

MATEMÁTICAS PARA EMPEZAR

Notas para programadores:

1. Dar un espacio en inicio a la sección Cómo funciona, ahí se explicará cómo navegar, qué recursos hay, cómo usar los botones y para qué sirven. Se mencionará el número de unidades y lo que debe ir haciendo el educando para aprobar el curso. [Texto en proceso de elaboración].
2. Sobre el Menú principal: esta será la jerarquía [como ya la tienen en el prototipo]

Inicio

- Unidad 1
 - Actividad
 - Autoevaluación Unidad 1
- Unidad N
 - Actividad
 - Autoevaluación Unidad N
- Recursos

3. Navegación: Cada título de actividad es una liga y despliega el contenido hacia abajo (tipo acordeón). Cuando se está en una actividad, no están visibles las demás en el menú, pero sí está visible la actividad y la unidad donde se encuentra el educando.
4. Crear una función que permita identificar qué actividad ya ha sido realizada, por ejemplo, con un botón que indique “Actividad completada” o que el contenido de la actividad completada cambie a color gris. Deciden programadores lo más viable.
5. El botón **Siguiente actividad** es otra forma de ir la siguiente actividad además del menú.   (imagen de ejemplo).
6. Cada entrada de una unidad, tema y bloque de actividades deberá tener un icono que distinga el tipo de actividad.
7. Realimentaciones: se abren en una ventana nueva. Tener una X para cerrar o bien un botón de Cerrar.

Contenido	Instrucciones a programación	Indicaciones adicionales
INICIO		
<p>Le damos la más cordial bienvenida y lo felicitamos por su decisión de continuar sus estudios.</p> <p>Durante el desarrollo de las actividades de este módulo usted podrá aplicar muchos de los conocimientos que ha adquirido en su vida diaria y en la convivencia con otras personas.</p> <p>El módulo que llega a sus manos, fue elaborado pensando especialmente en usted, esperamos que obtenga el mayor provecho de este material y le invitamos a continuar desarrollando sus conocimientos.</p> <p>Propósitos del módulo</p> <p>Al término del módulo se espera que usted, en situaciones de su vida diaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lea, escriba, compare y ordene números hasta de cuatro cifras. • Resuelva problemas de suma y resta. • Identifique algunas figuras geométricas y reproduzca diseños sencillos. • Ubique lugares representados en un croquis. • Identifique unidades para medir longitudes en metros y centímetros; peso en kilogramos; líquidos en litros y tiempo en meses, días y horas. • Resuelva problemas utilizando tablas sencillas de 	<p><i>Después de propósitos del módulo</i></p>  <p><i>Botón que indica que pasa al siguiente contenido, Cómo funciona.</i></p>	<p><i>INICIO.</i></p> <p><i>El contenido de inicio permanece accesible todo el tiempo desde el menú principal, Inicio.</i></p>

proporcionalidad.		
<p>Cómo funciona este curso</p> <p>Indicaciones sobre cómo funciona el módulo en línea, simbología, ubicación de recursos, navegación y contenido...</p>	<p>Botón  COMENZAR</p> <p>que indica que pasa al siguiente contenido, es decir, a la Unidad 1</p>	<p><i>[En inicio, se encuentra la bienvenida, los propósitos del módulo y Cómo funciona, que es una pequeña guía de navegación, uso de botones, recursos y herramientas disponibles y simbología de iconos.] Este texto está en preparación.</i></p>
Contenido		
<p>Unidad: 1. Actividades familiares</p> <p>En esta Unidad usted:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leerá, escribirá, comparará y ordenará números naturales del 0 al 100. • Realizará conteos con base en agrupamientos. • Identificará unidades para medir longitudes en metros, peso en kilogramos y líquidos en litros. • Resolverá problemas de suma y resta, utilizando diferentes estrategias. • Empleará formas geométricas (cuadrados, rectángulos, círculos y triángulos), así como grecas para hacer diseños. • Ubicará lugares de su comunidad representados en un croquis. 	<p><i>Al hacer un clic en los títulos de la unidad que aparezcan los propósitos de la unidad, porque lo primero que aparece son el listado de los temas y solo si vuelves a dar clic en el título de la unidad es cuando aparecen los propósitos. Poner primero los propósitos y debajo de ellos una flecha</i></p> <p> que indique continuar.</p> <p><i>Entonces pasar al listado de temas.</i></p>	

	 <p><i>El título de la unidad con letra más grande, color destacado, o en recuadro.</i></p>	
<p>Actividad: 1. Fechas de cumpleaños</p> <p>Propósito: Usted leerá, ordenará y comparará números naturales del 0 al 100.</p> <p>¿Cómo escribe usted la fecha de su cumpleaños o el de sus familiares?</p>	<p><i>El título de la actividad con letra de menor tamaño que el de unidad y de un color destacado secundario, o en recuadro.</i></p>	<p><i>Unidad 1 azul fuerte, tema de azul suave, por ejemplo.</i></p> <p><i>O: rojo-amarillo, etc. Deciden diseñadores</i></p>
<p>ACTIVIDAD 1. Fechas de cumpleaños</p>		
		<p>((Los textos para los y las asesoras irán dentro de un botón con</p>



Observe la ilustración y escriba sobre la línea el número que falta.

- a) El cumpleaños de Javier es el _____ de agosto.
- b) El _____ de agosto es el cumpleaños de Velia.
- c) Carlos cumple años el _____ de agosto.



Las imágenes tienen audio que describe la situación y las preguntas también tienen audio (**botón de escuchar audio**)

1. Al colocar el cursor sobre los espacios en blanco de los incisos a, b y c, se debe desplegar una pantalla pequeña que refleje el reconocimiento de trazos de numerales realizados con el dedo o con el mouse*. La pantalla debe tener una opción para borrar. Debe haber un botón para verificar (*Revisar*) que mostrará simultáneamente su trazo (con una pequeña leyenda alineada en la parte superior que diga: “Su número”) y el numeral correcto. Debajo de estas dos imágenes, alineada al centro aparecerá la pregunta: “¿Es el mismo número?”. Debajo de la pregunta, en esta misma pantalla de comparación, habrá dos botones: “Sí”, “No”. En caso de que se elija el “No”, se borrará la pantalla y aparecerá la instrucción: “Inténtelo de nuevo”. Si se elige el “Sí”, aparecerá una pantalla diciendo: “Éste es el número _____ (se completa con el

indicación para esta figura educativa))

1. Observe cómo su educando escribe un número. Apóyelo en su trazo con nuevas actividades que le ayuden a soltar la mano. Pídale comparar su trazo con el número que aparece en la pantalla y ayúdele a comprar los trazos. MotíVELO a seguir ensayando.

número correcto: en el inciso a) 21, en el b) 12 y en el c) 31. En cada caso, se muestra el número correcto usando símbolo numérica y letra (por ejemplo, 21/veintiuno)

*En caso de que no sea posible programar el reconocimiento del trazo:

Al colocar el cursor sobre los espacios en blanco de los incisos a, b y c, se debe permitir rellenar con teclas numéricas. La pantalla debe tener una opción para borrar. Habrá un botón para verificar que mostrará simultáneamente el número que se escribió (con una pequeña leyenda alineada en la parte superior que diga: "Su número") y el numeral correcto. Debajo de estas dos imágenes, alineada al centro aparecerá la pregunta: "¿Es el mismo número?". Debajo de la pregunta, en esta misma pantalla de comparación, habrá dos botones: "Sí", "No". En caso de que se elija el "No", se borrará la pantalla y aparecerá la instrucción: "Inténtelo de nuevo". Si se elige el "Sí", aparecerá una

pantalla diciendo: “Éste es el número _____” (se completa con el número correcto: en el inciso a) 21, en el b) 12 y en el c) 31. En cada caso, escritos en número y letra).	
---	--

2. “Ubica en el calendario los cumpleaños de los familiares de Raúl”

[Imagen de calendario en la hoja que corresponde a agosto]

Botón Revisar.

Luego ordena los cumpleaños de los familiares de Don Raúl. Arrastra los recuadros de cada fecha de acuerdo al orden en que se celebran. (mismo como el que está)

2. Habilitar una opción para que los globos de pensamiento de la imagen del punto 1 funcionen como marcadores que se puedan arrastrar y soltar en los espacios (casillas correspondientes a días) en una imagen de calendario del mes de agosto. Debajo del calendario, habrá un botón Revisar que, al presionarlo, despliega una lista de nombres y fechas (contenido de las burbujas de pensamiento) en el orden en que lo colocaron en el calendario, junto con la pregunta: “¿Está bien el orden?” y dos botones: “Sí”, “No”. En caso de que se elija el “no”, volverá a aparecer el calendario en blanco junto con la instrucción: “Inténtelo de nuevo”. Si se elige el “Sí” y el orden no es correcto, deberá aparecer la leyenda “Inténtelo de nuevo”. Si se elige el “Sí” y el orden es correcto, aparecerá una pantalla diciendo: “Pase a la siguiente actividad”.

3. Si la persona no se siente confiada con su trazo, motívelo diciendo que mejorar los trazos es cuestión de práctica. Observe y apóyelo para poder identificar en un calendario de las fechas y reconocer cuál va antes y cuál va después.

3. Observa cómo Raúl escribe las fechas de cumpleaños con palabras:

El dieciséis de agosto es el cumpleaños de Esther.

Francisco cumple años el veinticinco de agosto.

a) Escriba sobre las líneas, con palabras, su fecha de cumpleaños y la de 1 o 2 de sus familiares.

3. El espacio en blanco permite responder con teclado alfabético

De ser posible, se habilitan espacios en las líneas 1º, 2º, 3º, 4º y 5º en los que se reconozcan trazos (de la escritura de los cumpleaños tal como están) con los dedos. En caso contrario, se habilita la escritura con teclado en cada uno de los espacios. Se incluye un botón Revisar que, al ser presionado, hace aparecer las respuestas correctas junto a cada renglón (1º: Cumpleaños de Lisandro: dieciséis de febrero, 2º: Rubén: 26 de mayo, 3º: Tía María: doce de septiembre, 4º: Ofelia: veintiuno de septiembre, 5º: Lucy: 30 de septiembre) y la pregunta: “¿Están en el mismo orden?”, junto con dos botones “Sí”, “No”. En caso de que se elija el “no”, deberá aparecer la leyenda “Inténtelo de

3. Sea paciente al enseñarle a usar el teclado de una computadora. Puede sustituir el escribir en el espacio en blanco por escribir los números que se piden con lápiz y papel.

nuevo". Si se elige el "Sí" y el orden no es correcto, deberá aparecer la leyenda "Inténtelo de nuevo". Si se elige el "Sí" y el orden es correcto, aparecerá una pantalla diciendo: "Pase a la siguiente actividad".

4. Con la presentación de cada número se habilita al lado derecho un espacio en blanco que permite escritura con teclas numéricas. Una vez escrito algo en el espacio, se habilita el botón Verificar. En caso de que la respuesta sea correcta, se presenta el siguiente número. En caso de que la respuesta sea incorrecta, se debe poner de nuevo en blanco el espacio en el que escribieron, borrando la respuesta y debe aparecer a un lado una imagen de hoja de calendario junto con la

4.

4 A don Alejandro le gusta felicitar a sus familiares en su cumpleaños; por eso, escribe las fechas en que se celebran para no olvidarlas.

Relación de cumpleaños de:

Lucy	30 de septiembre.
Lisandro	dieciséis de febrero.
Rubén	26 de mayo.
Ofelia	veintiuno de septiembre.
Tía María	doce de septiembre.

Escriba en las líneas las fechas de cumpleaños de los familiares de don Alejandro, en el orden en que se van celebrando en el año.

1º Cumpleaños de Lisandro: dieciséis de febrero.

2º _____

leyenda: “Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse en el calendario”. Hasta que la respuesta haya sido correcta, no aparece el siguiente número de la lista. Una vez terminada la serie de números (después del 9), aparece la leyenda: “¡Correcto! Pase a la siguiente actividad”.

5. Con la presentación de cada número se habilita al lado derecho un espacio en blanco que permite escritura con teclas numéricas (En el primer caso, simular que alguien pone la respuesta que se pide: “13”). Una vez escrito algo en el espacio, se habilita el botón Revisar. En caso de que la respuesta sea correcta, se presenta el siguiente número. En caso de que la respuesta sea incorrecta, se debe poner de nuevo en blanco el espacio en el que escribieron, borrando la respuesta y debe aparecer a un lado una imagen de hoja de calendario junto con la leyenda: “Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse en el

4. El uso del calendario como portador de números es útil para construir la idea de orden. Úselo si su educando tiene dudas acerca de qué fecha va antes y cuál va después.

- 3° _____
- 4° _____
- 5° _____

5. Escriba el número que le sigue.

[Aparecen uno a uno los siguientes números:]

- 12 _____
- 25 _____
- 11 _____
- 19 _____
- 29 _____
- 17 _____
- 22 _____

calendario”. Hasta que la respuesta haya sido correcta, no aparece el siguiente número de la lista. Una vez terminada la serie de números (después del 9), aparece la leyenda: “¡Correcto! Pase a la siguiente actividad”.

5. Use el calendario que aparece cuando la respuesta es incorrecta como material de apoyo para que el mismo educando reconozca, a partir de sus conocimientos previos, el orden de los números en los días del mes.

9 _____

6. Permanece igual a la versión en línea, 5.

7. Con la presentación de cada número se habilita al lado izquierdo un espacio en blanco que permite

6. En este momento, no es particularmente relevante la ortografía, ponga especial atención a al reconocimiento de los números por parte de los educandos. Por

6. Complete la tabla. Escriba con letras o con números

5. Completa la tabla. Escribe con letras o con números.

Con número:	Con letra:
87	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Diecinueve
<input type="checkbox"/>	Veintinuno
33	<input type="text"/>
47	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Sesenta y ocho
<input type="checkbox"/>	Cincuenta y cinco

<http://www.cursosinea.conevyt.org.mx/cursos/matempezar/pr esentacion.htm>

7. A continuación aparecen unos números. Escriba el número que va antes de cada uno de ellos:

[Aparecen uno a uno los siguientes números:]

_____ 12

escritura con teclas numéricas. Una vez escrito algo en el espacio, se habilita el botón Revisar. En caso de que la respuesta sea correcta, se presenta el siguiente número. En caso de que la respuesta sea incorrecta, se debe poner de nuevo en blanco el espacio en el que escribieron, borrando la respuesta y debe aparecer a un lado una imagen de un tablero de 100, junto con la leyenda: "Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse en el tablero". Hasta que la respuesta haya sido correcta, no aparece el siguiente número de la lista. Una vez terminada la serie de números (después del 57), aparece la leyenda: "¡Correcto! Pase a la siguiente actividad".

ejemplo, si notan que los nombres cambian si son dos cifras en orden distinto.

_____ 26
_____ 49
_____ 80
_____ 35
_____ 68
_____ 99
_____ 57

7. El tablero 100 es una herramienta que puede usar un educando que no sepa identificar el orden de los números. Apóyese en ella para mostrar los patrones que surgen cuando se suma de 1 en 1. Puede hacer preguntas como: ¿cuál número sigue del 12? Entonces, ¿cuál número está antes del 13?

La siguiente información le ayudará a reafirmar lo aprendido:

Quando contamos, nos referimos a la cantidad de objetos o personas que hay en una colección, al contar, utilizamos números naturales. Para expresar los números usamos solamente diez símbolos: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9. Con estos símbolos se escriben todos los números. Por ejemplo:

Se escribe		Se escribe	
Con letra	Con número	Con letra	Con número
Cero.	0	Veinticinco.	25
Uno.	1	Veintiséis.	26
Dos.	2	Veintisiete.	27
Tres.	3	Treinta.	30
Cuatro.	4	Treinta y cuatro.	34
Cinco.	5	Treinta y seis.	36
Seis.	6	Cuarenta.	40
Siete.	7	Cuarenta y seis.	46
Ocho.	8	Cuarenta y ocho.	48
Nueve.	9	Cincuenta.	50
Diez.	10	Cincuenta y tres.	53
Once.	11	Cincuenta y cinco.	55
Doce.	12	Sesenta.	60
Trece.	13	Sesenta y dos.	62
Catorce.	14	Sesenta y siete.	67
Quince.	15	Setenta.	70
Dieciséis.	16	Setenta y uno.	71
Diecisiete.	17	Setenta y nueve.	79
Dieciocho.	18	Ochenta.	80
Diecinueve.	19	Ochenta y cuatro.	84
Veinte.	20	Ochenta y seis.	86
Veintiuno.	21	Noventa.	90
Veintitrés.	23	Noventa y tres.	93
Veinticuatro.	24	Noventa y ocho.	98

ACTIVIDAD COMPLETADA

SIGUIENTE ACTIVIDAD

Quando el educando finalice la actividad, aparece imagen verde que dice “Actividad Completada” y se activa un botón “Siguiente actividad”, que permita al educando pasar a la siguiente

actividad. (Imagen de ejemplo).

**LO MISMO SE OCURRE AL
FINALIZAR CON CADA UNA DE
TODAS LAS ACTIVIDADES
SUBSECUENTES.**

ACTIVIDAD 2: El adorno con jarros		
<p>Actividad 2. El adorno con jarros</p> <p>Propósito: Usted leerá, ordenará y comparará números naturales del 0 al 100.</p> <p>¿Usted cómo compara las cantidades? ¿Cómo le hace para saber cuál es menor o mayor?</p>	<p><i>El título del tema con letra de menor tamaño que el de unidad y de un color destacado secundario, o en recuadro.</i></p>	<p><i>Unidad 1 azul fuerte, tema de azul suave, por ejemplo.</i></p> <p><i>O: rojo-amarillo, etc. Deciden diseñadores</i></p>
<p>1. Observe la ilustración y conteste a las preguntas de abajo:</p>	<p>1. Cada espacio es un cuadro de texto (sólo se pueden poner números). La imagen de los jarros permite que cada vez que se haga clic sobre un jarro se ilumine su contorno. Hay un botón “Empezar de nuevo” que, al presionarlo, elimina la selección de jarros que se tiene hasta el momento. Si la respuesta es errónea, aparece un contador pequeño en la parte inferior derecha que vaya indicando la cantidad de jarros iluminados (señalados).</p>	<p>1. El conteo es una acción compleja, en particular, contar de uno en uno sin repetir ni contador dos veces el mismo. Apoye a su educando para que el conteo se facilite día a día.</p>



a) ¿Cuántos jarros hay en la ilustración?

b) ¿Cuántos jarros hay de tamaño grande? Escriba con palabras la cantidad sobre la línea

c) ¿Cuántos jarritos chicos hay? Escriba la cantidad con palabras sobre la línea _____

d) Como habrá observado, hay clavos que no tienen jarro. ¿Cuántos jarros grandes habría si en cada clavo vacío se cuelga un jarro grande? _____

Después de que se presiona el botón “Empezar de nuevo”, se permite iniciar de nuevo la selección de jarros. Este proceso se puede repetir tantas veces como se desee.

Las preguntas de los incisos a, b, c, d, están siempre debajo de la imagen y el contador, con espacios en blanco a un lado de cada pregunta que permiten el uso de teclas alfanuméricas. Si los valores no son los correctos, aparecen en un tono rojizo, si es correcto aparece la leyenda: “¡Correcto! Pase a la siguiente actividad”.

2. En todos los incisos de esta actividad, los espacios en blanco en cada pregunta funcionan con menús que despliegan hacia abajo las opciones: “Más” y “Menos”. Así mismo, todas las imágenes de

2. En las siguientes ilustraciones, compare y seleccione: **más** o **menos**, según corresponda.



a) El pastel de chocolate tiene _____

esta actividad permiten el conteo, de la misma forma que los jarros en la actividad 1 y tal como se especifica a continuación:

- a) Se pueden seleccionar (hacer clic e iluminar contornos) todas las velas.
- b) Se pueden seleccionar todas las personas

Se pueden seleccionar todos los globos y todos los baleros.

2. Use las actividades que se proponen como ejemplos, pero invente algunas otras actividades para que comparen cantidades contando los objetos de dos conjuntos distintos.

velas que el de vainilla.



Mejorar diseño de ambas imágenes

b) En este grupo de personas hay _____
hombres que mujeres.



c) Hay _____ baleros que globos

3. Éstas son las cantidades que obtuvo Josefa por la venta de unas carpetas, durante el mes de julio.

3. Los recuadros con el número de semana y la cantidad, deben funcionar como marcadores que se puedan arrastrar y soltar (pero al llevarse a una respuesta debe seguir una copia en el tablero, es decir, que siempre queden los cuatro recuadros, así no da idea que va uno en cada espacio) debajo de cada pregunta (inciso) en un espacio en blanco que tenga escrita la leyenda “Coloca aquí tu respuesta”. Para los espacios en blanco de los incisos a) y c) se debe permitir colocar un solo recuadro; para el inciso b) se debe permitir colocar dos recuadros. Si las respuestas son incorrectas aparece la **calculadora de billetes** y se permite hacer de nuevo la actividad.

3. Si se les complica a sus educandos, use billetes y monedas

Primera semana \$ 89

Segunda semana \$ 60

Tercera semana \$ 73

Cuarta semana \$ 89

a) Si comparamos la segunda y la tercera semanas, ¿en cuál obtuvo menos dinero Josefa? __[coloque aquí su respuesta]_____

b) ¿En qué semanas obtuvo la misma cantidad de dinero?

_____ [coloque aquí su respuesta] _____

c) De la tercera y la cuarta semanas, ¿en cuál obtuvo menos dinero? _____ [coloque aquí su respuesta] _____

4. Para responder, se debe poder hacer clic sobre uno (solo uno) de los recuadros de cada par. En caso de que se haya elegido la opción correcta, se ilumina en verde el contorno del recuadro y aparece el siguiente par de números. En caso de elegir la opción incorrecta, se ilumina el recuadro en rojo y aparece debajo una tira numérica del 1 al 100, que pueda recorrerse con botones de flecha derecha-izquierda. La tira debe permitir que se elijan números para poder comparar sus posiciones. Después de que aparece la tira, se permite seleccionar nuevamente uno de los recuadros. En caso de la que respuesta sea correcta, se ilumina en verde el contorno del recuadro y aparece el siguiente

de juguete para poder reconocer, por ejemplo, cuánto es \$89 y \$60 y poder saber cuál es menor y cuál mayor.

4. Elija el número mayor:

17	21
----	----

69	38
----	----

54	70
----	----

84	92
----	----

par de números. En caso de elegir la opción incorrecta, se ilumina el recuadro en rojo y aparece la instrucción: "Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse en la tira numérica". La aparición del siguiente par de números solo es posible si se elige la opción correcta.

5. Los espacios en blanco entre cada par de números funcionan con menús que despliegan hacia abajo las opciones: "Mayor que", "Menor que", "Igual que". Debajo de todos los pares de números hay un botón "Revisar". En caso de haber respuestas incorrectas, se iluminan en rojo los pares de números en los que hubo error y aparece debajo una tira numérica del 1 al 100, que pueda recorrerse con botones

4. Reconozca en qué se fija su educando al momento de elegir qué número es mayor, ¿es el que tenga la cifra mayor? ¿es el número que tiene la mayor cifra del lado izquierdo (¿o quizá derecho? Reconocer esto le dará información sobre en qué momento de la construcción de la idea del orden del sistema decimal se encuentra su educando.

5. Compare los siguientes pares de números y elija, para cada caso, alguna de las siguientes opciones: menor que, mayor que o igual que, según corresponda:

34 _____ 17

de flecha derecha-izquierda. Después de que aparece la tira, se permite seleccionar nuevamente una opción del menú. Esto aplica para cada respuesta incorrecta. En caso de que todas las respuestas sean correctas, se iluminan en verde todos los pares de números y aparece la leyenda: "Pase a la siguiente actividad".

6. A un lado del espacio en blanco en el que se colocan los números, hay un botón "Revisar" (Ver

http://litde.mx/interactivos/actividades/RA_06/RA_06.html . En

caso de haber respuestas incorrectas, aparece debajo una tira numérica del 1 al 100, que pueda recorrerse con botones de flecha derecha-izquierda, junto con la leyenda: "Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse en la tira numérica". Este proceso se repite hasta que el orden sea el correcto. Cuando estén todos los números en el orden correcto,

<p>19 _____ 58</p> <p>95 _____ 39</p> <p>60 _____ 49</p> <p>26 _____ 74</p> <p>10+10 _____ 20</p> <p>6. Ordene de mayor a menor los siguientes números:</p>	<p>se ilumina el contorno de los números en verde y aparece la leyenda: "Pase a la siguiente actividad".</p> <p><i>** Otra opción (diferente planteamiento, eliminando la posibilidad de que haya números iguales): Aparecen pares de números que se pueden arrastrar. Debajo, hay dos recuadros en blanco en los que se pueden soltar los números. El recuadro del lado izquierdo tiene debajo un signo de mayor y el del lado derecho tiene debajo un signo de menor. Los pares de números son los siguientes: 34/17, 19/58, 95/39, 60/49, 26/74.</i></p>	<p>5. Use la tira numérica hasta el 100 para ayudarle a su educando a localizar los dos números y reconocer si el de la izquierda es menor, mayor o igual que el de la derecha.</p>
--	---	---

27, 15, 38, 8, 42, 99, 51, 12, 64

<- Mayor

Menor ->

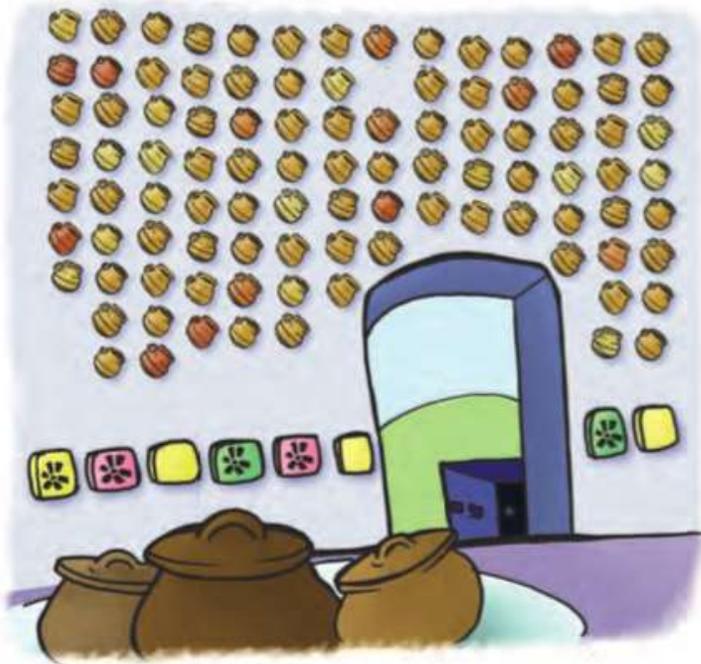
6. Observe en qué se fijan las personas para ordenar los números. En particular, si reconocen que el número de la izquierda es el primero que nos sirve para ordenar los números. Apóyese de la tira numérica hasta 100 para ubicar dónde está cada número y saber cuál es menor o mayor.

<p>La siguiente información le ayudará a reafirmar lo aprendido:</p>		
---	--	--

<p>Cuando decimos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Hay más mujeres que hombres en la reunión. ◦ Hay menos manzanas que limones en la canasta. ◦ Hay tantos vasos como platos en la mesa. <p>Estamos comparando.</p> <p>Para comparar los números, también podemos utilizar expresiones como:</p> <p style="padding-left: 40px;">mayor que menor que igual que</p> <p>Por ejemplo: 98 es mayor que 80. 67 es menor que 76. 50 es igual que 25 + 25.</p>		
<p>ACTIVIDAD 3: La cocina</p>		
<p>Actividad 3. La cocina</p> <p>Propósito: Usted realizará conteos con base en agrupamientos.</p> <p>¿Usted ha tenido que contar cantidades grandes de objetos o productos? ¿Qué procedimiento ha</p>	<p><i>El título del tema con letra de menor tamaño que el de unidad y de un color destacado secundario, o en recuadro.</i></p>	<p><i>Unidad 1 azul fuerte, tema de azul suave, por ejemplo.</i></p> <p><i>O: rojo-amarillo, etc. Deciden diseñadores</i></p>

utilizado para contarlos?

1. Ésta es una parte de la cocina de Celia. Observe bien la imagen y conteste la pregunta de abajo.



1. La imagen de la cocina de Celia debe permitir hacer trazos finos con el mouse o con el dedo.

El espacio en blanco para responder debe permitir escribir con teclado numérico. El trazo se tiene que guardar para que el asesor lo revise después.

1. Promueva con sus educandos que, a veces, la mejor estrategia de conteo no necesariamente de 1 en 1. Por ejemplo, agrupe de 10 en 10 (o de 5 en 5), cuéntelas y súmelas con los jarritos sueltos. Revise el trazo del educando.

¿Cuántos jarritos adornan la pared de la imagen?

Cuéntelos con el procedimiento que usted quiera. Puede apoyarse haciendo trazos sobre la imagen.

Hay _____ jarritos.

2 ((video con audio)).

Si tiene alguna dificultad para contar los jarritos, observe cómo hace Julia para contar los platos de su cocina.

Julia contó los platos de 4 en 4 para saber cuántos tiene.



¿Usted utilizó un procedimiento parecido al de Julia? _____

Comente su procedimiento con su asesor o asesora.

3. ¿Cuántas cazuelas hay en esta ilustración? _____



3. El espacio en blanco permite escribir con teclado numérico.
La imagen de las cazuelas

3. Pídale a sus educandos que vayan tachando o marcando cada

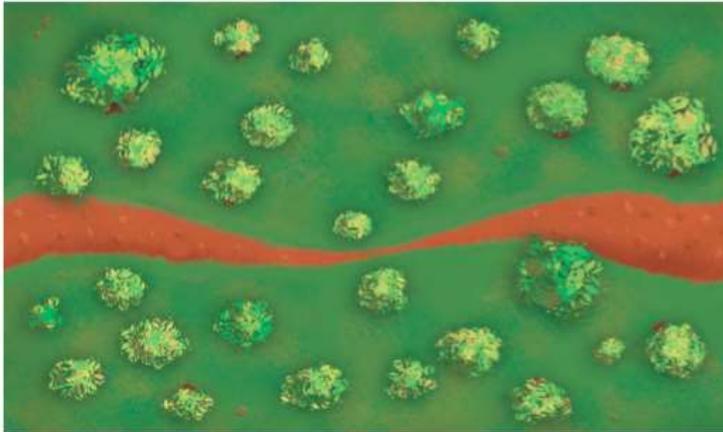
<p>4. ¿Cuántas personas hay en total la ilustración?</p> <p>_____</p>	<p>debe permitir hacer trazos finos con el mouse o con el dedo, seleccionar individualmente las cazuelas iluminando su contorno Estos trazos se pueden guardar para que el asesor las evalúe después.</p> <p>Debajo de la imagen, se presenta el botón “Revisar” . En caso de que la respuesta sea correcta, se ilumina en verde. En caso de que la respuesta sea incorrecta, se ilumina en rojo, se habilita la opción de trazado y aparece la leyenda “Inténtelo de nuevo Puede apoyarse haciendo trazos sobre la imagen”. Además, aparece un contador debajo que va aumentando a medida que el educando selecciona las cazuelas. Si después de esta primera equivocación, se vuelve a verificar y la respuesta es correcta, se ilumina en verde. Si es incorrecta por segunda vez (y en adelante), se habilita en la imagen la opción de seleccionar objetos (cazuelas) junto con el contador y aparece</p>	<p>cazuela para no repetir o contar dos veces una cazuela.</p>
---	--	--



una leyenda que diga:
“Inténtelo de nuevo. Puede
apoyarse en el contador”.
Cuando la respuesta sea
correcta, se ilumina en verde.

4. El espacio en blanco permite
escribir con teclado numérico.
La imagen de las personas
debe permitir hacer trazos finos
con el mouse o con el dedo,
seleccionar individualmente las
personas iluminándolas y tener
un contador debajo (como en la
actividad anterior), sólo si la
respuesta es incorrecta.

<p>5. Cuente los árboles que hay en esta parte del camino</p>	<p>Debajo de la imagen, se presenta el botón “Revisar” . En caso de que la respuesta sea correcta, se ilumina en verde. En caso de que la respuesta sea incorrecta, se ilumina en rojo, se habilita la opción de trazado y aparece la leyenda “Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse haciendo trazos sobre la imagen”. Si después de esta primera equivocación, se vuelve a verificar y la respuesta es correcta, se ilumina en verde. Si es incorrecta por segunda vez (y en adelante), se habilitan en la imagen la opción de seleccionar individualmente las imágenes de las personas junto con el contador y aparece una leyenda que diga: “Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse en el contador”. Cuando la respuesta sea correcta, se ilumina en verde.</p>	<p>4. Muéstreles que una estrategia de conteo puede ser de izquierda a derecha y de arriba abajo. Pregúntele cuál estrategia le parece la mejor y la que más le conviene.</p>
---	---	---



a) ¿Cuántos son? _____

b) Si se plantaron en este tramo 7 árboles más, ¿cuántos serían en total? _____

5. La imagen del camino y los árboles debe permitir hacer trazos finos con el mouse o con el dedo, seleccionar individualmente los árboles iluminándolos y tener un contador debajo (como en la actividad anterior).

Los espacios en blanco permiten llenar la respuesta con teclado numérico.

Debajo de las preguntas, se presenta el botón "Revisar". En caso de que las respuestas sean correctas, se ilumina en verde. En caso de que las respuestas sean incorrectas, se iluminan en rojo, se habilita la opción de trazado y aparece la leyenda "Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse haciendo trazos sobre la imagen". Si después de esta primera equivocación, se vuelve a verificar y las respuestas son correctas, se iluminan en verde. Si son incorrectas por segunda

<p>6. En las siguientes series escriba los números que faltan:</p>	<p>vez (y en adelante), se habilitan en la imagen la opción de seleccionar individualmente las imágenes de los árboles junto con el contador y aparece una leyenda que diga: “Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse en el contador”. Cuando todas las respuesta sean correctas, se iluminan en verde.</p> <p>6.Los espacios en blanco deben permitir escribir con teclado numérico. Al final de la actividad hay un botón de “Revisar” . En caso de que las respuestas sean correctas, se iluminan en verde. En caso de que haya respuestas incorrectas, se iluminan en rojo, aparece la leyenda: “Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse en la tira numérica” y aparece una tira numérica del 1 al 100 que pueda recorrerse con botones</p>	<p>5. Construya estrategias de conteo con sus educandos, por ejemplo, encerrar en un círculo árboles de 10 en 10 o de 5 en 5 y contar los grupos.</p>
--	---	---

a) 10 40 80

b) 3 6 9 18 24
 33 36 42

c) 10 25 35
50 55

de flecha derecha-izquierda.

La siguiente información le ayudará a reafirmar lo aprendido:

Para contar, podemos hacerlo de 1 en 1, de 2 en 2, de 3 en 3, de 4 en 4, de 5 en 5, de 10 en 10, según convenga. Por ejemplo:

- En muchos lugares se venden los productos por docenas, es decir, en grupos de 12 o por media docena o grupos de 6.
Por ejemplo: Las flores, los elotes, las tortillas, los platos, los jarros y otros.
- En el comercio, también se cuenta de 5 en 5.
Por ejemplo: Se hacen montones de 5 aguacates, 5 calabacitas y otras verduras.
- Otros productos se venden por cientos, es decir, en grupos de 100.
Por ejemplo: Las hojas de papel, las nueces, las naranjas y las limas.

Use la tira numérica hasta el 100 como apoyo.

ACTIVIDAD 4: La tienda

<p>Actividad 4. La tienda</p> <p>Propósito: Usted identificará y utilizará unidades para medir longitudes en metros, peso en kilogramos y capacidades en litros.</p> <p>¿Cómo se miden o se pesan los productos en el lugar donde usted vive? ¿Qué productos ha comprado por kilogramo, 1/2 kilogramo o por 1/4 de kilogramo?</p>	<p><i>El título del tema con letra de menor tamaño que el de unidad y de un color destacado secundario, o en recuadro.</i></p>	<p><i>Unidad 1 azul fuerte, tema de azul suave, por ejemplo.</i></p> <p><i>O: rojo-amarillo, etc. Deciden diseñadores</i></p>
<p>**Todo este apartado (actividad 4) se mantiene tal como está en la versión en línea**</p> <p>http://www.cursosinea.conevyt.org.mx/cursos/matemp ezar/presentacion.htm</p> <p>Observa cómo pide los productos Enrique.</p>		

Si tiene alguna dificultad para contestar las preguntas anteriores, observe cómo pide los productos Enrique.

¡Buenos días!, me da un kilogramo de alpiste y también dos metros de franela.



Y me da medio litro de gasolina blanca.

La siguiente información le ayudará a reafirmar lo aprendido:

<p>En México las unidades de medida utilizadas son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> El metro es la unidad de medida de longitud, su símbolo es m, en metros se miden: telas, cintas, cables, mecate. El kilogramo es la unidad que sirve para medir el peso de los objetos, se representa con las letras kg. El litro es la unidad de medida de capacidad, se representa mediante el símbolo l. <p>Para medir el peso, hay varios instrumentos; los más usuales son la báscula y la balanza.</p>  <p>Para medir longitudes, hay varios instrumentos; por ejemplo, el metro metálico o flexómetro, la cinta métrica, la regla graduada, entre otros.</p>  <p>Para medir capacidad, se usa el litro y recipientes de capacidad conocida o con escalas establecidas como en un biberón o en una jeringa.</p> 		
<p>ACTIVIDAD 5: El valor de las cifras</p>		
<p>Actividad 5. El valor de las cifras</p> <p>Propósito: Usted identificará el valor de las cifras de</p>	<p><i>El título del tema con letra de menor tamaño que el de unidad y de un color destacado secundario, o en recuadro.</i></p>	<p><i>Unidad 1 azul fuerte, tema de azul suave, por ejemplo.</i></p> <p><i>O: rojo-amarillo, etc. Deciden</i></p>

<p>acuerdo con su posición en la cantidad.</p>		<p><i>diseñadores</i></p>
<p>1. Observe los precios de los siguientes productos y conteste las preguntas</p> <p>a) ¿Qué es más barato, el producto que vale \$ 59 o el que vale \$95? Selecciónelo en la imagen</p>  <p>The illustration shows a kitchenware store with various items on shelves. In the foreground, there are two price tags: one for \$59 pointing to a blue pitcher and another for \$95 pointing to a brown plate. Other items include pink cups, blue glasses, and a stack of white plates.</p>	<p>La imagen debe estar habilitada para seleccionar una de las figuras (la cazuela o la jarra), iluminando su contorno (Respuesta a la pregunta a))</p> <p>Junto a la pregunta hay un botón Revisar. Si la imagen seleccionada es la correcta, el contorno iluminado se vuelve verde y aparece la leyenda “Pase a la siguiente pregunta”. En caso contrario, se ilumina en rojo el contorno, aparece una tira numérica del 1 al 100 y aparece la leyenda: “Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse en la tira numérica.”</p> <p>En b y c se seleccionan las respuestas haciendo clic sobre</p>	<p>Use la tira numérica como apoyo para ubicar los números 59 y 95 y notar qué número es mayor.</p>

<p>b) ¿Qué valor representa el 5 en el 95?</p> <p>5 50 90 9</p> <p>c) ¿Qué valor representa el 5 en el 59?</p> <p>5 50 90 9</p>	<p>las opciones</p> <p>Después de cada una de las preguntas b y c, hay botones Revisar. En caso de que la respuesta sea correcta, el número se vuelve verde y aparece la leyenda “Pase a la siguiente pregunta”. En caso de que la respuesta sea incorrecta, se iluminan en rojo y aparece la leyenda: “Inténtelo de nuevo. Puede apoyarse en la siguiente imagen”</p>	
---	--	--

Si tiene alguna dificultad para contestar estas preguntas, vea lo que dice Rosario en una situación similar.

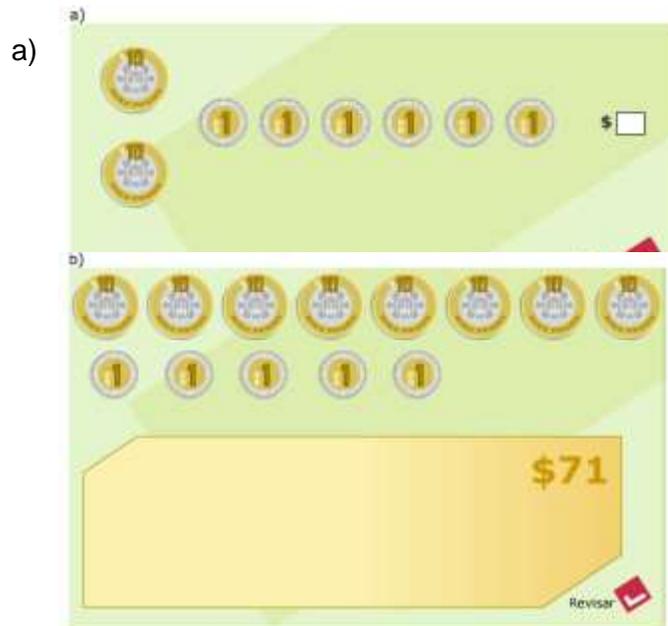
Si la cantidad es 49, el 4 podrían ser 4 monedas de diez pesos y el 9, monedas de un peso.

Y si la cantidad fuera 94, entonces el 9 podrían ser 9 monedas de diez pesos y el 4, monedas de un peso.

Entonces el 9 no representa la misma cantidad de dinero en 49 y en 94. El 9 representa 9 pesos en 49 y 90 pesos en 94. De la misma forma, el 4 representa 40 pesos en 49 y 4 pesos en 94.

The illustration shows an elderly woman named Rosario pointing to two sets of coins. The first set represents the number 49: four blue 10-peso coins and nine yellow 1-peso coins. The second set represents the number 94: nine blue 10-peso coins and four yellow 1-peso coins. The coins are arranged in two rows for each number.

2. Anote el número que corresponde a cada cantidad de dinero:



2. a) Tal como en la versión digital actual (<http://www.cursosinea.conevyt.org.mx/cursos/matempezar/presentacion.htm>), se presentan las monedas y hay un espacio en blanco, para poner la cantidad, que permite escribir con teclado numérico.

Debajo de la pregunta hay un botón Revisar. Si la respuesta es correcta, el número se vuelve verde y aparece la leyenda “Pase a la siguiente pregunta”. En caso de que la respuesta sea incorrecta, se ilumina en rojo y aparece la leyenda: “Inténtelo de nuevo. Puede mover las monedas hacia el espacio en blanco y apoyarse en el contador”. Junto con esta

2. Cuando se usa el dinero para explicar cómo se puede representar un número, se tienen varias opciones para la formación de un número. Por ejemplo, \$15 se puede formar con 15 monedas de \$1 o 1 moneda de \$10 y 5 de \$1. Permita que sus educandos exploren

c)



d)



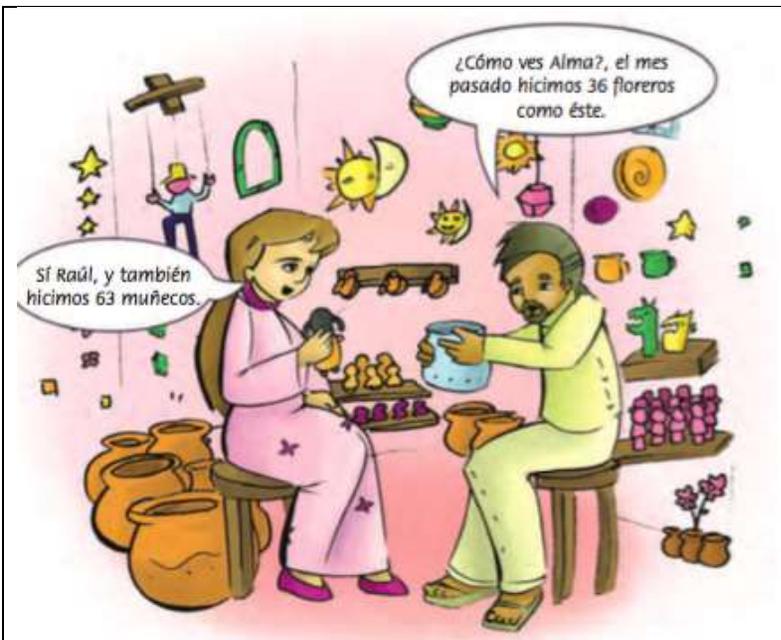
leyenda, aparece un espacio en blanco con un contador y se habilita la opción para mover las monedas hacia éste. El contador debe funcionar identificando el valor de las monedas y no sólo el número de objetos colocados dentro del espacio.

Esta misma indicación se aplica para los incisos c) y e)

Los incisos b), d) y f) funcionan tal como en la versión digital actual.

diferentes formas antes de decirles la forma ideal.

ACTIVIDAD 6: A contar con el ábaco		
<p>Actividad 6. A contar con el ábaco</p> <p>Propósito: Usted identificará el valor de las cifras de acuerdo con su posición en la cantidad.</p>	<p><i>El título del tema con letra de menor tamaño que el de unidad y de un color destacado secundario, o en recuadro.</i></p>	<p><i>Unidad 1 azul fuerte, tema de azul suave, por ejemplo.</i></p> <p><i>O: rojo-amarillo, etc. Deciden diseñadores</i></p>
<p>1. Alma y Raúl tienen un taller de artesanías. Observe la siguiente situación:</p>	<p>1.</p> <p><i>La imagen tiene audio</i></p> <p>(botón de escuchar audio)</p>	



Haga clic sobre la respuesta correcta:

a) En éste número:

36

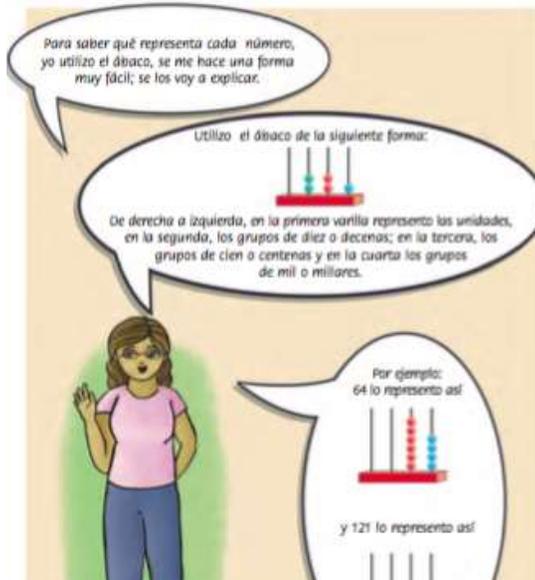
¿qué valor representa el 6?

a) La respuesta se selecciona dando clic sobre alguna de las opciones (solo se permite seleccionar una). Para la verificación: Cuando se presiona *Revisar*, aparece una pantalla con el número 36 que permite seleccionar independientemente el 3 y el 6 y, debajo, una ilustración con

Cada cifra en un número tiene dos valores distintos: valor relativo y valor posicional. El valor relativo es aquél que determina cuántas decenas, centenas o unidades hay. Por ejemplo, el 3 del 35 vale 3 decenas (valor relativo) y 30 (valor posicional). Esto puede confundir a los educandos, intente explicar esta diferencia y trabajarla con el ábaco.

<p style="text-align: center;">6 60 3 30</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>b) En éste número:</p> <p style="text-align: center;"><u>63</u></p> <p>¿qué valor representa el 6?</p> <p style="text-align: center;">6 60 3 30</p>	<p>36 floreros (en este punto, el diseño debe invitar o sugerir la posibilidad de hacer clic sobre los números). Al seleccionar el 3, deben iluminarse 30 floreros; al seleccionar el 6, deben iluminarse 6 floreros.</p> <p>b) La respuesta se selecciona dando clic sobre alguna de las opciones (solo se permite seleccionar una). Para la verificación: Cuando se presiona Revisar, aparece una pantalla con el número 63 que permite seleccionar independientemente el 6 y el 3 y, debajo, una ilustración con 63 muñecos (en este punto, el diseño debe invitar o sugerir la posibilidad de hacer clic sobre los números). Al seleccionar el seis, deben iluminarse 60 floreros; al seleccionar el 3, deben iluminarse 3 muñecos.</p>	
--	---	--

Si tiene alguna dificultad para contestar las preguntas anteriores, vea lo que nos presenta Natalia a continuación:



Para saber qué representa cada número, yo utilizo el ábaco, se me hace una forma muy fácil; se los voy a explicar.

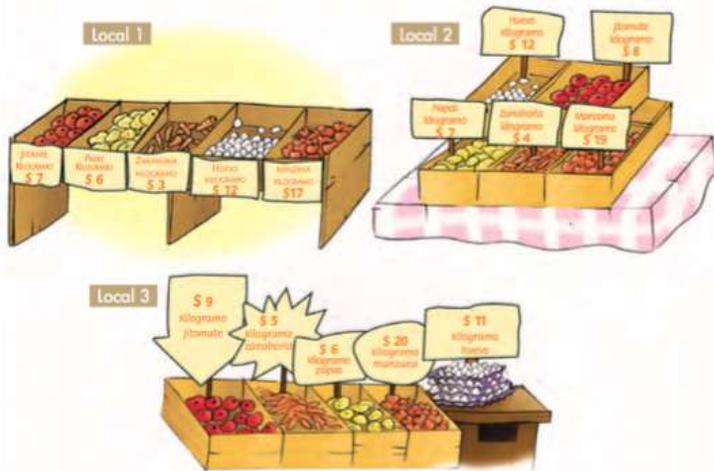
Utilizo el ábaco de la siguiente forma:

De derecha a izquierda, en la primera varilla represento las unidades, en la segunda, los grupos de diez o decenas; en la tercera, los grupos de cien o centenas y en la cuarta los grupos de mil o millares.

Por ejemplo:
64 lo represento así

y 121 lo represento así

ACTIVIDAD 7: La comida familiar		
<p>Actividad 7. La comida familiar</p> <p>Propósito: Usted resolverá problemas de suma con cantidades no mayores a 100, utilizando diferentes estrategias.</p> <p>¿Cómo hace sus cuentas cuando compra algo?</p>	<p><i>El título del tema con letra de menor tamaño que el de unidad y de un color destacado secundario, o en recuadro.</i></p>	<p><i>Unidad 1 azul fuerte, tema de azul suave, por ejemplo.</i></p> <p><i>O: rojo-amarillo, etc. Deciden diseñadores</i></p>
<p>1. Elodia va con su hija Irma al mercado para comprar algunos productos que necesita para preparar la comida.</p>	<p><i>1. La imagen es interactiva.</i></p> <p>Al hacer clic sobre los letreros con los precios, aparecen las monedas que corresponden a la cantidad escrita (solo monedas de 10 y un peso).</p>	



Observe los precios de cada local y conteste las preguntas de abajo.

A) Elodia va a comprar 1 kilogramo de zanahoria y 1 kilogramo de manzana. En los tres locales, la fruta y la verdura son de la misma calidad.

- a) Si estos productos los compra en el local 1, ¿cuánto debe pagar? _____
- b) ¿Cuánto pagará, si los compra en el local 2? _____

A) Los espacios en blanco permiten respuestas con teclado numérico.

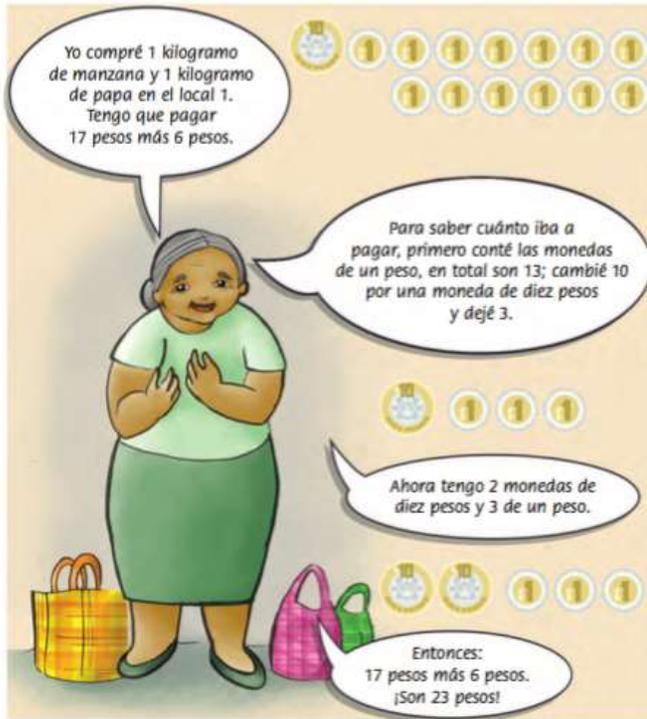
Para la verificación: cuando la respuesta es incorrecta, aparece leyenda: “Verifique sus respuestas. Haga clic en los letreros de la imagen”

c) ¿Cuánto pagará, si los compra en el local 3?

d) ¿Dónde debería comprar, para que los productos le salieran más baratos?



Si tiene alguna dificultad para contestar las preguntas anteriores, observe cómo hizo Carmen la cuenta de su compra.



De ser posible, la imagen debe ir animada.

2. Revise nuevamente los precios en los locales del mercado y conteste las siguientes preguntas.

Local 1	
Kilogramo de papas	\$ 6
Kilogramo de zanahorias	\$ 3
Kilogramo de huevo	\$12
Kilogramo de jitomate	\$ 7
Kilogramo de manzana	\$17

Local 2	
Kilogramo de zanahorias	\$ 4
Kilogramo de huevo	\$12
Kilogramo de manzana	\$19
Kilogramo de jitomate	\$ 8
Kilogramo de papas	\$ 7

Local 3	
Kilogramo de jitomate	\$ 9
Kilogramo de manzana	\$20
Kilogramo de papas	\$ 6
Kilogramo de zanahorias	\$ 5
Kilogramo de huevo	\$11

a) Elodia pagó \$34 por 2 kilogramos de manzana en el local 1, ¿le cobraron lo correcto? _____

b) ¿En qué local le cuesta a Elodia más barato el

2. Para la verificación: si la respuesta es correcta, aparece la leyenda: "Pase a la siguiente pregunta". En caso de error, aparece la leyenda: "Apóyese en esta calculadora para hacer las cuentas", junto con una **calculadora de billetes** (100) y

2. La calculadora con billetes y monedas sirve como apoyo para que el educando

<p>jitomate?</p> <p>_____</p> <p>c) ¿Cuánto pagaría en ese local por dos kilogramos de jitomate? _____</p> <div data-bbox="831 597 942 672" style="text-align: center;">  </div> <p>3. La cuenta para calcular el costo de dos kilogramos de huevo en el local 3, es una suma y se puede anotar así:</p>	<p>monedas (10 y 1). La calculadora es un applet con el siguiente formato: en la parte de arriba hay tres imágenes: una de un billete de 100, una de una moneda de 10 y una de una moneda de 1. Cada uno de estos (billetes y monedas) se pueden arrastrar a un espacio en blanco abajo que lo va contando (hay un contador abajo del recuadro en blanco que “reconoce” los montos de cada imagen y los va sumando). Cada vez que se arrastre una de estas imágenes al espacio en blanco, se “repone” en la parte superior, de forma que siempre haya uno de cada uno.</p>	<p>observe cómo se va sumando, dinámicamente, los valores de los billetes y monedas que coloque en el espacio en blanco. Esta calculadora sirve como puente entre los conocimientos previos de las y los educandos (el cálculo usando dinero) y un conocimiento que se quiere construir (el sistema decimal).</p>
--	--	---

$$\begin{array}{r} 11 \\ + 11 \\ \hline 22 \end{array}$$

o así:

$$\begin{array}{r} 10 + 1 \\ + 10 + 1 \\ \hline 20 + 2 \text{ son } 22 \end{array}$$

Analice si las cuentas están correctas, si es necesario utilice su calculadora.

4. Resuelva las siguientes sumas como usted sabe y escriba el resultado debajo de la línea

$\begin{array}{r} 6 \\ + 13 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \\ + 29 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 50 \\ + 49 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 21 \\ + 78 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 73 \\ + 16 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 57 \\ + 25 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 39 \\ + 12 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \\ + 24 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 45 \\ + 27 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 63 \\ + 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 19 \\ + 58 \\ \hline \end{array}$	

Sólo mostrar explicación. De ser posible con voz.

La siguiente información le ayudará a reafirmar lo aprendido:

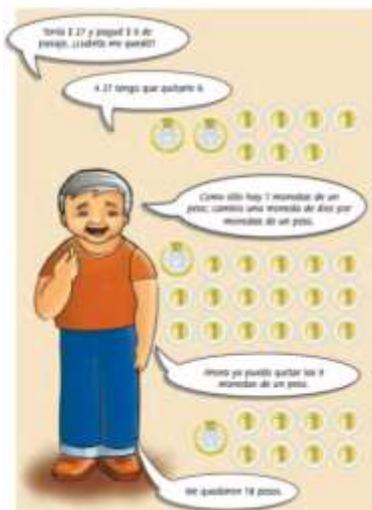
4. De ser posible, se presenta cada suma en un espacio amplio que permita el reconocimiento de trazos. De lo contrario, deberá haber un espacio en blanco para la respuesta que permita el uso de teclado numérico. Cada suma tiene su propio botón de verificación (*Revisa*). Este botón lleva a una pantalla en el que se presenta el mismo problema (suma) pero ahora representado gráficamente con billetes y monedas, junto con la calculadora de billetes y monedas como apoyo. Aparece un pop-up con la instrucción: "Para sumar $6+13$, ponga primero seis pesos en el espacio en blanco. A

<p>Cuando agregamos o añadimos algo a lo que ya tenemos, o cuando juntamos dos cantidades, estamos sumando.</p> <p>Por ejemplo, la siguiente situación se resuelve con una suma: Agustina tenía 12 platos de barro y compró 13 más, ¿cuántos platos tiene ahora?</p> <p>Con números, la suma que resuelve el problema se escribe así:</p> $\begin{array}{r} 12 + 13 = 25 \text{ o } 12 \\ + 13 \\ \hline 25 \end{array}$ <ul style="list-style-type: none"> El símbolo: + se lee "más" e indica que se deberán sumar las cantidades. El símbolo: = se lee "es igual a" y nos indica que se deberá anotar un resultado. — también indica que se debe anotar el resultado. 	<p>continuación, coloque 13 pesos". Los números de esta instrucción cambian en cada caso de acuerdo con la suma.</p>	
<p>ACTIVIDAD 8: El cambio</p>		
<p>Actividad 8. El cambio</p> <p>Propósito: Usted resolverá problemas de resta, utilizando diferentes estrategias.</p> <p>¿Cómo sabe cuánto le van a dar de cambio,</p>	<p><i>El título del tema con letra de menor tamaño que el de unidad y de un color destacado secundario, o en recuadro.</i></p>	<p><i>Unidad 1 azul fuerte, tema de azul suave, por ejemplo.</i></p> <p><i>O: rojo-amarillo, etc. Deciden diseñadores</i></p>

<p>cuando paga algún producto? Comente con su asesor/a.</p>		
<p>1. Marina fue a la tienda para comprar algunos productos.</p> 	<p>1. En los espacios en blanco es posible responder con teclado numérico. Cada pregunta, de la a) a la c) tiene su propio botón de verificación. Cuando se hace clic sobre el botón de verificación, aparece una calculadora de billetes y monedas como la anterior, pero con la función inversa. Está la cantidad de cada pregunta representada en billetes (de 50, 20) y monedas (de 1 10 pesos)* dentro de un espacio (que puede estar representado como una cartera o monedero) y los usuarios pueden ir sacándolos de ahí y colocándolos en un recuadro en blanco (o bien, en una ilustración de un mostrador o una mano). El contador indica cuánto hay dentro de la caja (cartera o monedero). El espacio en el cual se deja lo que se sacó (mostrador o</p>	<p><i>Tener siempre disponible una calculadora para esta actividad</i></p>

<p>En total tiene que pagar \$ 53.</p> <p>a) Si Marina va a pagar con un billete de 50 pesos y una moneda de 10 pesos, ¿cuánto le darán de cambio? _____</p> <p>b) Si Marina pagara con un billete de 50 pesos y uno de 20 pesos, ¿cuánto le regresarán de cambio? _____</p> <p>c) Si el total fuera de \$ 79 y ella pagara con un billete de 50 pesos y 2 de veinte pesos, ¿cuánto le darían de cambio? _____</p>	<p>mano), también tiene un contador. Aparece un pop-up con la instrucción: “De lo que tiene, retire la cantidad que debe pagar”.</p> <p>*Lo ideal sería poder tener una función que “descompusiera” los billetes en monedas y las monedas de 10 en monedas de 1. Ver si es posible</p> <p><i>La imagen debe estar animada, con sonido.</i></p>	
--	--	--

Si tiene alguna dificultad para contestar las preguntas vea lo anteriores, siguiente.



a) b) y c) El espacio en blanco permite responder con teclado numérico. Cada pregunta tiene botón de verificación que activa la calculadora de billetes y monedas –inversa- (ver ejercicio 1 de actividad 8)

Los educandos tienen ya estrategias de cálculo de cambios. En particular, mucha gente lo resuelve sumando hasta llegar a la cantidad que pagó. Por ejemplo, si pagó con \$60 algo de \$53, pueden sumar $53+1+1+1+1+1+1+1$, e ir contando cuántos unos sumó al final. En este momento, acepte esas estrategias y presénteles, como otra alternativa

2. Gabriela llevaba \$ 15 y compró un kilogramo de papas que le costó \$ 6, ¿cuánto dinero le sobró? _____



3. Jaime fue a comprar un kilogramo de pechuga de pollo, su mamá le dio \$ 50. Si el kilo le costó \$ 27, ¿cuánto le dieron de cambio?



4. Marcela compró medio kilogramo de queso de \$ 17 y pagó con un billete de \$ 20, ¿cuánto le regresaron de cambio?



5. Leonor le prestó \$ 60 a Gustavo, si ya le pagó \$ 38, ¿cuánto le debe todavía? _____

2. De ser posible, se presenta cada resta en un espacio amplio que permita el reconocimiento de trazos. De lo contrario, deberá haber un espacio en blanco para la respuesta que permita el uso de teclado numérico. Cada resta tiene su propio botón de verificación (*Revisa*). Este botón lleva a una pantalla en la que se presenta el mismo problema (resta) pero ahora representado gráficamente con



billetes y monedas, junto con la calculadora de billetes y monedas –inversa- como apoyo.

Resuelva las siguientes restas, escriba el resultado debajo de la línea.

--	--	--

La siguiente información le ayudará a reafirmar lo aprendido:

- El símbolo $-$ se lee "menos" y nos indica que debemos realizar una resta.

Por ejemplo:

Juvencio tenía \$ 50 y gastó \$ 38, él puede saber cuánto le queda, haciendo la cuenta así:

$$\begin{array}{r} 4 \\ \$ 50 \\ - \$ 38 \\ \hline \$ 12 \end{array}$$

En este caso, como no es posible restar 8 de cero, se toma una decena y se tienen 10 unidades por lo que $10 - 8$ son 2.

Después se resta 3 de 4 lo que da como resultado 1. Por lo tanto a Juvencio le quedan \$12.



ACTIVIDAD 9: Las edades

Actividad 9. Las edades

Propósito: Usted resolverá problemas de resta con cantidades no mayores a 100, utilizando diferentes estrategias.

¿Cuál es la diferencia de edades entre los integrantes de su familia? Comente con su asesor/a.

El título del tema con letra de menor tamaño que el de unidad y de un color destacado secundario, o en recuadro.

Unidad 1 azul fuerte, tema de azul suave, por ejemplo.

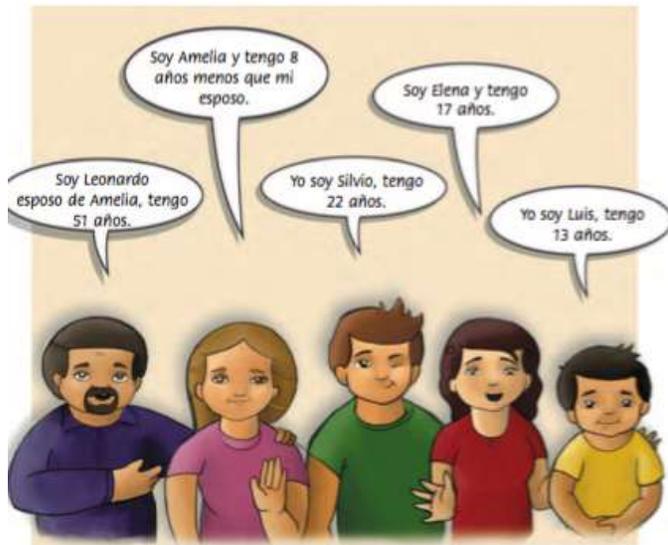
O: rojo-amarillo, etc. Deciden diseñadores

Observe las edades de los integrantes de la familia de Leonardo, luego conteste las preguntas

Tener siempre disponible una calculadora para esta actividad

de abajo.

*La imagen debe ir animada,
con audio*



a) ¿Cuántos años es más grande Silvio que Luis?

b) ¿Cuántos años tiene Amelia?

1) Los espacios en blanco permiten responder con teclado numérico. El botón de verificación lleva a una pantalla de una imagen de una tira de años (como si fuera una regla, cada rayita tiene un número consecutivo del 1 al 60, similar a la tira numérica) que se pueda recorrer de izquierda a derecha con botones/flecha. A un lado de la tira, aparecen las imágenes de cada uno de los personajes de la ilustración inicial junto con su nombre y edad. Cada personaje debe poder arrastrarse independientemente y colocarse sobre la tira, alineado con alguna rayita. En esta pantalla, aparece la instrucción "Acomode a cada personaje según los años que tiene. Observe las distancias entre ellos. Cuente los espacios entre cada uno, cada espacio representa un año". Si es posible añadir algún botón o interactivo que permita encontrar la distancia entre dos puntos (parecido a <http://matetic.org/tiranumerica/i>)

Si tiene alguna dificultad para contestar estas preguntas vea, cómo le hicieron los amigos de Rocío, en una situación parecida.

[ndex.html\)](#)

*La imagen debe ir animada,
con audio*



Escuche si sus educandos tienen otra manera de hacer estas cuentas. Acéptelas y muéstrelas el algoritmo de la resta como uno más.

2. Jorge llevaba \$ 45 para comprar un balón, pero

2) El espacio permite responder con teclado alfanumérico.

Para la verificación: si, al presionar el botón *Revisa*, la respuesta es correcta, aparece la leyenda: "Pase a la siguiente

<p>costaba \$ 67, ¿cuánto dinero le falta para completar el costo del balón?</p> <hr/>	<p>pregunta”. En caso de que la respuesta sea incorrecta, aparece calculadora de billetes y monedas. Aparecen adentro de la caja (cartera/monedero) \$45 y la instrucción: “Agregue lo que falte para completar \$67” A la caja (cartera/monedero) se le pueden agregar monedas (de 1 y de 10). La caja (cartera/monedero) tiene un contador, como en los otros casos pero tiene escrito debajo: “Lo que tenía” y a un lado, otro contador con el título: “Lo que ha agregado” que debe ir contando independientemente cada moneda que se arrastró y dejó en la caja (cartera/monedero).</p>	
--	--	--

3. Hugo llevaba \$ 50, compró un kilogramo de manzanas y le dieron \$ 32 de cambio, ¿cuánto le costó el kilo de manzanas?

3) El espacio permite responder con teclado alfanumérico.

Para la verificación: si, al presionar el botón *Revisa*, la respuesta es correcta, aparece la leyenda: "Pase a la siguiente pregunta". En caso de que la respuesta sea incorrecta, aparece calculadora de billetes y monedas. Aparecen adentro de la caja (cartera/monedero) de la calculadora \$50 (en 3 monedas de 10 y 20 de 1) y la instrucción: "Saque lo necesario para quedarse con \$32" A la caja (cartera/monedero) se le pueden quitar monedas de 10 y de 1. OJO: Poner botón a lado de la cartera en el que se diga "Cambiar billete o moneda" y se cambie a 5 monedas de \$10, como no conviene, vuelva a picar "cambiar billete/moneda" y se cambie 4 monedas de \$10 y 10 de \$1 y ahora sí arrastre.

La caja (cartera/monedero) tiene un contador, como en los otros casos pero tiene escrito

	<p>debajo: “Lo que tenía”. A un lado, hay otro contador con el título: “Lo que ha quitado” que debe ir contando independientemente cada moneda que se arrastró y dejó fuera de la caja (cartera/monedero).</p> <p>4. El espacio permite responder con teclado alfanumérico. Para la verificación: mismo funcionamiento que en la del ejercicio 1 de esta misma actividad (9)</p> <p>5. El espacio permite responder con teclado alfanumérico. Para la verificación: abre</p>	
--	--	--

<p>4. Josefina tiene 32 años y su mamá tiene 57, ¿cuál es la diferencia entre la edad de Josefina y la de su mamá? _____</p> <p>5. Hoy es 16 de diciembre y mi amigo se casa el 30 de este mes. ¿En cuántos días será su boda? _____</p>	<p>ventana pop-up con un calendario en el mes de diciembre que permite señalar dos fechas al mismo tiempo.</p> <p>6. El espacio permite responder con teclado alfanumérico.</p> <p>Para la verificación: presenta una tira numérica que se puede recorrer con botones izquierda/derecha. La tira permite señalar números e ilumina la distancia entre los números señalados</p> <p>7. El espacio permite responder</p>	
--	--	--

6. Andrés y Daniel participaron en un maratón. Andrés quedó en el lugar 65 y Daniel en el 37, ¿cuántos lugares hay de diferencia entre ellos?

con teclado alfanumérico.

Para la verificación: presenta una tira numérica que se puede recorrer con botones izquierda/derecha. La tira permite señalar números e ilumina la distancia entre los números señalados

7. Cuando Gilberto tenía 7 años, pesaba 28 kilogramos, ahora que tiene 35 años, pesa 72 kilogramos. En este periodo, ¿cuánto aumentó de peso? _____

La siguiente información le ayudará a reafirmar lo aprendido:

Cuando le quitamos una cantidad a otra, estamos restando.

Por ejemplo:

Tenemos 8 limones y usamos 4 para preparar agua, sólo nos quedan 4.
Esto con números se escribe así: $8 - 4 = 4$.

También para encontrar la diferencia entre dos cantidades, podemos usar la resta.

Por ejemplo:

Juana tiene 35 años y su hijo, 13, ¿qué edad tenía Juana cuando nació su hijo?

$$\begin{array}{r} 35 \\ -13 \\ \hline 22 \end{array}$$

Juana tenía 22 años, cuando nació su hijo.

El signo $-$ es el símbolo de la resta.

ACTIVIDAD 10: La fotografía		
<p>Actividad 10. La fotografía</p> <p>Propósito: Usted utilizará formas geométricas (cuadrados, rectángulos, círculos y triángulos) para elaborar diseños y grecas.</p> <p>¿Qué formas geométricas conoce?</p> <p>¿En qué objetos o lugares de tu entorno identifica formas geométricas?</p>	<p><i>El título del tema con letra de menor tamaño que el de unidad y de un color destacado secundario, o en recuadro.</i></p>	<p><i>Unidad 1 azul fuerte, tema de azul suave, por ejemplo.</i></p> <p><i>O: rojo-amarillo, etc. Deciden diseñadores</i></p>

Comente con su asesor/a.

Ésta es la fotografía de la Familia Correa. Observe bien y conteste las preguntas de abajo.



a) ¿Qué formas de las que adornan el marco de la fotografía conoce usted?

La imagen debe ser interactiva. Cuando se pasa el dedo o el cursor sobre alguna figura del marco, se ilumina y aparece un letrero que al darle clic se queda activado, diciendo: "Este es un _____" (completar con: cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo, según sea el caso).

b) ¿Usted ha visto estas formas en algún otro lugar?

—

c) ¿Sabe cómo se llaman?

—

Si usted tiene dificultad para contestar las preguntas de la página anterior, vea lo que dice Cristina:

Los espacios permiten responder con teclado alfabético.

La imagen debe ir animada, con audio



¿Sabe cuáles son los cuadrados?, ¿cuáles los triángulos y los círculos?

Observe el marco de la fotografía de la página

La imagen es interactiva de la misma forma que la imagen del ejercicio previo: cada figura (cuadrado, triángulo y círculo) se puede iluminar (solamente) cuando se pasa el dedo o cursor sobre ella.

anterior y trate de identificar estas figuras. Luego identifíquelas en las artesanías de Cristina.

2. Observe con atención lo siguiente:

A) La familia de Pedro hace portarretratos, en algunos casos utiliza grecas y otras figuras para adornarlos, sus diseños son éstos:



a) ¿Cuál es la forma que tiene cada marco? Escriba sobre la línea el nombre.

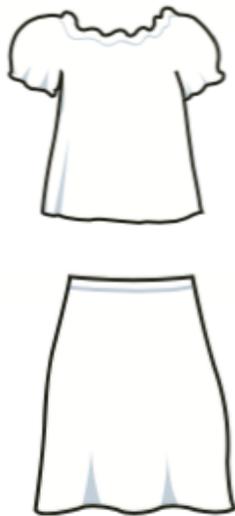
b) ¿Qué forma tiene el centro de la estrella?



En a) y b) los espacios en blanco permiten responder con teclado alfanumérico.

Para la verificación: al presionar el botón *Revisa*, abre una ventana con una ilustración de las cuatro figuras y sus nombres: rectángulo, cuadrado, triángulo y círculo. En caso de respuestas incorrectas aparece un recuadro en donde diga el nombre de las figuras al pasar el cursor sobre la figura.

B) En nuestro país, muchos trajes regionales se adornan con grecas. Decore con grecas la falda y la blusa.



Las imágenes de la falda y blusa deben funcionar como lienzos para poder dibujar sobre ellas con el cursor o dedo (funcionamiento básico, tipo paint).

3. Observe las siguientes ilustraciones

Nuestros antepasados utilizaban motivos geométricos para decorar sus templos, éstas son algunas decoraciones.



En muchos lugares de nuestro país, se elaboran hilados y tejidos con motivos geométricos.

Muéstreles que las cosas reales, en pocas ocasiones, son figuras geométricas exactas. Mencione que usamos las figuras geométricas para hacer cálculos estimados de las medidas de cosas y de esta manera calcular medidas de manera más precisa.



a) ¿En su comunidad se hacen artesanías o hay alguna zona arqueológica?

b) ¿Cuál o cuáles?

4. Escoja una greca de las que aparecen en las páginas anteriores y reproduzca aquí. Si lo prefiere, usted puede inventarla.

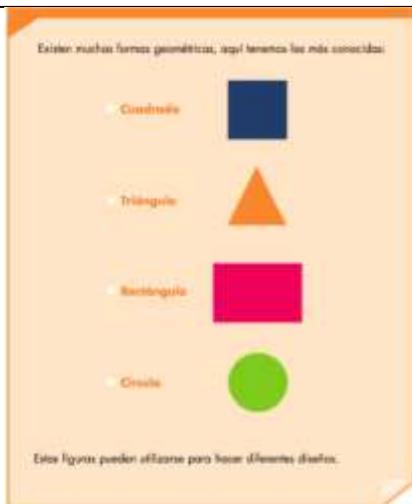
Haga aquí su diseño:



El espacio en blanco permite respuestas con teclado alfanumérico

El espacio para dibujar, será una cuadrícula que permite rellenar cada cuadrado (celda) de un color para que los usuarios hagan un diseño.

<p>La siguiente información le ayudará a reafirmar lo aprendido:</p>		
---	--	--



ACTIVIDAD 11: El pueblo

Actividad 11. El pueblo

Propósito: Usted ubicará lugares importantes de su comunidad y los representará en un croquis.

¿Ha visto el dibujo o el croquis de un pueblo, una ciudad o una ranchería? Comente con su asesor/a.

El título del tema con letra de menor tamaño que el de unidad y de un color destacado secundario, o en recuadro.

Unidad 1 azul fuerte, tema de azul suave, por ejemplo.

O: rojo-amarillo, etc. Deciden diseñadores

Éste es el dibujo de San Martín, un pueblito de la sierra del estado de Hidalgo, donde vive la familia Santillán.



La imagen debe ser interactiva y permitir que se señalen las diferentes construcciones.

Para responder a) se permite el uso del teclado alfanumérico

a) ¿Qué lugares importantes identifica en este dibujo?

Para responder, ubique el cursor en el recuadro y haga clic sobre los lugares de la imagen que correspondan a la pregunta:

<p>b) ¿Qué lugares importantes se encuentran a la derecha del río?</p> <p>_____</p> <p>c) ¿Qué lugares se encuentran a la izquierda del río?</p> <p>Si tiene alguna dificultad para contestar las preguntas anteriores, lea lo siguiente.</p> <p>Isabel tiene un croquis del pueblo de Santa Catarina:</p>	<p>1. Colocar recuadro en a) y b) El educando deberá ubicarse en el recuadro y luego señalará los lugares que crea están en la derecha para inciso a) y al dar clic, en el recuadro aparecerá el nombre del lugar, y así para todos los que crea van en esa respuesta. Así igual para el b) los que crea van a la izquierda.</p>	
---	--	--



*La imagen debe ir animada,
con audio*

**Se sugiere cambiar esta
explicación de derecha-
izquierda.*

2. Ésta es la vista aérea de una pequeña parte de una ciudad.

2 ◀ Ésta es la vista aérea de una pequeña parte de una ciudad.



a) Termine de dibujar algunas calles que vea en la ilustración.



Cada croquis (opción de respuesta) se puede seleccionar como botones, haciendo clic sobre ellos. Modificar los colores de los croquis, son muy tenues y es difícil distinguir el trazo del croquis del fondo.

c)



Cada croquis (opción de respuesta) se puede seleccionar como botones, haciendo clic sobre ellos.

a)



b)



c)



<p>La siguiente información le ayudará a reafirmar lo aprendido:</p> <div data-bbox="220 402 978 602" style="border: 1px solid orange; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> Un croquis es un diseño sencillo de un terreno o paisaje, que se hace a "ojo" con cualquier artefacto o instrumento para realizar los trazos. Un croquis es también un diseño hecho sin precisión ni detalles. </div>	<p>Cada croquis (opción de respuesta) se puede seleccionar como botones, haciendo clic sobre ellos.</p>	
<p>ACTIVIDADES DEL CUADERNO DE TRABAJO</p>		
<p>Ahora le invitamos a jugar con los números. Verá que las matemáticas también son divertidas.</p>	<p>Usar el mismo interactivo del cuadrado mágico de la página: http://www.cursosinea.conevyt.org.mx/cursos/matempezar/interfac</p>	

e/main/materiales/juegos.htm

1. Escriba cómo se leen los números.

a) 307 _____ -

b) 703 _____

2. Ordene de menor a mayor los siguientes números

1. Espacios en blanco para escribir, si es posible con trazos, si no, con el teclado.

2. Los números 357, 537, 375, 753 y 735 son elementos que se pueden arrastrar y acomodar en 5 espacios. La retroalimentación surge si se equivocan y consiste en una tira numérica hasta el 1000.

3. Complete las siguientes series.

25, 50, 75, _____,

125, 150, _____, _____, 225

4. Escriba el número que falta

a) 187, _____, 189

b) 375, _____

c) _____, 41

3. Se dejan espacios en blanco para llenar con números. Si algún número está mal posicionado se señala parpadeando.

4. Espacios en blanco. Si se falla aparece una tira numérica del 1-500 para ayudar a los educandos a reconocer qué número está antes, o después de los que se piden.

5. En la pantalla aparece una pregunta y tres opciones (opciones múltiples o botones)

5. ¿Qué cifra representa las unidades de 497?

a) 4 b) 9 c) 7

¿Qué cifra representa las decenas de 497?

a) 4 b) 9 c) 7

¿Qué cifra representa las centenas de 497?

a) 4 b) 9 c) 7

6. Resuelva las siguientes sumas y restas

6. Dejar espacios para que resuelvan poner números en cada espacio posible. Similar al que aparece en:

http://prometeo.matem.unam.mx/recursos/Primaria/AprendeMxUNAM_fase2/recursos/M06_01_1_SumasConDecimales/index.html

7. Espacios en blanco para poner números. Permitir el uso de la calculadora si alguna respuesta es errónea.

6. Resuelva las siguientes sumas y restas.

a)
$$\begin{array}{r} 185 \\ + 276 \\ \hline \end{array}$$

b)
$$\begin{array}{r} 207 \\ + 196 \\ \hline \end{array}$$

c)
$$\begin{array}{r} 485 \\ - 127 \\ \hline \end{array}$$

d)
$$\begin{array}{r} 476 \\ - 208 \\ \hline \end{array}$$

7. Resuelva los siguientes problemas:

a) Alicia vendió 127 servilletas en una semana, y 139 en la siguiente semana, ¿cuántas servilletas vendió en las dos semanas?

b) Teresa llevó a vender algunas servilletas. Ella vendió 87 y le quedaron 35. ¿Cuántas servilletas llevó a vender Teresa?

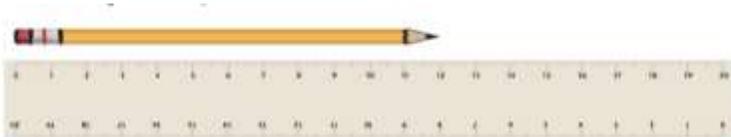
c) Mónica llevó a vender 85 servilletas y vendió algunas. Después de la venta le quedaron 17. ¿Cuántas servilletas vendió Mónica?

8. Aparece un objeto y se abre un espacio en blanco para poder escribir con la mano, dedo o mouse o bien con teclado.

8. Escriba el nombre de la figura a la que se parezcan los objetos:



9. Observe el siguiente dibujo:

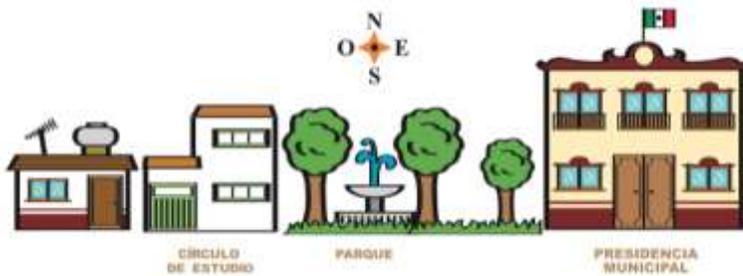


¿Cuántos centímetros mide de largo el lápiz?

9. Dejar un espacio en blanco para que respondan. Si es errónea, colocar un video o audio que explique que para medir un objeto hay que colocarlo desde el 0 hasta la izquierda y observar hasta qué centímetro llega.

10. Dejar un espacio en blanco para llenar. Si es erróneo: la imagen se vuelve interactiva y al elegir la presidencia municipal o el círculo de estudio se ilumina la flecha del este o el oeste (según el caso).

10. Tomando como referencia el parque, ¿puede usted decir en qué dirección se encuentra el círculo de estudio?



AUTOEVALUACIÓN

NOTA: ¿LA AUTO EVALUACIÓN SE ACTIVA CUANDO EL EDUCANDO HA COMPLETADO Y GUARDADO POR LO MENOS EL 80% DE ACTIVIDADES? POR DEFINIR

Usted acaba de concluir el trabajo de la Unidad 1 “Actividades familiares”.

Ahora lo invitamos a que realice la siguiente autoevaluación.

Con los problemas que aquí se presentan, usted podrá valorar qué tanto ha aprendido en esta Unidad.

1. Escriba las siguientes cantidades con número o con letra.

- a) 13 _____
- b) Treinta y siete _____
- c) Catorce _____
- d) 27 _____
- e) Sesenta y tres _____

- f) 48 _____
- g) 19 _____

2. Observe los precios de 1 litro de aceite comestible, en diferentes tiendas de abarrotes.



1. El botón de verificación presenta una ventana con todos los números del ejercicio (número y letra)

2. Las imágenes deben poder moverse una copia independientemente y colocarse debajo de las preguntas



En a) solo se responde colocando una imagen

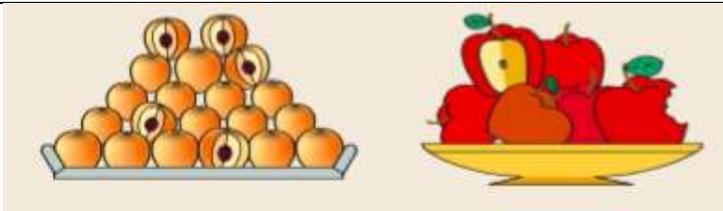
En b) se colocan las cuatro imágenes en orden

Mueva las imágenes para responder:

a) ¿Cuál es el precio más barato?

b) Ordene los precios del más caro al más barato.

3. Cuente las frutas.



a) ¿Cuántos duraznos hay en esta charola? _____

b) ¿Cuántas manzanas hay en el frutero? _____

4. Lorena pide en un puesto de fruta 1 kilogramo de uvas de \$ 15 y 1 kilogramo de manzanas de \$ 16, ¿cuánto tiene que pagar? _____

5. Samuel compró 1 kilogramo de pechuga con hueso de \$ 27. Si pagó con un billete de \$ 50, ¿cuánto le dieron de cambio? _____

6. Daniel compró en la tienda 1 litro de leche de \$ 12, un paquete de sopa de pasta de \$ 2 y \$ 15 de queso Oaxaca.

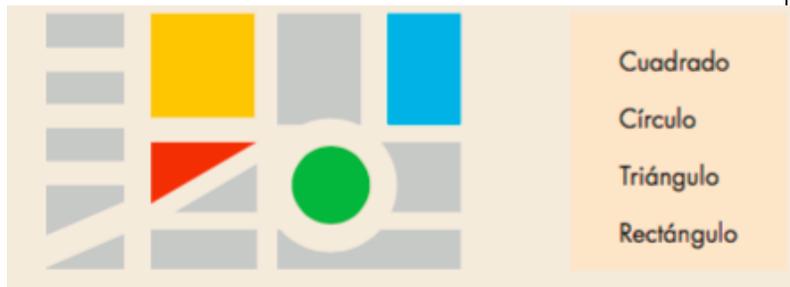
3. La imagen permite señalar cada pieza de fruta

Los espacios de respuesta permiten escritura con teclado alfanumérico.

4. De la pregunta 4 a 6: los espacios de respuesta permiten escritura con teclado alfanumérico.

- a) ¿Cuánto le cobraron? _____
b) Si pagó con un billete de \$ 100, ¿cuánto le dieron de cambio? _____

7. Relacione los nombres con las figuras

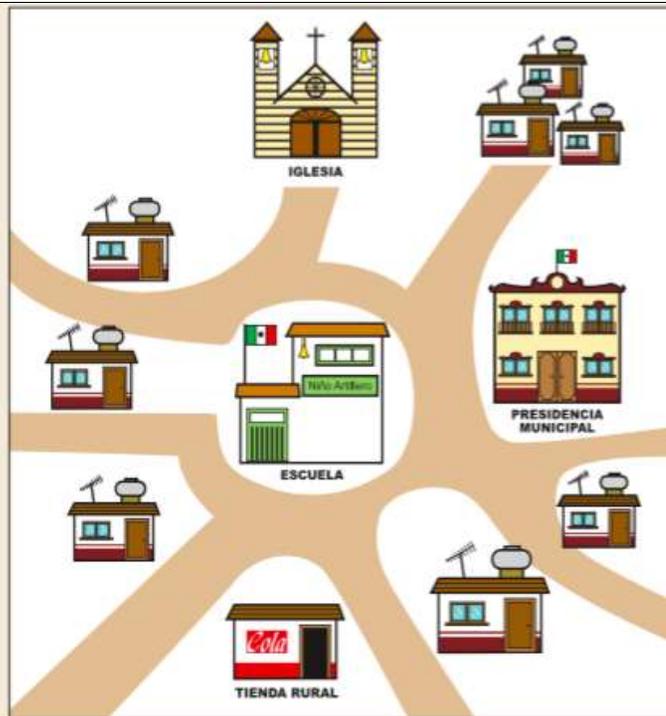


8. Relacione cada producto con la unidad de medida apropiada

Producto	Unidad de medida
 Miel	Metro
 Manteca vegetal	
 Leche	Litro
 Mantequilla	
 Azúcar	
 Aceite	Kilogramo
 Huevo	
 Listón	

9. Analice el siguiente croquis y conteste lo que se pide.

8. Para responder, se debe permitir arrastrar las palabras hacia las figuras y dejarlas ahí.



Haga clic en la opción correcta.

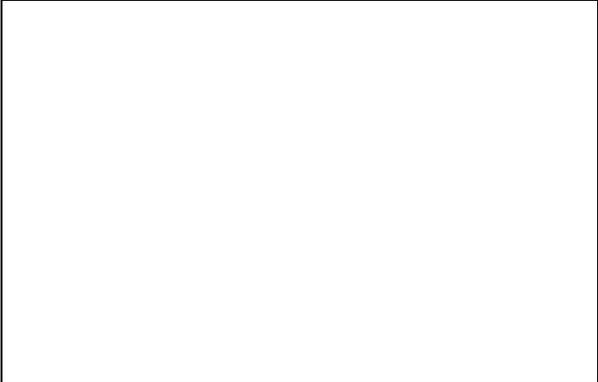
Tomando como referencia la escuela:

a) La iglesia se encuentra:

Atrás Enfrente A la derecha A la izquierda

9 Para responder, se debe permitir arrastrar los productos hacia las medidas y dejarlas a un lado o abajo. Como el ejercicio en la plataforma en este tema, que es una caja de cada unidad y se arrastran todos los que correspondan a cada una.

<p>b) La presidencia Municipal se encuentra: Atrás Enfrente A la derecha A la izquierda</p> <p>c) La tienda rural se encuentra: Atrás Enfrente A la derecha A la izquierda</p> <p>10. Haga un croquis que tenga las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La escuela primaria está “atrás” de la comandancia. ❖ La comandancia está a la izquierda de la iglesia y a la derecha de los terrenos de labor. ❖ La tienda rural está “atrás” de la iglesia y a la derecha de la comandancia. ❖ Elabore los caminos que comuniquen a los lugares mencionados. 		
--	--	--

	<p>10. Para responder, se debe permitir hacer clic sobre las opciones.</p>	
---	--	--

	<p>Que se den las imágenes de la escuela, comandancia, iglesia, terrenos de labor y tienda rural para que el estudiante solo los arrastre y acomode. Y que tenga la opción de trazar los caminos.</p>	
--	---	--