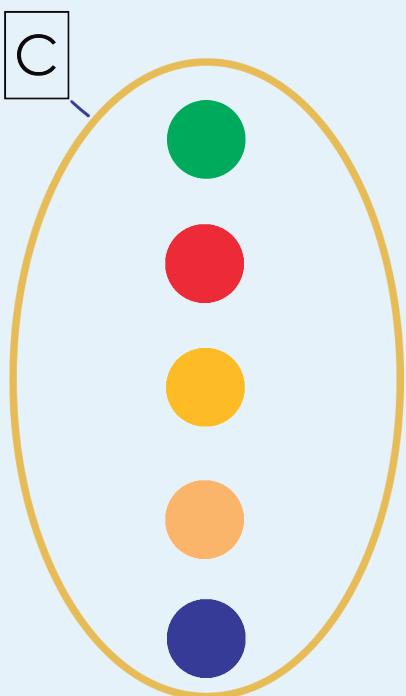
1. REALIZA las actividades para ayudar a Marcia a repartir 5 canicas entre Juan, Ignacio, Elena, Lucía e Isabel. Cada uno debe recibir una canica.

- UNE** con una línea la canica y la persona correspondiente.
- IDENTIFICA** y **ESCRIBE** el nombre del conjunto de salida y el de llegada.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES



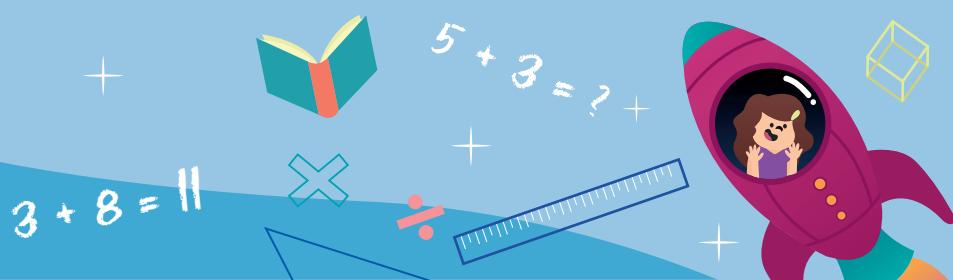
Conjunto de _____



Conjunto de _____

c) **ESCRIBE** los pares ordenados de acuerdo a la repartición anterior.

$$C \times N = \{(O; \underline{\hspace{1cm}}), (O; \underline{\hspace{1cm}}), (O; \underline{\hspace{1cm}}), (O; \underline{\hspace{1cm}}), (O; \underline{\hspace{1cm}})\}$$



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.1.1.d.

Crea conjuntos y subconjuntos a partir de elementos de su entorno. El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.1 estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

1. IMAGINA que vas a organizar una fiesta con 9 invitados.

a) **HAZ** una lista de las personas a las que invitarías.

$$3 + 8 = 11$$



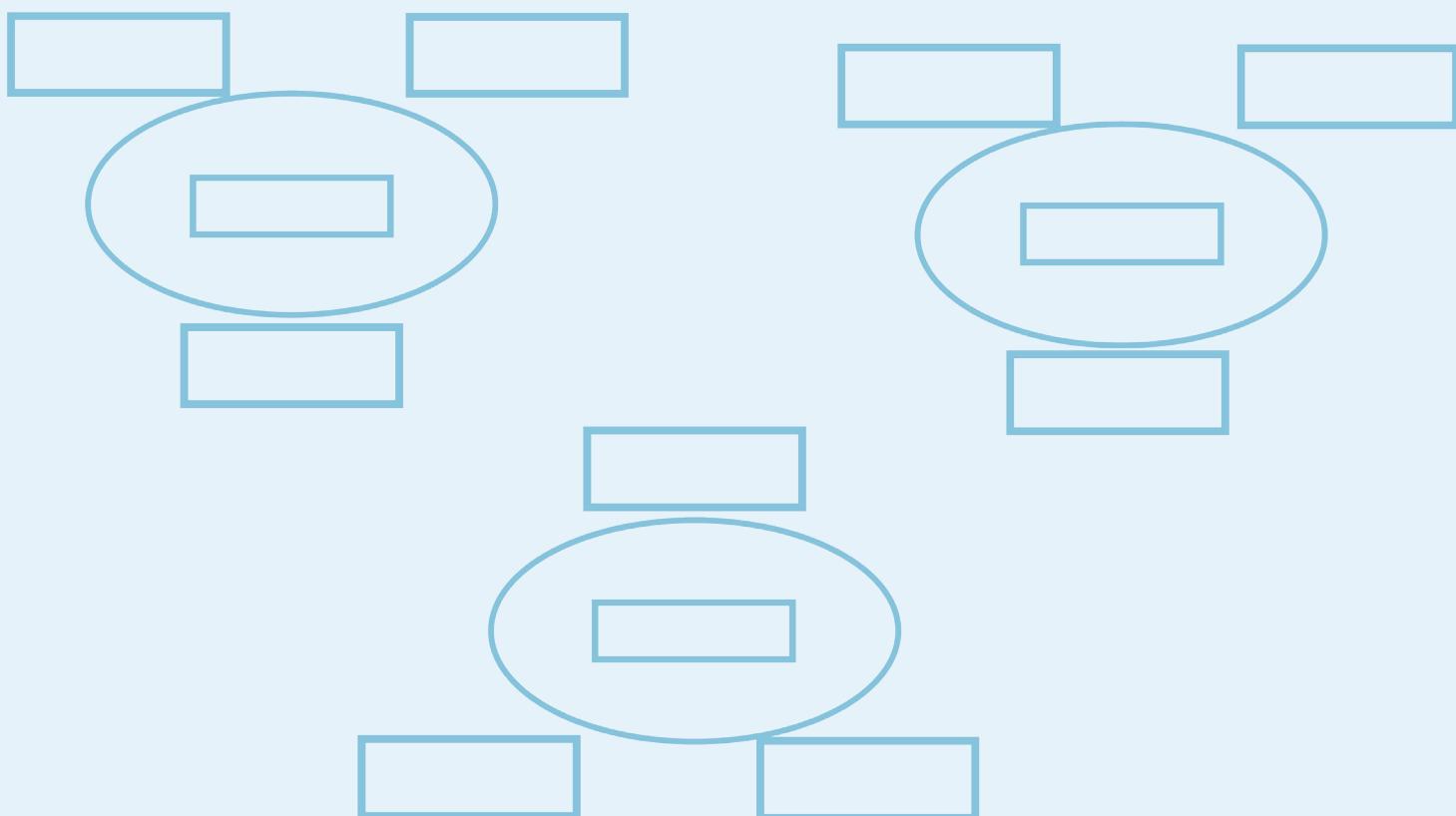
$$5 + 3 = ?$$



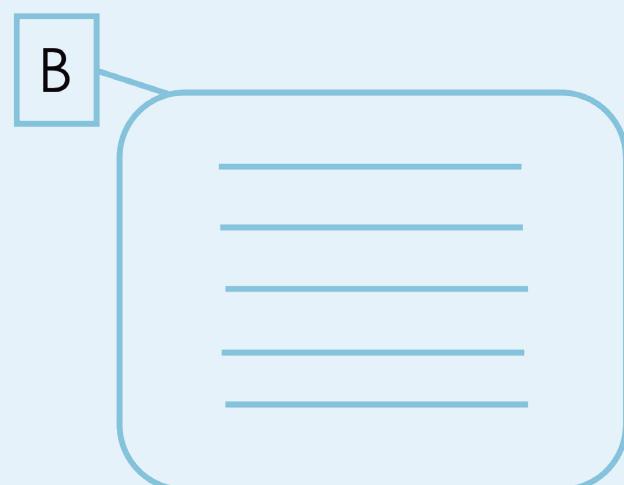
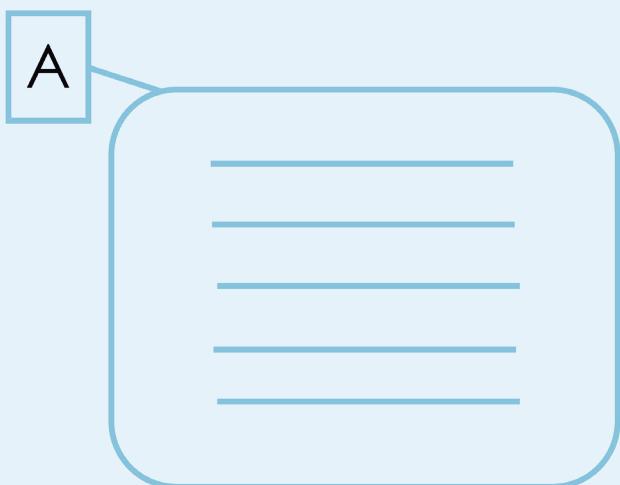
NIVEL DE LOGRO 3:

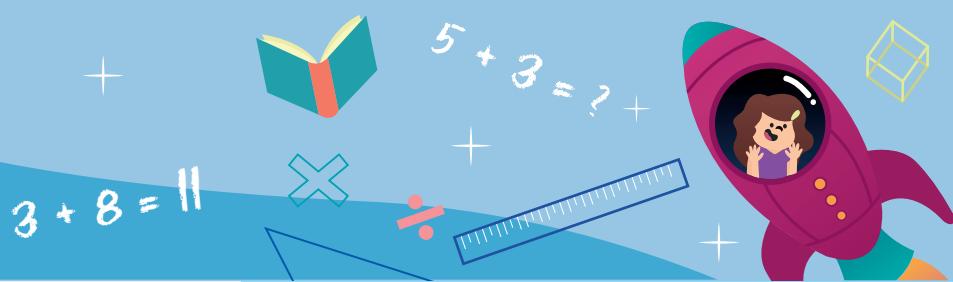
ACTIVIDADES

b) **UBICA** en cada mesa los nombres de las personas formando subconjuntos. En el centro de la mesa, **ESCRIBE** qué criterio usaste para ubicarlos ahí.



c) Para los juegos, **ORGANIZA** dos equipos. **ESCRIBE** en los diagramas los dos subconjuntos que necesitas.

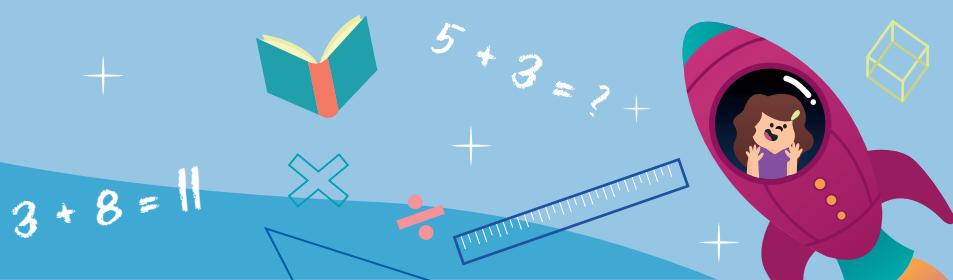




NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

d) **EXPLICA** el criterio que usaste para formar los equipos.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

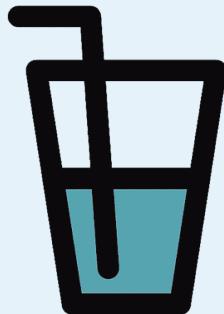
E.M.2.1.2.d.

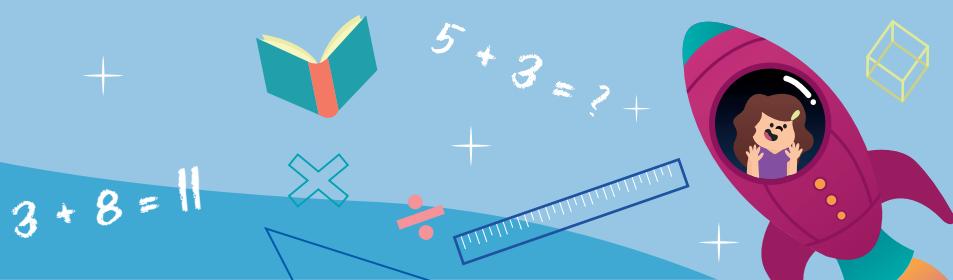
Crea patrones numéricos y genera series de objetos y secuencias numéricas utilizando más de dos atributos de objetos o figuras, y combina dos operaciones.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.1.2.d. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. DIBUJA dos secuencias para repartir la comida en una fiesta en la que vas a servir helado, pizza y gaseosa.





NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

a)

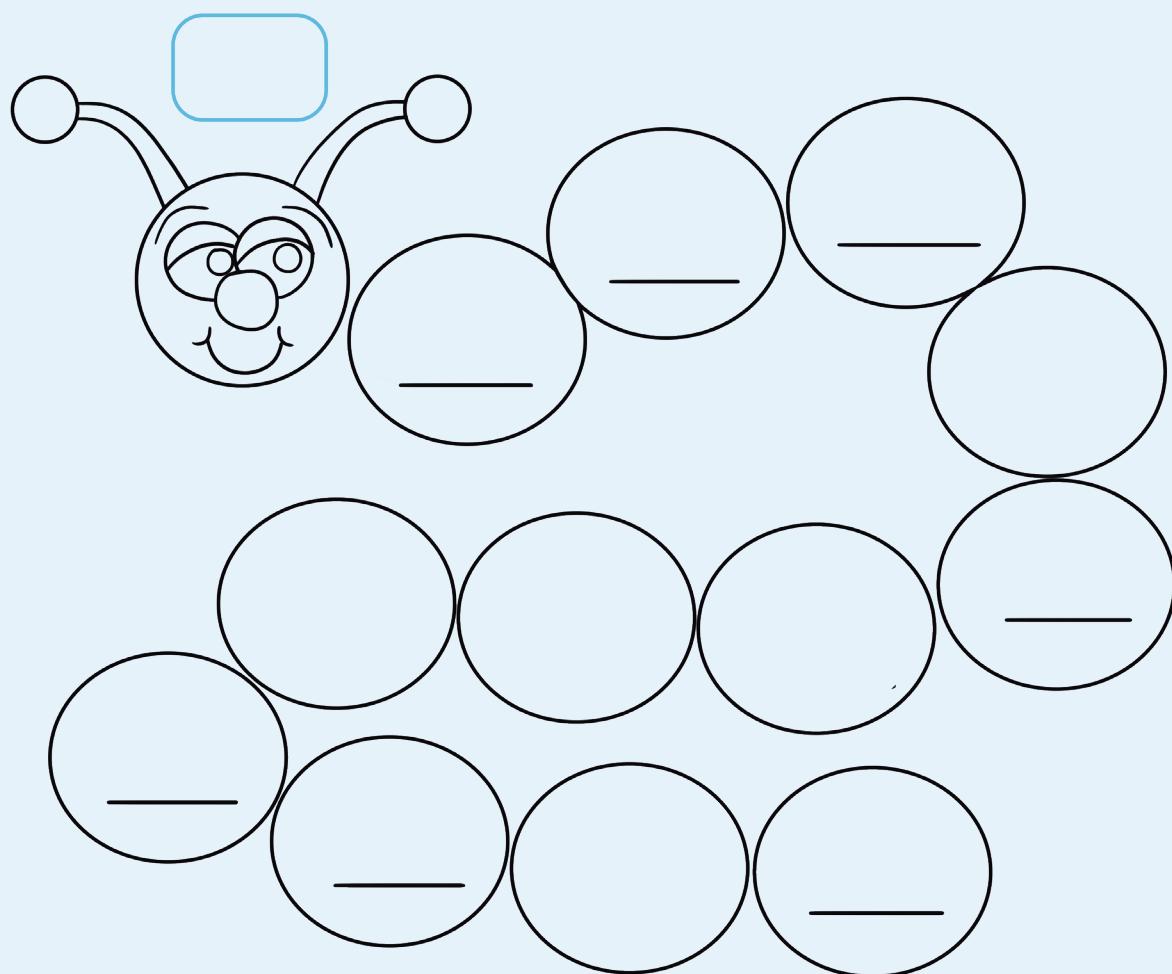
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

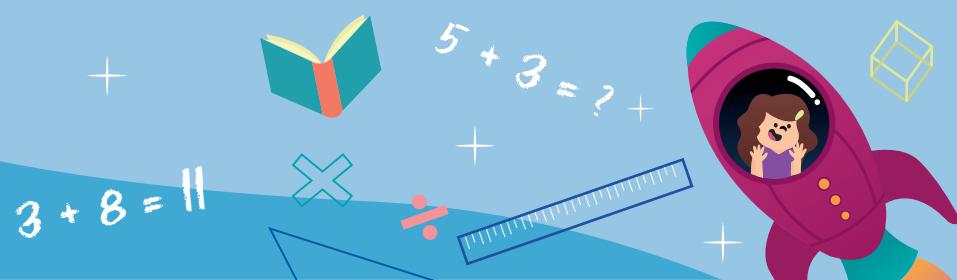
b)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2. AYUDA al docente a crear un juego.

- a) **ESCRIBE** un patrón sobre la cabeza del gusanito.
- b) **COLOCA** el número inicial de tu serie en la primera barriguita del gusano.
- c) **UTILIZA** el patrón para completar los números que faltan.





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.1.3.d.

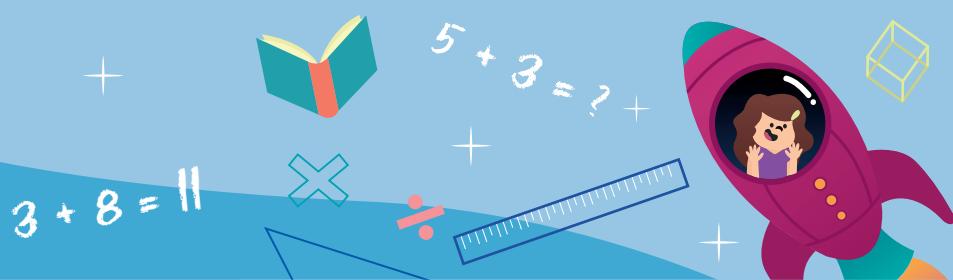
Descubre el tipo de relación que caracteriza a uno o varios subconjuntos de pares ordenados del producto cartesiano de dos conjuntos y determina los elementos del conjunto de partida y de llegada.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.1. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

1. Un granjero tiene un caballo, una vaca, un burro, una oveja y un pato, y ha diseñado el siguiente conjunto que relaciona cada animal con los kilogramos de hierba que necesita.

$$A \times B = \{(\text{caballo}; 75), (\text{vaca}; 70), (\text{oveja}; 6), (\text{burro}; 6)\}$$



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

a) **ESCRIBE** el tipo de relación expresada en el producto AxB.

b) ¿Por qué no se incluye al pato en el producto AxB?

c) **IDENTIFICA** por extensión el conjunto de salida y el de llegada.

Conjunto de salida: _____ = {_____}

Conjunto de llegada: _____ = {_____}



MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

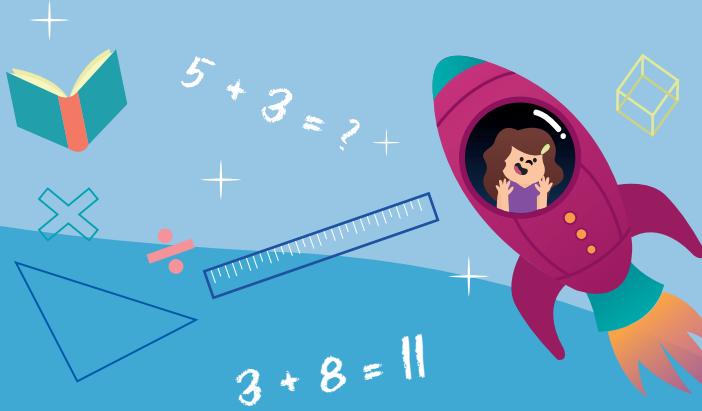
NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE
LOGRO 1:

NIVEL DE
LOGRO 2:

NIVEL DE
LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.M.2.2.

Aplica estrategias de conteo, la descomposición de números, las propiedades de la suma y multiplicación, los procedimientos de cálculos de suma, resta, multiplicación y división exacta con números naturales de hasta el 9 999, para formular y resolver problemas con ejemplos de la vida cotidiana.

ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.2.1.b.

Cuenta (de 1 en 1, de 2 en 2, de 3 en 3, de 5 en 5 o de 10 en 10), lee y escribe números naturales del 0 al 9 999 y los representa de forma concreta, simbólica y gráfica (en la semirrecta numérica).

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$



ACTIVIDADES

1. **CUENTA** según se indica en cada ronda para jugar con tus amigos a las escondidas.

De dos en dos

a)

2	4	6							
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--

De tres en tres

b)

3	6	9							
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--

De cinco en cinco

c)

5	10	15							
---	----	----	--	--	--	--	--	--	--

De diez en diez

d)

10	20	30							
----	----	----	--	--	--	--	--	--	--

$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$



ACTIVIDADES

1. **CUENTA** según se indica en cada ronda para jugar con tus amigos a las escondidas.

De dos en dos

a)

2	4	6							
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--

De tres en tres

b)

3	6	9							
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--

De cinco en cinco

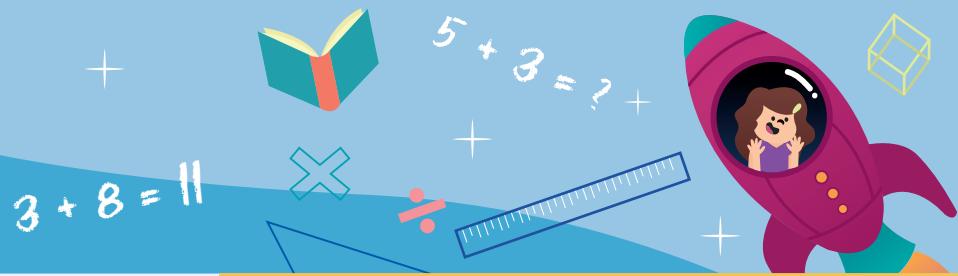
c)

5	10	15							
---	----	----	--	--	--	--	--	--	--

De diez en diez

d)

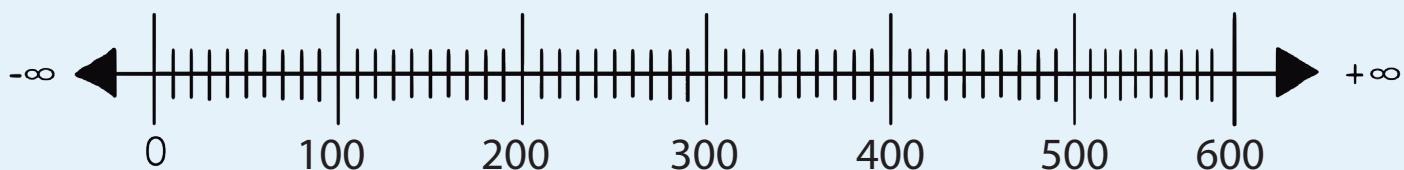
10	20	30							
----	----	----	--	--	--	--	--	--	--



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. UBICA en la recta numérica los siguientes números: 20, 280 y 560:



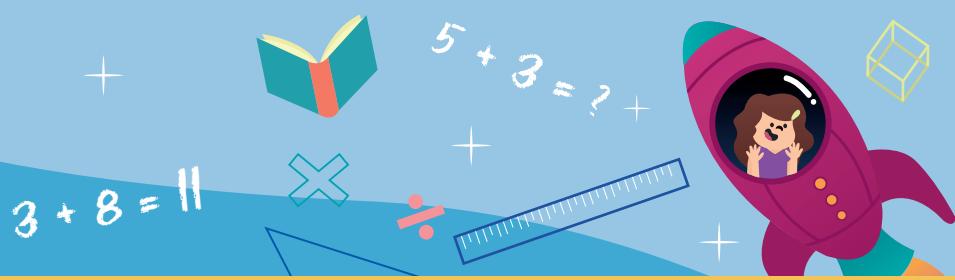
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.2.2.b.

Distingue las relaciones de secuencia y orden ($=$, $<$, $>$) entre números naturales de hasta tres cifras, relaciona la noción de adición y sustracción con agregar o quitar objetos a un conjunto.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. ESCRIBE el signo $>$, $<$ o $=$ según corresponda.

$483 \quad \square \quad 271$

$763 \quad \square \quad 263$

$949 \quad \square \quad 321$

$729 \quad \square \quad 729$

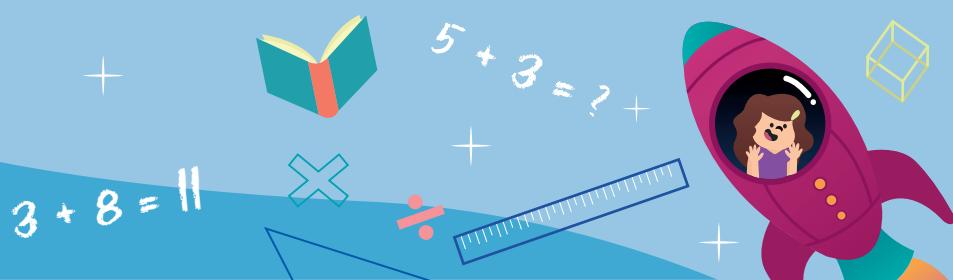
2. ESCRIBE un número para que cumpla con la relación.

$517 \quad > \quad \underline{\hspace{2cm}}$

$351 \quad < \quad \underline{\hspace{2cm}}$

$411 \quad = \quad \underline{\hspace{2cm}}$

$999 \quad < \quad \underline{\hspace{2cm}}$



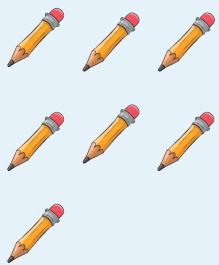
NIVEL DE LOGRO 1:

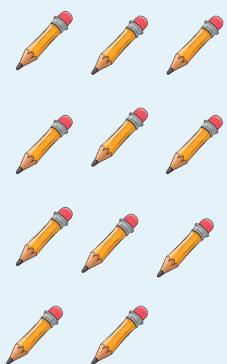
ACTIVIDADES

3. DIBUJA los elementos en las siguientes sumas y **ESCRIBE** los números que faltan:

a)

$$7 + \underline{\hspace{2cm}} = 11$$



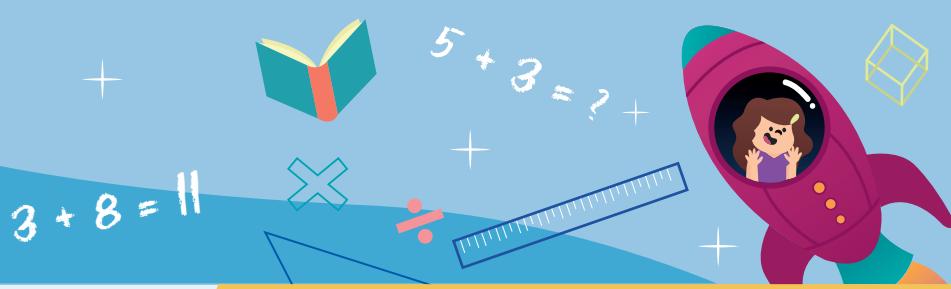


b)

$$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = 12$$







NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

4. RESUELVE las siguientes restas, **TACHA** los elementos restados y **ESCRIBE** el número que falta:

a)

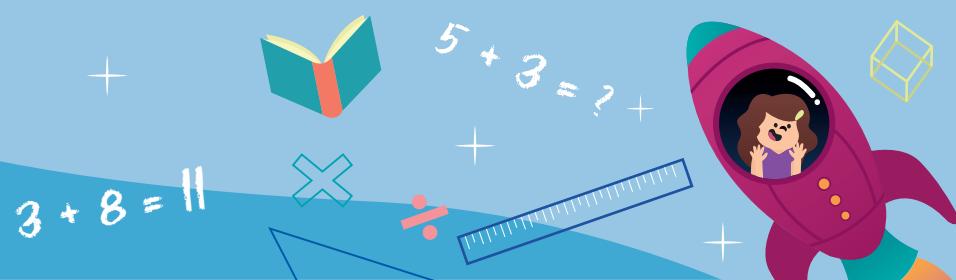
$$17 - 5 = \underline{\hspace{2cm}}$$



b)

$$19 - \underline{\hspace{2cm}} = 12$$





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.2.3.b.

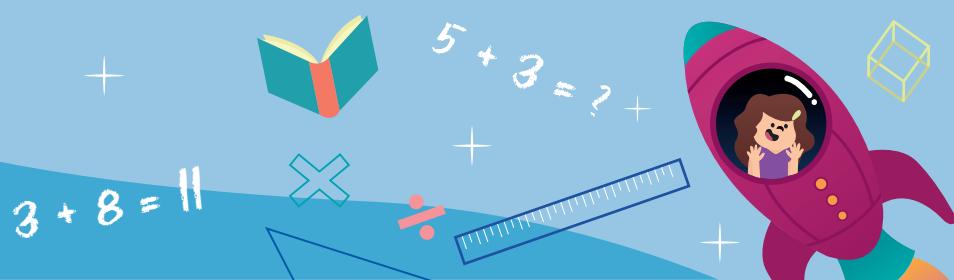
Resuelve problemas matemáticos del entorno que requieran de la utilización de adiciones y sustracciones sin reagrupación de números naturales hasta el 9 999.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

1. RESUELVE los siguientes problemas y **COMPLETA** las siguientes tablas.

- a) En una tienda hay 5 650 gramos de azúcar y se han vendido 2 100 gramos. ¿Cuántos gramos de azúcar quedan en la tienda?



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

¿Qué operación debes hacer?

SUMAR

RESTAR

DATOS	RAZONAMIENTO	OPERACIÓN	RESPUESTA

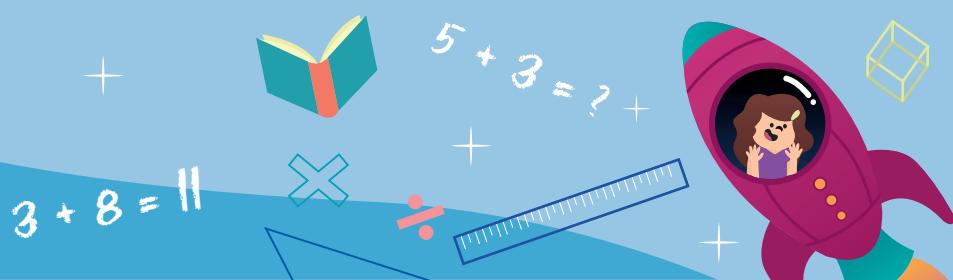
- b) En un depósito de agua se almacenan 5 473 litros. Si durante la noche llueve y se aumentan 2 306 litros, ¿cuántos litros hay en el depósito?

¿Qué operación debes hacer?

SUMAR

RESTAR

DATOS	RAZONAMIENTO	OPERACIÓN	RESPUESTA



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

c) Francisco compra 2 756 quintales de cemento y en la construcción de una casa emplea 1 532 quintales. ¿Cuántos quintales le quedan?

¿Qué operación debes hacer?

SUMAR

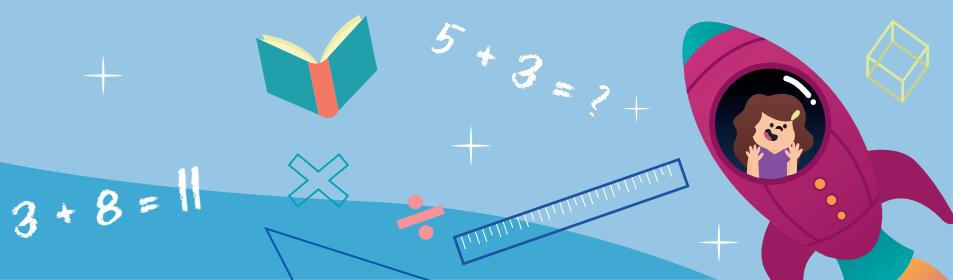
RESTAR

DATOS	RAZONAMIENTO	OPERACIÓN	RESPUESTA

d) En Montecristi se fabrican los famosos sombreros de paja toquilla. En 5 meses, un grupo de artesanos fabricó las siguientes cantidades de sombreros.

Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto
1 432 sombreros	2 873 sombreros	2 579 sombreros	2 563 sombreros	3 592 sombreros

¿Cuántos sombreros fabricaron en abril y julio?

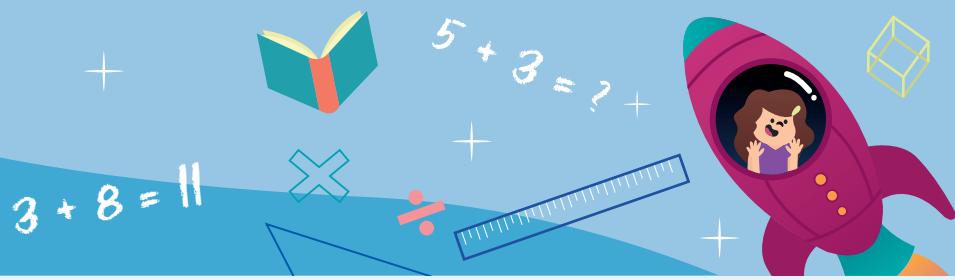


NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

¿Qué operación debes hacer? SUMAR RESTAR

DATOS	RAZONAMIENTO	OPERACIÓN	RESPUESTA
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>			



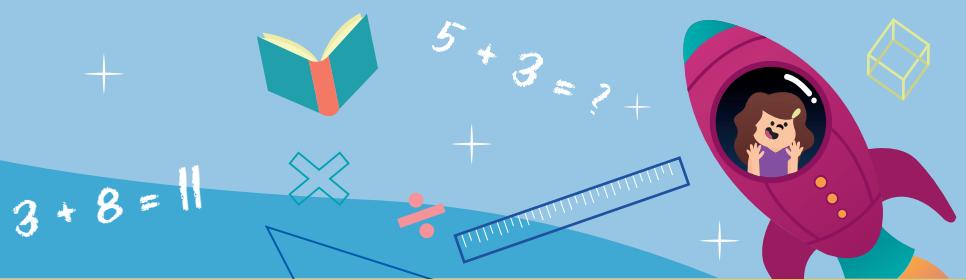
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M. 2.2.4.b.

Resuelve ejercicios que requieran del uso de la multiplicación sin reagrupación y la división exacta (divisor de una cifra) de naturales hasta el 9 999 y reconoce la relación entre división y multiplicación como operaciones inversas.

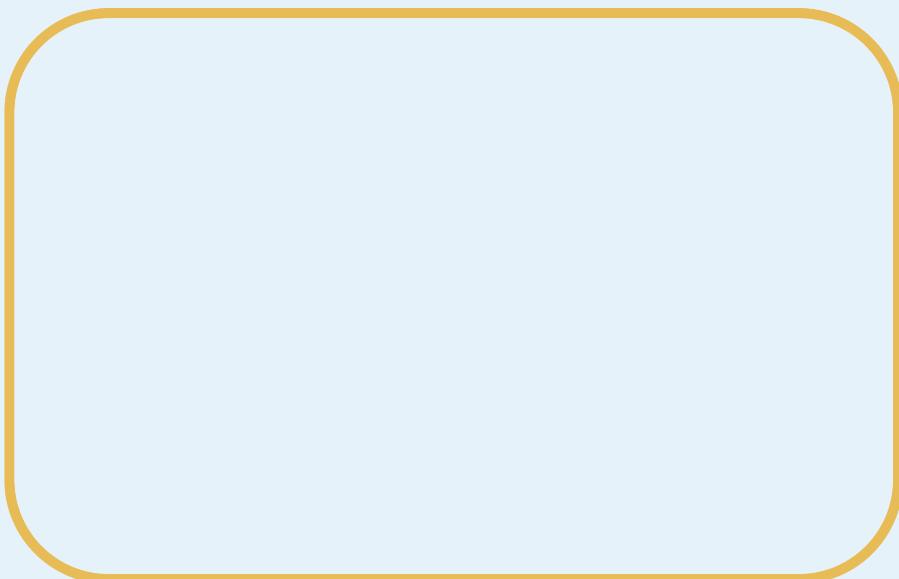
El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. **REALIZA** la siguiente actividad: En un terreno, don Luis plantó 5 filas con 6 zanahorias cada una.

a) **REPRESENTA** esta situación con un dibujo y **ESCRIBE** el total de zanahorias que plantó don Luis.

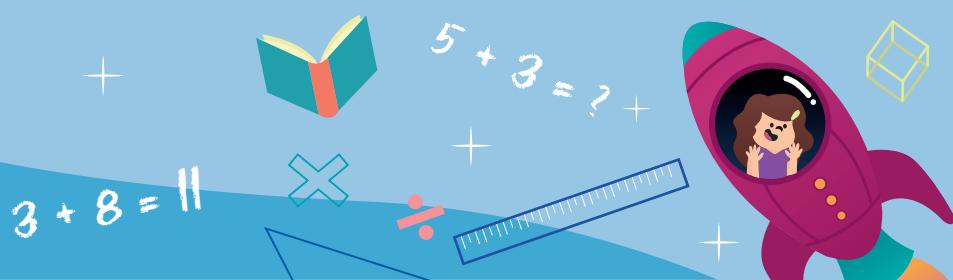


Don Luis sembró _____ Zanahorias

b) **EXPRESA** la situación anterior como multiplicación y **VERIFICA** el resultado.

$$\underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

Don Luis sembró _____ Zanahorias



NIVEL DE LOGRO 1:

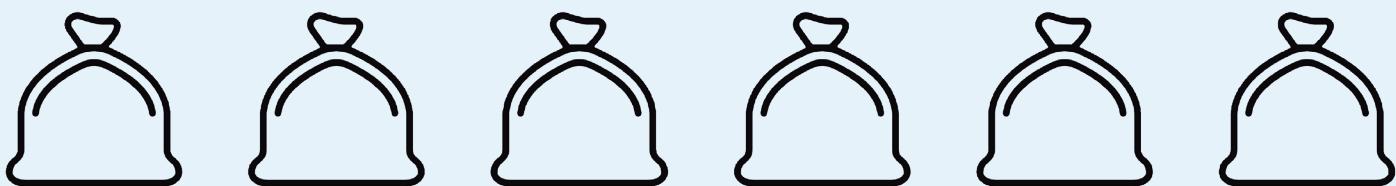
ACTIVIDADES

2. ESCRIBE una multiplicación que permita resolver cada problema.

a) Una caja contiene 6 huevos. ¿Cuántos huevos hay en 8 cajas iguales?

b) Una semana tiene 7 días. ¿Cuántos días hay en 5 semanas?

3. AYUDA a María a repartir 24 limones en 6 bolsas. Para ello, **DIBUJA** los limones en cada una de las bolsas.



4. REPARTE en partes iguales y **COMPLETA** los espacios en blanco.

$$3 + 8 = 11$$



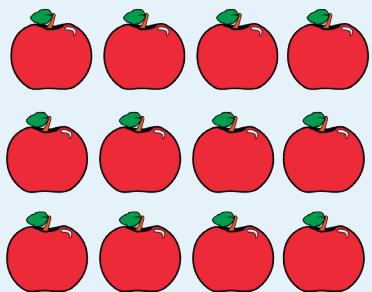
$$5 + 3 = ?$$



NIVEL DE LOGRO 1:

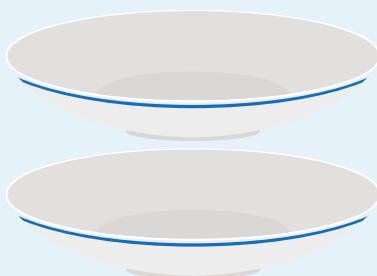
ACTIVIDADES

a) 12 manzanas en 2 platos.



$$12 \div 2 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} \times 2 = 12$$



b) 24 sandías en 3 canastos

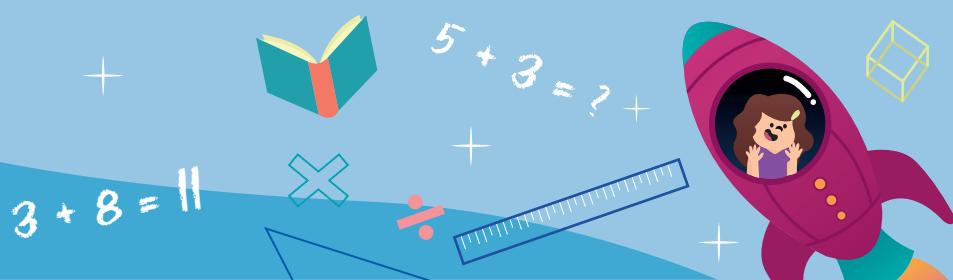


$$24 \div 3 = \underline{\quad}$$



$$\underline{\quad} \times 3 = 24$$





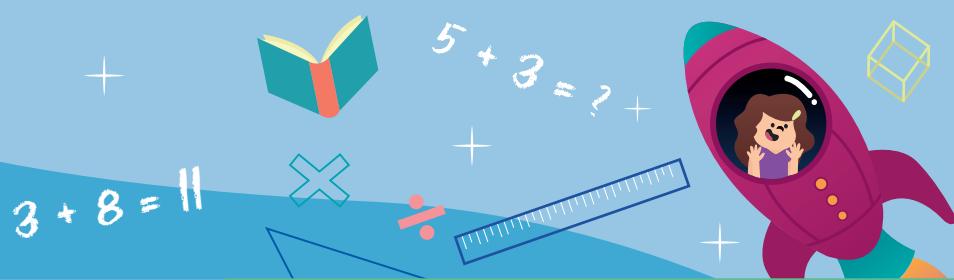
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.2.1.c.

Completa secuencias numéricas ascendentes o descendentes con números naturales del 0 al 9 999, utilizando material concreto, simbologías, estrategias de conteo y la representación en la semirrecta numérica, reconoce números ordinales del primero al vigésimo para organizar objetos y diferencia los números pares e impares por agrupación y de manera numérica.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



NIVEL DE LOGRO 2:

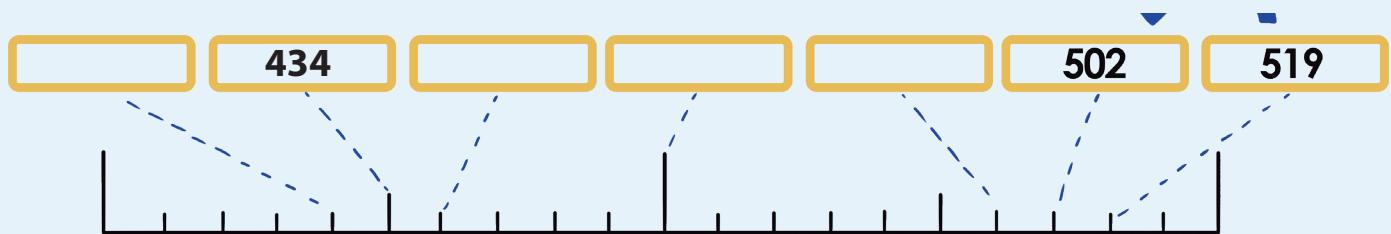
ACTIVIDADES

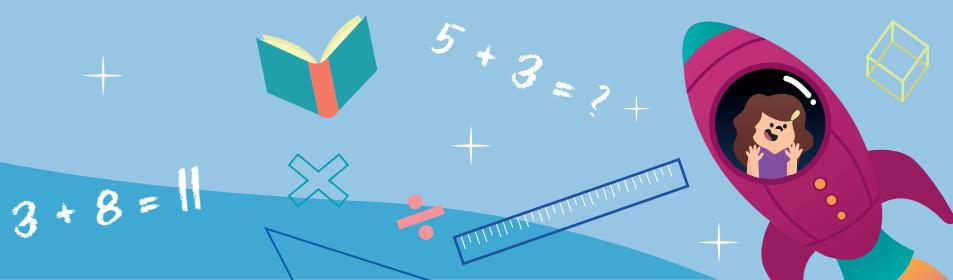
1. COMPLETA las secuencias utilizando la recta numérica.

a)



b)





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

2. REALIZA las siguientes actividades:

En una carrera de disfraces, los participantes llegan según la siguiente tabla:

a) **UNE** con líneas los números ordinales con su respectivo nombre.

8° •

14° •

11° •

2° •

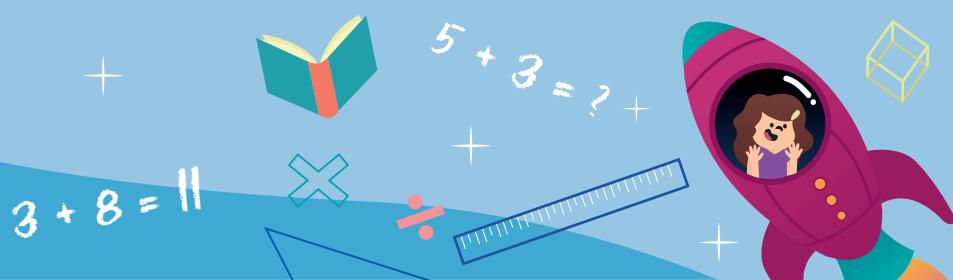
20° •

12° •

6° •

- *Sexto - pera*
- *Vigésimo - manzana*
- *Décimo primero - sandía*
- *Octavo - melón*
- *Décimo cuarto - uva*
- *Segundo - piña*
- *Décimo segundo - naranja*

b) **ESCRIBE** el nombre de las frutas tomando en cuenta el orden de menor a mayor del número ordinal que le corresponde.



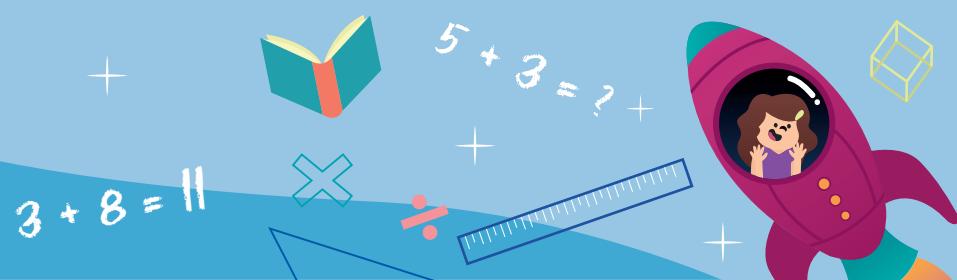
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.2.2.c.

Establece relaciones de secuencia y orden ($=$, $<$, $>$) en un conjunto de números naturales de hasta cuatro cifras. Aplica estrategias de descomposición en unidades, decenas, centenas y unidades de mil. Calcula adiciones y sustracciones con números hasta el 9 999 con material concreto, gráficamente y de manera numérica.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. RESUELVE los siguientes problemas utilizando las relaciones de orden:

- a) En la escuela de Diana celebraron la Casa Abierta durante tres días seguidos. El primer día llegaron 2 431 personas, el segundo día asistieron 3 424 personas y el último día acudieron 3 242 personas.

¿Qué día llegaron más personas? _____

¿Qué día llegaron menos personas? _____

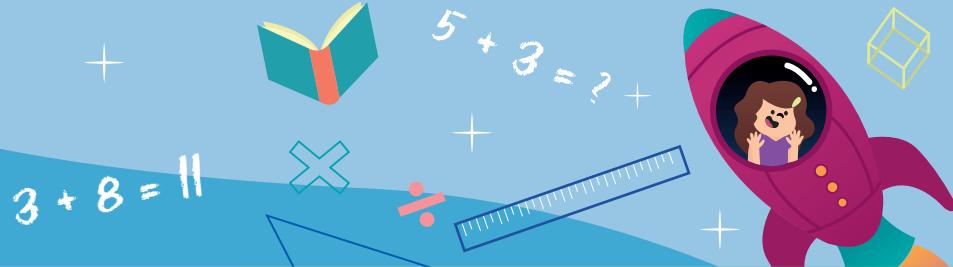
- b) Carmen, Rosa y Jorge participarán en una competencia atlética. Al inscribirse, cada uno recibe los siguientes números de su camiseta: 7 956, 5 287, 7 395. ¿En qué orden se inscribieron? Escribe los nombres de las personas.
- _____
- _____

2. UTILIZA la descomposición de números y **ESCRIBE** el signo $>$, $<$ o $=$ según corresponda.

a) $2\text{UM} + 3\text{C} + 2\text{D} + 3\text{U}$ _____ $2\text{UM} + 1\text{C} + 5\text{D} + 1\text{U}$

b) $3\text{UM} + 2\text{C} + 5\text{D} + 9\text{U}$ _____ $8\text{UM} + 1\text{D}$

c) $2\text{UM} + 9\text{C} + 1\text{D}$ _____ $2\text{UM} + 9\text{C} + 10\text{U}$



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

3. RESUELVE los siguientes problemas utilizando sumas y restas:

- a) El día de ayer, una compañía de autobuses transportó 5 523 pasajeros, y hoy, 4 324 pasajeros. ¿Cuántos pasajeros transportó en los dos días?

UM	C	D	U
5	5	2	3
4	3	2	4

+

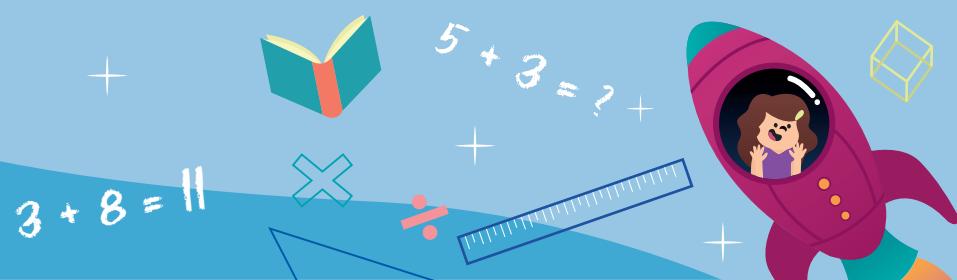
Escribe la respuesta:

- b) En una bodega hay 6 741 juguetes de plástico y 3 258 juguetes de madera. Si necesitan empacar 1 000 juguetes de cada uno ¿Cuántos juguetes de plástico quedan?

UM	C	D	U
6	7	4	1

-

Escribe la respuesta:



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

c) En un cine están a la venta 3 157 entradas, y se han vendido 1 024 entradas. ¿Cuántas entradas sobran?

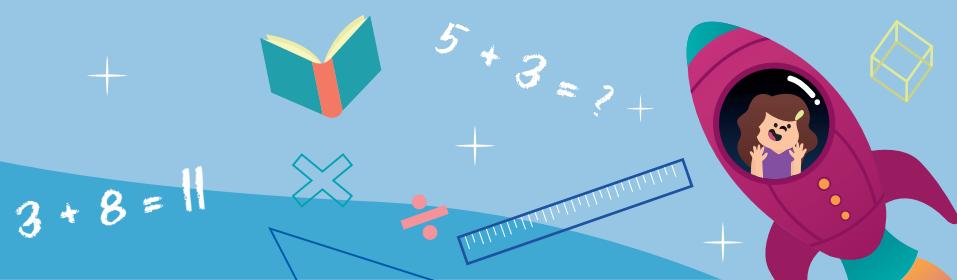
UM	C	D	U
3	1	5	7
-	1	0	2
			4

Escribe la respuesta:

d) Un estadio tiene capacidad para 5 857 personas, y solo se han vendido 4 236 entradas. ¿Cuántos puestos quedan vacíos?

UM	C	D	U
-			

Escribe la respuesta:



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.2.3.c.

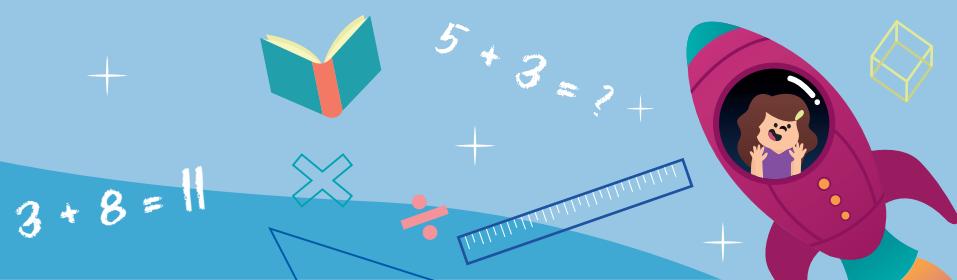
Resuelve y plantea problemas matemáticos del entorno, utilizando la adición y sustracción con números naturales hasta el 9 999 y emplea las propiedades conmutativa y asociativa de la adición.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. RESUELVE los siguientes problemas:

- a) En el feriado de Navidad, a la playa de Atacames llegan 2 212 adultos y 1 316 niños. ¿Cuántas personas en total visitaron la playa?



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

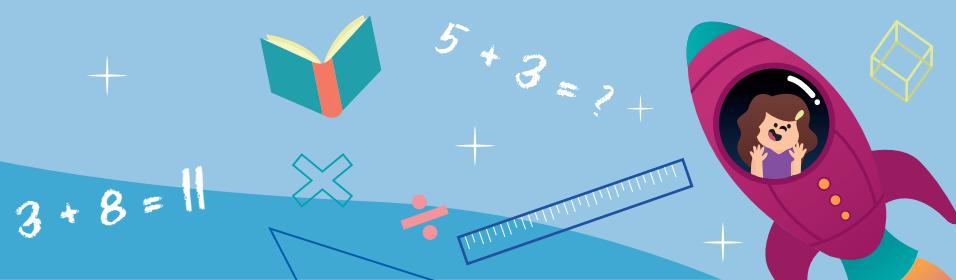
b) Marcela y Carlos son pareja en un juego de cartas. Marcela obtuvo 1 263 puntos y Carlos, 5 736. ¿Cuántos puntos ganaron entre los dos?

c) Si se intercambian los puntajes de Marcela y Carlos, ¿el resultado es el mismo? ¿Por qué?

2. RESPONDE las siguientes preguntas:

a) ¿Qué es la propiedad conmutativa?

b) ¿La resta cumple con la propiedad conmutativa? **EXPLICA** con un ejemplo.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M. 2.2.4.c.

Resuelve problemas que requieran del cálculo de productos sin reagrupación y cocientes exactos (divisor de una cifra), con números naturales hasta 9 999, al igual que el cálculo mental, aplica reglas de multiplicación por 10, 100 y 1 000 en números de hasta dos cifras, las propiedades commutativa y asociativa de la multiplicación y reconoce mitades y dobles en unidades de objetos.

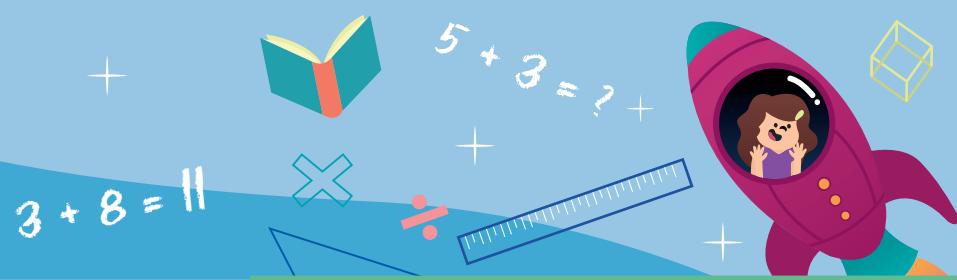
El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. COMPLETA Y RESPONDE

- a) Si quieres hacer 5 guirnaldas y para cada una necesitas 7 tiras de papel, ¿cuántas tiras necesitas en total?

____ \times ____ = ____ Necesito ____ tiras en total.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

b) Si tienes 35 tiras de papel y cada guirnalda ocupa 7 tiras, ¿cuál es la mayor cantidad de guirnaldas que puedes hacer?

____ \div ____ = ____ Puedo hacer ____ como máximo.

c) Si tienes 35 tiras de papel y quieres hacer 5 guirnaldas, ¿cuántas tiras ocuparás en cada guirnalda?

____ \div ____ = ____ Ocuparé ____ tiras de papel en cada guirnalda.

d) Si $5 \times 7 = 35$, $35 \div 7 = 5$ y $35 \div 5 = 7$, ¿qué puedes concluir?

2. COMPLETA las operaciones siguiendo el ejemplo.

$$2 \times 3 = 6 \rightarrow 6 \text{ es el doble de } 3$$

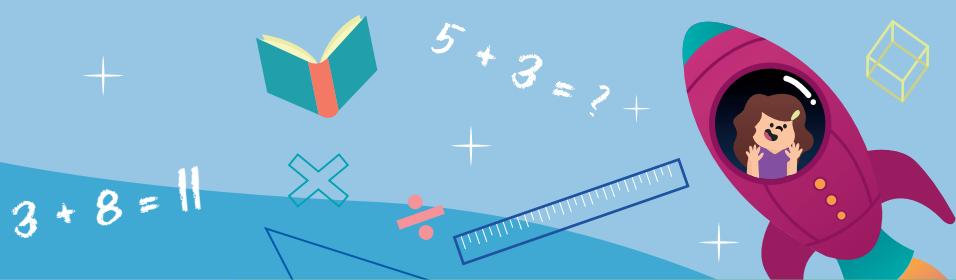
$$6 \div 3 = 2 \rightarrow 3 \text{ es la mitad de } 6$$

a) $2 \times \underline{\quad} = 14 \rightarrow \underline{\quad}$ es el doble de $\underline{\quad}$

$$14 \div \underline{\quad} = 2 \rightarrow \underline{\quad} \text{ es la mitad de } \underline{\quad}$$

b) $2 \times \underline{\quad} = 16 \rightarrow \underline{\quad}$ es el doble de $\underline{\quad}$

$$16 \div \underline{\quad} = 8 \rightarrow \underline{\quad} \text{ es el doble de } \underline{\quad}$$



NIVEL DE LOGRO 2:

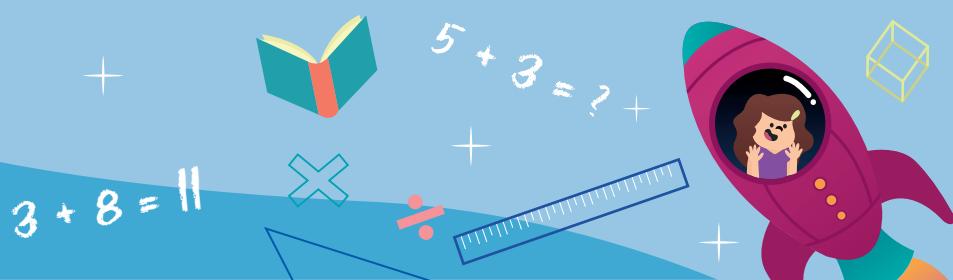
ACTIVIDADES

c) $3 \times \underline{\quad} = 12 \rightarrow \underline{\quad}$ es el triple de $\underline{\quad}$

$12 \div \underline{\quad} = 3 \rightarrow \underline{\quad}$ es la tercera parte de $\underline{\quad}$

d) $3 \times \underline{\quad} = 21 \rightarrow \underline{\quad}$ es el triple de $\underline{\quad}$

$21 \div \underline{\quad} = 3 \rightarrow \underline{\quad}$ es la tercera parte de $\underline{\quad}$



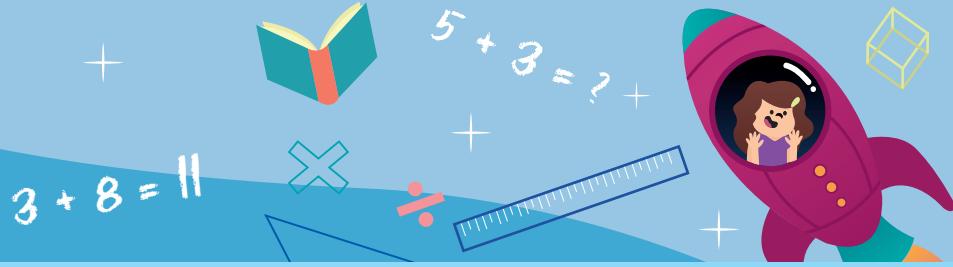
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.2.1.d.

Propone estrategias de conteo y forma secuencias numéricas con números naturales del 0 al 9 999, utilizando material concreto, simbologías, estrategias de conteo y la representación en la semirrecta numérica, reconoce números ordinales del primero al vigésimo para organizar objetos y diferencia los números pares e impares por agrupación y de manera numérica.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:



ACTIVIDADES

1. DESCIFRA el mensaje secreto que Lucía ha enviado a Elena con ayuda del siguiente código:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
○	•	!	∧	+	×	÷	=	‡	▽

∧×= +▽! ∙! = =∙! ‡▽= •○∧!

?

--	--	--

--	--	--

--	--	--

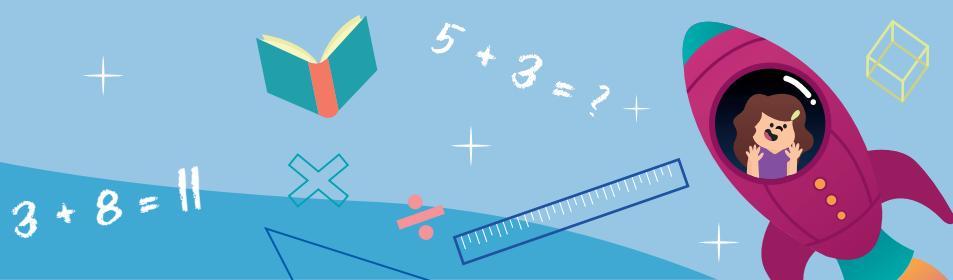
--	--	--

--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

a) **EXPLICA** a Elena cómo descubriste el número secreto.



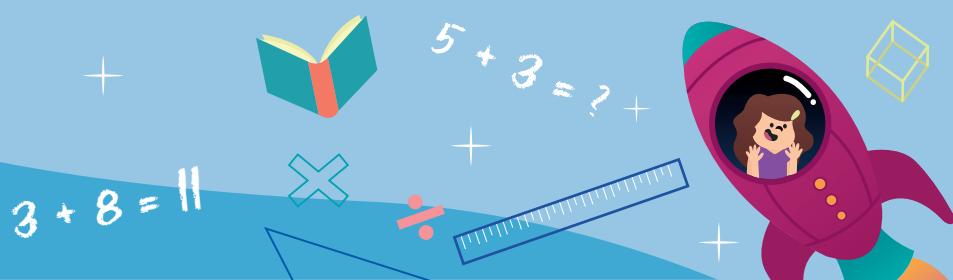
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: **INNOVACIÓN**

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.2.2.d.

Plantea y resuelve problemas con ejemplos de la vida cotidiana que requieran de la adición, sustracción, relaciones de orden, la composición y descomposición de las cifras de números de hasta cinco cifras.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:



ACTIVIDADES

1. CREA Y ESCRIBE dos problemas que se resuelva con las sumas o restas indicadas.

a)

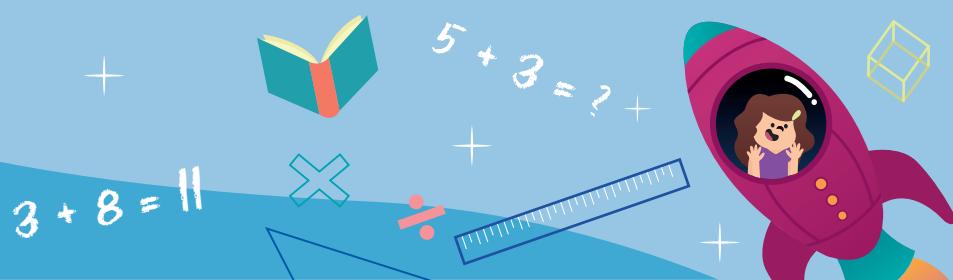
UM	C	D	U
5	8	3	6
+	4	0	6
			2

Redacta la respuesta:.....

b)

UM	C	D	U
7	3	9	5
-	4	0	6
			2

Redacta la respuesta:.....



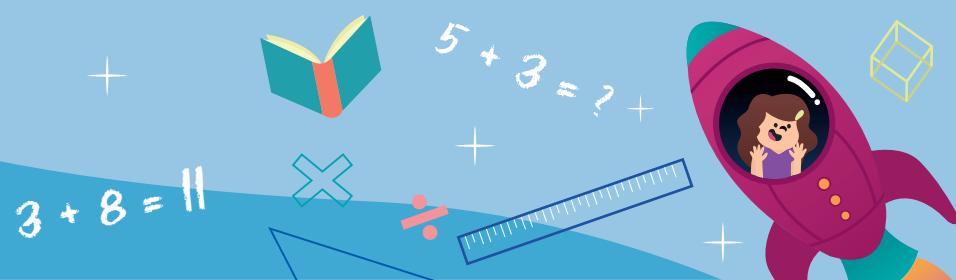
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.2.3.d.

Soluciona problemas matemáticos del entorno realizando sumas y restas mentalmente con números de hasta cinco cifras utilizando las propiedades commutativa y asociativa de la adición e interpreta los resultados obtenidos.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

1. RESUELVE los siguientes problemas, sabiendo que tres universidades tienen la cantidad de libros que muestra la figura:



82 043
libros



93 405
libros



74 200
libros

a) ¿Cuántos libros tienen las universidades B y C juntas?

b) ¿Cuántos libros más tiene la universidad A que la C?

c) ¿Cuántos libros tienen las tres universidades juntas? **UTILIZA** la propiedad asociativa para responder esta pregunta.

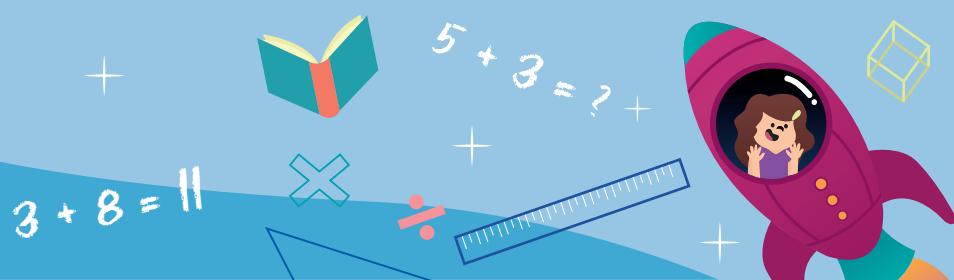
2. RESUELVE las siguientes operaciones y **COMPLETA** el espacio de las repuestas:

DM	UM	C	D	U
1	2	8	7	0
+	1	7	1	0
				8

En total tienen _____

DM	UM	C	D	U
3	2	2	1	4
+	2	5	7	8
				4

Les quedan _____

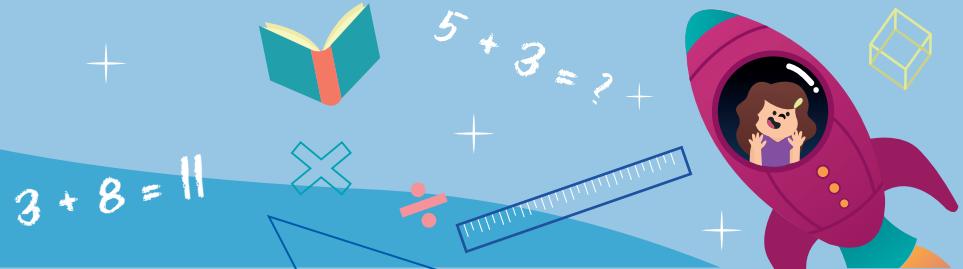


NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

a) **REDACTA** un problema con los datos del apartado anterior.

b) **PLANTEA** una manera diferente de resolver el mismo problema.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M. 2.2.4.d.

Formula y resuelve problemas sencillos que requieran del cálculo de productos sin reagrupación y cocientes exactos (divisor de una cifra), al igual que el cálculo mental; aplica reglas de multiplicación por 10, 100 y 1 000 en números de hasta dos cifras, las propiedades conmutativa y asociativa de la multiplicación y reconoce mitades y dobles en unidades de objetos.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.2. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$



ACTIVIDADES

1. RESPONDE las preguntas de acuerdo a la siguiente situación:

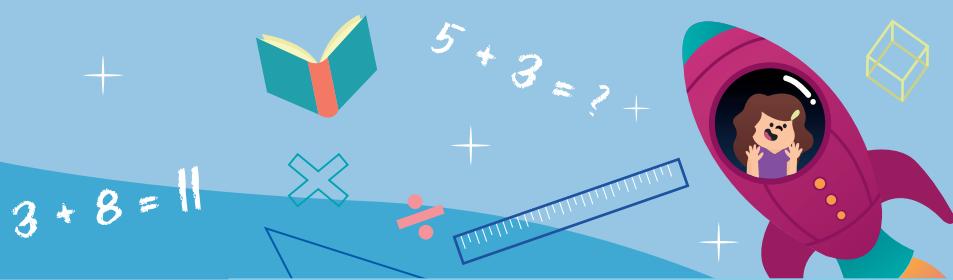
Eliana va al supermercado a comprar la colación de su hijo Pablo. Ella lee en el catálogo del supermercado, el precio de algunos productos que están en oferta.



a) Si Pablo asiste a la escuela 5 días a la semana:

- ¿Cuántos paquetes de yogurt debe comprar Eliana para 3 semanas?

- ¿Cuánto pagará Eliana por 5 paquetes de galletas de chocolate?



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

b) Si Eliana compra 1 paquete de 4 cereales, 3 paquetes de agua embotellada y dos paquetes de papas fritas:

- ¿Cuánto debe pagar?

c) Eliana compró 5 paquetes de cereales por 5 dólares cada uno. Si Pablo lleva al colegio un cereal diario:

- ¿Para cuántas semanas alcanzará?

d) Si Pablo lleva cada día una botella de agua, una funda de papas fritas y un yogurt:

- ¿Cuántos paquetes de cada producto debe comprar Eliana?

- ¿Cuánto debe pagar por todo ello?



MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

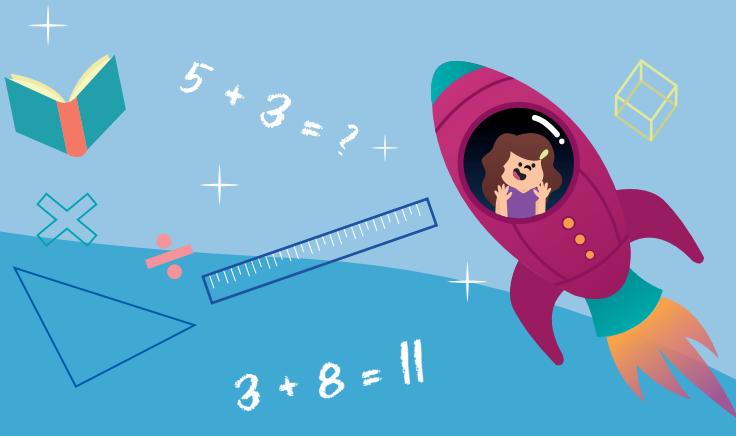
NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE
LOGRO 1:

NIVEL DE
LOGRO 2:

NIVEL DE
LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.M.2.3.

Emplea elementos básicos de geometría, las propiedades de cuerpos y figuras geométricas, la estimación, medición y cálculos de perímetros, para enfrentar situaciones cotidianas de carácter geométrico.

ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.3.1.b.

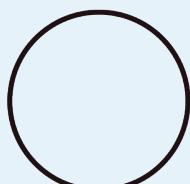
Identifica formas cuadradas, triangulares, rectangulares y circulares en cuerpos geométricos del entorno y/o modelos geométricos.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

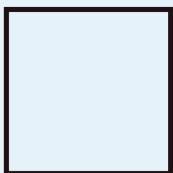


ACTIVIDADES

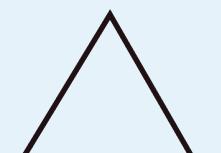
1. UNE con líneas los objetos y las figuras geométricas a las que se asemejan.



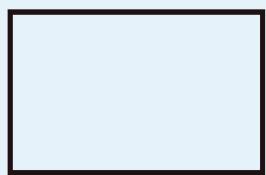
Círculo



Cuadrado



Triángulo



Rectángulo



$$3 + 8 = 11$$



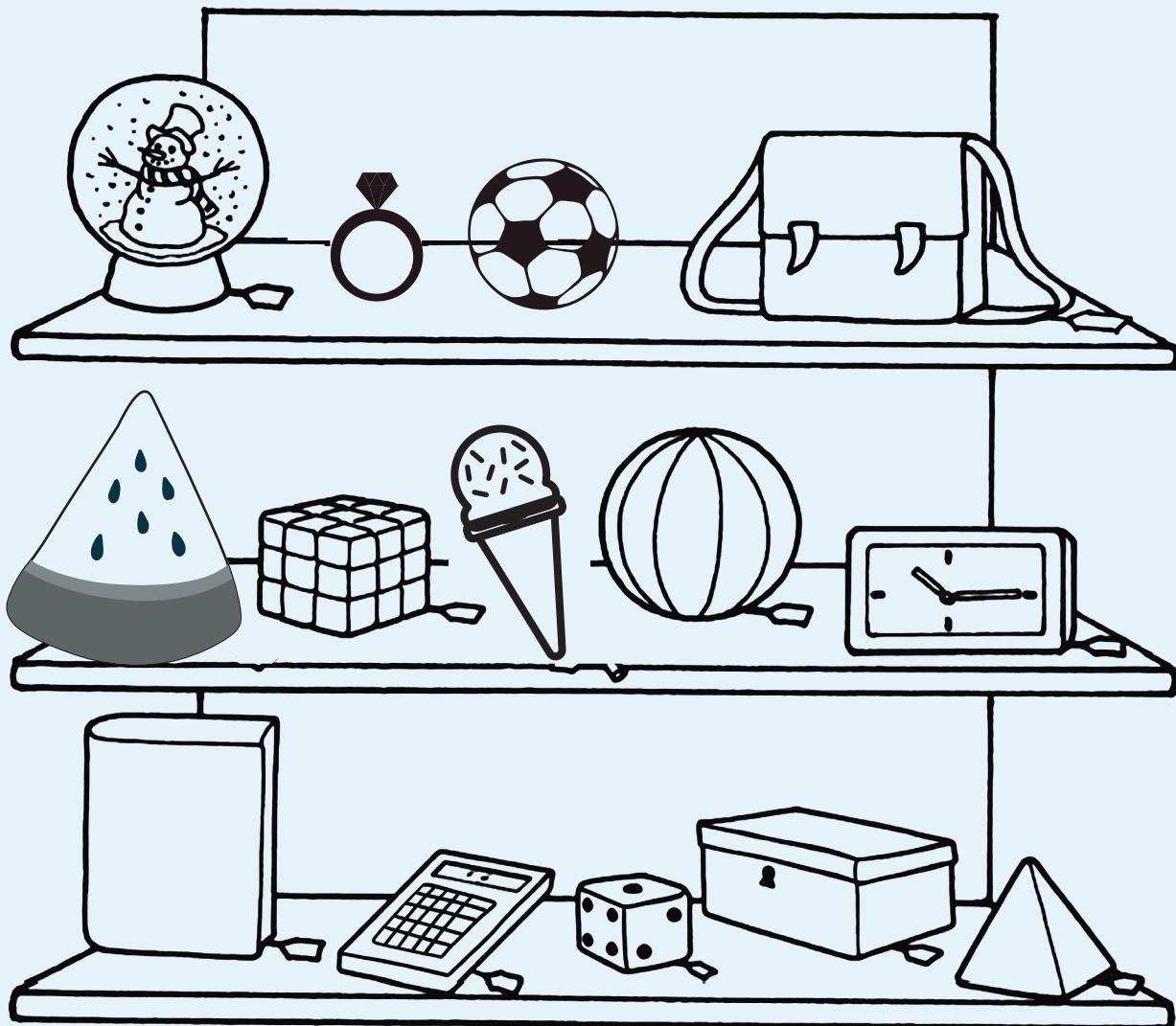
$$5 + 3 = ?$$



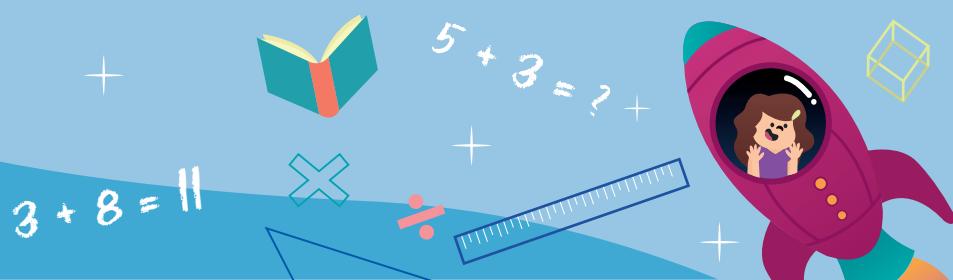
NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. OBSERVA la imagen y **PINTA** según las indicaciones.



- a) Rojo: las figuras circulares.
- b) Azul: las figuras rectangulares.
- c) Verde: las figuras cuadrangulares.
- d) Naranja: las figuras triangulares.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.3.2.b.

Reconoce elementos básicos (frontera, interior y exterior, vértices, ángulos y lados) de figuras geométricas.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$$3 + 8 = 11$$



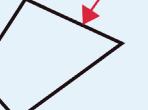
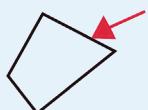
$$5 + 3 = ?$$



ACTIVIDADES

1. **ENCIERRA** los elementos básicos de las figuras geométricas en la siguiente sopa de letras. **OBSERVA** los gráficos para guiarte:

U	U	I	M	L	A	D	O	S	G	R
J	E	N	V	E	R	T	I	C	E	S
M	E	X	T	E	R	I	O	R	J	Q
S	F	R	O	N	T	E	R	A	J	Z
T	D	I	Y	T	U	Q	C	X	B	L
D	R	C	R	E	C	Y	Q	S	V	N
O	C	E	C	W	R	S	M	H	L	X
O	B	T	N	A	N	G	U	L	O	S
X	M	M	M	W	G	R	N	B	Z	D
X	B	O	S	T	Y	S	G	G	J	W
J	A	O	I	N	T	E	R	I	O	R



$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$

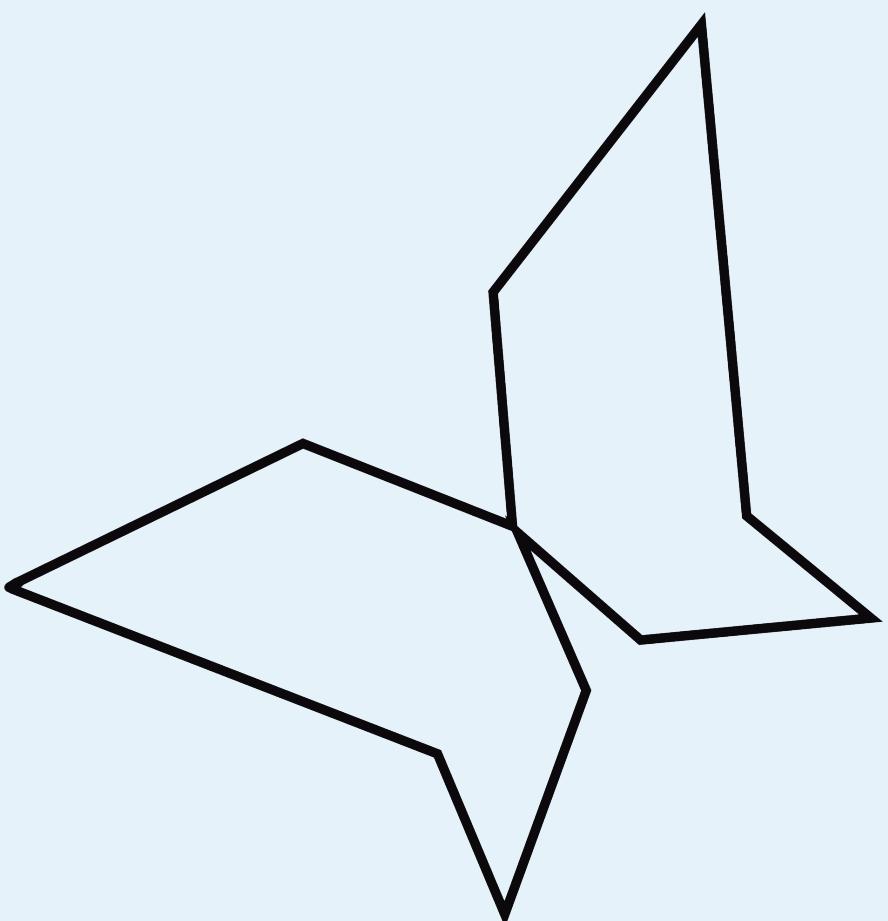


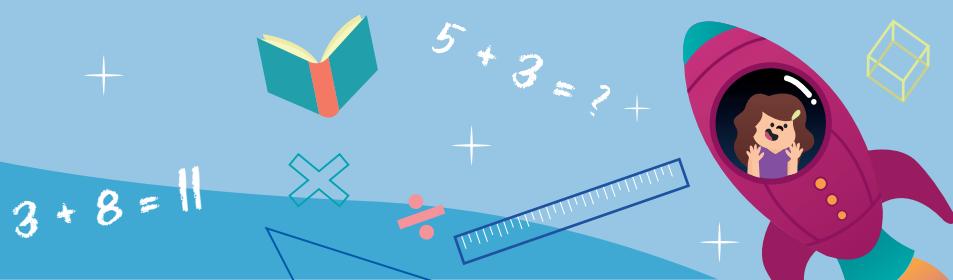
NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. PINTA los elementos de las siguientes figuras geométricas de acuerdo con la siguiente instrucción:

FRONTERA		VERDE
INTERIOR		AMARILLO
EXTERIOR		AZUL
VÉRTICES		ROJO
ÁNGULOS		NARANJA
LADOS		NEGRO





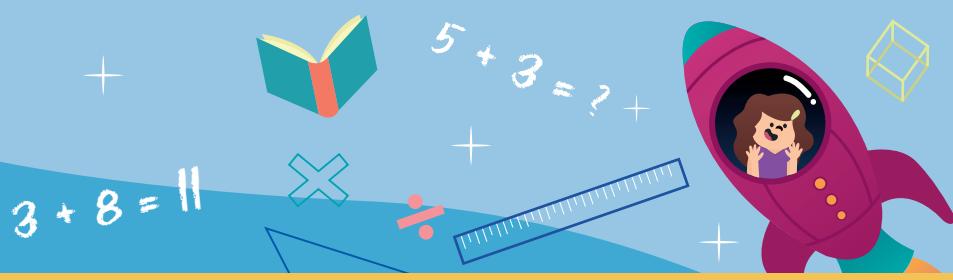
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.3.3.b.

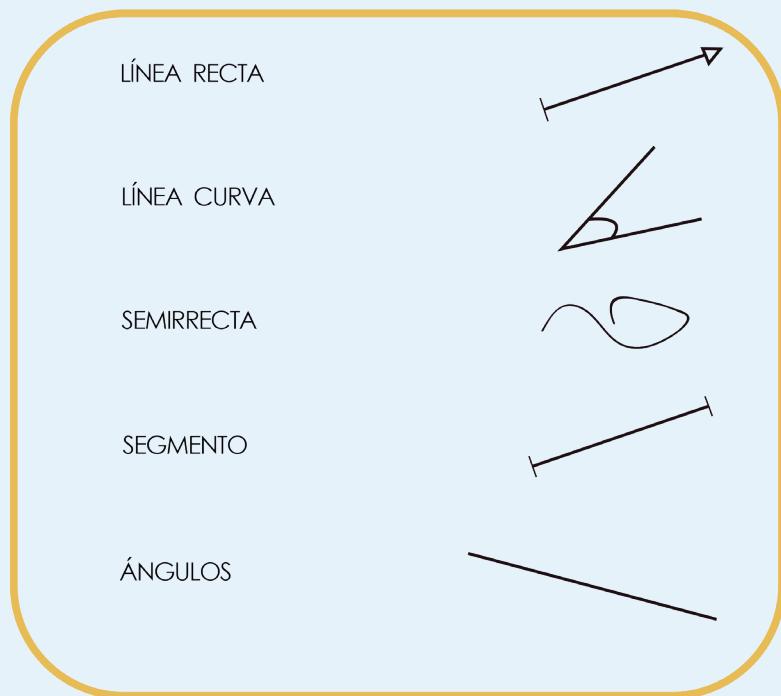
Distingue en figuras planas, cuerpos geométricos y objetos del entorno, líneas rectas y curvas, semirrecta, segmento y ángulos y los representa en forma gráfica.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3 estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

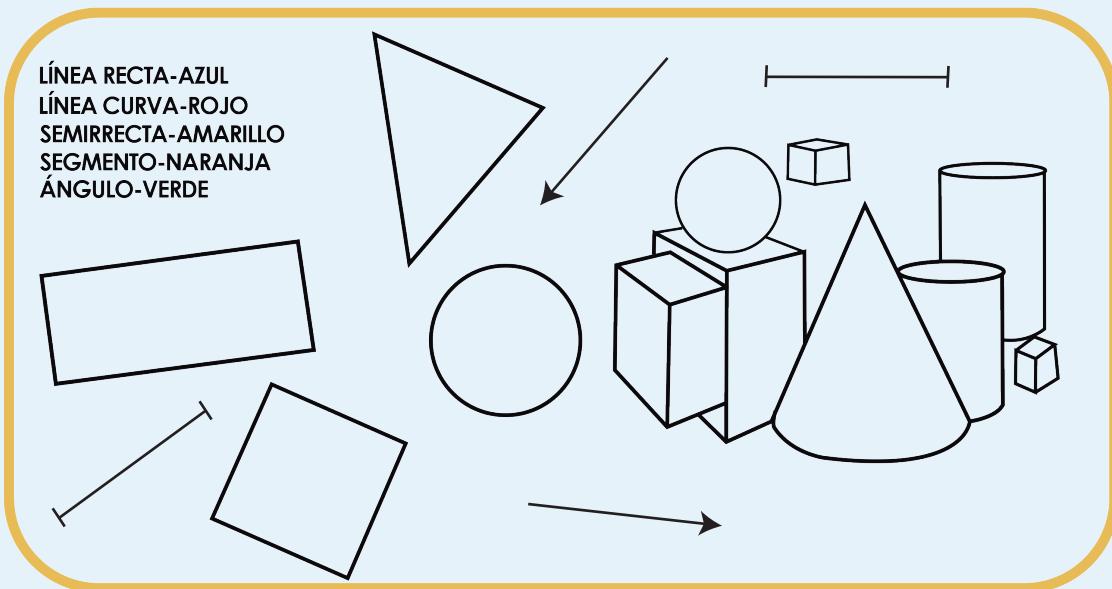


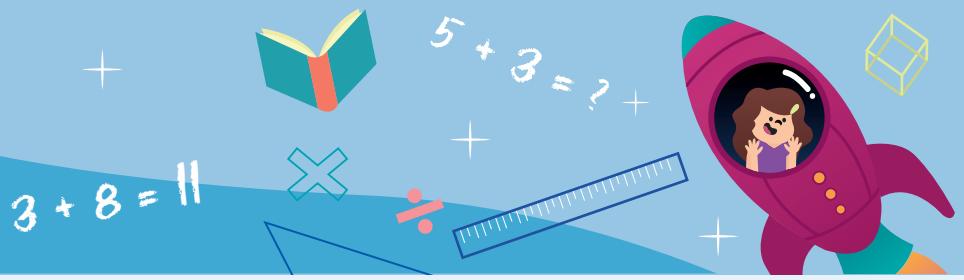
ACTIVIDADES

1. UNE con una línea el nombre y su gráfico correspondiente.



2. IDENTIFICA Y PINTA según la instrucción.





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.3.4.b.

Diferencia cuadrados y rectángulos a partir de sus características y de las medidas de sus lados y determina el perímetro por estimación.
El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$$3 + 8 = \underline{\hspace{2cm}}$$



$$5 + 3 = ?$$



ACTIVIDADES

1. UNE con líneas las características y la figura correspondiente.

Lados rectos



Cuatro lados

Cuatro ángulos rectos

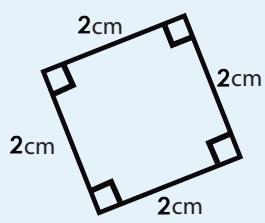
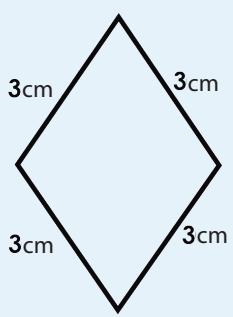
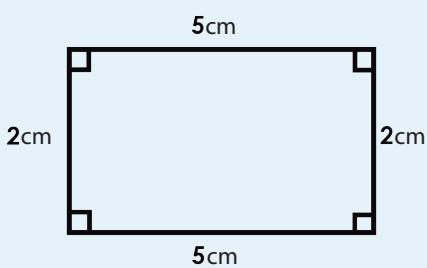
Cuatro lados iguales

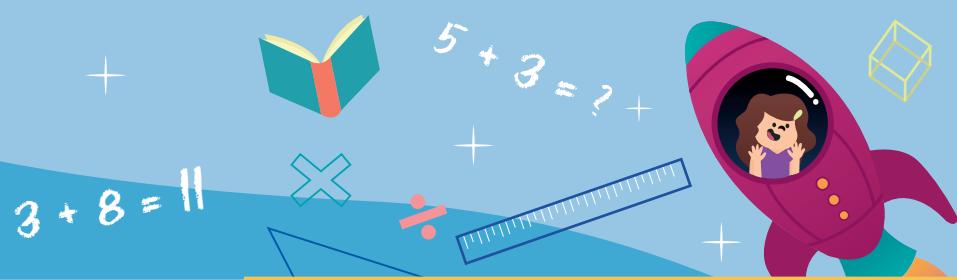


Lados iguales de dos en dos

Diagonales iguales

2. ENCIERRA con azul los cuadrados y con rojo los rectángulos.





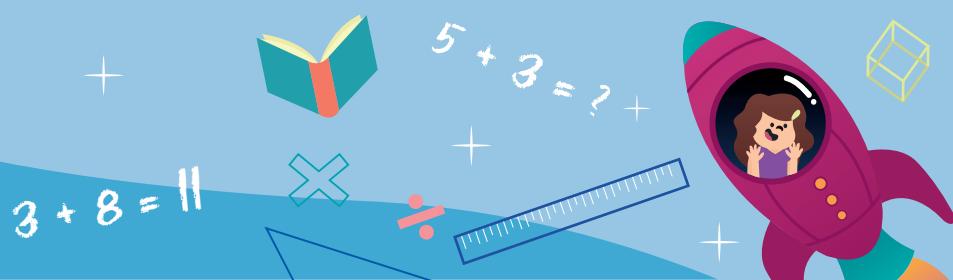
NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. CALCULA por estimación el perímetro de...

- a) Una hoja de cuaderno utilizando como unidad de medida un borrador.

- b) De una mesa utilizando como unidad de medida un lápiz.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.3.1.c.

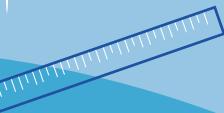
Clasifica objetos, cuerpos y figuras geométricas según los elementos y propiedades de cilindros, cubos, conos, esferas, pirámides de base cuadrada y prismas rectangulares, identifica formas cuadradas, triangulares, rectangulares y circulares en cuerpos geométricos del entorno y/o modelos geométricos.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$

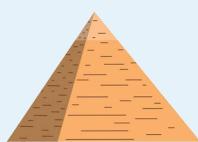


ACTIVIDADES

1. UNE con líneas los objetos y los cuerpos geométricos a los que se asemejan.



ESFERA



CUBO



PIRÁMIDE

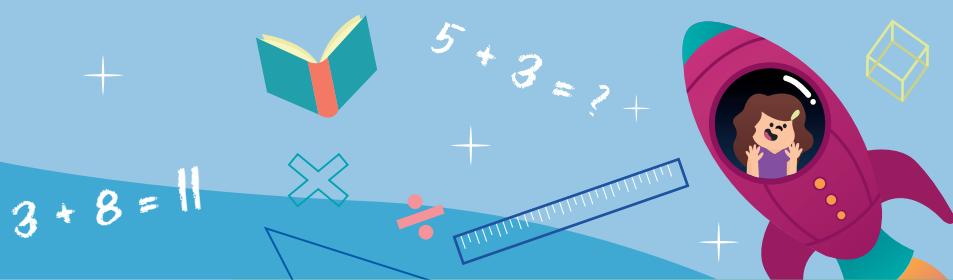


CILINDRO



CONO





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

2. PINTA el robot de acuerdo con las siguientes instrucciones:

Cubos -> verde

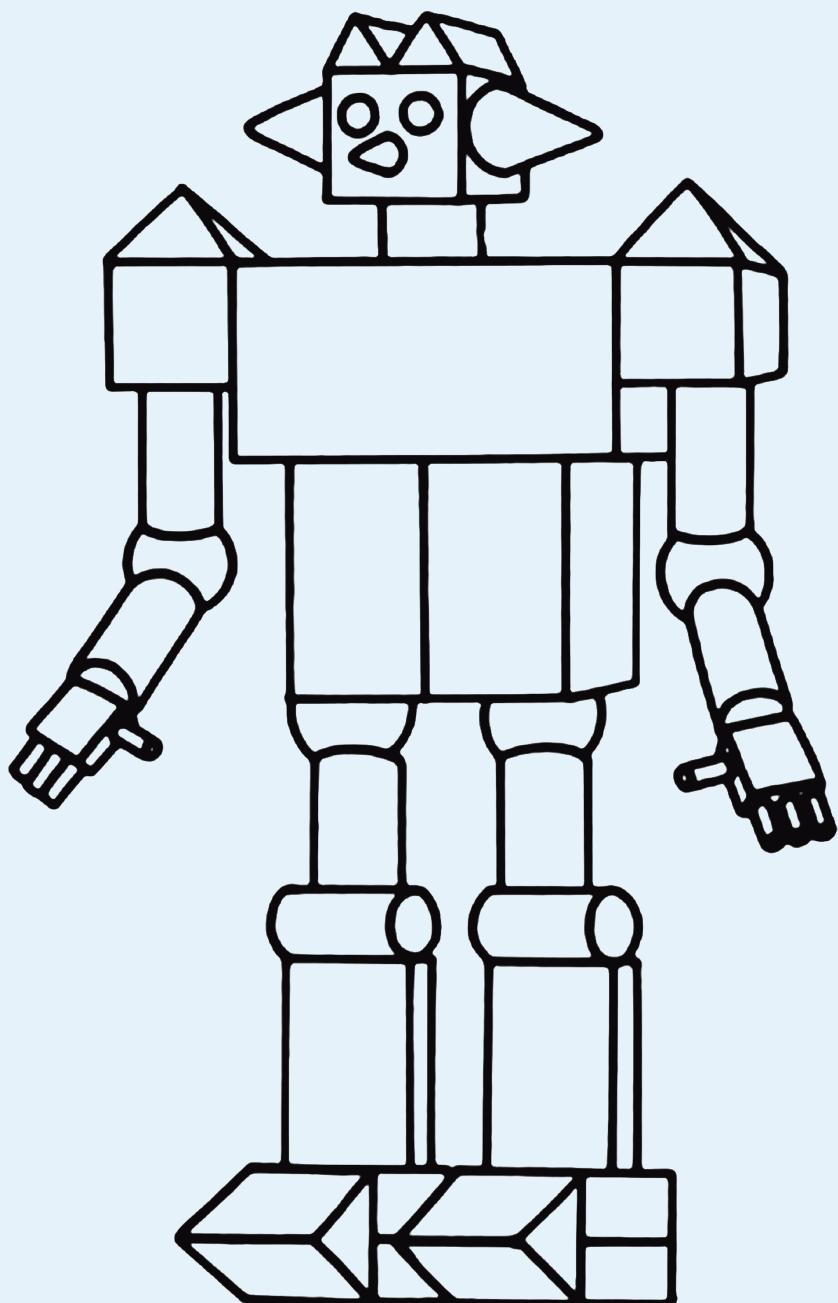
Pirámide de base cuadrada -> azul

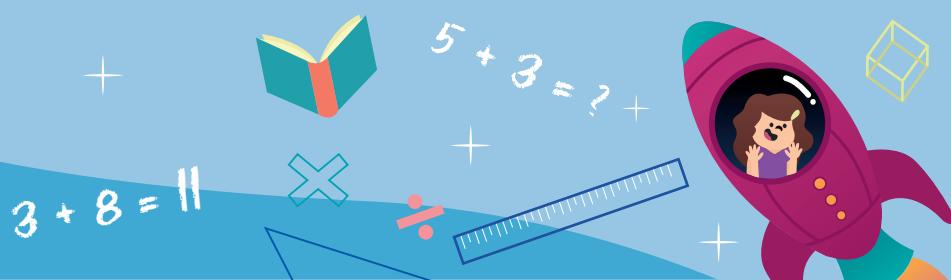
Cilindros -> rojo

Conos -> amarillo

Esferas -> gris

Prismas rectangulares -> naranja





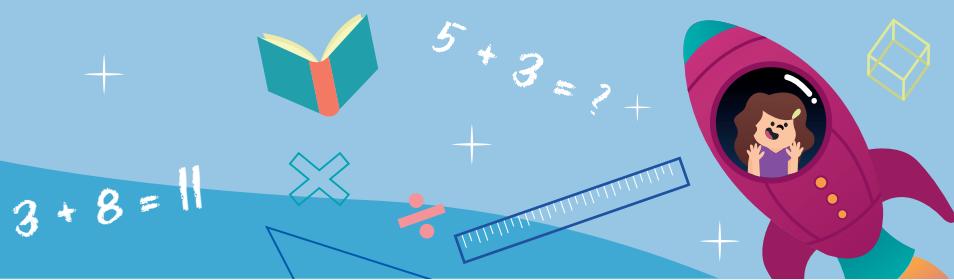
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.3.2.c.

Distingue lados, frontera interior y exterior, vértices y ángulos en figuras geométricas: cuadrados, triángulos, rectángulos, círculos, y los construye.

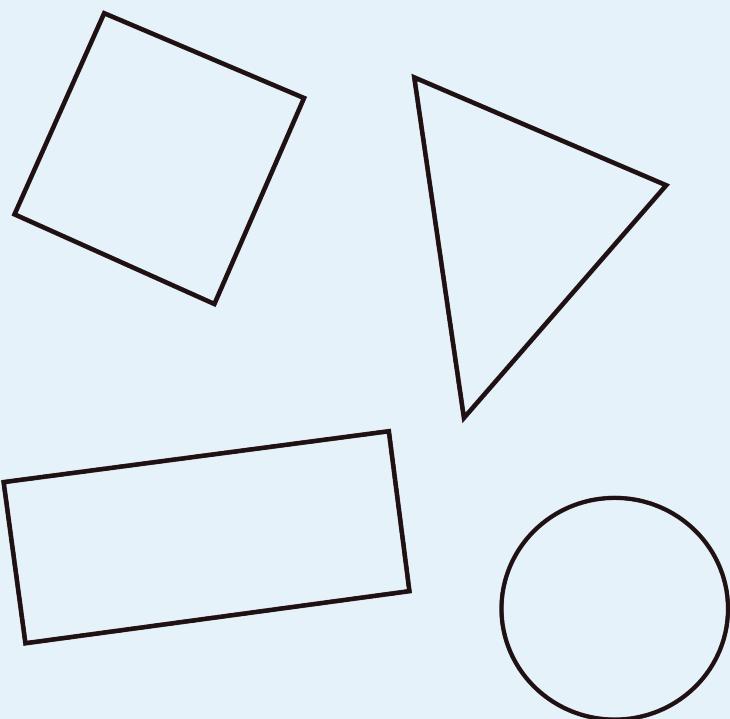
El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

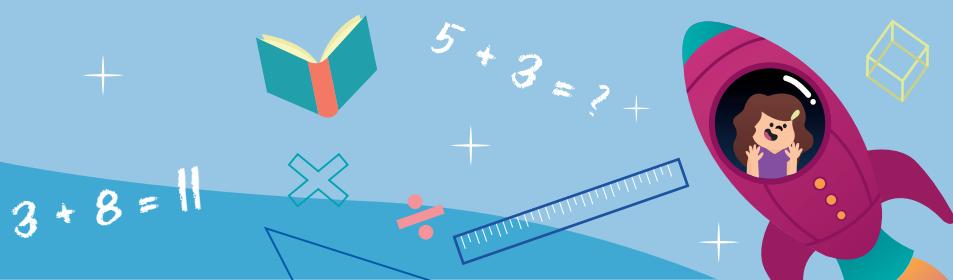


ACTIVIDADES

1. PINTA los elementos de las figuras geométricas con los colores indicados.

FRONTERA		VERDE
INTERIOR		AMARILLO
EXTERIOR		AZUL
VÉRTICES		ROJO
ÁNGULOS		NARANJA
LADOS		NEGRO





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

2. IDENTIFICA en tu casa objetos que tengan forma de círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo.

- a) **DIBUJA** los objetos en el siguiente espacio:
b) **UNE** con flechas los elementos de cada figura.

ÁNGULO

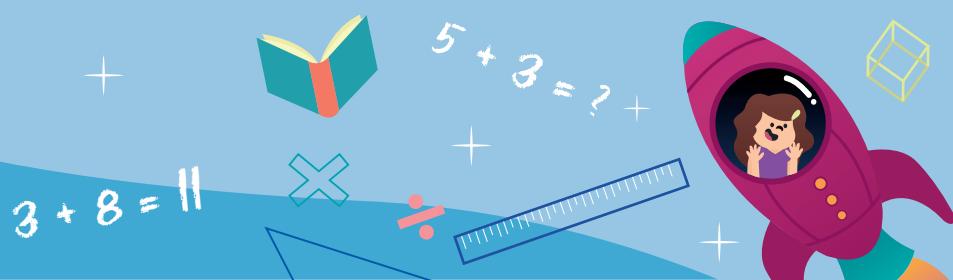
LADO

VÉRTICES

EXTERIOR

INTERIOR

FRONTERA



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.3.3.c.

Reconoce en figuras planas y cuerpos geométricos líneas, rectas y curvas, semirrecta, segmento y ángulos según su amplitud (rectos, agudos y obtusos) y los representa en forma gráfica.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$



ACTIVIDADES

1. PINTA de color azul las líneas rectas y de rojo las líneas curvas.



$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$



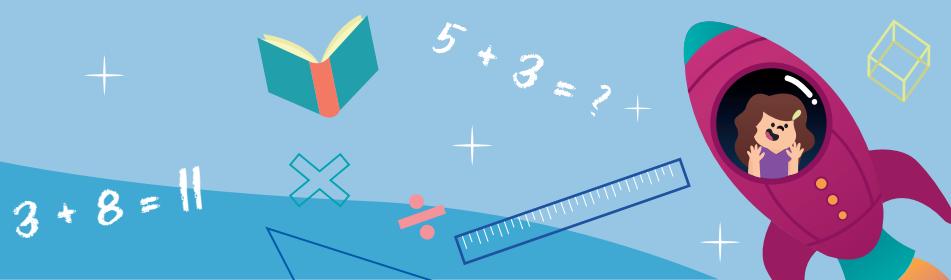
NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

2. AYUDA a Juan a ubicar diferentes tipos de ángulos en su carpintería.

- ENCIERRA** en círculos cinco ángulos rectos.
- MARCA** con una X cinco ángulos agudos.
- ENCIERRA** en cuadrados cinco ángulos obtusos.





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

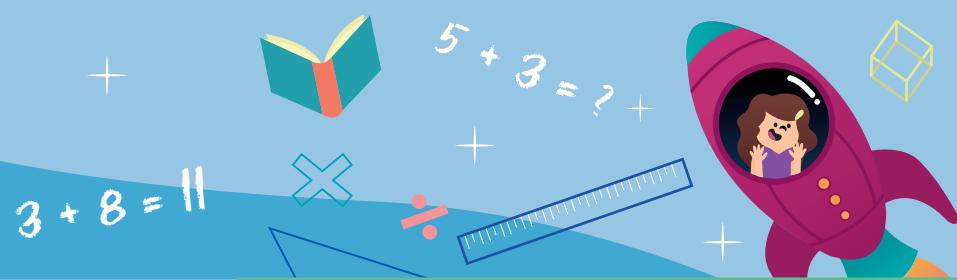
E.M.2.3.4.c.

Resuelve situaciones cotidianas que requieran de la medición o estimación del perímetro de cuadrados y rectángulos.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

1. RESUELVE los siguientes problemas:



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

- a) Pedro desea hacer un marco de madera para un cuadro que pintó su hijo.

30cm

20cm



- ¿Cuánta madera necesita para construir el marco? _____

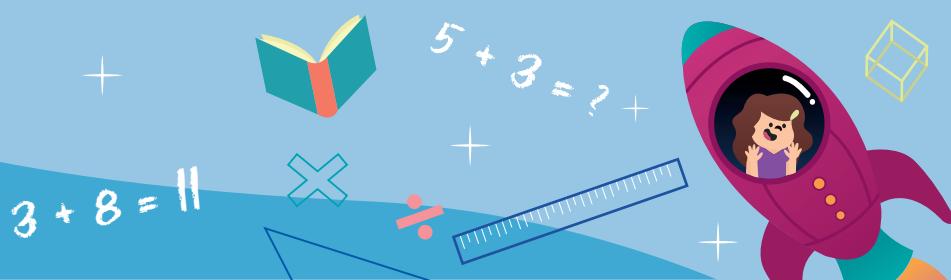
- b) El Municipio de Rumiñahui quiere inaugurar un centro recreacional con dos piscinas: una con forma de cuadrado, de 5 m de lado; y otra de forma rectangular, cuyas medidas son 8 m y 5 m. Por seguridad, se quiere colocar rejas alrededor de las piscinas.

- ¿Cuántos metros de reja se necesitan para cercar la piscina cuadrada? _____

- ¿Cuántos metros de reja se necesitan para cercar la piscina rectangular? _____

- ¿Cuántos metros de reja se necesitan para cercar las dos piscinas? _____

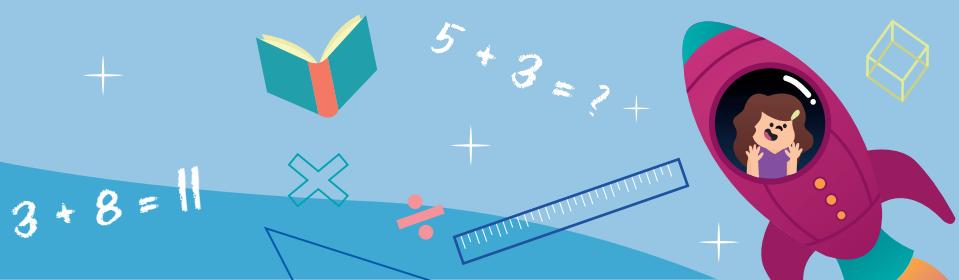
- c) Una cancha de básquet tiene dimensiones máximas de 29 m de longitud y 15 m de ancho, y como mínimo sus dimensiones deben ser de 22 m de largo y 13 m de ancho.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

- ¿Cuál es el máximo y mínimo perímetro que puede tener la cancha?
- Si para el calentamiento antes de un partido, Julio debe dar 4 vueltas alrededor de la cancha, ¿qué distancia recorrerá si esta cancha tiene las dimensiones máximas?



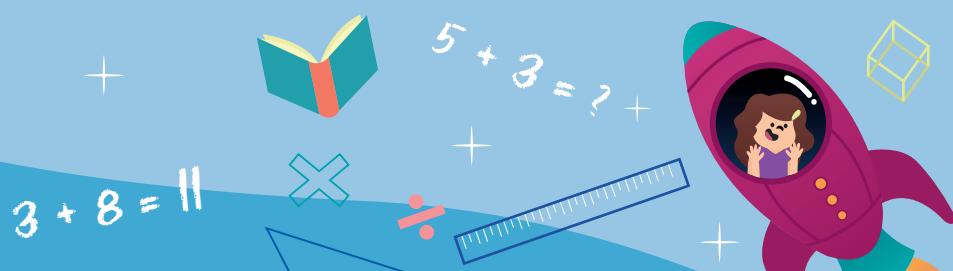
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.3.1.d.

Construye figuras geométricas como cuadrados, triángulos, rectángulos y círculos y demuestra cuáles son las figuras planas que la conforman a partir de los elementos y propiedades de los cilindros, cubos, conos, esferas, pirámides de base cuadrada y prismas rectangulares que la constituyen.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. CREA un dibujo que tenga todos los cuerpos geométricos indicados.

3
ESFERA

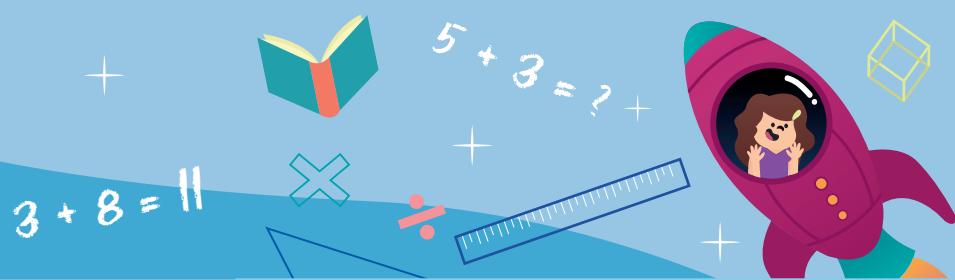
2
CUBO

4
PIRÁMIDE CUADRANGULAR

1
CILINDRO

2
CONO

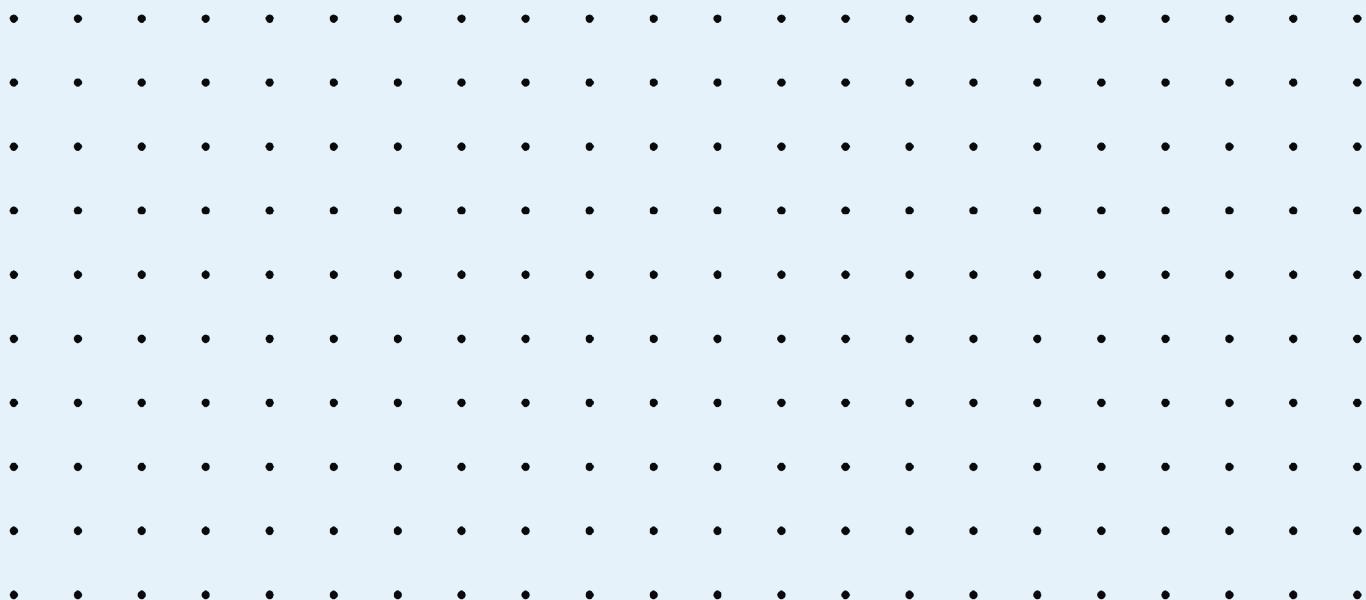
3
PRISMA

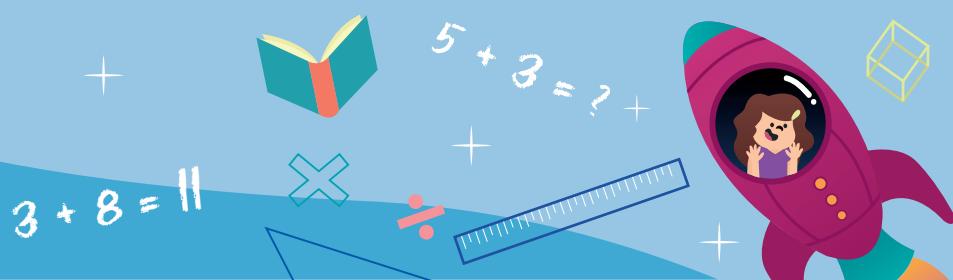


NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

2. SELECCIONA uno de los cuerpos geométricos utilizados, y **DIBUJA** sus caras separadas.





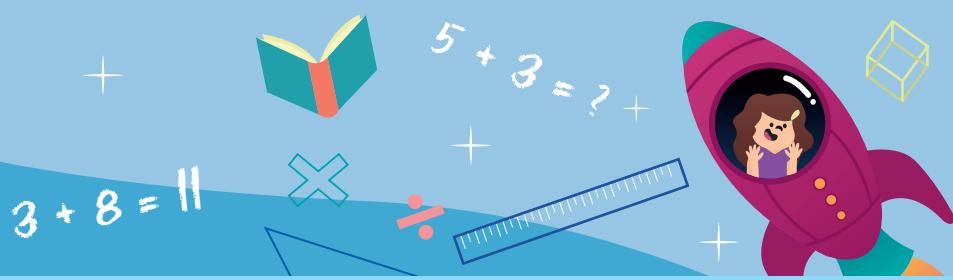
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.3.2.d.

Diseña figuras planas compuestas utilizando los elementos básicos (frontera, interior y exterior, vértices, ángulos y lados) de triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos e identifica estas formas en el entorno.

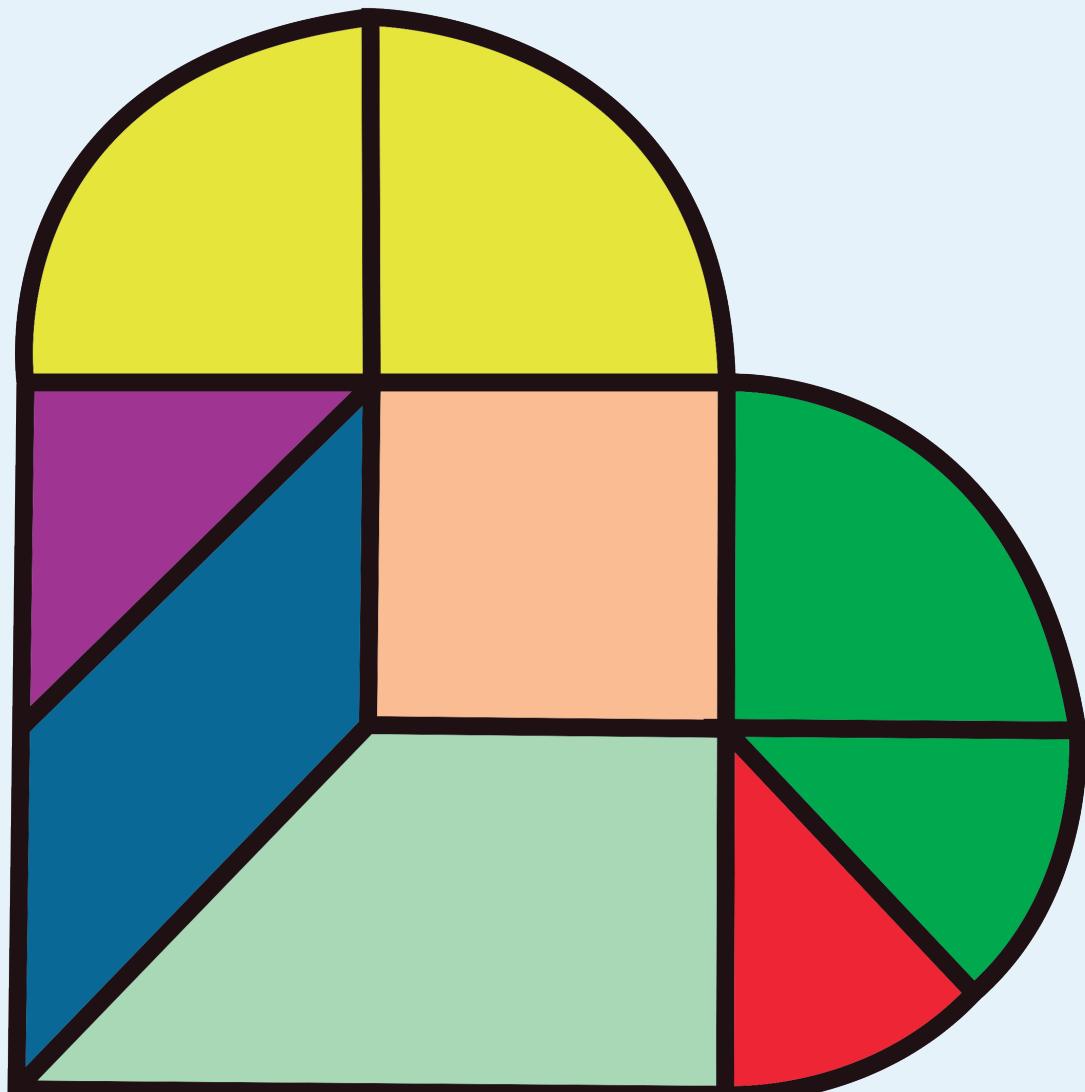
El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

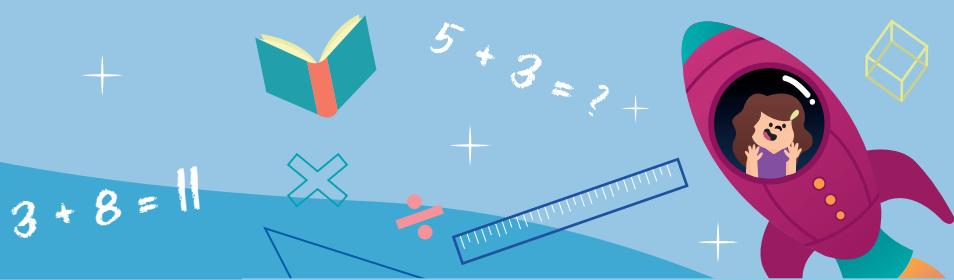


ACTIVIDADES

1. REALIZA las siguientes actividades utilizando el tangram el cual es un rompecabezas de siete piezas que permite crear diferentes figuras.

a) **RECORTA** las piezas del tangram.

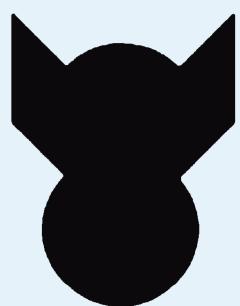
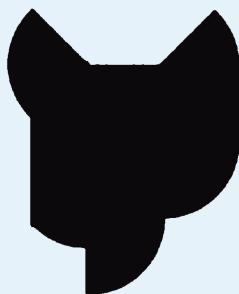
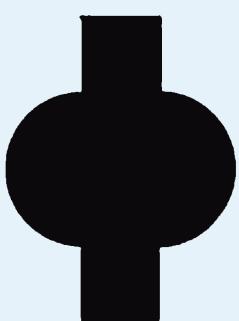
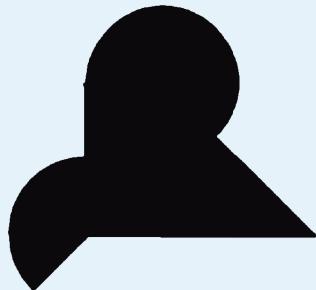
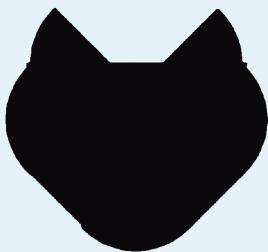
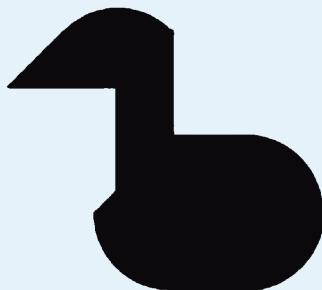
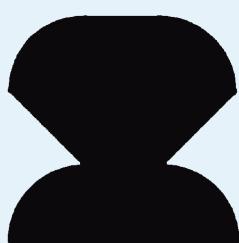
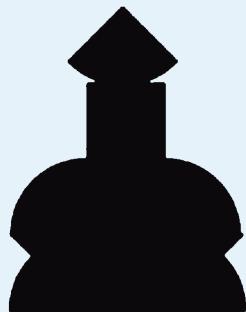
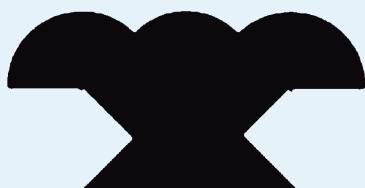
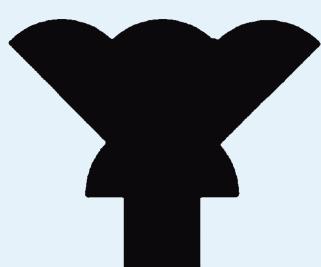
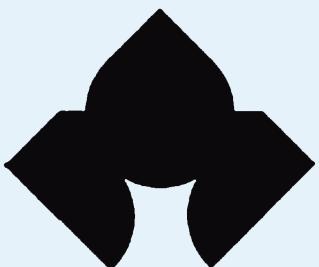


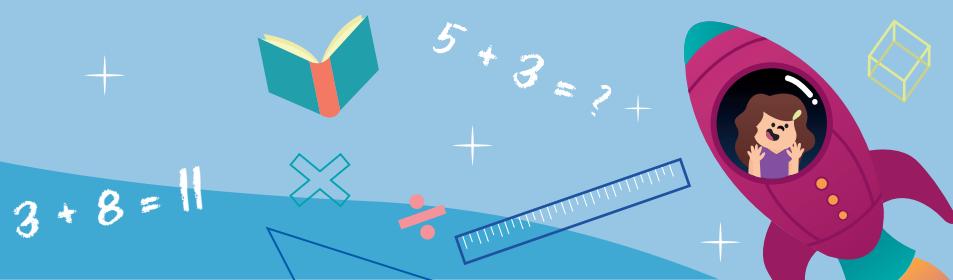


NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

b) **FORMA** las siguientes figuras y **COMPÁRALAS** con las de tus compañeros.





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.3.3.d.

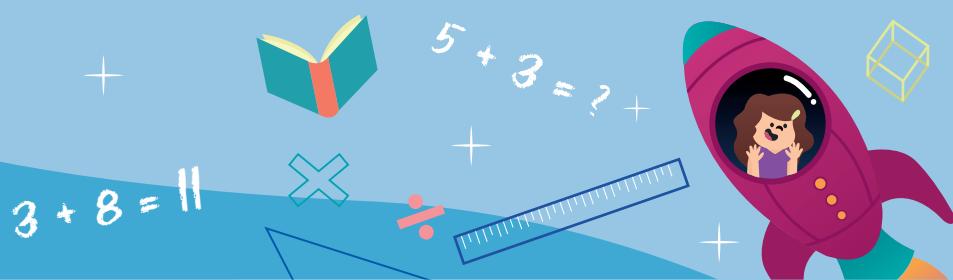
Discrimina en objetos del entorno líneas rectas y curvas, semirrecta, segmento y ángulos según su amplitud (rectos, agudos y obtusos).

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

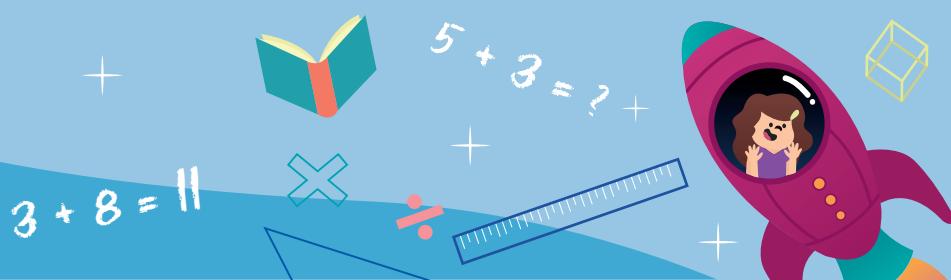
1. DIBUJA objetos de tu entorno que cumplan las siguientes condiciones:

- a) Al menos cuatro líneas rectas y un ángulo agudo.
- b) Al menos dos líneas curvas y un ángulo recto.
- c) Al menos tres segmentos y dos ángulos agudos.
- d) Dos ángulos obtusos y una línea curva.
- e) Un ángulo recto, un ángulo obtuso y dos líneas rectas.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.3.4.d.

Resuelve problemas que requieran de la estimación, medición, cálculo del perímetro de figuras planas.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.3. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

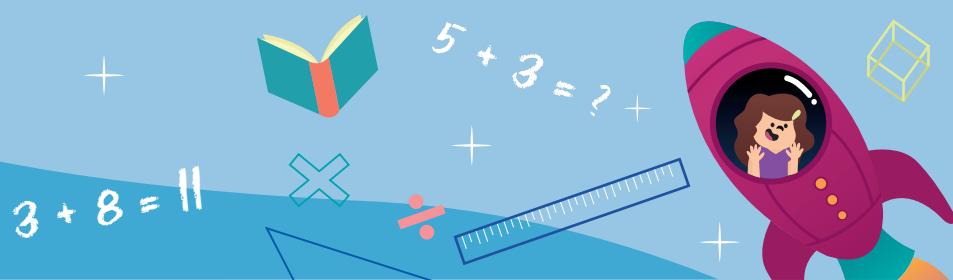
ACTIVIDADES

1. TRAZA Y RECORTA las siguientes figuras en una hoja de papel:

- Dos rectángulos de 12 cm de base y 8 cm de altura.
- Dos cuadrados, cuyos lados midan 8 cm.

2. CONSTRUYE una figura con el cuadrado y el rectángulo, y luego **MIDE** su perímetro.

- ¿El perímetro de la nueva figura es igual a la suma de los perímetros del cuadrado y del rectángulo? ¿Por qué?



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

A large rectangular grid for drawing or writing, enclosed in a light blue rounded rectangle.

- Si divido uno de los cuadrados por su diagonal, ¿qué sucede con los perímetros de las nuevas figuras?

A large rectangular grid for drawing or writing, enclosed in a light blue rounded rectangle.



MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE
LOGRO 1:

NIVEL DE
LOGRO 2:

NIVEL DE
LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.M.2.4.

Resuelve problemas, con ejemplos de la vida cotidiana, que requieran de mediciones y conversiones de unidades, para determinar la longitud, masa, capacidad, tiempo y el costo de objetos del entorno.

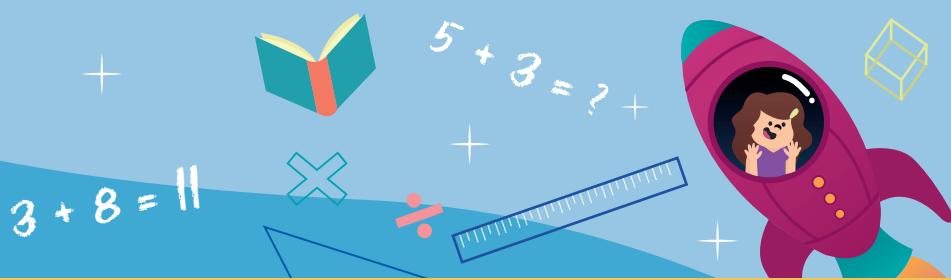
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.4.1.b.

Mide, estima y compara longitudes de objetos del entorno contrastando con patrones de medida no convencionales y utilizando la unidad de medida de longitud (el metro) y sus submúltiplos (dm, cm, mm).

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

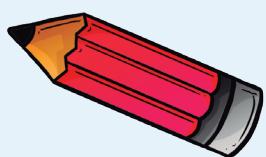


ACTIVIDADES

1. ENCIERRA las unidades en las que se miden adecuadamente los siguientes objetos:

Un lápiz	kilómetros	metros	decímetros	centímetros
El largo de una piscina	kilómetros	metros	decímetros	centímetros
Una carretera	kilómetros	metros	decímetros	centímetros
El ancho de un cuaderno	kilómetros	metros	decímetros	centímetros
Un espejo	kilómetros	metros	decímetros	centímetros

2. ESTIMA la medida de los siguientes objetos en las unidades indicadas:



cm



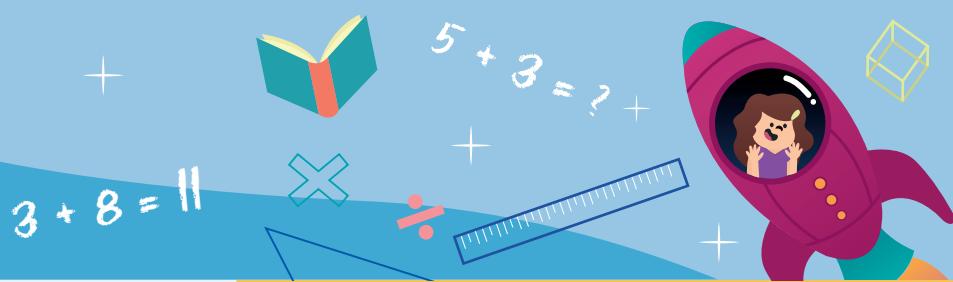
dm



mm



cm



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. ESCRIBE V (verdadero) o F (falso) según corresponda.

- a) Una regla mide menos de 4 dm. ()
- b) Un automóvil mide menos de 5 m. ()
- c) Dos cuadernos juntos miden más de 120 mm. ()
- d) La altura de un perro es mayor a 80 cm. ()

ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.4.2.b.

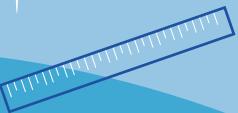
Representa cantidades monetarias con el uso de monedas y billetes de 1, 5, 10, 20, 50 y 100 (didácticos).

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$



ACTIVIDADES

1. ESCRIBE la cantidad de dinero mostrado en billetes.

1)



2)



3)



4)



5)



6)



2. ESCRIBE la cantidad de dinero mostrado en monedas.



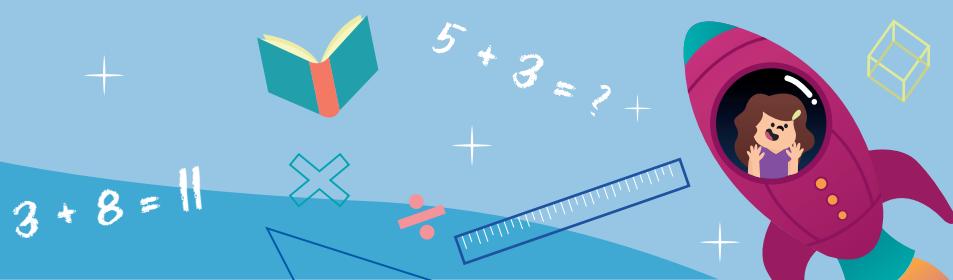












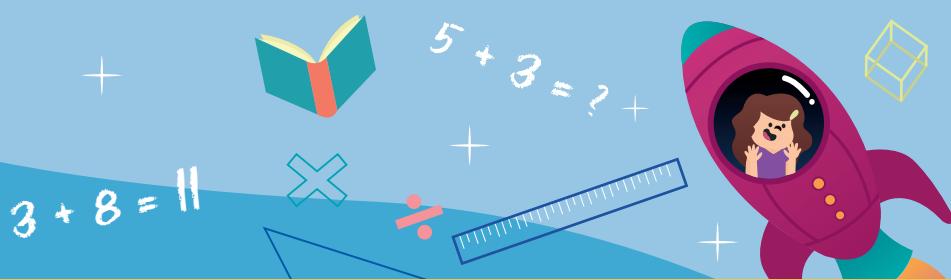
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.4.3.b.

Realiza conversiones usuales entre años, meses, semanas, días, horas, minutos y segundos en situaciones significativas.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



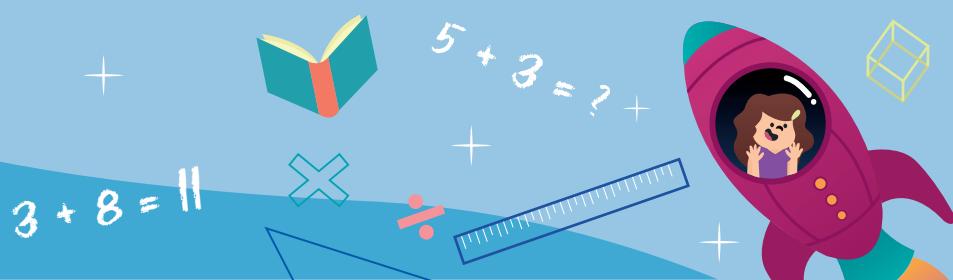
ACTIVIDADES

1. COMPLETA la siguiente tabla con las transformaciones entre meses, años y semanas:

Tipos de vida promedio		
	18 meses	Semanas
	10 años	Meses
	150 días	Semanas

2. COMPLETA las siguientes equivalencias:

- a) 70 minutos = ____ hora y ____ minutos
- b) 123 minutos = ____ horas y ____ minutos
- c) 15 minutos = ____ segundos
- d) 24 minutos = ____ segundos



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.4.4.b.

Mide, estima y compara masas con patrones de medida no convencionales y con las unidades de medida de masa, gramos y kilogramos en objetos del entorno.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$



ACTIVIDADES

1. **UNE** cada objeto con su posible masa.



● **4kg**



● **1kg**



● **10g**



● **35kg**



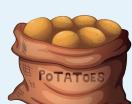
● **80kg**



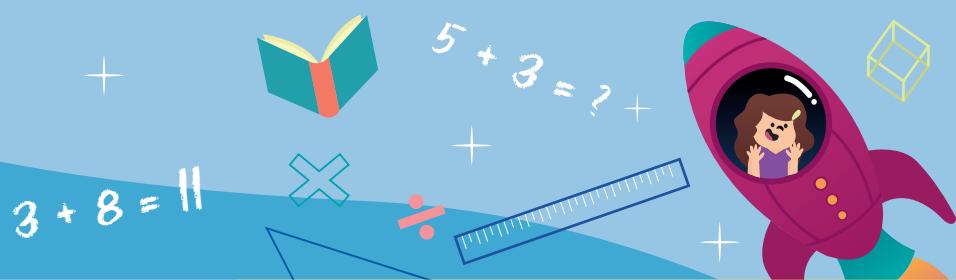
● **20g**



● **15kg**



● **100g**

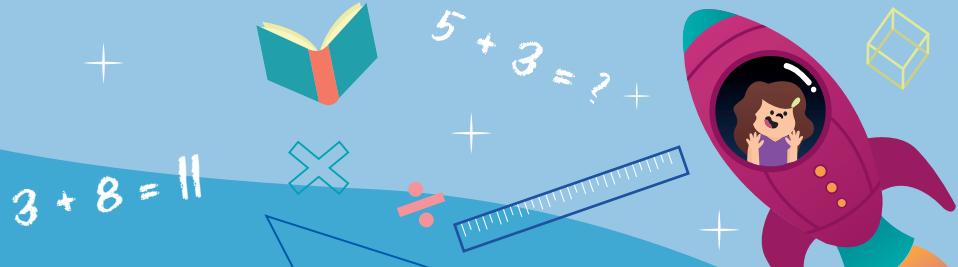


NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. COMPLETA la siguiente tabla con el nombre de los objetos utilizando la estimación:

Objetos con masa menor que 1 kg	Objetos con masa mayor que 1 kg
• • •	• • •



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.4.5.b.

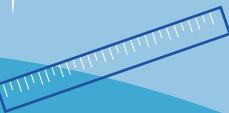
Mide, estima y compara la capacidad de objetos del entorno contrastándolos con patrones de medida no convencionales y con las unidades de medida de capacidad como el litro y sus submúltiplos (dl, cl, ml).

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$



ACTIVIDADES

1. PINTA la unidad más apropiada para medir la capacidad de los siguientes objetos:



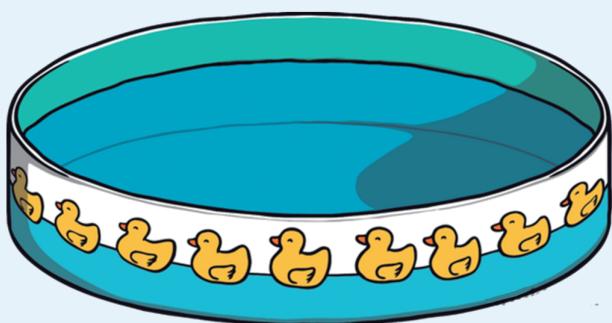
cl

ml



dl

l



cl

l

$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. ENCIERRA la medida de capacidad más adecuada para los siguientes objetos:



1 litro

1 taza

5 cucharadas



2 litros

1 galón

20 tazas



2 litros

1 taza

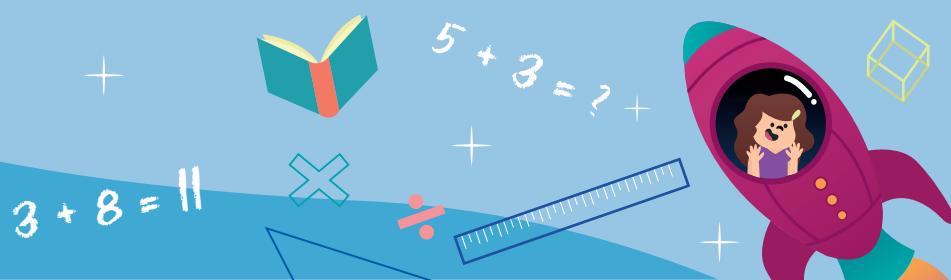
1 jarra



1 litro

2 taza

1 galón



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.4.1.c.

Resuelve problemas que requieran de la medición, estimación y comparación de longitudes y de las conversiones simples de medidas de longitud del metro a sus submúltiplos.

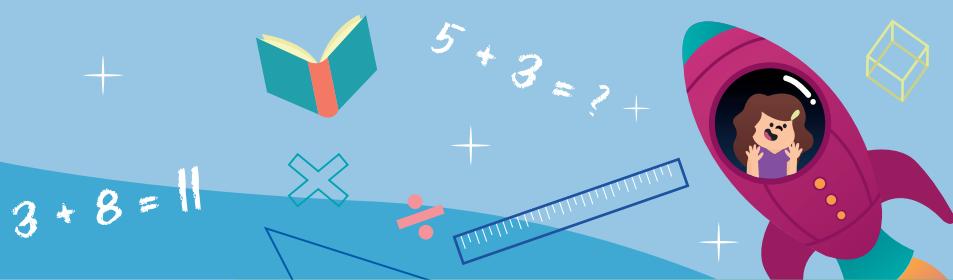
El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

1. RESUELVE los siguientes problemas:

a) Julio mide 16 dm, ¿cuántos centímetros le faltan para medir 2 m?

b) ¿Cuántos centímetros quedan de una tabla que mide 67 dm de largo si se corta un trozo de 32 cm? _____

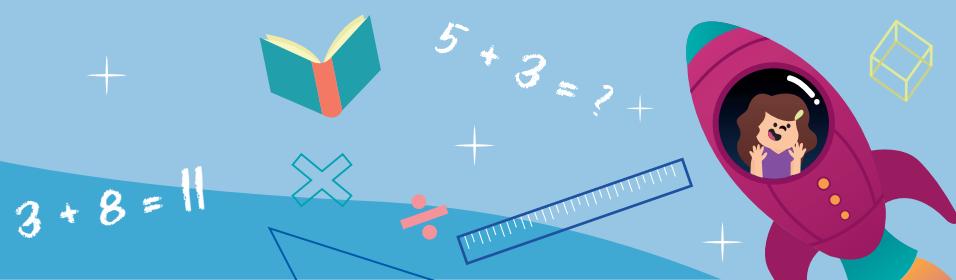


NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

c) Marta y María llevan a su escuela cuerdas para saltar. La cuerda de María mide 213 cm de largo y la cuerda de Marta, 23 dm.

- ¿Quién de las dos tiene la cuerda más larga? _____
- ¿Cuántos centímetros se debe cortar a la cuerda larga para que las dos tengan la misma longitud? _____



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.4.2.c.

Realiza conversiones monetarias con el uso de monedas y billetes de hasta 20 dólares y utiliza la unidad monetaria en actividades lúdicas y en transacciones cotidianas simples.

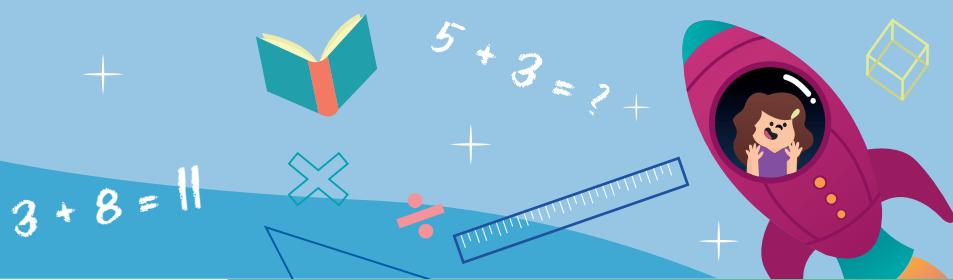
El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. ESCRIBE la cantidad de monedas necesarias para obtener la cantidad indicada. Intenta usar el menor número de monedas posible.

50cts. 25cts. 10cts. 5cts. 1cts.

	50cts.	25cts.	10cts.	5cts.	1cts.
35cts.					
40cts.					
96cts.					
84cts.					



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

2. ESCRIBE la cantidad de dinero que debes recibir de cambio, al comprar los diferentes productos.



\$3



50 cts.



\$15



\$6

Artículos a comprar



Pago



Vuelto







$$3 + 8 = 11$$



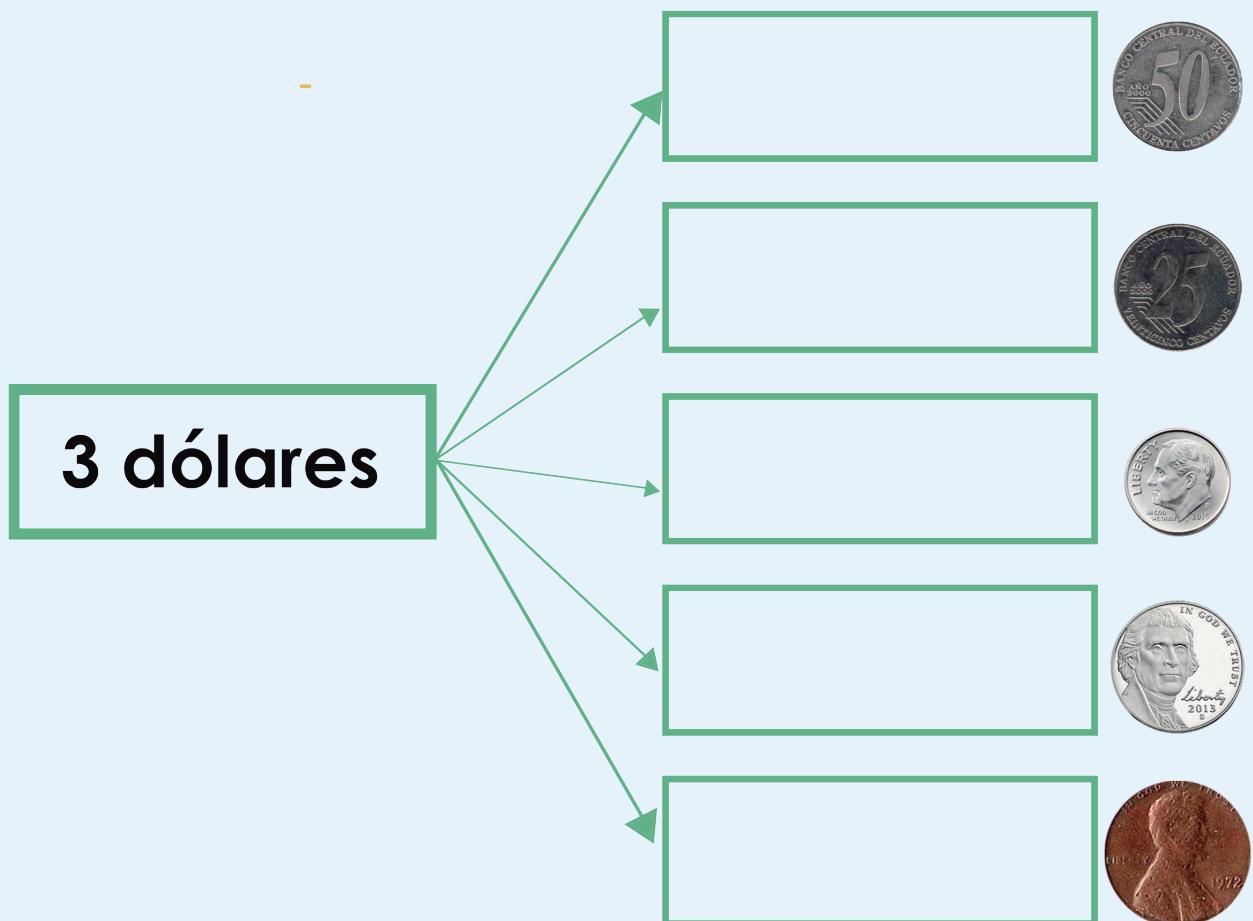
$$5 + 3 = ?$$

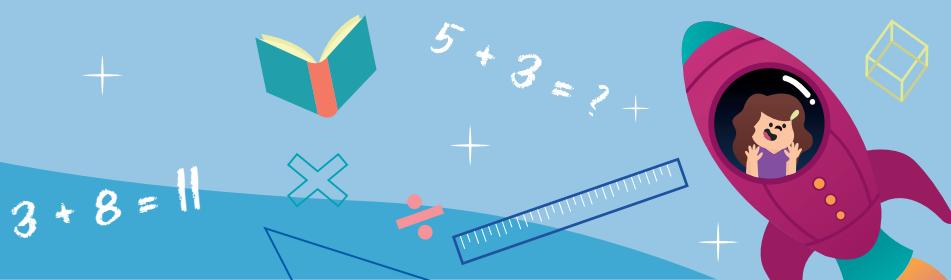


NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

3. RESPONDA, ¿Cuántas monedas de cada denominación necesito para tener 3 dólares?





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.4.3.c.

Utiliza las unidades de tiempo y sus conversiones al igual que la lectura de horas y minutos en el reloj analógico en la descripción de actividades cotidianas.

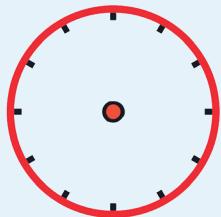
El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. REGISTRA la hora de los relojes digitales en los relojes analógicos.

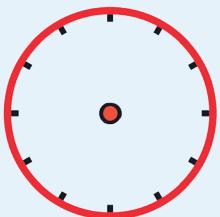
a.

16:30



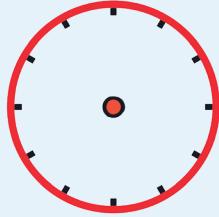
b.

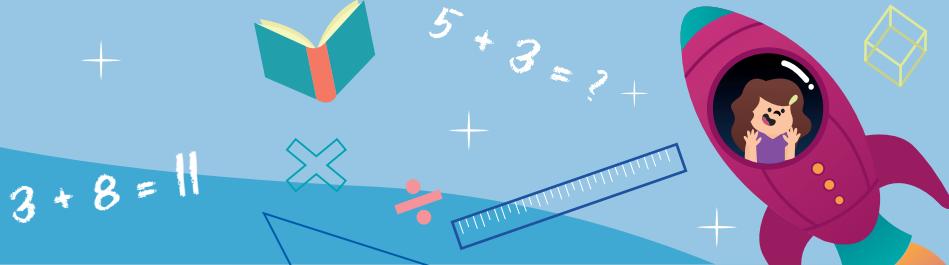
09:00



c.

18:25



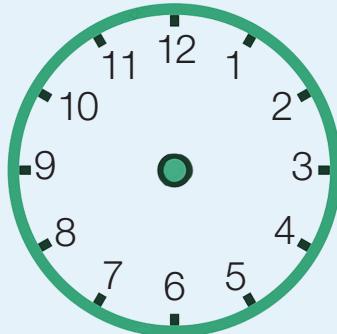


NIVEL DE LOGRO 2:

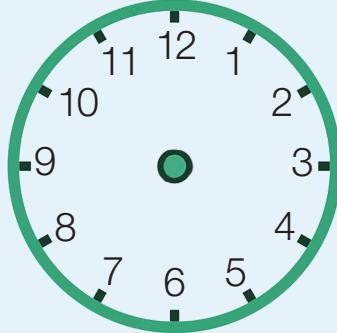
ACTIVIDADES

2. DIBUJA en las manecillas de los relojes la hora a la que haces las siguientes actividades:

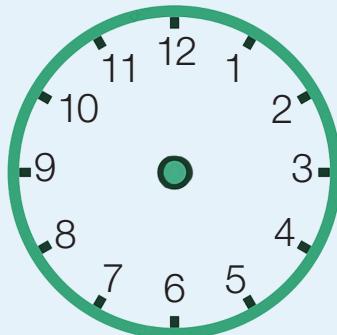
a) ¿A qué hora te despiertas?

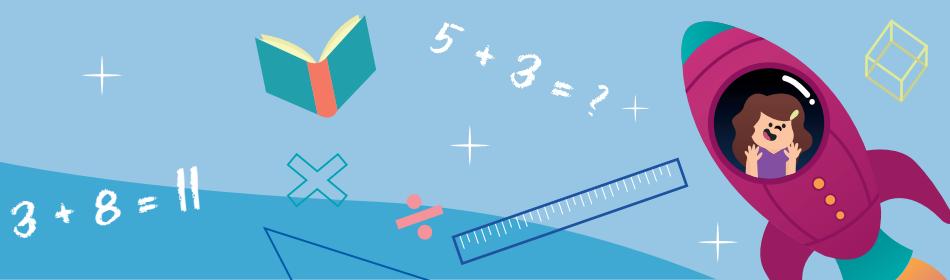


b) ¿A qué hora almuerzas?



c) ¿A qué hora se terminan tus clases?





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.4.4.c

Resuelve problemas que requieren de la medición, estimación y comparación de la masa de objetos del entorno y de las conversiones simples entre kilogramo y gramo, e identifica la libra como unidad de medida de masa.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

1. OBSERVA las siguientes imágenes y RESPONDE:



250 g



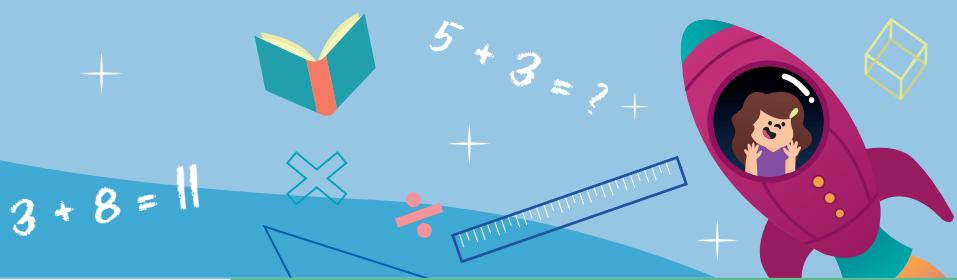
700 g



150 g



3 900 g

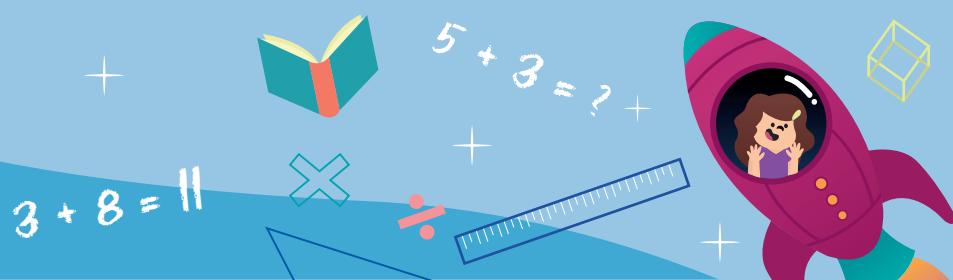


NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

- a) ¿Qué objeto tiene la menor masa? _____
- b) ¿Qué objetos tienen una masa menor a 1 kg? _____
- c) Si se juntan dos objetos, ¿cuáles suman más de un 1 kg de masa?

- d) ¿Cuál es la masa total de los objetos en kilogramos? _____



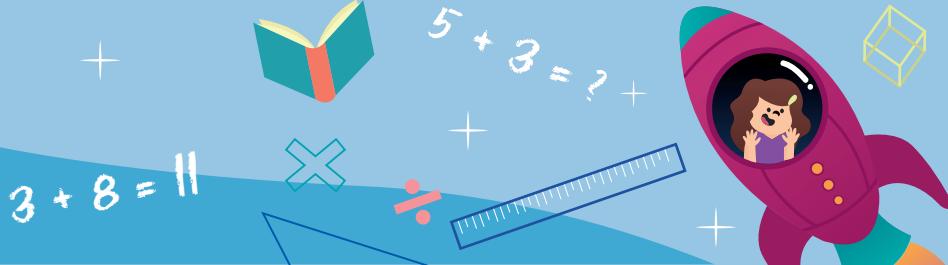
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.4.5.c.

Resuelve problemas que requieran de la medición, estimación y comparación de la capacidad de objetos del entorno y de las conversiones simples de medidas de capacidad del litro a sus submúltiplos.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



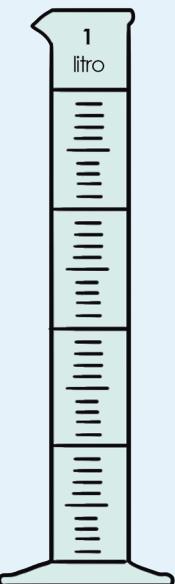
ACTIVIDADES

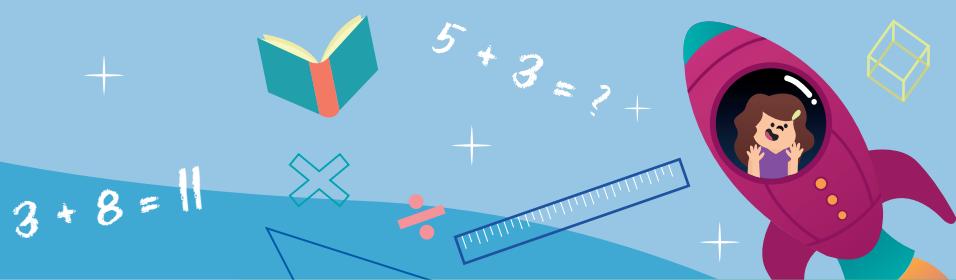
1. ESCRIBE las conversiones para cada medida de capacidad.

- a) 1 litro = _____ ml
- b) 4 litros= _____ cl
- c) 1 500 ml = _____ litros
- d) $\frac{1}{2}$ litro = _____ ml

2. PINTA en las siguientes probetas las medidas que se indican:

- a) 50 ml

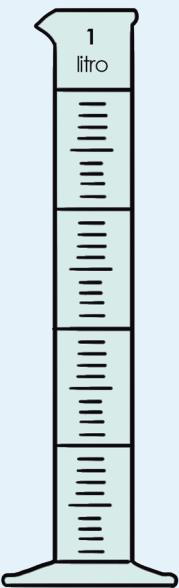




NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

b) 900 ml

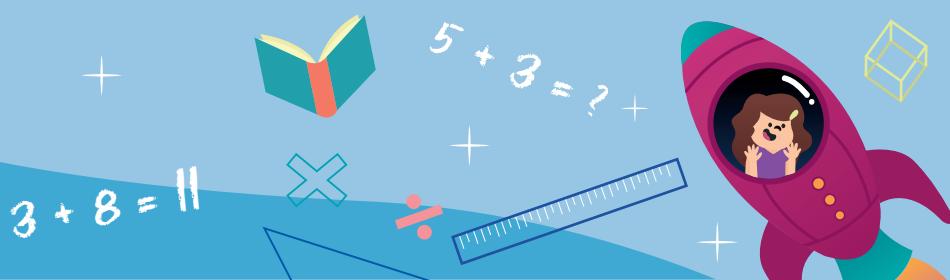


3. ESCRIBE >, < o = en las siguientes relaciones:

a) 13 000 ml ____ 13 l

b) 71 l ____ 7 100 ml

c) 4 000 ml ____ 40 l



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

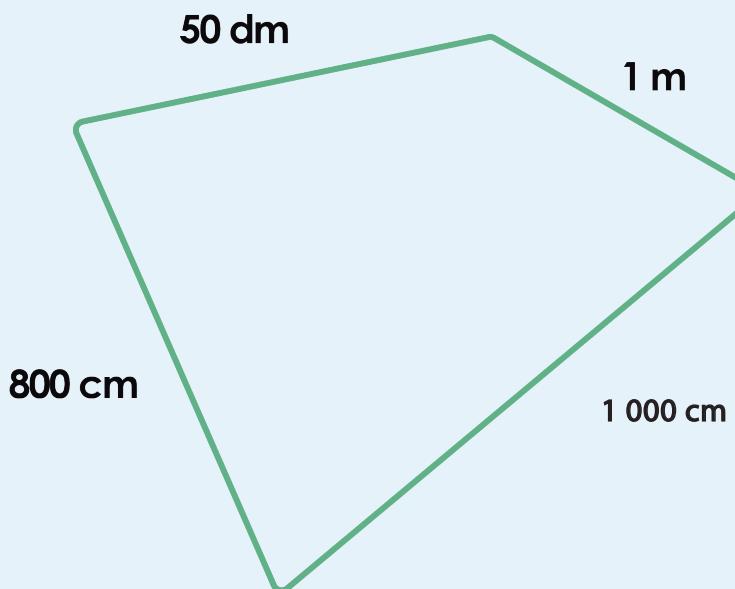
E.M.2.4.1.d.

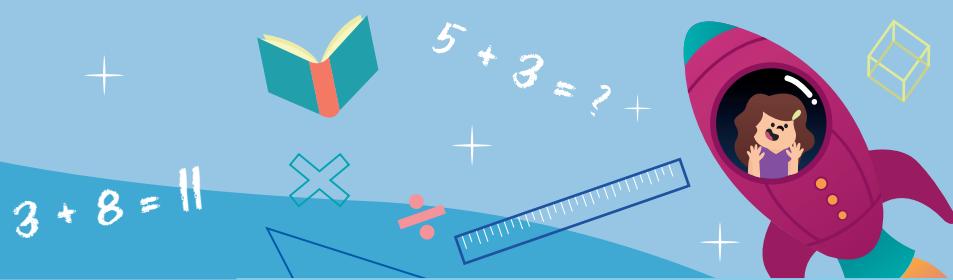
Plantea y resuelve problemas que requieran de la medición, estimación y comparación de longitudes y de las conversiones simples de medidas de longitud del metro a sus submúltiplos.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4 estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. OBSERVA la siguiente imagen y **ANALIZA** los lados de la figura:





NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

2. REALIZA las transformaciones de las unidades a metros y **CALCULA** el perímetro de la figura.

$$50 \text{ dm} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ m}$$

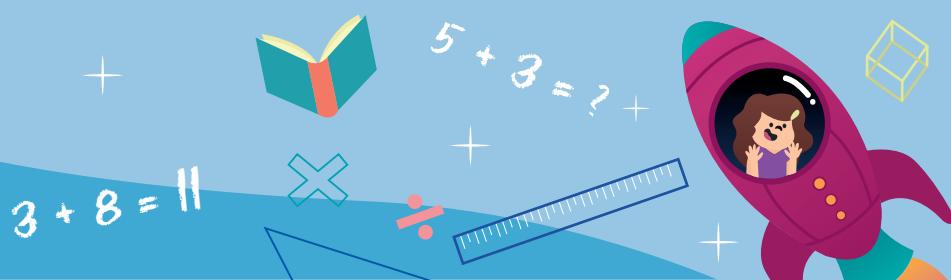
$$800 \text{ cm} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ m}$$

$$1\,000 \text{ cm} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ m}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + 1\text{m} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ m}$$

3. REDACTA un problema con los elementos de la figura.

4. EXPLICA con un ejemplo si existe otra manera de solucionar el problema planteado.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.4.2.d.

Plantea y resuelve problemas que requieran de las conversiones monetarias con el uso de monedas y billetes de hasta 20 dólares y utiliza la unidad monetaria en actividades lúdicas y en transacciones cotidianas simples.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

1. RESUELVE los siguientes problemas:

- a) Isabel compró alimentos y gastó \$14,51. Ella paga con el dinero mostrado.

$$3 + 8 = 11$$



$$5 + 3 = ?$$



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

¿Cuánto debe recibir de cambio?



b) Samantha gastó \$12,65 comprando algunos juguetes. Ella pagó con el dinero mostrado.

- ¿Cuánto debe recibir de cambio??

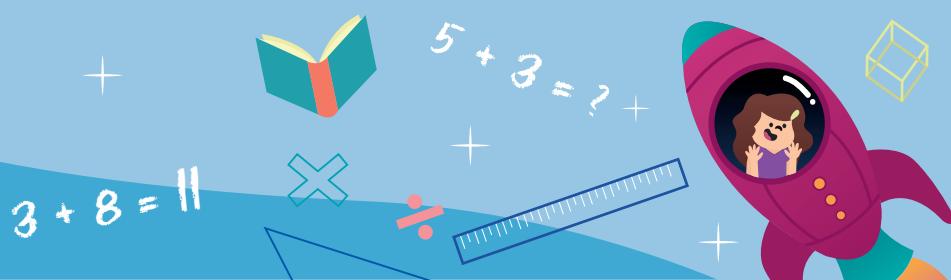


Escribe de tres maneras diferentes los billetes y monedas que Samantha debe recibir de cambio.

c) En el mercado, Katty debe pagar \$16 por las verduras y frutas, pero solamente tiene el dinero mostrado en la figura.

¿Cuánto dinero le falta a Katty para cancelar toda su compra?





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

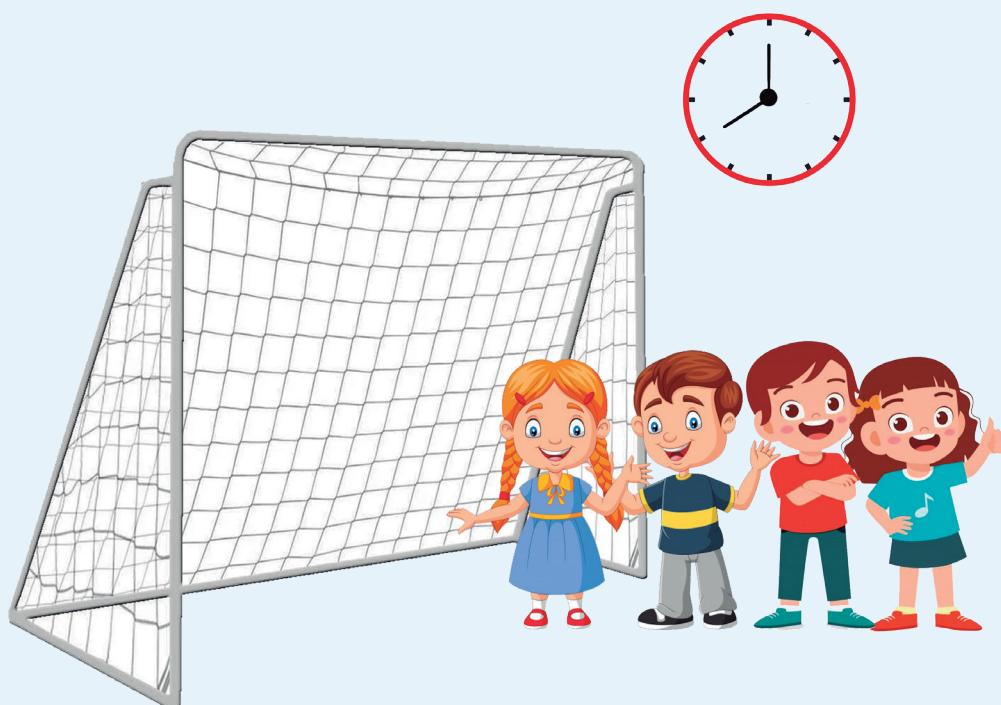
NIVEL DE LOGRO 3:

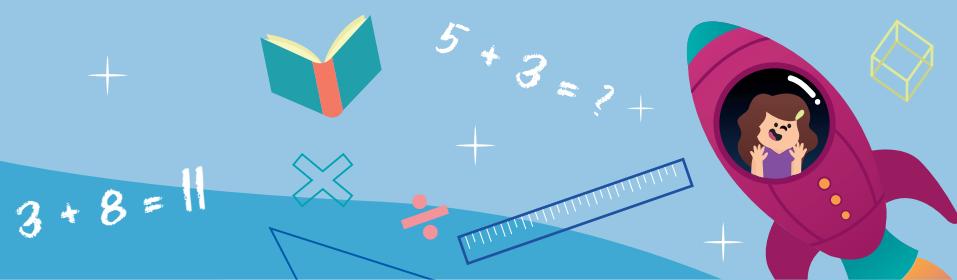
E.M.2.4.3.d.

Formula y resuelve problemas que requieran de conversiones de unidades de tiempo y la lectura de horas y minutos en el reloj analógico.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES





NIVEL DE LOGRO 3:

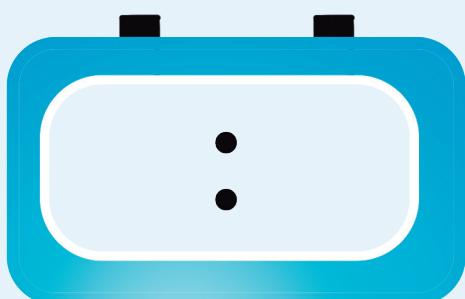
ACTIVIDADES

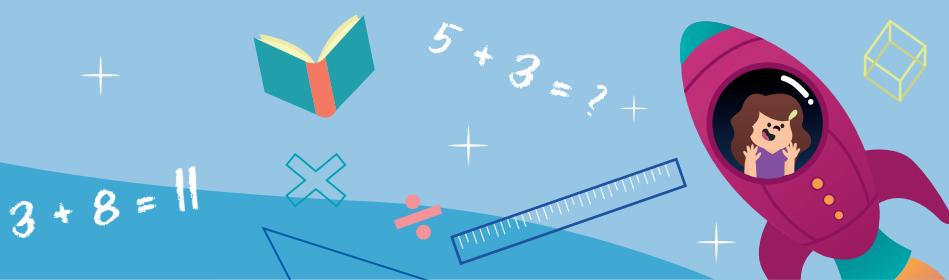
1. RESPONDE las siguientes preguntas:

Algunos estudiantes que participan en la selección de fútbol han terminado su entrenamiento

- a) ¿El entrenamiento terminó a las 8 de la mañana o de la tarde? ¿Puedes saberlo? **ARGUMENTA** tu respuesta.

- b) **ESCRIBE** la hora a la que terminó el entrenamiento en formato de 24 horas, considerando que los estudiantes practican en la tarde.



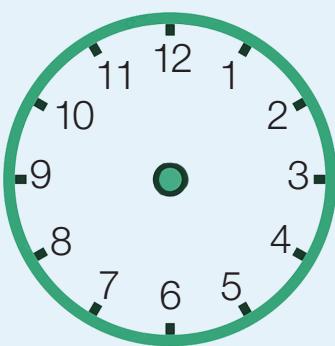


NIVEL DE LOGRO 3:

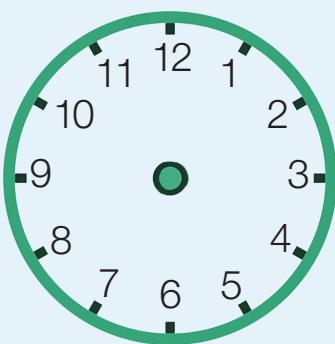
ACTIVIDADES

2. REGISTRA la hora según la información de los jugadores.

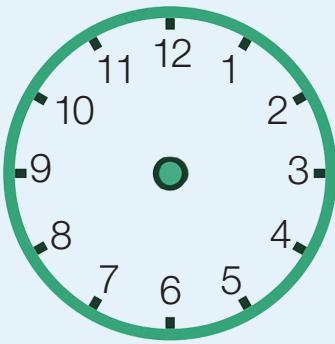
a) Pablo se fue 180 segundos antes de que terminara el entrenamiento.

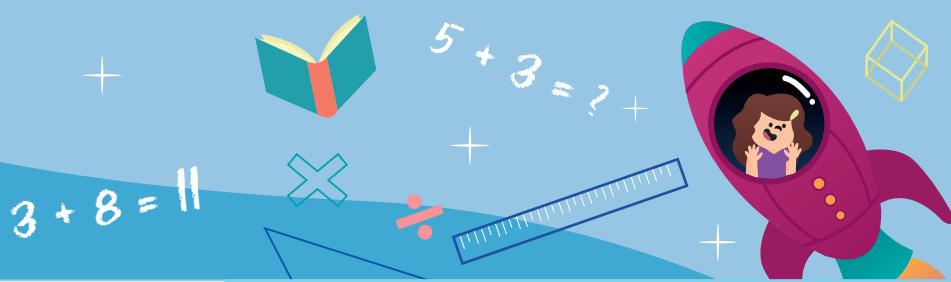


b) Rosario llegó al entrenamiento hace 80 minutos.



c) Tomás se demora 60 minutos en llegar a su casa luego del entrenamiento.

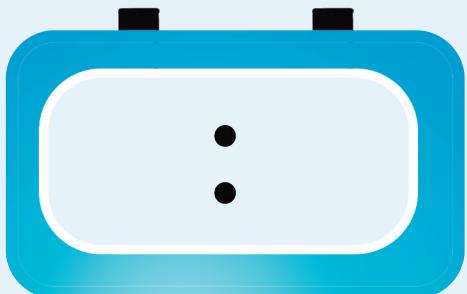


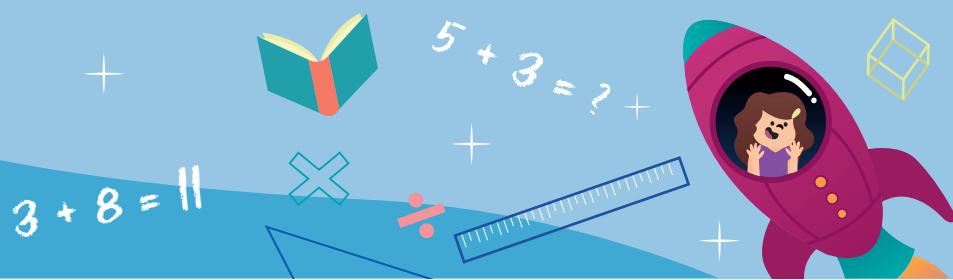


NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

d) Mabel se retiró 45 minutos antes de que se terminara el entrenamiento.





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.4.4.d.

Formula y resuelve problemas que requieran de la medición, estimación y comparación de la masa de objetos del entorno y de las conversiones simples entre kilogramo y gramo, e identifica la libra como unidad de medida de masa.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

$$3 + 8 = 11$$

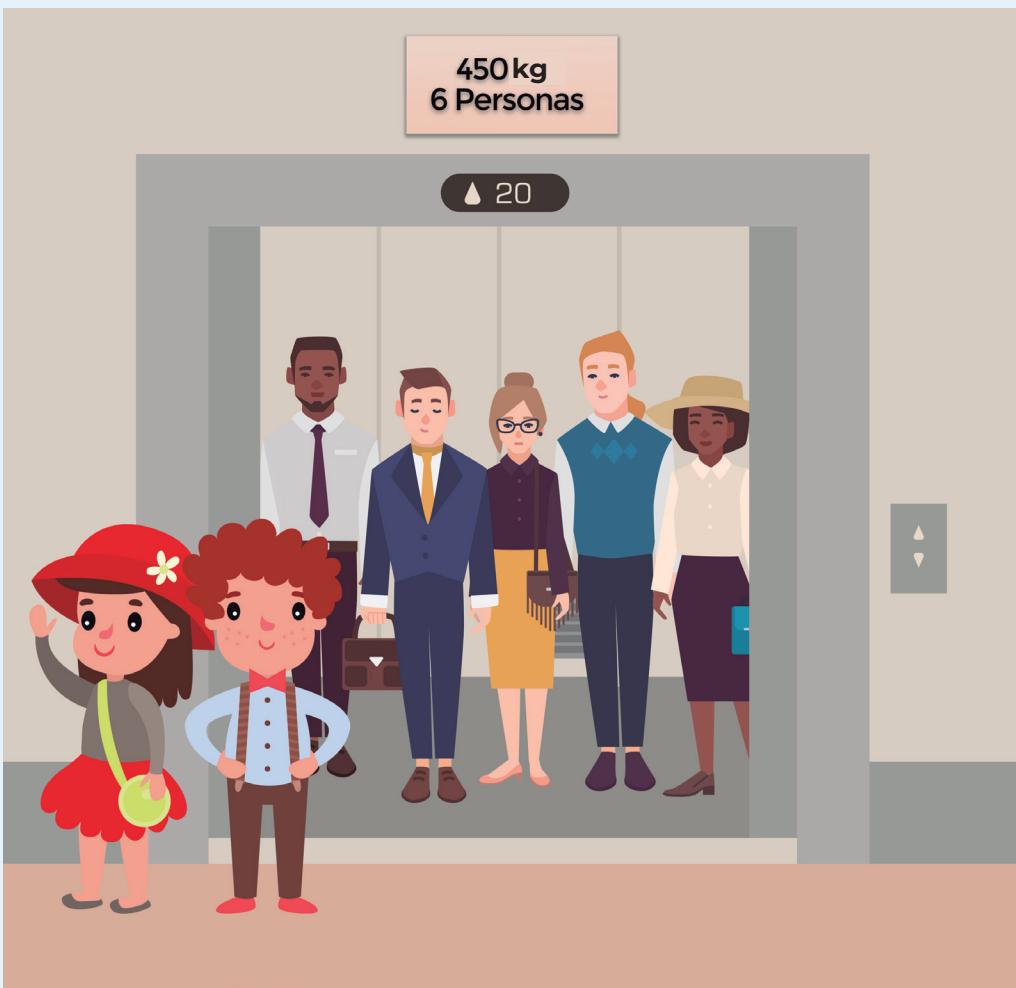


$$5 + 3 = ?$$



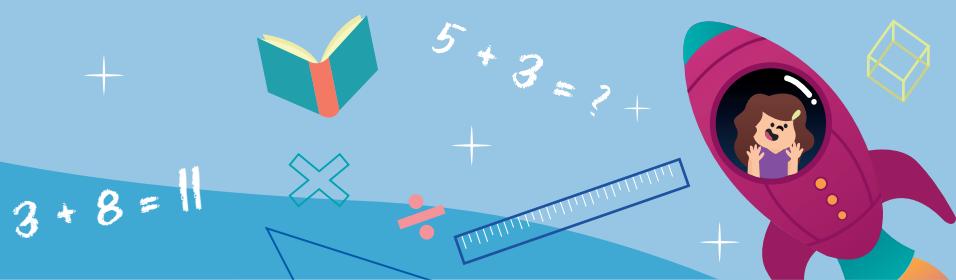
ACTIVIDADES

1. OBSERVA la siguiente imagen y contesta las preguntas:



a) **EXPRESA** en gramos: ¿Cuál es la masa máxima que soporta el ascensor?

b) ¿Qué quiere decir “450 kg o 6 personas”?

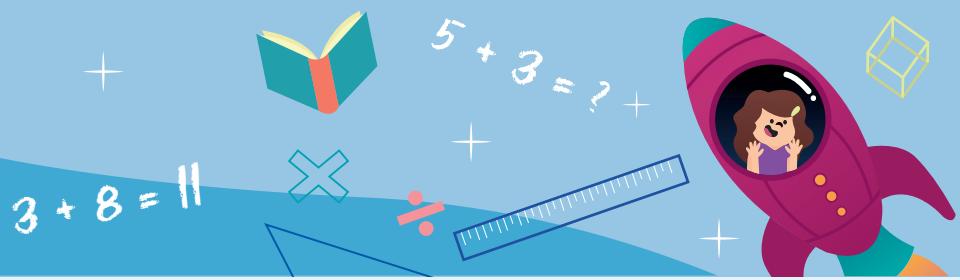


NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

c) ¿Pueden Lucía y José subir al ascensor? ¿Por qué?

d) ¿Cuáles tendrían que ser las masas de las personas que están en el ascensor para que Lucía y José puedan subir?



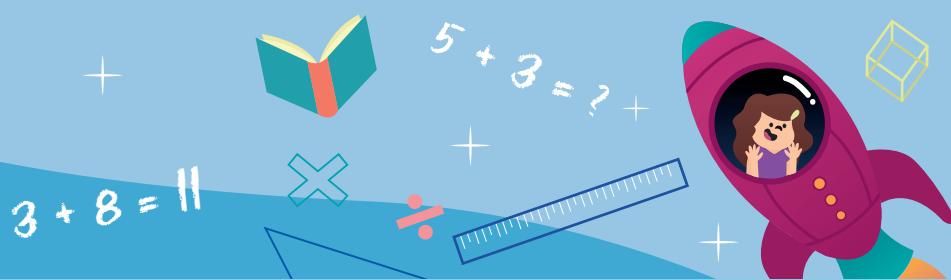
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.4.5.d.

Plantea y resuelve problemas que requieran de la medición, estimación y comparación de la capacidad de objetos del entorno y de las conversiones simples de medidas de capacidad del litro a sus submúltiplos.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.4. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:



ACTIVIDADES

1. **ANALIZA** las siguientes situaciones y **RESPONDE** las preguntas:

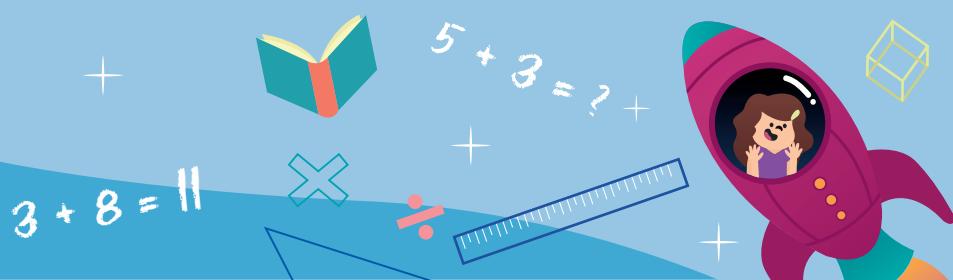
a) Llenas un recipiente transparente con 500 ml de agua, aproximadamente. Con un marcador o un lápiz, señalas el borde del agua. Viertes 25 cl (aproximadamente una taza) de agua y vuelves a señalar hasta dónde llega el líquido. Mides en milímetros la distancia entre las dos marcas. Ahora, colocas dentro del recipiente una cuchara, y señalas nuevamente hasta dónde llega el agua.

• **AYÚDATE** de las marcas señaladas. ¿Cuántos milímetros aumentó el agua?

• **ESTIMA** cuántos mililitros aumentaron al introducir la cuchara.

• **REPITE** este proceso con tres objetos más, y **ORDÉNALOS** de menor a mayor capacidad.

_____ < _____ < _____ < _____



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

b) Dispones de dos botellas: una de 500 cl y otra de 3 000ml.

- Si debes utilizar únicamente estas dos botellas, ¿qué debes hacer para medir 4 l exactos?

- **RESPONDA** a la pregunta: ¿Existe otra forma de realizar esta medición?

Algo por descubrir:

¿Cuáles otros números que no están en la lectura conoces?

Aritmética

Miguel de Unamuno

2 por 2 son 4,
2 por 3 son 6.
¡Ay qué corta vida
la que nos hacéis!

3 por 3 son 9,
2 por 5, 10.
¿Volverá a la rueda
la que fue niñez?

6 por 3, 18
10 por 10 son 100.
¡Dios! ¡No dura nada
nuestro pobre bien!

Infinito y cero
¡la fuente y el mar!
¡Cantemos la tabla
de multiplicar!

2 y 2 son 4,
4 y 2 son 6,
6 y 2 son 8,
y 8, 16,
y 8, 24,
y 8, 32,

¡ánimas benditas
me arrodillo yo!



MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

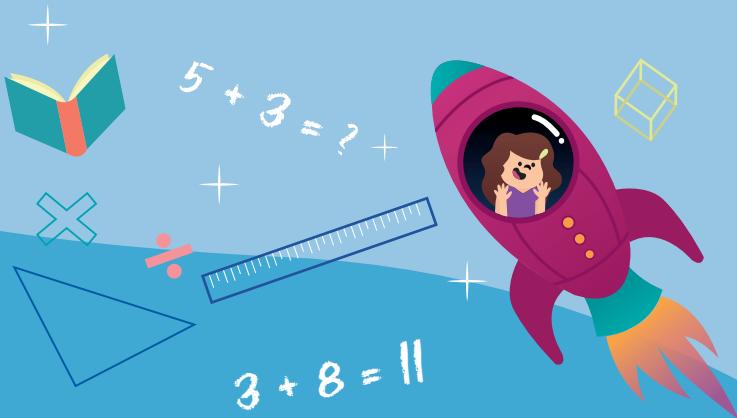
NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE
LOGRO 1:

NIVEL DE
LOGRO 2:

NIVEL DE
LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.M.2.5.

Examina datos cuantificables del entorno cercano utilizando algunos recursos sencillos de recolección y representación gráfica, resuelve situaciones cotidianas que requieran de combinaciones simples y reconoce experiencias aleatorias en actividades lúdicas.

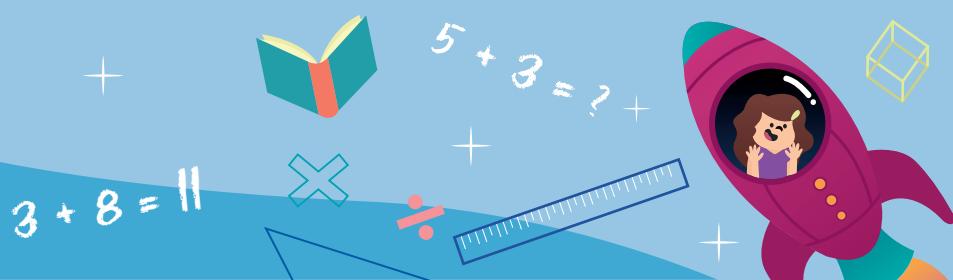
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.5.1.b.

Organiza y representa e interpreta datos en tablas de frecuencias, pictogramas y diagramas de barras.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.5. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

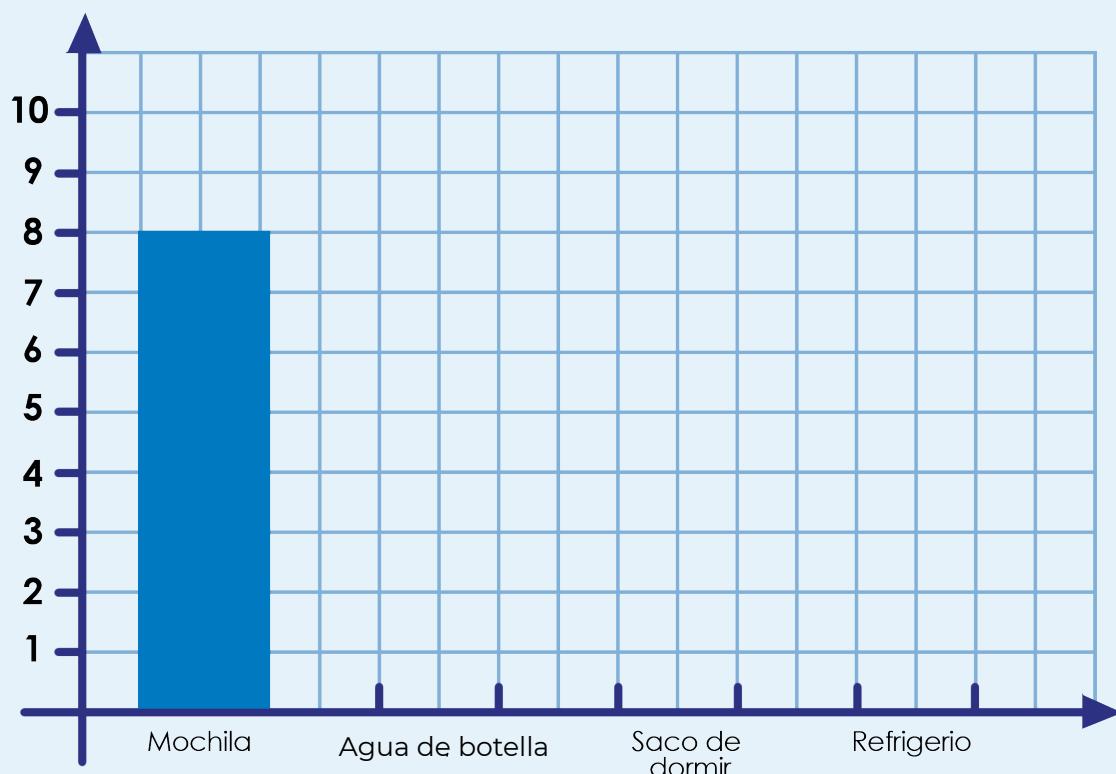


ACTIVIDADES

1. COMPLETA la tabla y el gráfico a partir de la siguiente información:

Implementos para el paseo en familia

Implemento	Conteo	Cantidad
Mochila		8
Agua de botella		
Saco de dormir		
Refrigerio		



$$3 + 8 = 11$$



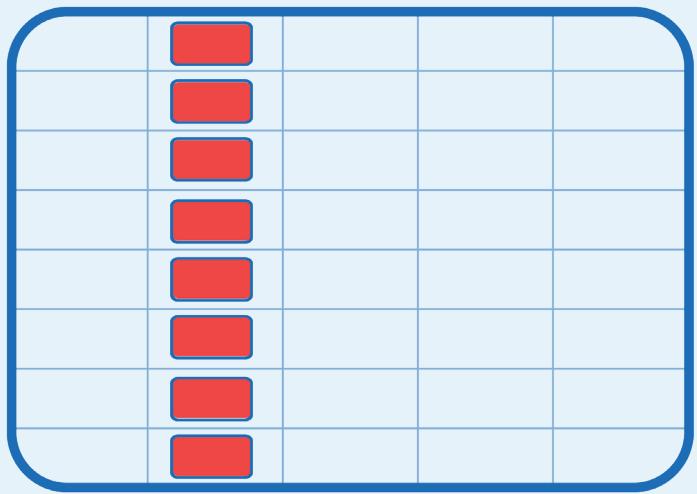
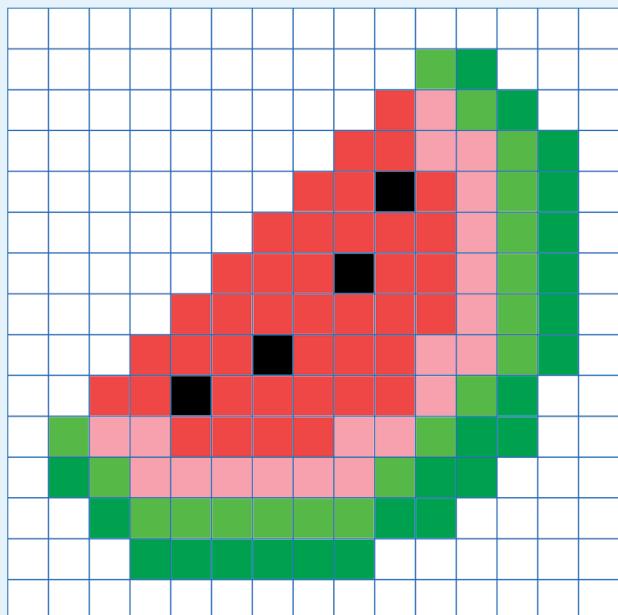
$$5 + 3 = ?$$



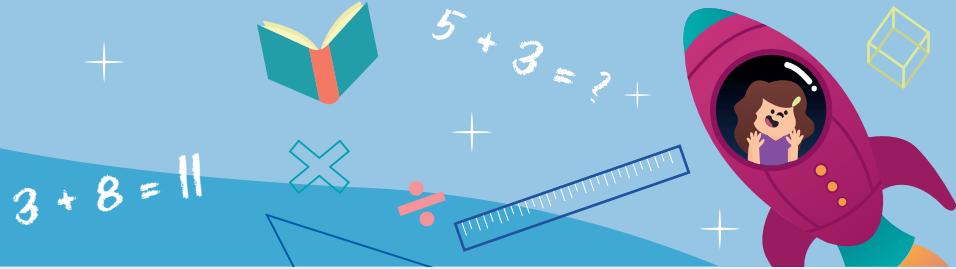
NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. CUENTA los cuadros pintados y **COMPLETA** el pictograma.



Cada representa 5



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.5.2.b.

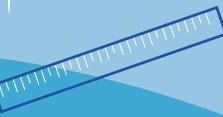
Realiza combinaciones simples en la resolución de situaciones cotidianas.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.5. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$$3 + 8 = 11$$



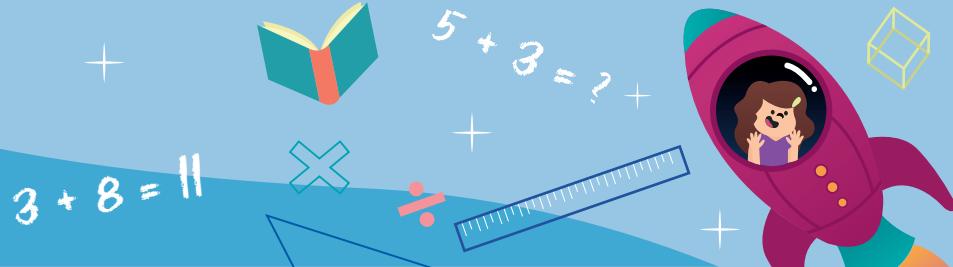
$$5 + 3 = ?$$



ACTIVIDADES

- 1. COMPLETA** la tabla de doble entrada con las diferentes combinaciones para ayudar a Juan a comprar una nueva vajilla, que consta de un plato, vaso y cuchara, en tres colores diferentes.

- 2. OBSERVA** la tabla y **DIBUJA** los elementos de cada conjunto.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.2.5.3.b.

Identifica experiencias que dependan del azar.

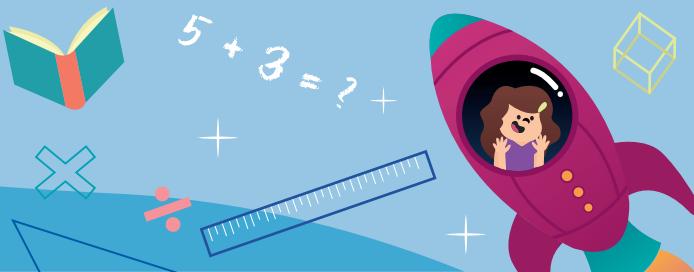
El estudiante que alcance el Nivel de Logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.5. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. ENCIERRA las actividades que dependen del azar.

- a) El puntaje en el lanzamiento de un dado.
- b) La siembra de una semilla de maíz.
- c) El movimiento de un molino de viento.
- d) Sacar una carta de un conjunto de naipes.

$$3 + 8 = 11$$



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. MARCA con una X los eventos que dependen del azar.

a)



c)

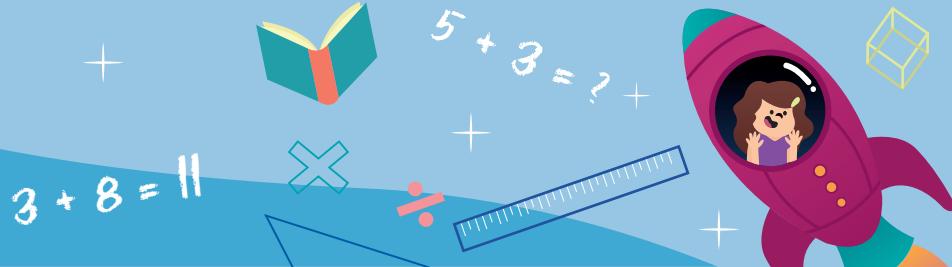


b)



d)





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.5.1.c.

Organiza, representa e interpreta información del entorno inmediato en tablas de frecuencias, pictogramas y diagramas de barras, asocia conclusiones dadas a tablas y diagramas estadísticos.

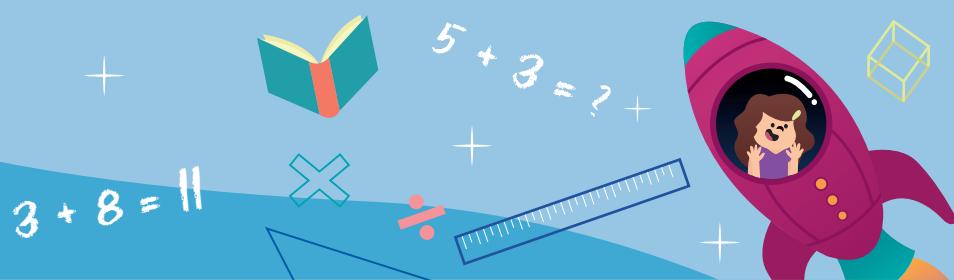
El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.5. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

1. ANALIZA la información del pictograma y **RESPONDE** las preguntas.

En la escuela existen algunos candidatos para los representantes estudiantiles, cada candidato tiene un color que lo representa. Al final de las elecciones se ha elaborado el siguiente pictograma:





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

a) ¿Cuántos candidatos hubo? ¿Cuáles fueron?

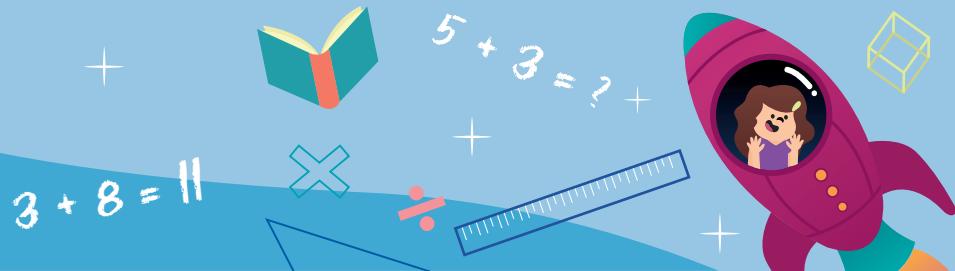
b) ¿Qué candidato ganó?

c) ¿Hubo candidatos que empataron?

d) ¿Cuántos puntos tuvo el candidato verde?

e) ¿Cuántos puntos más tiene el candidato amarillo que el verde?

f) **ELABORA** un diagrama de barras con la información del pictograma.



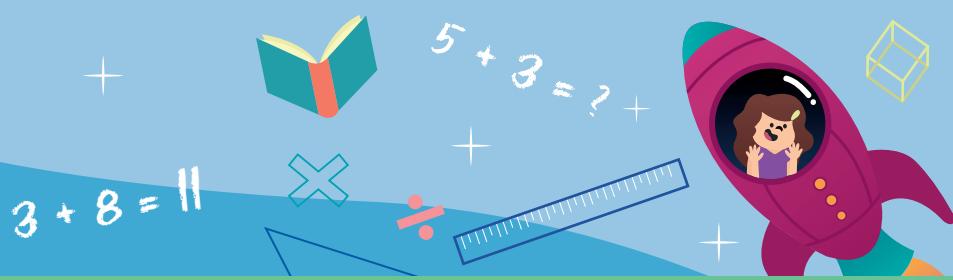
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.5.2.c.

Resuelve situaciones cotidianas que requieran de combinaciones simples de hasta tres por tres elementos.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.5. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:



ACTIVIDADES

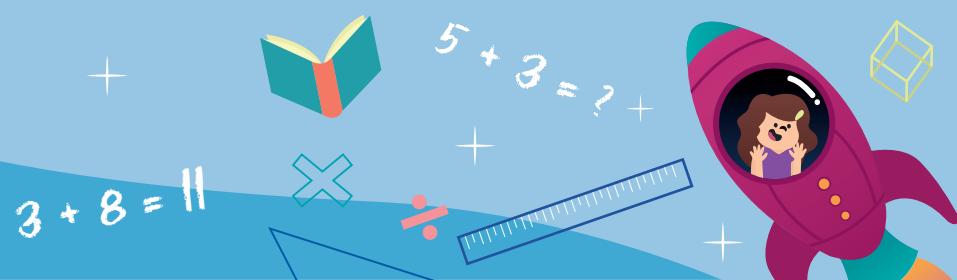
1. REALIZA las siguientes actividades:

Pedro se ha inventado un nuevo juego, que consiste en identificar todas las posibles palabras con sentido que se pueden generar a partir de la combinación de varias sílabas.

a) **COMPLETA** la tabla con las diferentes combinaciones posibles.

	RA	SA	RO
CA	cara		
PE		pesa	
RA			

b) **HAZ** una lista de todas las palabras que tienen sentido, te puedes ayudar de un diccionario.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.2.5.3.c.

Reconoce experiencias aleatorias en actividades lúdicas.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.5 estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente cuento e **IDENTIFICA** los eventos que dependen del azar.

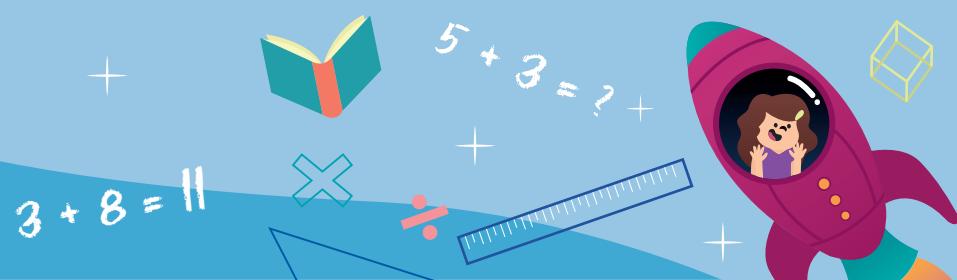
Buena suerte o mala suerte
Un cuento sobre el azar

Un hombre muy humilde vivía con su hijo en una pequeña casa de campo con un caballo. El animal era su bien máspreciado, ya que lo utilizaban para trabajar y para cargar la cosecha. Pero un día, el caballo saltó la verja de la cuadra y se escapó. El vecino se acercó para decirle:

—Lo siento mucho, vecino, qué mala suerte has tenido. Con lo necesario que era ese caballo para ti...

Sin embargo, él le miró y respondió con total serenidad:

—Buena suerte o mala suerte, quien sabe...



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

Al cabo de unos días, el caballo regresó acompañado por diez caballos salvajes más. El vecino, al verlo, le dijo al hombre:
—¡Menuda suerte! Ahora podrás volver a trabajar con tu caballo y criar o vender los otros.

Pero su vecino le miró y respondió:

—Buena suerte o mala suerte, quién sabe... Todo es relativo...

Poco después, su hijo se cayó de uno de los caballos salvajes que intentaba domar y se rompió una pierna. Su vecino exclamó:

—¡Ay, qué mala suerte! Con lo mayor que eres, a ver ahora cómo vas a trabajar sin la ayuda de tu hijo...

Pero él, una vez más, le respondió:

—Buena suerte o mala suerte, quién sabe...

Más tarde, se declaró una guerra con un país vecino, y el ejército fue reclutando a todos los jóvenes del lugar. El hijo del vecino tuvo que alistarse, pero el hijo del hombre no fue por tener la pierna rota. Su vecino volvió a decirle:

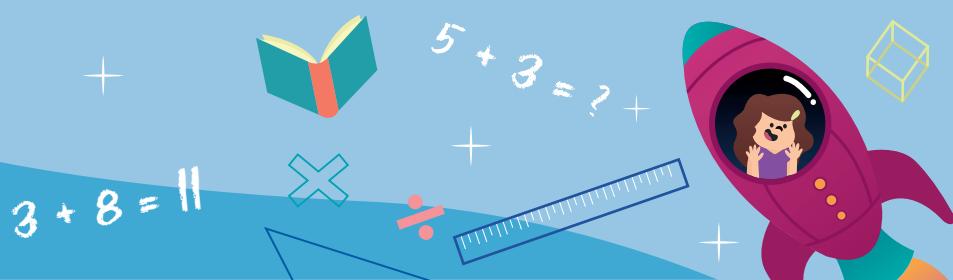
—Qué suerte has tenido, amigo. Mi hijo ha tenido que partir a la guerra, mientras que el tuyo se ha quedado en casa.

Y él dijo de nuevo:

—Buena suerte o mala suerte, quién sabe...

Fuente: <https://bit.ly/2PAmN9h>.

2. ESCRIBA una situación que dependa del azar a partir del cuento y **EXPLICA** por qué.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.5.1.d.

Explica información estadística proveniente de tablas de frecuencias, pictogramas y diagramas de barras de diferentes medios de comunicación y asocia conclusiones dadas a tablas y diagramas estadísticos.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.5. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

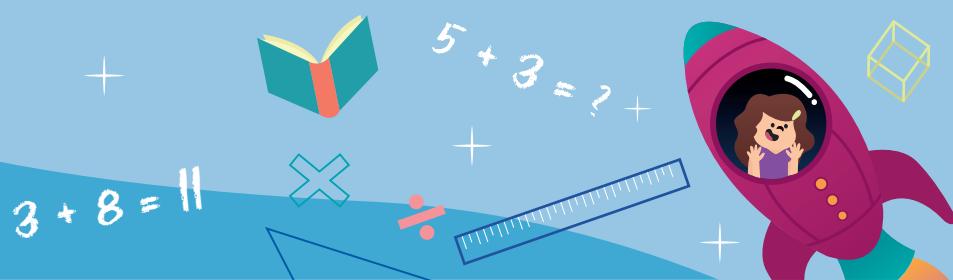
1. CONSTRUYE con la ayuda de tu docente, una tabla de conteo para registrar la preferencia de deportes de mi curso, usando las opciones dadas.

¿Qué deporte prefieres practicar?

Fútbol

Básquet

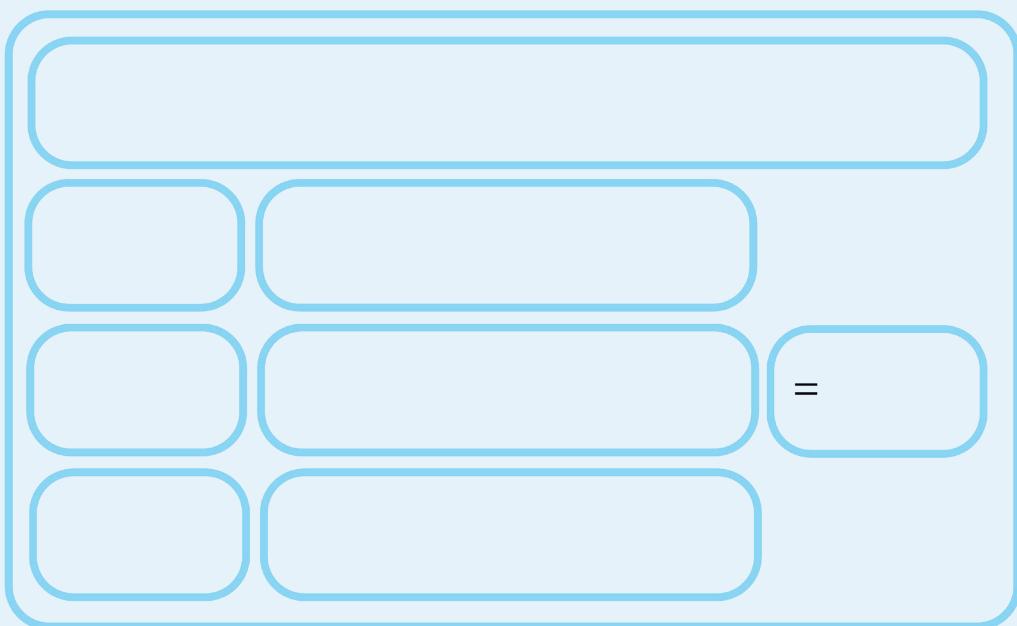
Ecuavoley



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

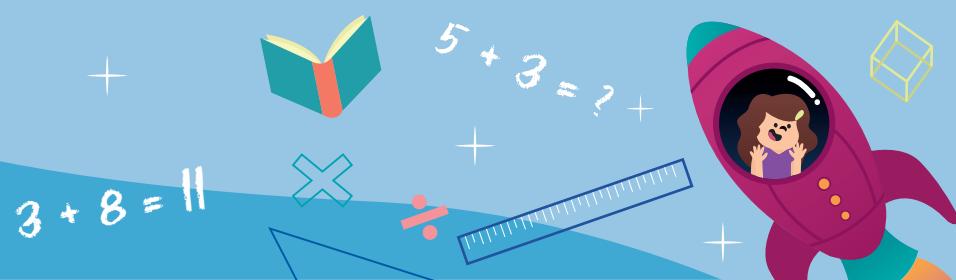
2. CONSTRUYE un pictograma con los datos recopilados. Cada símbolo debe representar 3 o más preferencias.



3. ESCRIBE tres conclusiones a partir del pictograma.

-
-
-

¿Crees que si encuestas a varios adultos, las respuestas cambiarían?
¿Por qué?



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.5.2.d.

Formula situaciones relacionadas a combinaciones simples de tres por tres y las representa en tablas de doble entrada.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.5. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

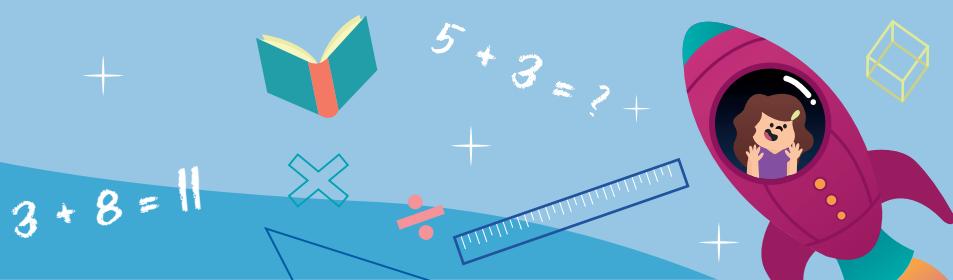
ACTIVIDADES

1. OBSERVA la siguiente tabla y responde lo solicitado:

	1	2
4	5	6
7	8	9

a) IDENTIFICA cada uno de los conjuntos.

$$A = \{ _, _ \} \quad B = \{ _, _ \}$$



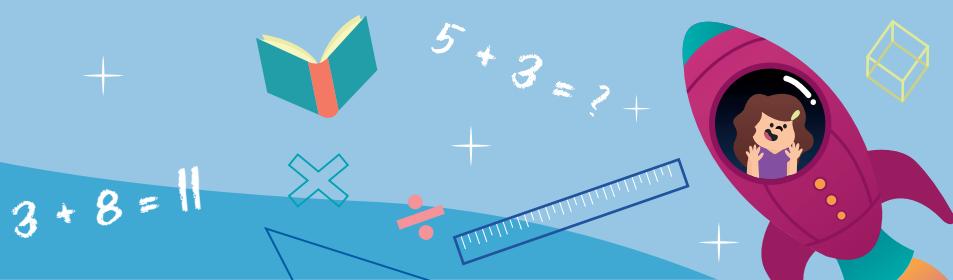
NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

b) ¿Qué regla utilizaste para escribir las diferentes combinaciones en la tabla?

c) **COMPLETA** la siguiente tabla con la misma regla de la tabla de arriba:

—	—	—	—
—	11	13	17
—	17	19	23
—	19	21	21



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.2.5.3.d.

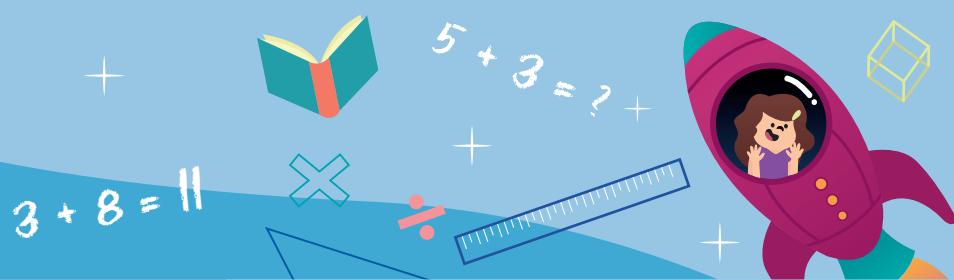
Dibuja los posibles resultados de una experiencia aleatoria.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.2.5. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

1. DIBUJA los resultados de las siguientes experiencias:

- Puntaje obtenido en el lanzamiento de un dado.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

b) Obtener un número par en el lanzamiento de un dado.

c) Lanzamiento de una moneda de 25 centavos.

Algo por descubrir:

¿En qué objetos a tu alrededor percibes fracciones?

La vereda

Carolina Bettini y Vanina López

Por el frente de mi casa
la gente veloz pasa
tratando de no pisar
lo que acabo de pintar.

De mi vereda un cuarto
la he pintado de blanco;
un octavo de color durazno
fresco y claro como el verano.

Con un quinto de rosado
la pintura se me ha acabado.
Si me ayudan a sumar
quizás pueda averiguar
cuánto me falta pintar.

Algo por descubrir:

¿Cómo podrías continuar el poema?

Contando de cinco en cinco

Anónimo

Si de cinco en cinco
tú quieres contar,
cuenta las estrellas
para comenzar.

Cinco y cinco estrellas
diez estrellas son,
y cinco son quince
del mismo color.

Quince y cinco veinte,
todas como el sol,
sigue con el cuento
que me cansé yo.



@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion_Ec

Ministerio de Educación



República
del Ecuador

 **Gobierno
del Ecuador**

GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE