

Titulo del cuaderno	Tipo				Contenido del cuaderno
	Exploración	Ejercitación	Evaluación	Resolución de problemas	
Números y cálculo					
iSiempre 10!	■				Descubrir y producir descomposiciones aditivas del número 10 con objetos y luego en forma de adiciones con huecos.
La rueda de los 10		■			Producir descomposiciones aditivas del número 10 pasando a escrituras aditivas con números.
Complemento de 10			■		Evaluación de la capacidad de producir descomposiciones aditivas del número 10.
Cohetes			■		Evaluación del cálculo mental de adiciones y sustracciones, de números faltantes en adiciones con huecos con números inferiores a 20.
Mi caja de herramientas		■			Introducción a las herramientas cursor, banda numérica y calculadora.
Mariquita señorita 1	■			■	Armar una colección de puntos igual a las manchas de la mariquita, sin poner los puntos sobre las manchas.
Mariquita señorita 2	■			■	Los mismos problemas de la actividad anterior, pero los puntos y la mariquita no pueden verse al mismo tiempo.
Mariquita señorita 3	■			■	Los mismos problemas, pero la mariquita sólo aparece al comienzo y después se ven los puntos.
Mariquita señorita 4	■			■	Elegir entre tres colecciones dadas, con las condiciones de los cuadernos 1, 2 y 3.
Descomponer		■			Descomponer aditivamente los números 5, 6, 7, 8 y 9, en forma de escrituras aditivas y sustractivas, con tres tests.
El taller n°1		■		■	Problemas de conteo en el contexto de autos en un estacionamiento con manipulación directa de los autos
El taller n°2		■		■	Problemas aditivos en el mismo contexto de autos en un estacionamiento con las mismas posibilidades de manipulación
Cabritos en la feria		■		■	Problemas aditivos y sustractivos en el contexto de un carrusel
iFeliz cumpleaños! 1	■			■	Problemas aditivos y sustractivos con ayuda posible de representaciones concretas de las velas encendidas o apagadas.
iFeliz cumpleaños! 2	■			■	Problemas aditivos y sustractivos con ayuda posible de representaciones concretas de las velas encendidas o apagadas.
Mariquita señorita 5	■			■	Dos problemas en los que el alumno debe escoger el número de puntos entre una gran cantidad de tarjetas con números inferiores a 30.
iFeliz cumpleaños! 3	■			■	Problemas aditivos y sustractivos sin ayuda posible de representaciones concretas.
Formas y espacio					
El cabrito se come un pedazo...	■			■	Reconocer piezas de un rompecabezas que tengan un ángulo recto, favoreciendo la estrategia de superposición para identificar el ángulo recto.
Luis está triste...	■			■	Los mismos problemas de El cabrito... Con mayor cantidad de piezas muy parecidas a un ángulo recto.
El cubo y sus caras	■				Diferentes ejercicios numéricos sobre cubos: suma de los números de dos dados, número de cubos en una pila.
Simetría axial		■			Colorear casillas simétricas con respecto a un eje vertical de una figura hecha con casillas en una cuadrícula.
¿Sigo siendo un cubo?			■		Evaluación de la capacidad para distinguir perceptivamente un cubo de otros prismas.
La rana y el cabrito - Parte 1	■			■	Desplazamiento en una cuadrícula con memorización de obstáculos que hay que rodear.
La rana y el cabrito - Parte 2	■			■	Programación del desplazamiento en una cuadrícula con memorización de obstáculo que hay que rodear.
Medidas y datos					
iVisita a la granja!	■				Lectura de informaciones dadas en una tabla en columnas o en filas.
Tablas de doble entrada		■			Colocar en una tabla de doble entrada formas geométricas clasificadas por el número de lados rectos o curvos y producción de una tabla.

Titulo del cuaderno	Tipo				Contenido del cuaderno
	Exploración	Ejercitación	Evaluación	Resolución de problemas	
Números y cálculo					
iFeliz cumpleaños! 4					Problemas aditivos y sustractivos sin ayuda posible de representaciones concretas.
Objetivo 100					Evaluación del cálculo mental del complemento de 100 como resultado de sustracciones o adiciones con huecos.
La cuenta exacta 1					Obtener un número dado como resultado de una serie de adiciones y sustracciones de números dados.
La cuenta exacta 2					Evaluación de la capacidad para obtener un número dado como resultado de una serie de adiciones y sustracciones de números dados.
La tabla del 2					Aprendizaje de los productos por 2 de los diez primeros números enteros.
Dos veces dos					Evaluación del conocimiento de los productos por 2 de los diez primeros números enteros.
Memoria y multiplicación					Cálculo mental de productos de dos números. Memoria espacial.
Cuadrado mágico					Completar cuadrados mágicos con números dados (adiciones).
La calculadora está dañada					Obtener números dados con una calculadora a la que le faltan teclas.
El número escondido					Evaluación del cálculo mental rápido de una operación con dos números.
El club de los 0 y los 5					Evaluación de la capacidad para calcular mentalmente diferencias de números de tres cifras terminados en 0 o en 5.
Unidades, decenas, centenas, miles					Evaluación de la capacidad para distinguir las cifras de las unidades, decenas, centenas, miles del número de unidades, decenas, centenas y miles.
Sumar por decenas, por miles...					Cálculo mental de sumas de números que necesitan reconocer las cifras de las diferentes unidades.
Cruces mágicas					Completar cruces mágicas con números dados (adiciones y sustracciones).
Cifras de números grandes					Identificar las cifras de las diferentes unidades y distinguirlas del número de esas unidades para números de 4 cifras.
Sumo números grandes					Cálculo mental de sumas de números que necesitan reconocer las cifras de las diferentes unidades.
Formas y espacio					
iMala suerte, Luis!					Reconocer piezas de un rompecabezas que tengan un ángulo recto, descalificando las estrategias perceptivas.
Tangram					Reproducir tangrams: a medida que se avanza es más difícil reconocer las piezas individuales.
En espejo					Evaluación del conocimiento de la simetría axial en una cuadrícula.
La caja					Reconocer una caja (paralelepípedo rectángulo) entre otros sólidos y conteo de cubos en una caja.
El sólido escondido					Evaluación de la capacidad para reconocer un cubo o un paralelepípedo rectángulo entre otros sólidos como cilindros, pirámides, esferas.
Hay que dar en el clavo					Problemas de construcción de un punto que falta, en la simulación de una tabla de clavos, como punto medio o intersección de rectas (o segmentos).
Puntos, rectas, segmentos					Introducción al trazado de segmentos, rectas y puntos con herramientas de geometría dinámica.
Medidas y datos					
Leer la hora					Leer la hora en relojes análogos con o sin números.
Poner los relojes a la hora					Colocar las gujas en un reloj analógico con o sin números para indicar una hora dada.

Titulo del cuaderno	Tipo				Contenido del cuaderno
	Exploración	Ejercitación	Evaluación	Resolución de problemas	
Números y cálculo					
Tapando huecos...	■				Completar adiciones con huecos con dos o cuatro números de máximo cuatro cifras.
Las calculadoras del profesor Dongenio	■				Obtención de números enteros o decimales usando una calculadora a la que le faltan algunas teclas.
Dominós y fracciones	■		■		Juego de dominó con sumas de fracciones de igual denominador o un entero y una fracción simple.
Cifras y números (decimales)	■				Distinguir las cifras de las diferentes unidades, del número de las mismas unidades, para centésimas, décimas y decenas...
Sumo decimales	■				Calcular la suma de números decimales de dos cifras después de la coma identificando las cifras de las diferentes unidades.
Decimales para tapar los huecos	■				Completar adiciones con huecos utilizando números decimales identificando las cifras de las diferentes unidades.
Centésimas, decenas, décimas...			■		Cálculo mental de sumas de números que necesitan reconocer las cifras de las diferentes unidades.
El sitio correcto para los productos	■			■	Descomponer un número dado en un producto de números dados.
Dominós, fracciones y decimales	■			■	Juego de dominó para reconocer la igualdad de un entero o un decimal y sumas o productos de un entero y una fracción.
El as de la multiplicación 1			■	■	Evaluación de la capacidad para descomponer un número dado en un producto de números dados (nivel 1).
El as de la multiplicación 2			■	■	Evaluación de la capacidad para descomponer un número dado en un producto de números dados (nivel 2).
Proporcionalidad	■			■	Cálculo de la cuarta proporcional dados tres términos.
Formas y espacio					
Círculos	■			■	Introducción al trazado de círculos con herramientas de geometría dinámica y resolución de problemas.
Polígonos	■				Introducción al trazado de polígonos con herramientas de geometría dinámica e identificación de polígonos.
Polígonos regulares	■				Introducción al trazado de polígonos regulares con herramientas de geometría dinámica y reproducción de figuras dadas.
Cuadriláteros	■			■	Introducción a los cuadriláteros y construcción de un rectángulo y de un cuadrado con herramientas de geometría dinámica.
Simetría axial	■			■	Introducción a la construcción del simétrico de una figura dada con herramientas de geometría dinámica, explicitación de propiedades.
Cajas negras: cuadrados y triángulos	■				Reproducción de figuras dadas con herramientas de geometría dinámica.
Cajas negras: cuadrados y cruces	■				Reproducción de figuras dadas con herramientas de geometría dinámica.
Cajas negras: cuadrados y círculos	■				Reproducción de figuras dadas con herramientas de geometría dinámica.
¿Dónde está el cubo? Y la caja...			■		Evaluación de la capacidad para reconocer rápidamente un cubo, un paralelepípedo rectángulo (caja) y un prisma entre diferentes sólidos.
¿Dónde está el cubo? Y el cilindro...			■		Evaluación de la capacidad para reconocer rápidamente un cubo, un paralelepípedo rectángulo, un prisma o un cilindro entre varios sólidos.
Vamos más lejos: los cuadriláteros	■			■	Construcción de cuadriláteros particulares utilizando sus propiedades.
Vamos más lejos: los triángulos	■			■	Construcción de triángulos particulares utilizando sus propiedades.
Medidas y datos					
La caja más grande	■			■	Uso de la fórmula del volumen del paralelepípedo rectángulo y reconocimiento de que si el área de la base aumenta, el volumen aumenta.