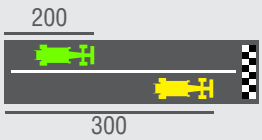
Resolución de diversos tipos de problemas

Nivel I	Nivel II
Resuelve problemas en los que hay que unir, agregar, quitar, avanzar o retroceder con cantidades pequeñas (hasta 10 o 15 aproximadamente) por medio del conteo –usando dedos, dibujos, objetos– o usando el sobreconteo.[1] El uso del sobreconteo significa un avance en el dominio de las estrategias generales ligadas al conteo.	Resuelve problemas en los que hay que unir, agregar, quitar, avanzar o retroceder con cantidades hasta 100, reconociendo la escritura matemática correspondiente a la suma y la resta y usando cálculos mentales[2] o calculadora.
	Resuelve problemas en los que hay que averiguar el complemento entre dos cantidades –hasta 100 aproximadamente y con números redondos o relativamente próximos entre sí–, cuyos enunciados incluyen dibujos o gráficos que apoyen la posible representación de la situación, por medio de diferentes procedimientos: • conteo o sobreconteo, • con cálculos mentales (sumando o restando con cálculos parciales, o probando con distintos números, etc.), • con calculadora. Por ejemplo: *María está armando el festejo del cumpleaños de Joaquín. Preparó 18 churros, 7 rellenos de dulce de leche y los demás sin rellenar. ¿Cuántos churros sin rellenar preparó?*
	Resuelve problemas en los que hay que averiguar cuánto se agregó o se quitó (con cantidades hasta 100 aproximadamente y con números redondos o relativamente próximos entre sí). En situaciones de intercambio grupal, se espera que los alumnos exploren escrituras de cálculos posibles para los problemas anteriores. Por ejemplo: *Si para resolver una situación en la que se pedía averiguar el complemento de una cantidad (cuánto le falta a 15 para llegar a 40), los niños usaron el conteo o sobreconteo, o fueron agregando 5 para llegar a 20 y luego 20 más para llegar a 40, se espera que reconozcan la escritura 15 + 25 = 40 y puedan también explorar la escritura 40 – 15 = 25.*

[1] Sobreconteo se refiere al procedimiento en el que los niños parten de uno de los números y agregan la otra cantidad contando. Por ejemplo: para sumar 7 + 3, pueden pensar: 7… 8, 9, 10.

[2] Se llama cálculo mental al conjunto de procedimientos articulados que los niños realizan considerando las particularidades de los números involucrados, apoyándose en las propiedades de las operaciones y del sistema de numeración, sin recurrir a un mecanismo preestablecido. Debe advertirse que el cálculo mental no excluye el uso de lápiz y papel para volcar resultados parciales, y que los procedimientos no responden a reglas fijas, sino que son seleccionados según los que mejor se adapten a los números en juego.

Nivel III	Nivel IV
Resuelve problemas en los que hay que unir, agregar, quitar, avanzar o retroceder con cantidades hasta 1.000, reconociendo la escritura matemática correspondiente a la suma y la resta y usando cálculos mentales, algoritmos o la calculadora.	Resuelve problemas en los que hay que averiguar "cuánto tenía antes" de quitar o agregar, usando diferentes estrategias de cálculo mental o calculadora tales como ir sumando o restando con cálculos parciales, probando con números, etc. En situaciones de intercambio grupal, se espera que los niños puedan reconocer las sumas y restas que permiten obtener las respuestas. Por ejemplo: *María está ahorrando dinero para comprarse una campera. Recibió $400 de su abuelo y ahora ya tiene ahorrado $1.000. ¿Cuánto dinero había logrado ahorrar antes de agregar lo que le regaló su abuelo?*
Resuelve problemas en los que hay que averiguar el complemento entre dos cantidades cuyos enunciados NO incluyen dibujos o gráficos, por medio de diferentes recursos: • cálculo mental (sumando o restando con cálculos parciales, o probando con distintos números, etc.), • calculadora, • algoritmos.	
Resuelve problemas en los que hay que averiguar cuánto se agregó o se quitó por medio de distintos recursos de cálculo mental o con el algoritmo.	
Resuelve problemas en los que hay que comparar dos cantidades, buscando la distancia que hay entre ellas, con números redondos o relativamente próximos entre sí. Por ejemplo: *El auto A salió y avanzó 200 metros, el auto B va más adelante y ya recorrió 300 metros. ¿Por cuántos metros le va ganando el auto B al auto A?*  	
	Resuelve problemas de sumas y restas con dos o tres pasos (con cantidades hasta 1.000) usando cálculos mentales de sumas y restas, el algoritmo o la calculadora. En situaciones de intercambio grupal se espera que la mayor parte de los alumnos pueda reconocer que las sumas y restas pueden hacerse en diferente orden y que el resultado que se obtiene es el mismo.
Resuelve problemas de suma y resta en los que hay informaciones diversas en dibujos o cuadros y el alumno debe seleccionar qué datos usar. A partir de esa misma colección de informaciones, logra identificar e inventar preguntas que pueden responderse y que no pueden responderse con los datos que se brindan.	Resuelve problemas de suma y resta en los que hay informaciones diversas en dibujos o cuadros y el alumno debe seleccionar qué datos son necesarios para responder cada pregunta. También logra inventar preguntas que pueden responderse y que no pueden responderse con los datos que se brindan, o inventar problemas y preguntas a partir de ciertos cálculos dados.