

Matemáticas para Primero de Educación Primaria

Alberto Arnal Bailera (coord.)





cc-by-nc-
nd_4.0

Este documento está sujeto a una licencia de uso Creative Commons. Se permite la reproducción total o parcial y la comunicación pública de la obra, siempre que no sea con finalidad comercial y siempre que se reconozca la autoría de la obra original. No se permite la creación de obras derivadas.



Universidad Zaragoza

Presentación

El profesorado del Grupo de Investigación en Educación Matemática de la Universidad de Zaragoza cuenta con una amplia experiencia en investigación sobre los procesos y las dificultades de aprendizaje del alumnado de Primaria. Así mismo el profesorado de este Grupo imparte las asignaturas de didáctica de la matemática en el Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Universidad de Zaragoza y tuvo una participación muy importante en el desarrollo del currículo LOMLOE para matemáticas de Educación Primaria en Aragón.

Fruto del trabajo de este Grupo ha sido la elaboración de los libros de texto para la asignatura de matemáticas de primer ciclo de Educación Primaria siguiendo los principios del currículo LOMLOE y su carácter competencial. Una gran parte de las actividades propuestas en estos libros han sido implementadas en aulas de Educación Primaria previamente.

En ambos cursos, 1º y 2º de Educación Primaria, el libro de texto del alumno es gratuito y se distribuye con licencia Creative Commons por lo que se puede reproducir tanto en formato electrónico como impreso libremente. Está previsto que el libro de 2º esté disponible a finales de 2025.

El libro del profesorado tiene, además del enunciado de las actividades para el aula, anexos con materiales manipulativos recortables y numerosas notas al pie y orientaciones didácticas para la implementación de las actividades en el aula. El libro del profesorado puede adquirirse en Prensas de la Universidad de Zaragoza a través de su web <https://puz.unizar.es> buscando el **ISBN 978-84-1340-966-5**

Esperamos que os sea de utilidad para vuestra práctica docente y dado que el alumnado de primer ciclo presenta una amplia diversidad en sus niveles de lectoescritura, consideramos oportuno dejar a criterio del maestro/a la decisión de leer él mismo las instrucciones de las actividades o dejar que sea el propio alumnado quien lo haga.

Desde el Grupo nos ponemos a disposición de los maestros y maestras para apoyar la implantación en sus aulas de estos libros.

Alberto Arnal Bailera-Coordinador del Grupo de Investigación en Educación Matemática
Universidad de Zaragoza

albarnal@unizar.es

INDICE
Unidades y autores
Matemáticas para Primero de Primaria

U 1 ¿Para qué sirven los números?	27
<i>Carmen Pilar Arnal Julve, Eva Cid Castro, Rafael Escolano Vizcarra, José María Muñoz Escolano</i>	
U 2 ¿Qué contamos ahora?	77
<i>Alberto Arnal Bailera, Carmen Pilar Arnal Julve, Mónica Arnal Palacián, Rafael Escolano Vizcarra</i>	
U 3 ¿Qué es medir?	117
<i>Alberto Arnal Bailera, Ana María Correal Jurado, Nuria Begué Pedrosa, Antonio Oller Marcén</i>	
U 4 ¿Es fácil que ocurra esto?	147
<i>Carmen Pilar Arnal Julve, Nuria Begué Pedrosa, Pablo Beltrán Pellicer, Rafael Escolano Vizcarra</i>	
U 5 ¿Seguimos contando?	169
<i>Alberto Arnal, Carmen Pilar Arnal Julve, Mónica Arnal Palacián, José María Muñoz Escolano</i>	
U 6 ¿Cuál pesa más? ¿En cuál cabe más?	207
<i>Ana María Correal Jurado, Rafael Escolano Vizcarra, , José María Muñoz, Antonio Oller Marcén</i>	
U 7 ¿Qué quieres saber?	233
<i>Alberto Arnal Bailera, Carmen Pilar Arnal Julve, Nuria Begué Pedrosa, Pablo Beltrán Pellicer</i>	
U 8 ¿Qué forma tiene ese objeto?	251
<i>Alberto Arnal Bailera, Ana María Correal Jurado, Rafael Escolano Vizcarra, Víctor Manero García</i>	
U 9 ¿Contamos como expertos?	277
<i>Carmen Pilar Arnal Julve, Mónica Arnal Palacián, Pablo Beltrán Pellicer, Eva Cid Castro</i>	
U 10 ¿Cuánto tiempo dura? ¿Cuánto cuesta?	309
<i>Alberto Arnal Bailera, Ana María Correal Jurado, Víctor Manero García, Antonio Oller Marcén</i>	
U 11 ¿Dónde estoy?	339
<i>Alberto Arnal Bailera, Ana María Correal Jurado, Rafael Escolano Vizcarra, Víctor Manero García</i>	

UNIDAD 1

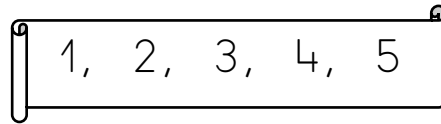
¿Para qué sirven los
números?



Actividad 1. Juego de recitado por parejas.

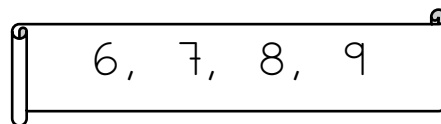
Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

- 1) Rodea cualquiera de los siguientes números:



- 2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.
- 3) Salta un número hacia delante y di en alto a cuál llegas.
- 4) Tu pareja salta otro número hacia delante y dice en alto el número que corresponda.
- 5) Continúa así, por turnos, hasta que alguien llegue a veinte (20).

* Siguiendo las instrucciones de arriba, haced lo mismo, pero comenzando con cualquiera de los siguientes números:



Actividad 2. Escribimos los números.

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

3 3 3 3 3 3 3 3 3 3

5 5 5 5 5 5 5 5 5 5


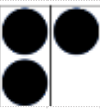
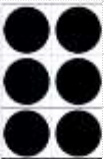

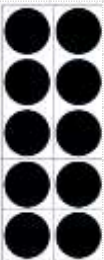
6 6 6 6 6 6 6 6 6 6

9 9 9 9 9 9 9 9 9 9

Actividad 3. Conocemos las regletas.

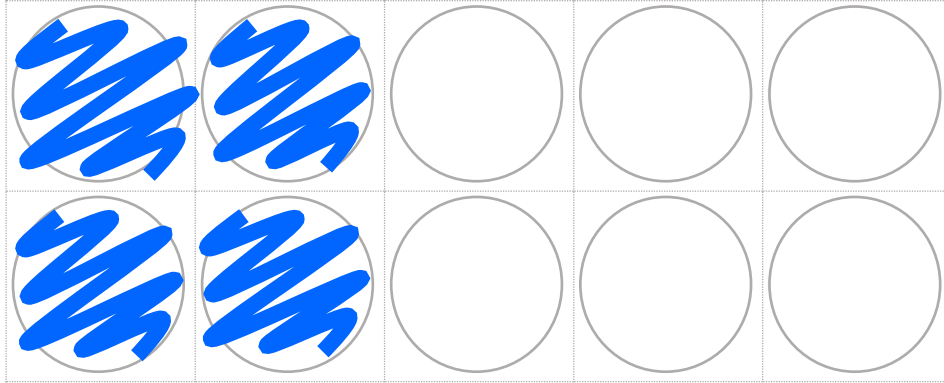
Para seguir aprendiendo y recordando las regletas que acabas de aprender, completa en cada caso lo que falte:

- escribe el número al que corresponde la regleta
- dibuja la regleta que tiene tantos puntos como indica el número.

				
	2		4	5
				
		8	9	10

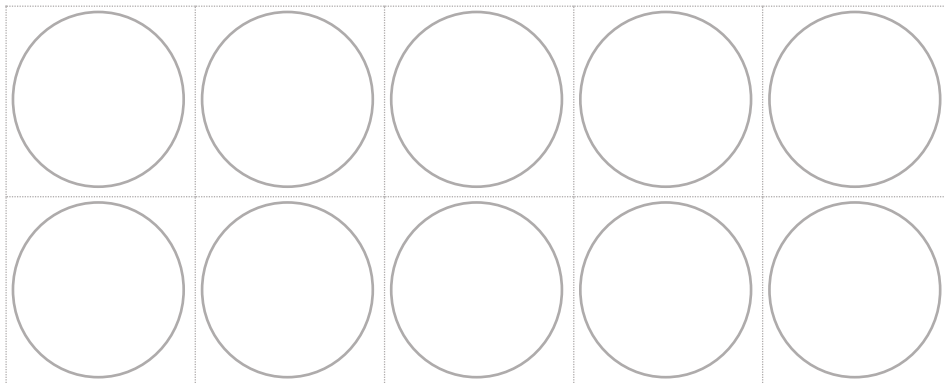
Actividad 4. Combinamos las regletas.

- 1) **Ejemplo.** Tomamos dos regletas de 2 puntos y las colocamos sobre la plantilla. Después, coloreamos la que hemos obtenido de un solo color:



Hemos obtenido la regleta de 4 puntos.

- 2) Toma la regleta de 3 puntos y la regleta de 1 punto. Colócalas sobre la plantilla y verás que obtienes otra regleta de las que conoces. Píntala de un solo color.

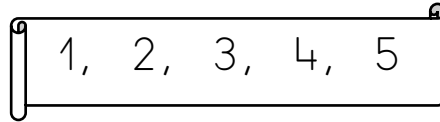


¿Cuál es la nueva regleta que has obtenido?

Actividad 5. Juego de recitado por parejas.

Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

1) Rodea cualquiera de los siguientes números:



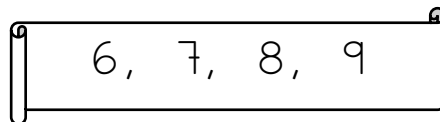
2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.

3) Salta un número hacia delante y di en alto a cuál llegas.

4) Tu pareja salta otro número hacia delante y dice en alto el número que corresponda.

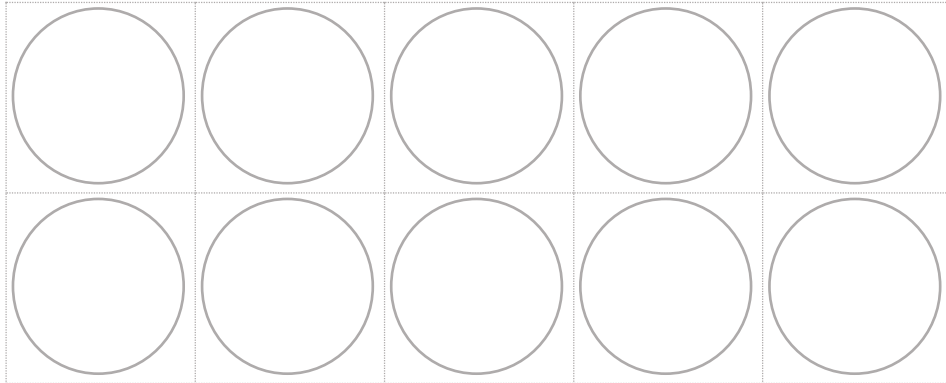
5) Continúad así, por turnos, hasta que alguien llegue a treinta (30).

* Siguiendo las instrucciones de arriba, haced lo mismo, pero comenzando con cualquiera de los siguientes números:



Actividad 6. Actividades con las regletas.

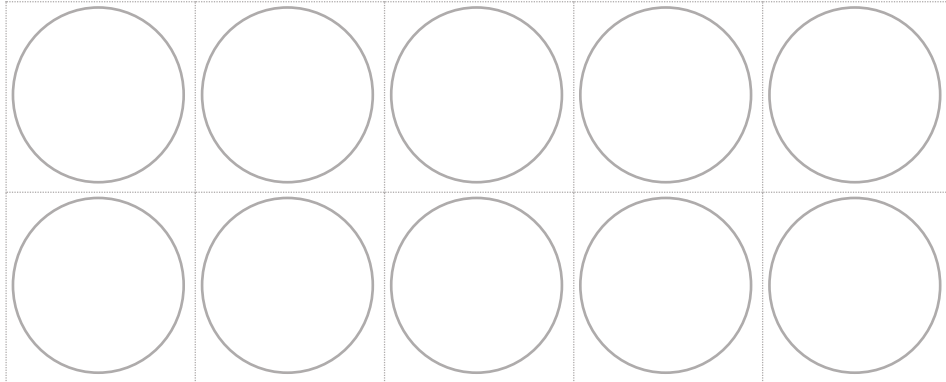
1) Toma la regleta de 4 puntos y la regleta de 2 puntos. Colócalas sobre la plantilla, una a continuación de la otra, y verás que obtienes una nueva regleta. Coloréala de un solo color.



¿Cuál es la nueva regleta que has obtenido?



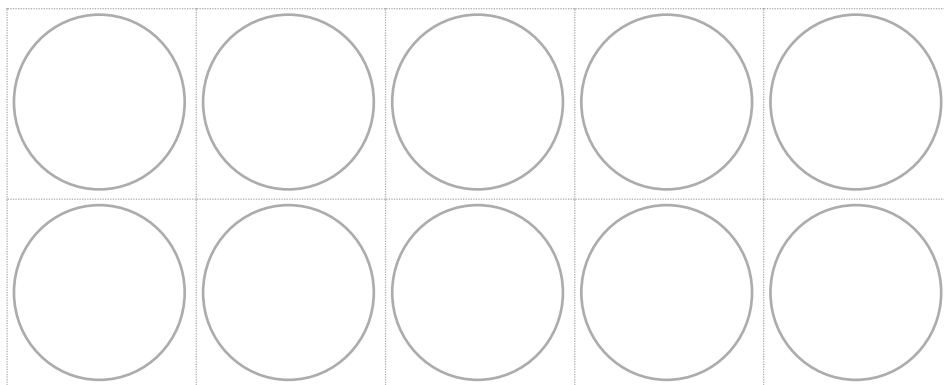
2) Ahora con la regleta de 3 puntos y la de 5 puntos.



¿Cuál es la nueva regleta que has obtenido?



3) Ahora con la regleta de 6 puntos y la de 4 puntos.



¿Cuál es la nueva regleta que has obtenido?

Observa todas las regletas nuevas que has coloreado y fíjate también en las regletas de 2 y de 4 puntos.

¿Qué forma tienen todas esas regletas?

¿Cómo son todos esos números?

Actividad 7. Problema. En el colegio hay 4 pelotas de baloncesto y 2 de fútbol. ¿Cuántas pelotas hay en total?

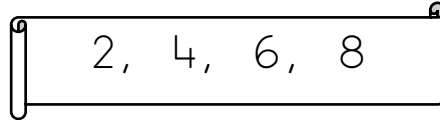
Dibuja

Respuesta:

Actividad 8. Juego de recitado por parejas.

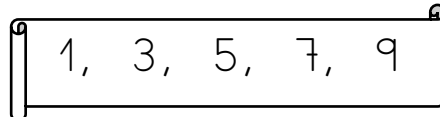
Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

- 1) Rodea uno de los siguientes números:



- 2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.
- 3) Salta dos números hacia delante y di en alto a cuál llegas.
- 4) Tu pareja salta otros dos números y dice en alto el número que corresponda.
- 5) Continúa así, por turnos, hasta que alguien llegue a veinte (20).

* Siguiendo las instrucciones de arriba, haced lo mismo, pero comenzando con uno de los siguientes números y continuando hasta que alguien llegue a diecinueve (19):



Actividad 9. Buscamos los dobles.

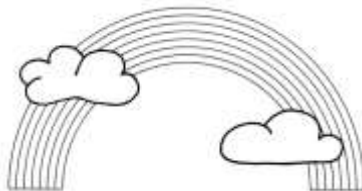
Escribe debajo de cada casa cuántas **personas** hay:

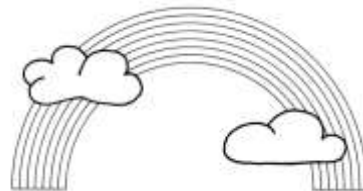




Cuenta y escribe cuántas personas hay en total:

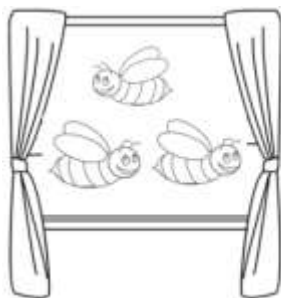
Escribe debajo de cada arcoíris cuántas **nubes** hay:

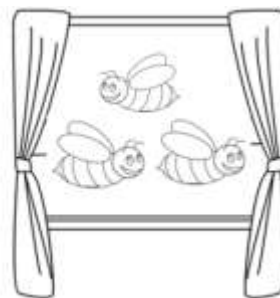




Cuenta y escribe cuántas nubes hay en total:

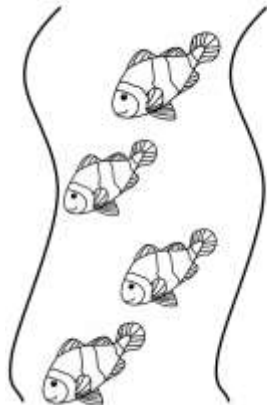
Escribe debajo de cada ventana cuántas **abejas** hay:





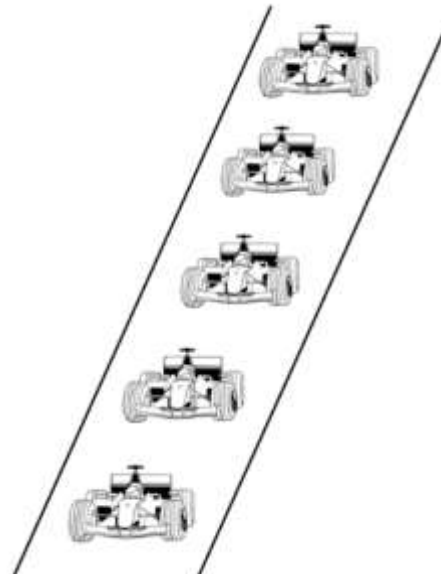
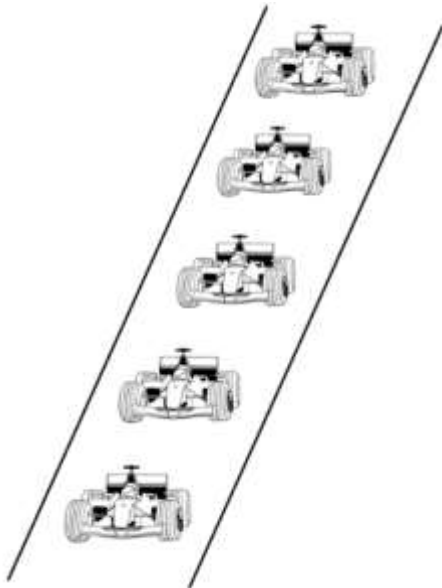
Cuenta y escribe cuántas abejas hay en total:

Escribe debajo de cada río cuántos peces hay:



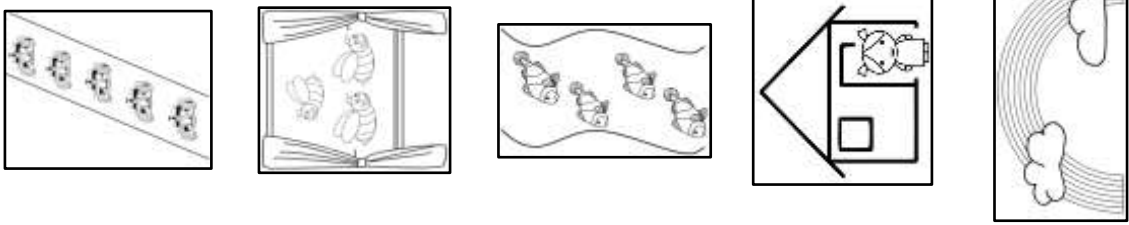
Cuenta y escribe cuántos peces hay en total:

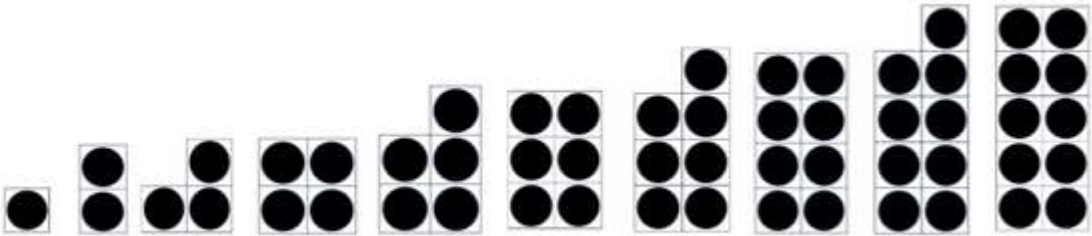
Escribe debajo de cada carretera cuántos coches hay:

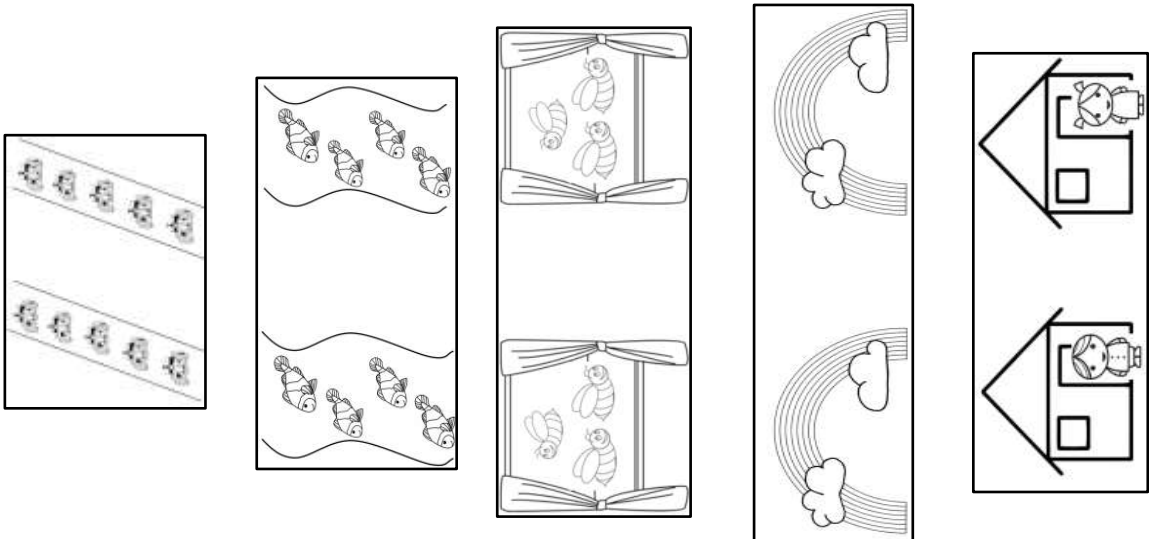


Cuenta y escribe cuántos coches hay en total:

Une con flechas los dibujos a la regleta que corresponda:



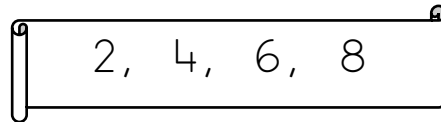




Actividad 10. Juego de recitado por parejas.

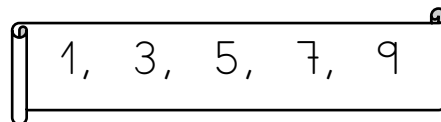
Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

- 1) Rodea uno de los siguientes números:



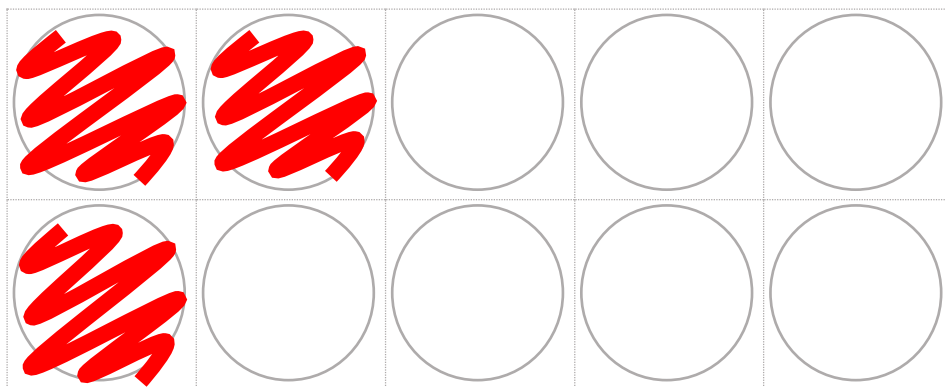
- 2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.
- 3) Salta dos números hacia delante y di en alto a cuál llegas.
- 4) Tu pareja salta otros dos números y dice en alto el número que corresponda.
- 5) Continúa así, por turnos, hasta que alguien llegue a treinta (30).

* Siguiendo las instrucciones de arriba, haced lo mismo, pero comenzando con uno de los siguientes números y continuando hasta que alguien llegue a veintinueve (29):



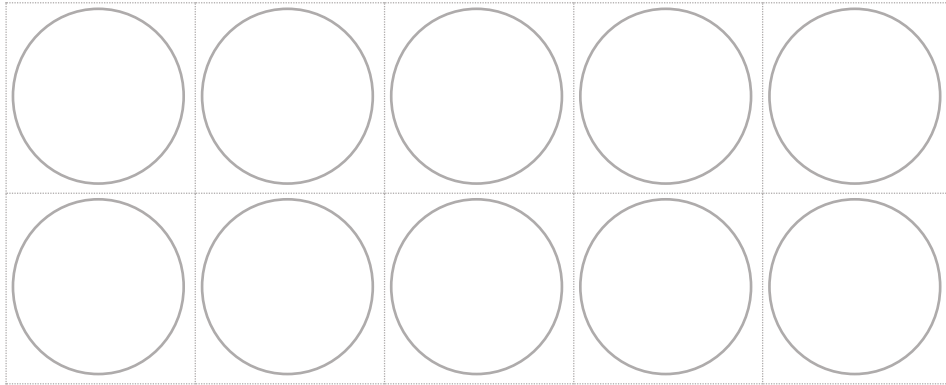
Actividad 11. Actividades con las regletas.

- a. **Ejemplo.** Tomamos la regleta de 1 punto y la de 2 puntos. Después, coloreamos la que hemos obtenido de un solo color:



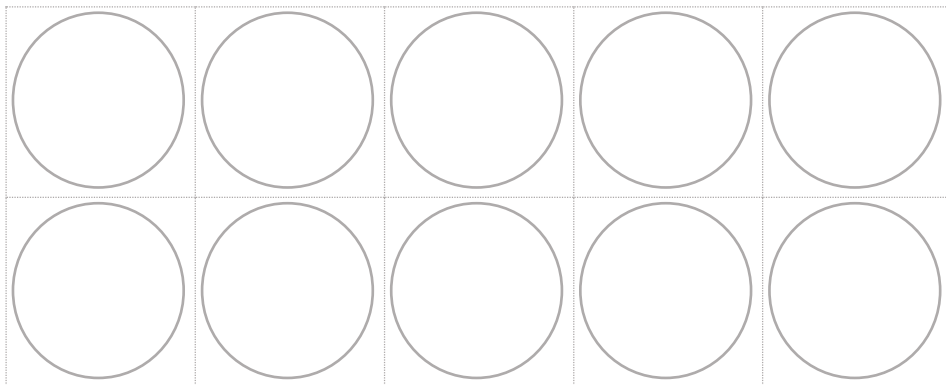
Hemos obtenido la regleta de 3 puntos.

- b. Toma la regleta de 3 puntos y la regleta de 2 puntos. Colócalas sobre la plantilla, primero la de 2 y luego la de 3. Verás que obtienes una nueva, coloréala de un solo color.



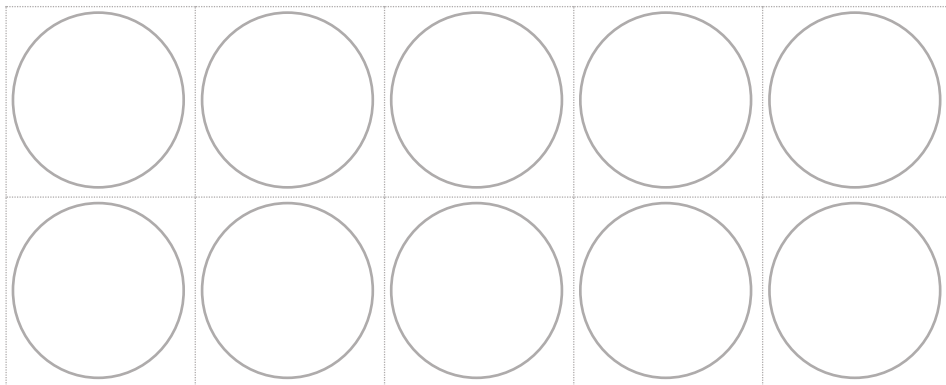
¿Cuál es la nueva regleta que has obtenido?

- c. Haz lo mismo con las regletas de 4 y de 3 puntos.



¿Cuál es la nueva regleta que has obtenido?

- d. Haz lo mismo con las regletas de 6 y de 3 puntos.



¿Cuál es la nueva regleta que has obtenido?

Ahora, observa todas las regletas nuevas que has obtenido y fíjate también en la regleta de 1 punto y en la de 7.

¿Qué forma tienen todas esas regletas?

¿Cómo son todos esos números?

Actividad 12. Problema. En una excursión, Carlos recoge 4 flores rosas y Ana 3 flores amarillas. ¿Cuántas recogen en total?

Dibujo

Respuesta:

¿Conoces este número?



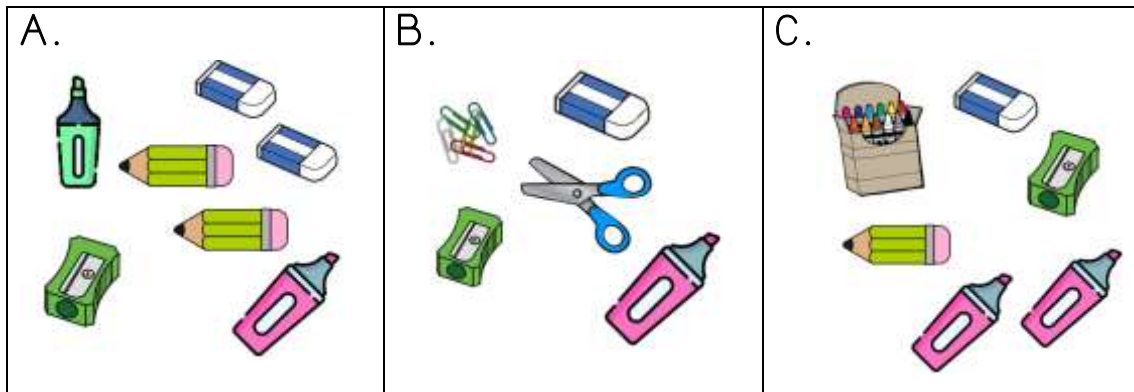
Es el número **cero**.

Ya lo has visto acompañado de otros.

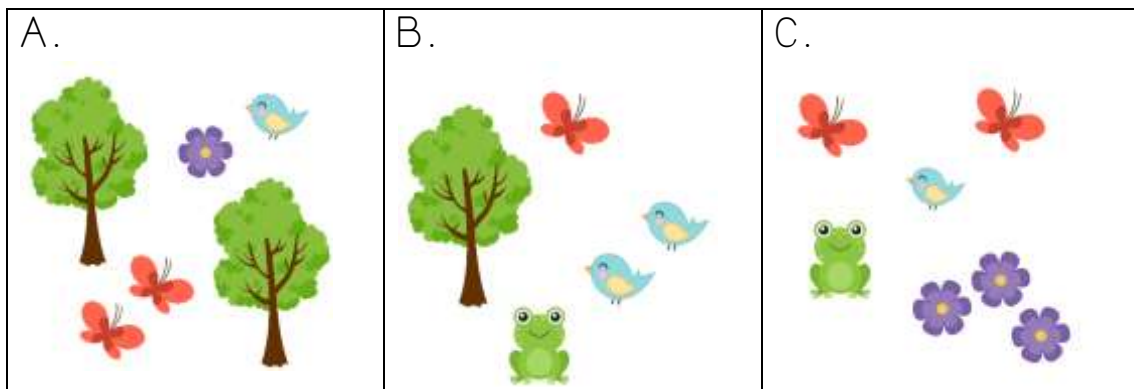
Por ejemplo, para escribir el 10 o el 20.

Cuando va solo, indica que no hay ninguna unidad de algo.

➤ Rodea la imagen en la que hay 0 lápices:



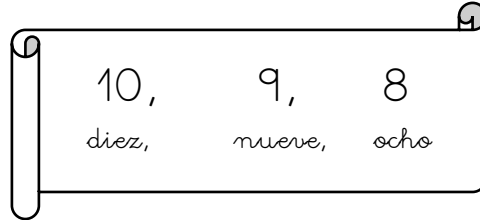
➤ Rodea la imagen en la que hay 0 árboles:



Actividad 13. Juego de recitado por parejas.

Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

1) Rodea uno de los siguientes números:



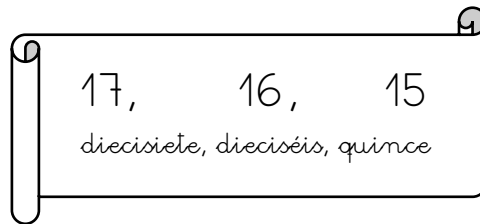
2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.

3) Salta un número hacia atrás y di en alto a cuál llegas.

4) Tu pareja salta otro número hacia atrás y dice en alto el número que corresponda.

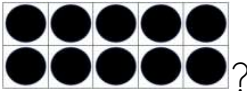

5) Continúa así, por turnos, hasta que alguien llegue a 1.

* Siguiendo las instrucciones de arriba, haced lo mismo, pero comenzando con uno de los siguientes números:

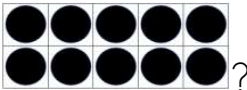



Actividad 14. Conocemos más números con regletas.

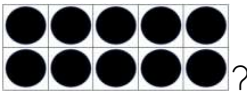

- a. Toma la regleta de diez puntos y la de 4 y rellena la tabla.

¿Cuántas 	¿Cuántas 	Número	Nombre

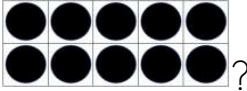
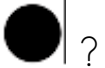
- b. Toma la regleta de diez puntos y la de 3 y rellena.

¿Cuántas 	¿Cuántas 	Número	Nombre

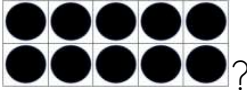
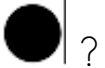
- c. Toma la regleta de diez puntos y la de 7 y rellena.

¿Cuántas 	¿Cuántas 	Número	Nombre

- d. Toma dos regletas de diez puntos y la de 1 y rellena.

¿Cuántas 	¿Cuántas 	Número	Nombre

- e. Toma una regletas de diez puntos y rellena la tabla.

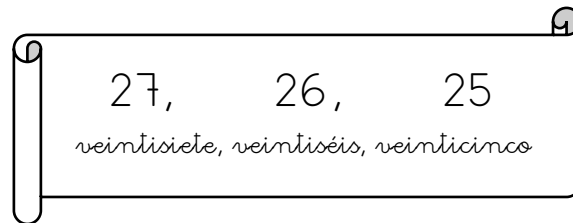
¿Cuántas 	¿Cuántas 	Número	Nombre

A la regleta de un punto la llamaremos **unidad**.
A la regleta de diez puntos la llamaremos **decena**.

Actividad 15. Juego de recitado por parejas.

Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

1) Rodea uno de los siguientes números:



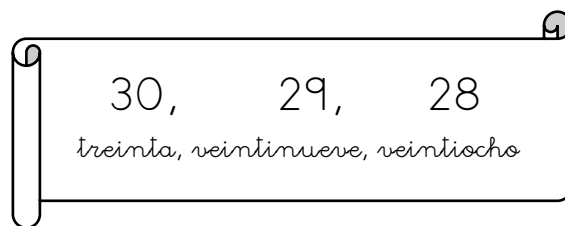
2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.

3) Salta un número hacia atrás y di en alto a cuál llegas.

4) Tu pareja salta otro número hacia atrás y dice en alto el número que corresponda.

5) Continúa así, por turnos, hasta que alguien llegue a 1.

* Siguiendo las instrucciones de arriba, haced lo mismo, pero comenzando con uno de los siguientes números:



Actividad 16. Dibujamos nuevos números.

¡Las regletas te pueden ayudar!

- a. Escribe el número que tiene 1 decena y 5 unidades, y rellena la tabla.

Número	Dibujo de las regletas	Nombre

- b. Escribe el número que tiene 1 decena y 7 unidades, y rellena la tabla.

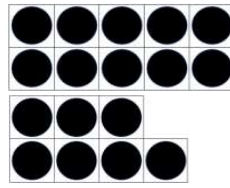
Número	Dibujo de las regletas	Nombre

- c. Escribe el número que tiene 2 decenas y 3 unidades, y rellena la tabla.

Número	Dibujo de las regletas	Nombre

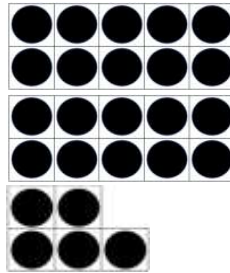
Actividad 17. Une con flechas cada número con las regletas que los representan y sus nombres.

13



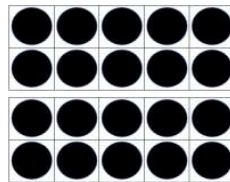
Veinte

17



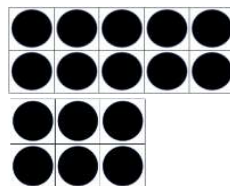
Doce

25



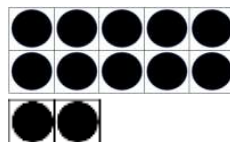
Diecisiete

21



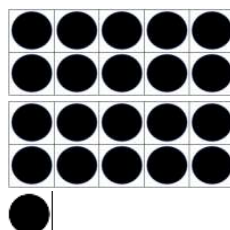
Dieciséis

16



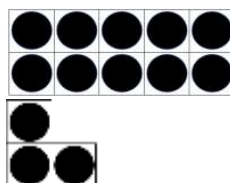
Veinticinco

20



Trece

12

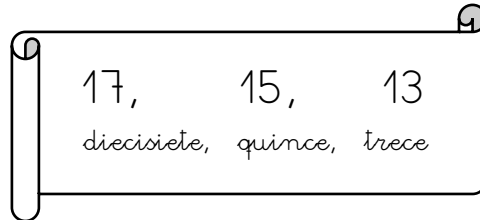


Veintiuno

Actividad 18. Juego de recitado por parejas.

Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

1) Rodea uno de los siguientes números:



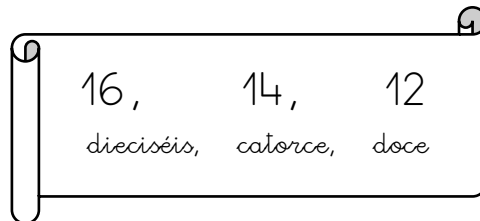
2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.

3) Salta dos números hacia atrás y di en alto a cuál llegas.

4) Tu pareja salta otros dos números hacia atrás y dice en alto el número que corresponda.

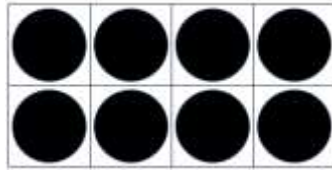
5) Continúa así, por turnos, hasta que alguien llegue a 1.

* Siguiendo las instrucciones de arriba, haced lo mismo, pero comenzando con uno de los siguientes números hasta que alguien llegue a 2:

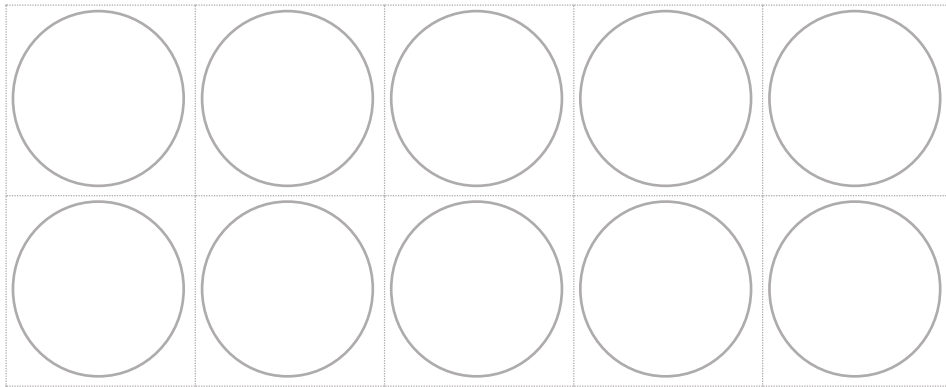


Actividad 19. Actividades con las regletas.

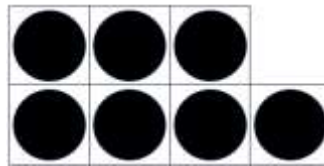
a. Observa la siguiente regleta, que tiene 8 puntos:



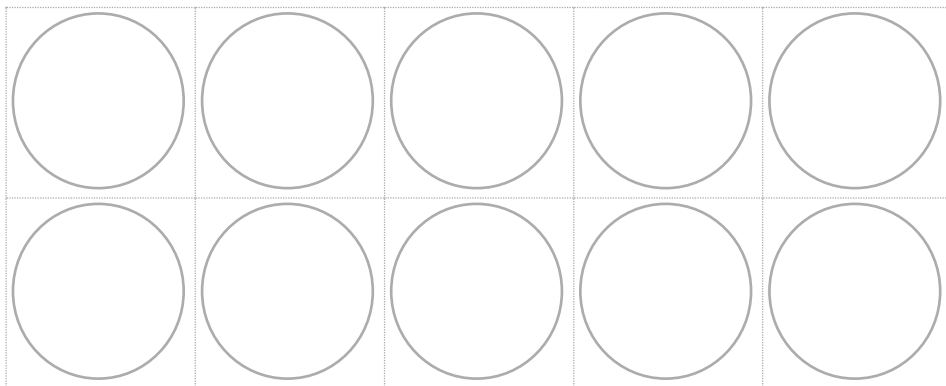
Debes construir esta regleta sobre la plantilla empleando la de 2 puntos y la de 6 puntos. Utiliza dos colores.



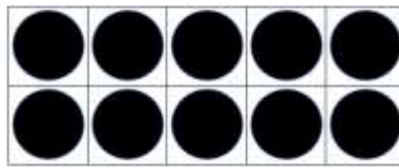
b. Observa la siguiente regleta, que tiene 7 puntos:



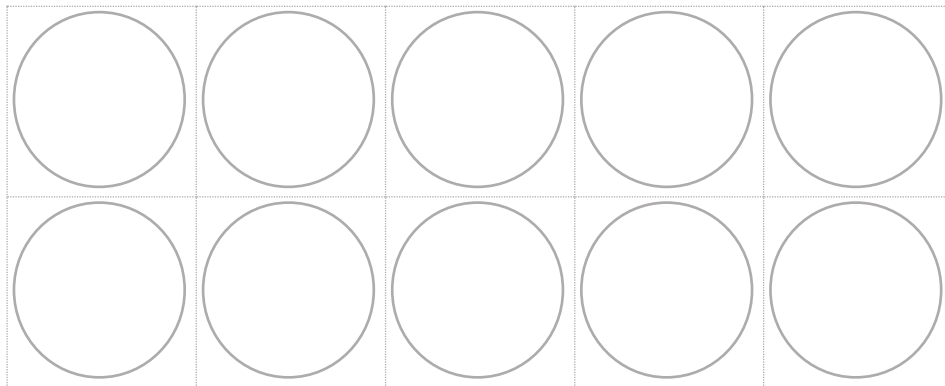
Debes construir esta regleta sobre la plantilla empleando la de 4 puntos y la de 3 puntos. Utiliza dos colores.



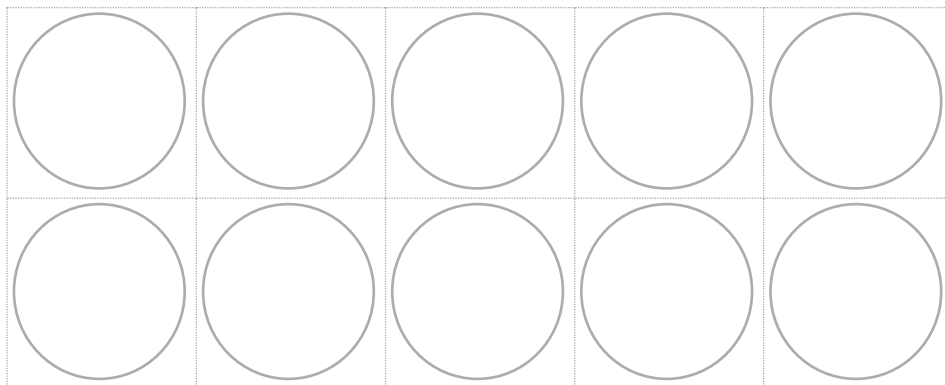
c. Observa la siguiente regleta, que tiene 10 puntos:



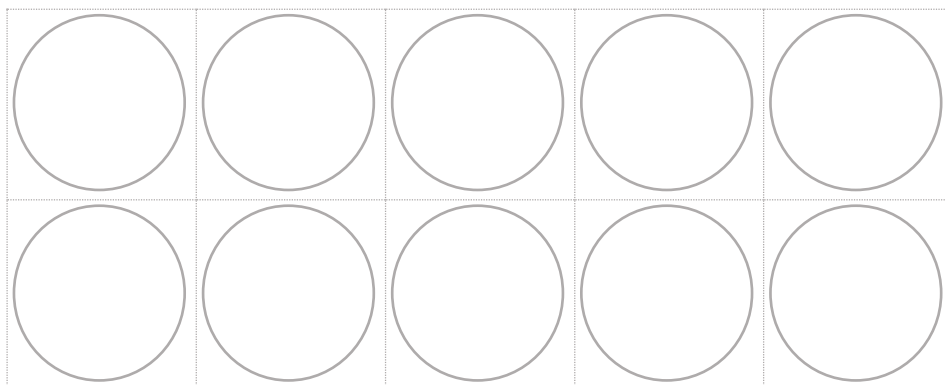
Debes construir esta misma regleta sobre la plantilla empleando dos regletas de 5 puntos. Utiliza dos colores.



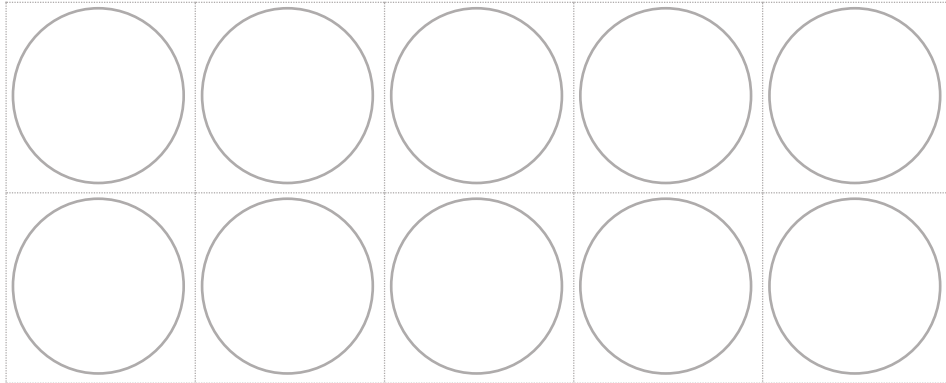
d. Colorea sobre la plantilla en blanco la regleta del 4 empleando la del 3 y la del 1. Utiliza dos colores.



e. Colorea la regleta del 9 con la del 7 y la del 2. Usa dos colores.



- f. Ahora, elige dos regletas distintas para completar la del 9 y vuelve a colorear la plantilla empleando dos colores.



Actividad 20. Problema.

Entre Marina y Silvia tienen 4 helados en total. Si Marina sólo tiene uno, ¿cuántos helados tiene Silvia?

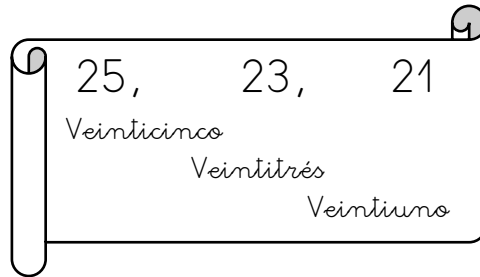
Dibujo

Respuesta:

Actividad 21. Juego de recitado por parejas.

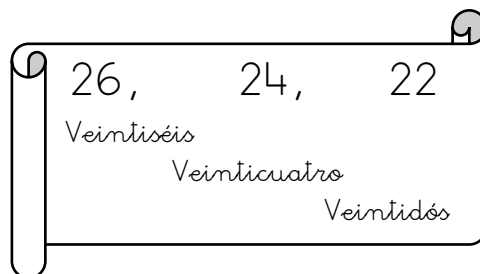
Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

- 1) Rodea uno de los siguientes números:



- 2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.
- 3) Salta dos números hacia atrás y di en alto a cuál llegas.
- 4) Tu pareja salta otros dos números hacia atrás y dice en alto el número que corresponda.
- 5) Continúad así, por turnos, hasta que alguien llegue a 1.

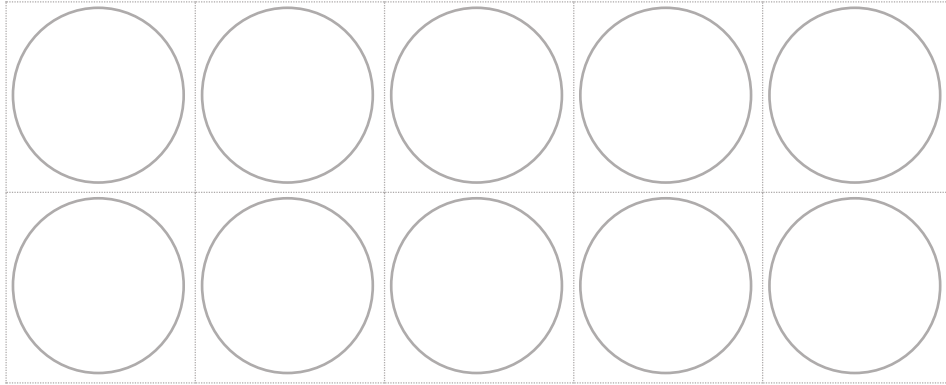
* Siguiendo las instrucciones de arriba, haced lo mismo, pero comenzando con uno de los siguientes números hasta que alguien llegue a 2:



Actividad 22. Descomponer el 10 con dos regletas.

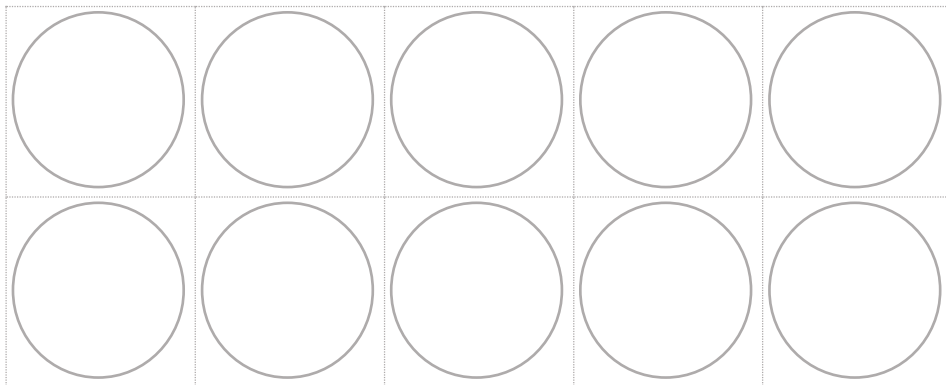
Encuentra varias formas distintas de colorear sobre la plantilla la regleta del 10. Debes emplear para ello otras dos regletas que tú elijas y pintarlas con dos colores.

a.



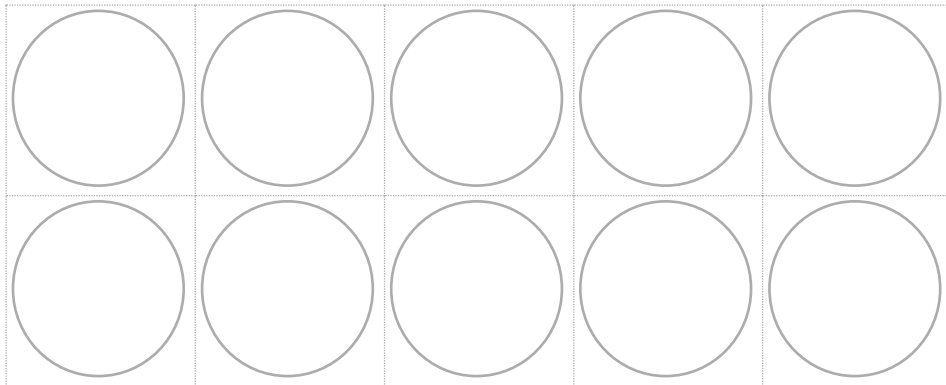
He utilizado la regleta del y la del

b.



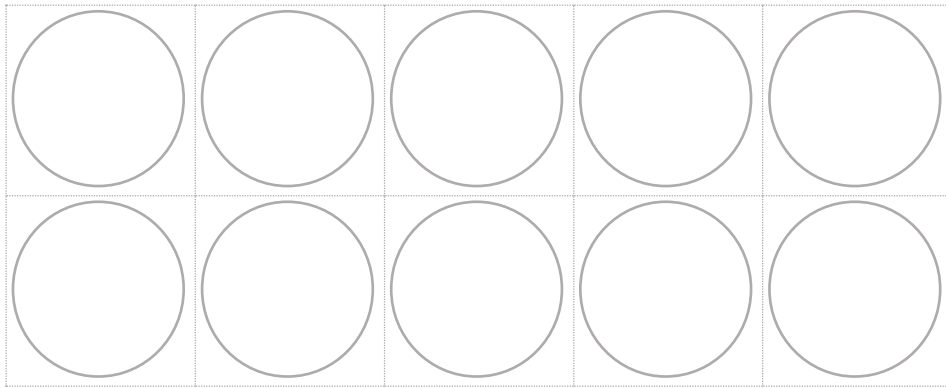
He utilizado la regleta del y la del

c.



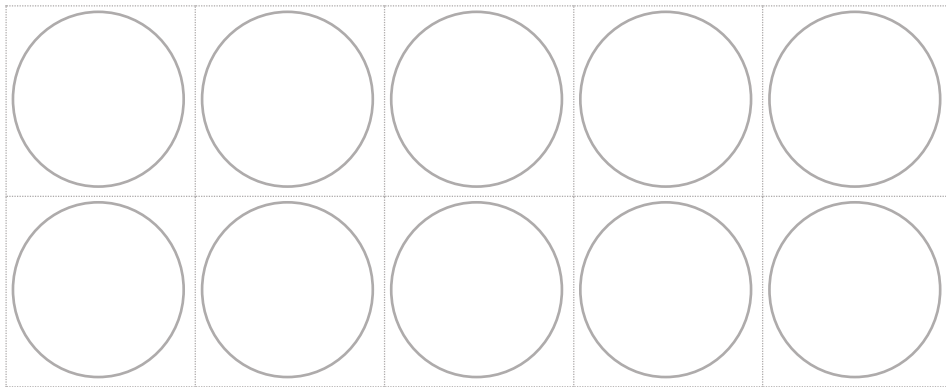
He utilizado la regleta del y la del

d.



He utilizado la regleta del y la del

e.



He utilizado la regleta del y la del

Actividad 23. Juego. Escola de 10.

El/la maestro/a te explicará cómo se juega.

En los anexos a esta unidad están las instrucciones y las cartas.

Actividad 24. Juego de recitado por parejas.

Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

- 1) Comienza por el número 5, debes decirlo en voz alta.
- 2) Tu pareja salta cinco números hacia delante y dice en alto a cuál llega.
- 3) Tú saltas otros cinco números hacia delante y dices en alto el número que corresponda.
- 4) Continúad así, por turnos, hasta que alguien llegue a treinta (30).

Actividad 25. Problema.

Mario tiene en el estuche 5 bolígrafos azules y 5 bolígrafos rojos. ¿Cuántos bolígrafos tiene en total?

Dibuja

Respuesta:

Actividad 26. Problema.

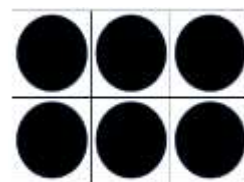
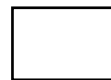
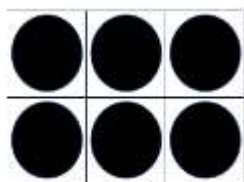
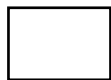
Sara tiene una bolsa con 10 caramelos. En ella hay 8 de naranja y el resto de limón. ¿Cuántos caramelos hay de limón?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 27. Buscamos los dobles.

- a. Toma dos regletas del seis y escribe cuántos puntos tiene cada una:

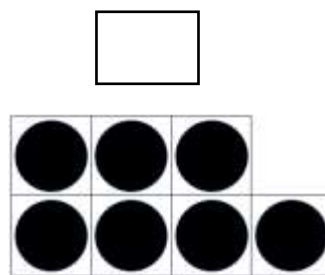
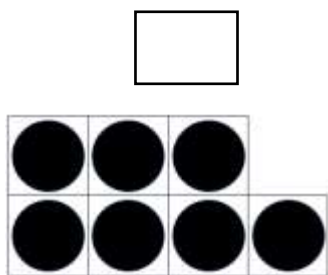


Pon una regleta a continuación de la otra y escribe los puntos totales:

- b. ¡TRUCO! Toma dos regletas del **seis** y ponlas una a continuación de la otra. Encima coloca una regleta del diez del revés.

¿Cuántos puntos quedan sin cubrir?

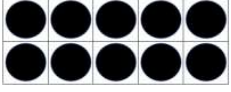

- c. Toma dos regletas del **siete** y escribe cuántos puntos tiene cada una:



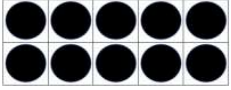

Pon una regleta a continuación de la otra y escribe los puntos totales:

- d. Utiliza el truco ahora con dos regletas del **siete**.

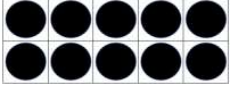

¿Cuántos puntos quedan sin cubrir?

¿Cuántas  ?	¿Cuántas  ?	Número	Nombre
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- e. Utiliza el truco ahora con dos regletas del **ocho**.

¿Cuántas  ?	¿Cuántas  ?	Número	Nombre
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- f. Utiliza el truco ahora con dos regletas del **nueve**.

¿Cuántas  ?	¿Cuántas  ?	Número	Nombre
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Actividad 28. Juego de recitado por parejas.

Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

- 1) Comienza por el número 30, debes decirlo en voz alta.
- 2) Tu pareja salta cinco números hacia atrás y dice en alto a cuál llega.
- 3) Tú saltas otros cinco números hacia atrás y dices en alto el número que corresponda.
- 4) Continúa así, por turnos, hasta que alguien llegue al 5.

Actividad 29. Juego: Cerca de 20 sin pasarse.

Reglas:

- Juegan 4 jugadores.
- En cada partida empieza alguien distinto.
- Escribe tu nombre debajo de una casilla.
- Tirad el dado por turnos y avanzad tantas casillas como indique, desde el nombre hacia arriba.
- Coloca una ficha en la casilla a la que llegas en cada tirada.
- Te puedes plantar en cualquier momento. Así, ya no tiras ni avanzas más. Esperas a que los demás se planten o pasen del 20.
- El juego acaba cuando todos los jugadores han hecho una de estas cosas:
 - Se han plantado
 - Han llegado al 20
 - Han pasado del 20
- **Gana** quien se haya quedado más cerca del 20 (sin pasarlo).

ICERCA DE 20 SIN PASARSE !

		20 veinte		
		19 diecinueve		
		18 dieciocho		
		17 diecisiete		
		16 dieciséis		
		15 quince		
		14 catorce		
		13 trece		
		12 doce		
		11 once		
		10 diez		
		9 nueve		
		8 ocho		
		7 siete		
		6 seis		
		5 cinco		
		4 cuatro		
		3 tres		
		2 dos		
		1 uno		
		NOMBRES		

ESCOBA DE 10 (CON REGLETAS DE HERBINIÈRE-LEBERT)

2 Jugadores. Podrían jugar más jugadores si se añadieran barajas.

Objetivo: Hacer el máximo posible de bazas de cartas que sumen 10 puntos.

Reglas del juego

Se juega con la baraja de 18 cartas, numeradas del 1 al 9. Hay 2 cartas de cada numeración. La carta del 10 no se utiliza en este juego.

Se empieza repartiendo 3 cartas de la baraja para cada jugador y poniendo 6 cartas boca arriba sobre la mesa.

El jugador que empieza (el mano) es el primero en jugar una carta para intentar hacer baza, el jugador siguiente se determina siguiendo el sentido horario.

Cada jugador juega la carta que más le convenga de entre las que tiene en la mano, poniéndola sobre el tapete y tratando de sumar 10 puntos con esta carta y cuantas pueda de las que están en la mesa. Si lo consigue, estas cartas se colocarán boca abajo en la mesa junto al jugador.

Escoba

Si se logra sumar 10 puntos con todas las cartas de la mesa se hace escoba. En ese caso al recoger las cartas para ponerlas con el resto de las bazas ganadas se suele poner una de las cartas boca arriba y cruzada con el resto de sus cartas a modo de marca, para poder contar al final de la mano los puntos ganados. Como es lógico el siguiente jugador después de una escoba no podrá hacer baza y se limitará a poner una carta sobre la mesa.

Nuevo reparto de cartas

Por último, una vez jugadas las tres cartas de cada jugador repartidas inicialmente, el encargado de repartir, dará tres cartas más a cada uno en el mismo orden que se hizo antes, pero sin poner ninguna sobre el tapete, ya que en este habrán quedado las sobrantes de las bazas anteriores.

Cartas sobrantes al final de la mano

Cuando todos los jugadores hayan jugado sus cartas y no queden más para repartir, habrá quedado sobre el tapete una o varias cartas con las que es imposible sumar 10, que serán recogidas por el jugador que ganó baza por última vez y las contará como suyas en el recuento final de puntos.

Recuento de puntos

Un punto por cada escoba.

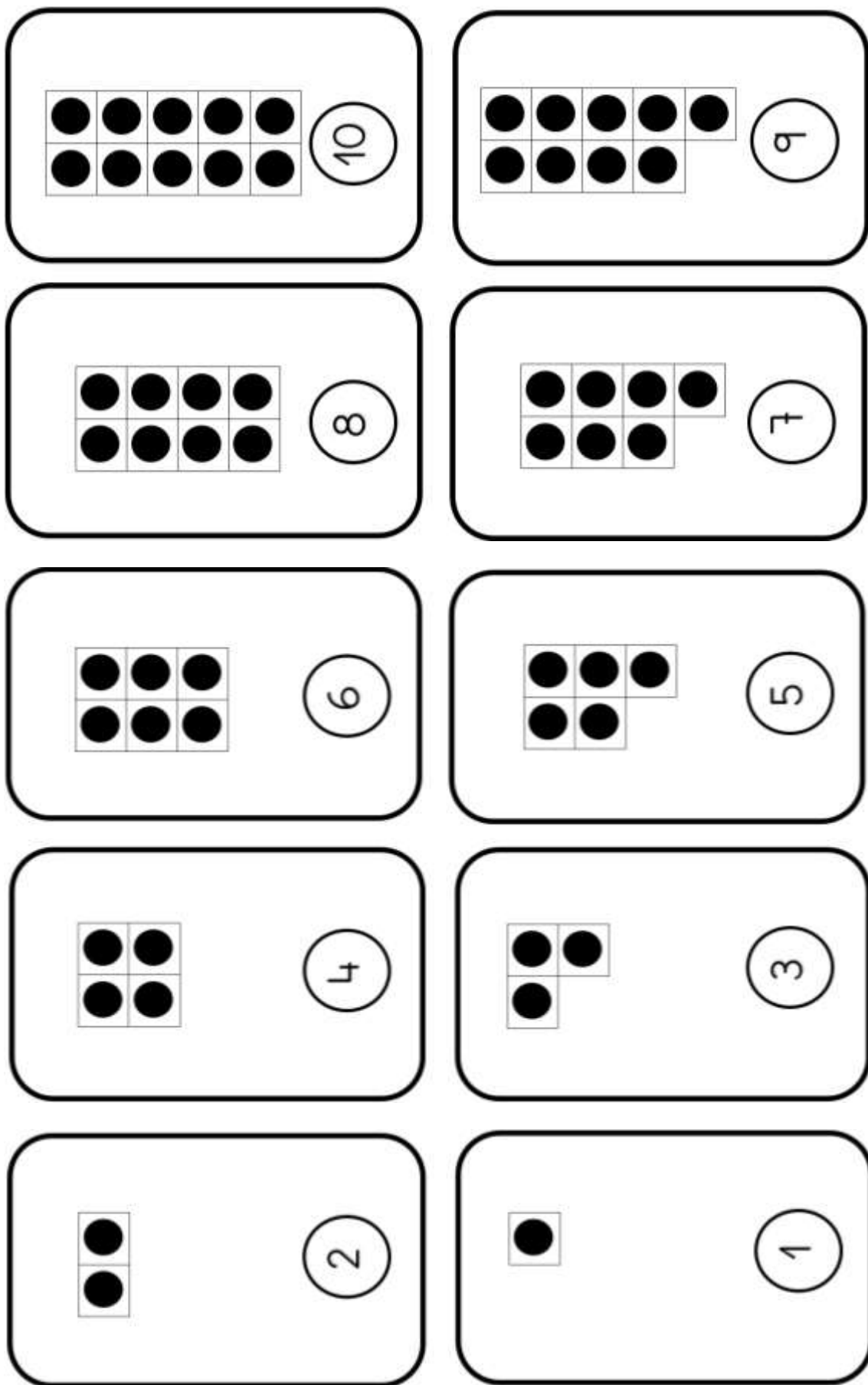
Un punto al que tiene más cartas.

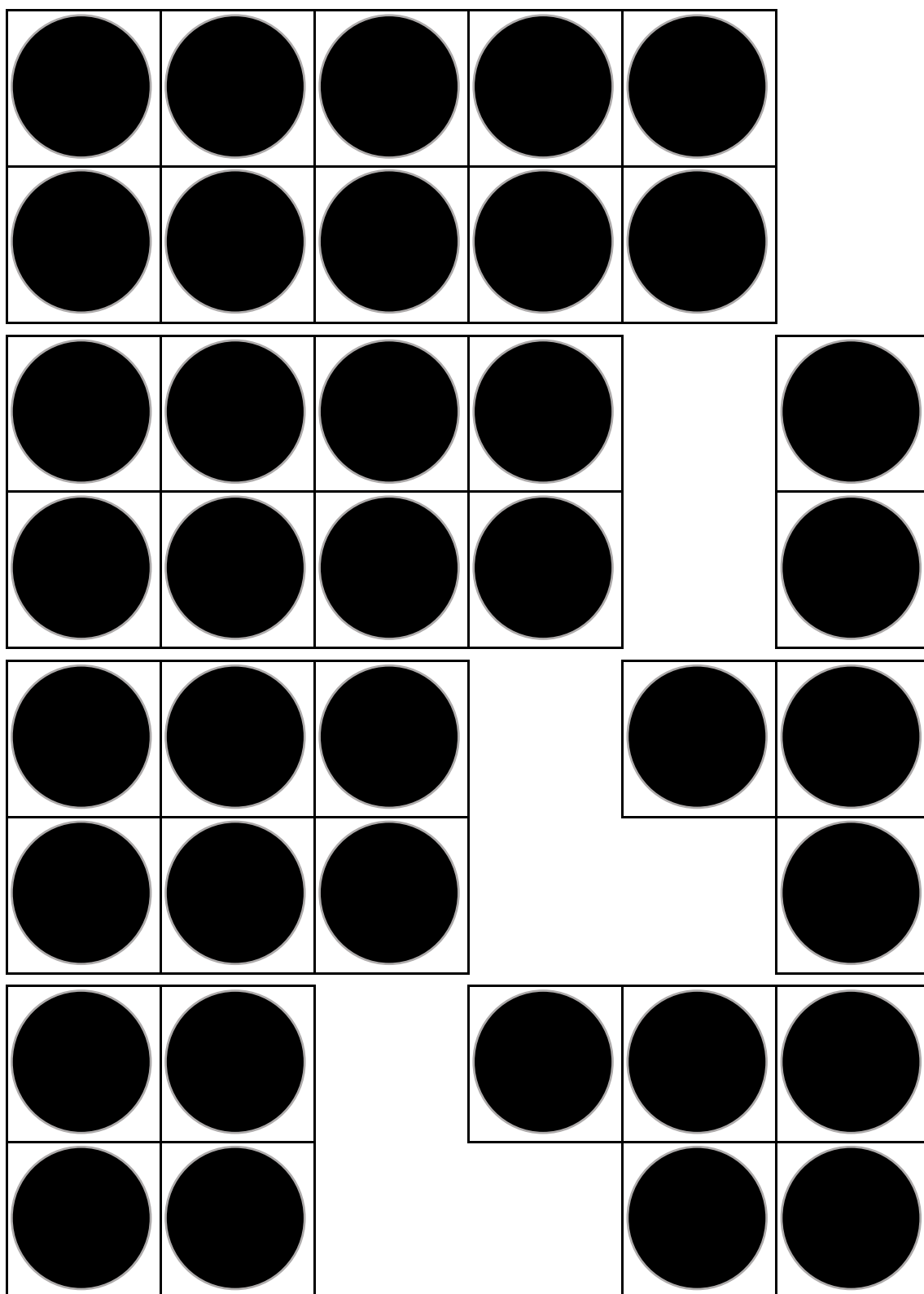
Un punto al que tiene más cincos.

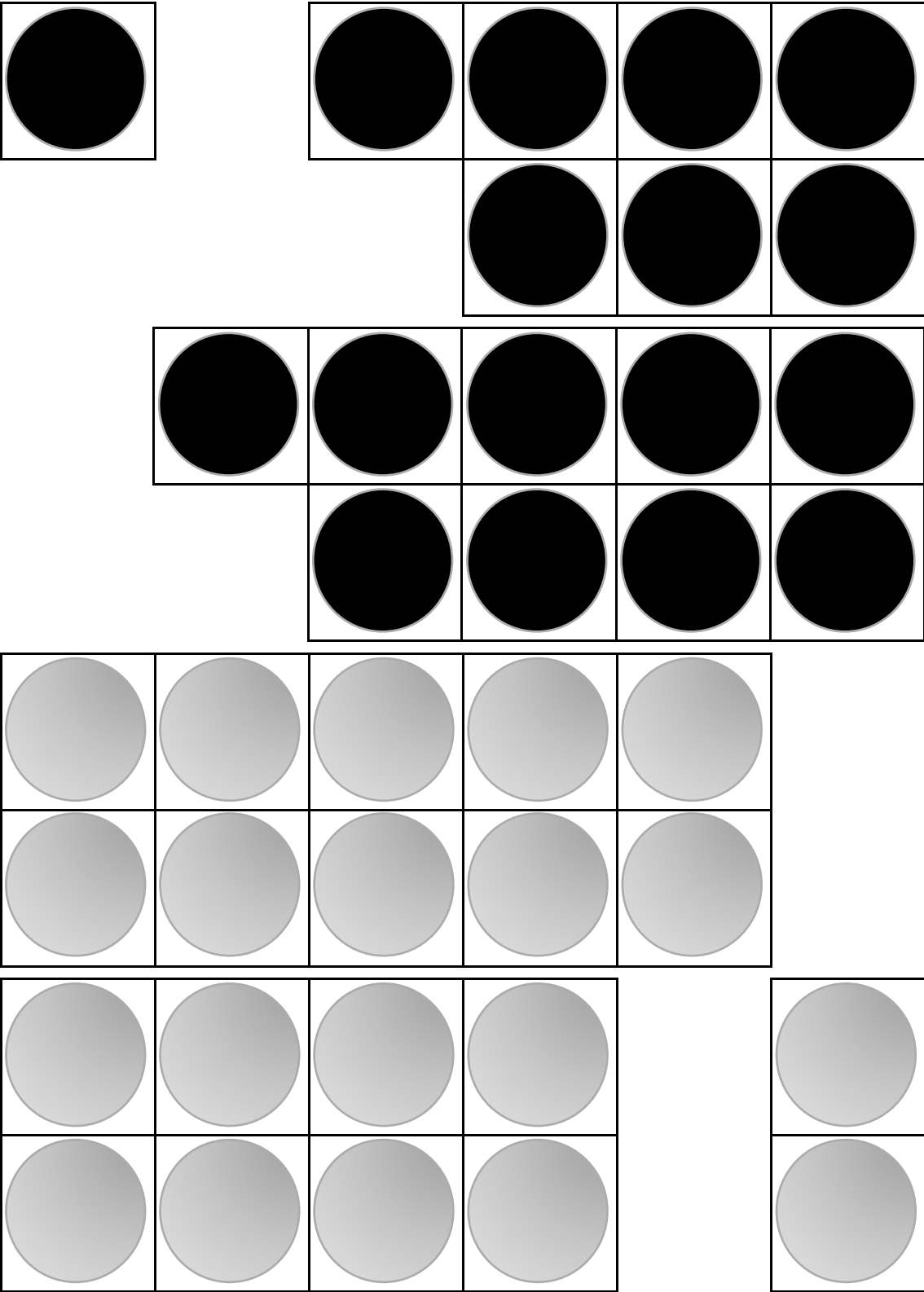
Se anotará la puntuación de esa mano y se sumarán las puntuaciones de las demás manos jugadas.

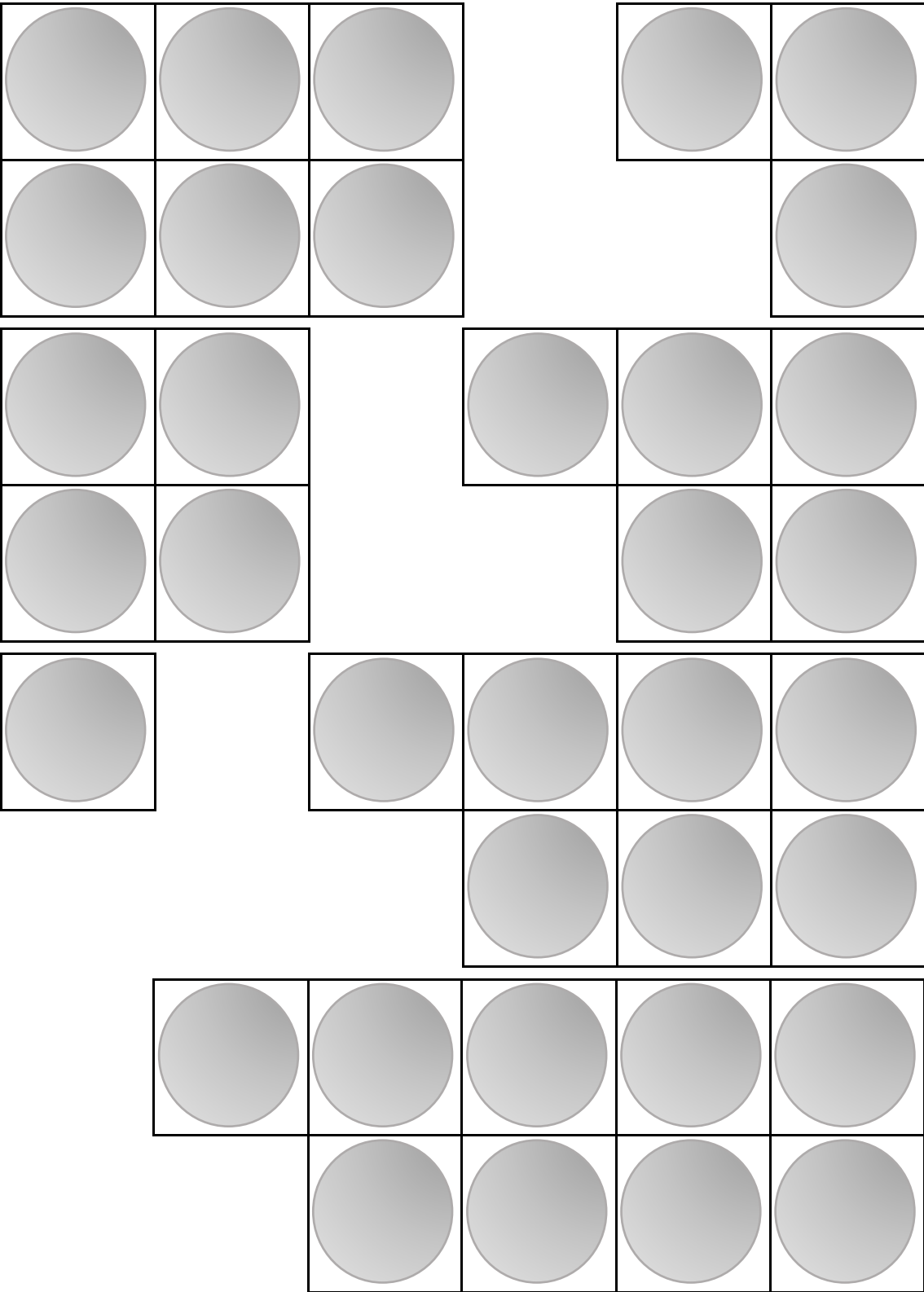
En caso de que dos jugadores empaten en el máximo número de cartas se le da un punto a cada jugador del empate.

Gana el jugador que en sucesivas manos llega antes a conseguir los puntos fijados al principio de la partida (por ejemplo, 10 puntos).









6	1
7	2
8	3
9	4
10	5
ZONA DE PEGADO	ZONA DE PEGADO

11	16
12	17
13	18
14	19
15	20
ZONA DE PEGADO	ZONA DE PEGADO

21	26
22	27
23	28
24	29
25	30
ZONA DE PEGADO	ZONA DE PEGADO

UNIDAD 2

¿Qué contamos ahora?



Actividad 1. Juego de recitado por parejas.

Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

1) Rodea cualquiera de los siguientes números:

11, 12, 13, 14

2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.

3) Salta un número hacia delante y di en alto a cuál llegas.

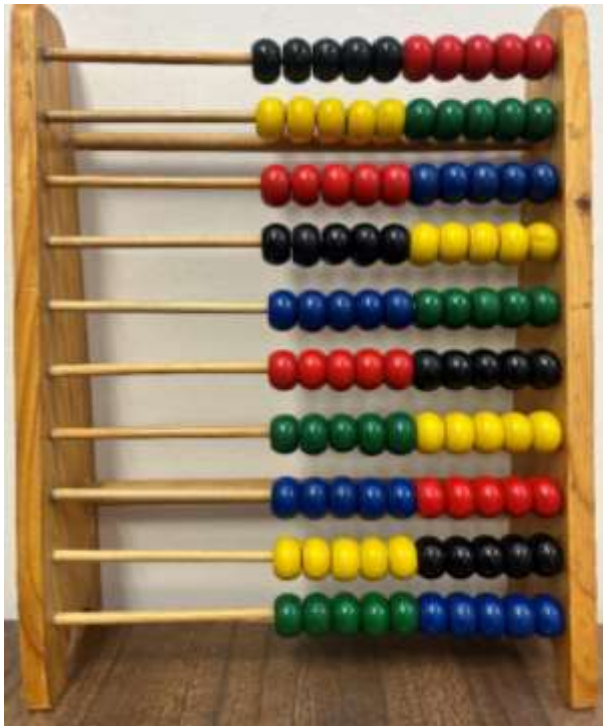
4) Tu pareja salta otro número hacia delante y dice en alto el número que corresponda.

5) Continúad así, por turnos, hasta que alguien llegue a cuarenta (40).

* Siguiendo las instrucciones de arriba, haced lo mismo, pero comenzando con cualquiera de los siguientes números:

15, 16, 17, 18, 19

Actividad 2. ¡Conocemos el ábaco!



Esto es un **ábaco**.
Sirve para **marcar**
números.

Aún no hemos
marcado ningún
número.

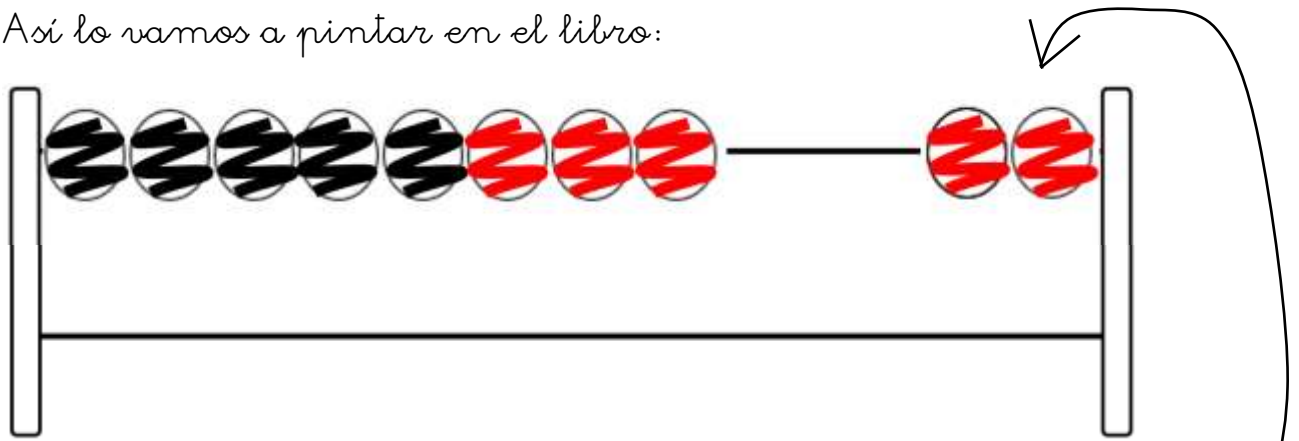
Coge un ábaco y
cuenta las bolas de
cada **fila**.

Llamaremos **unidad** a una bola del ábaco.
Como en cada fila hay diez bolas, llamaremos **decena** al
número de bolas que hay en una fila del ábaco.



En este ábaco ya
hemos marcado un
número. ¿Cuál es?

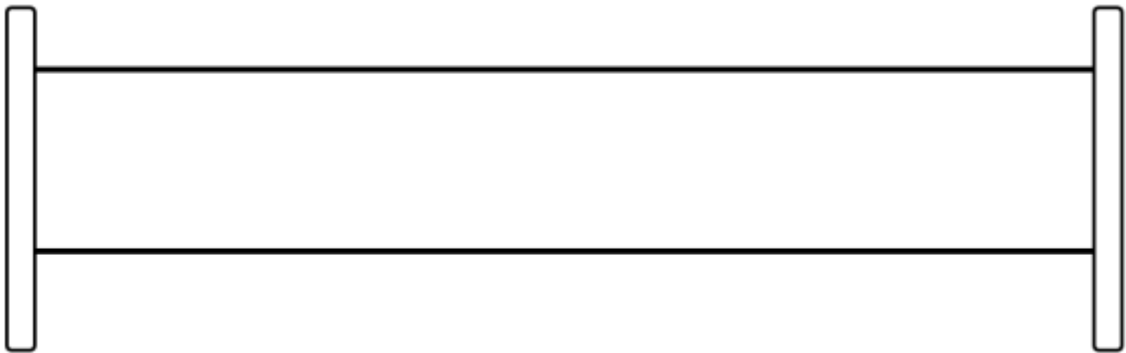
Así lo vamos a pintar en el libro:



¿Qué número hemos marcado aquí?

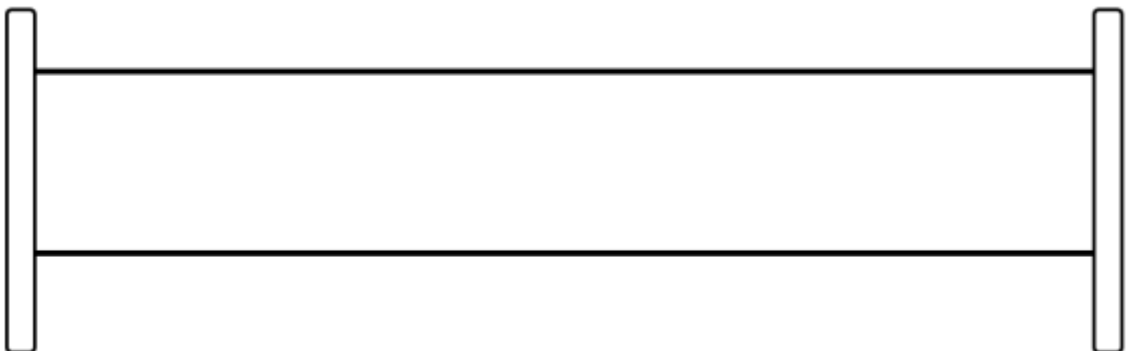
¿Cuántas bolas faltan hasta 10?

a. Marca en el ábaco el número de macarrones que tienes y píntalo aquí.



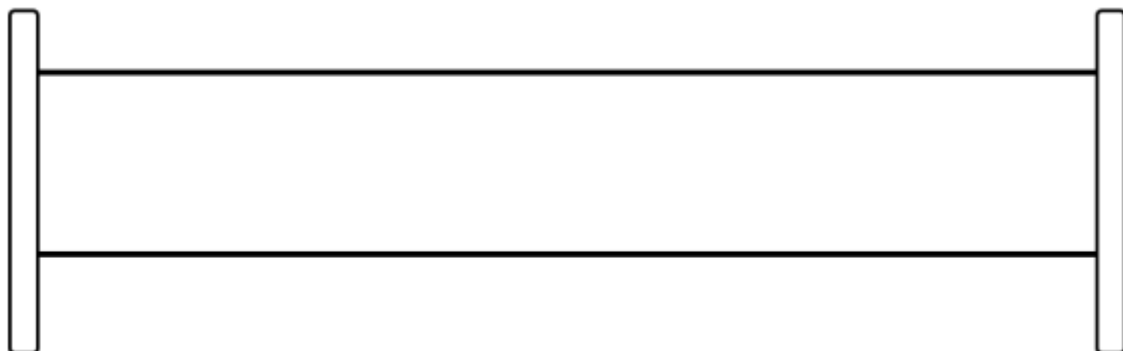
¿Cuántos macarrones faltan hasta 10?

b. Marca en el ábaco el número de garbanzos que tienes y píntalo aquí.



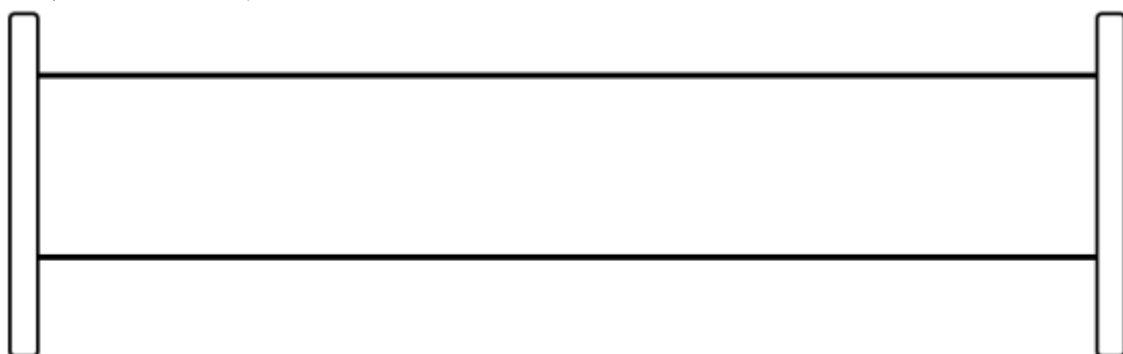
¿Cuántos garbanzos faltan hasta 20?

- c. Marca en el ábaco el número de judías que tienes y píntalo aquí.



¿Cuántas judías faltan hasta 20?

- d. Marca en el ábaco el número de lentejas que tienes y píntalo aquí.



¿Cuántas lentejas faltan hasta 15?

Por parejas: cada persona coge un puñado de macarrones con una mano.

¿Cuántos macarrones caben en tu mano?

¿Y en la mano de tu pareja?

Rodea: ¿Tenéis más de 30 macarrones entre ambos?

Sí No

Actividad 3. Juego de recitado por parejas.

Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

1) Rodea uno de los siguientes números:

37, 36, 35

2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.

3) Salta un número hacia atrás y di en alto a cuál llegas.

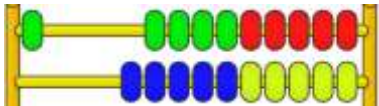

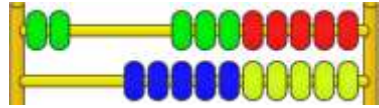
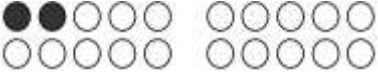
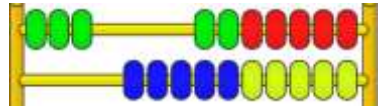
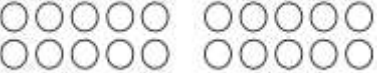
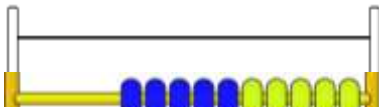

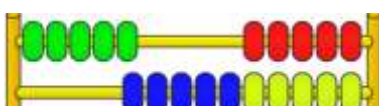
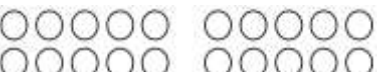


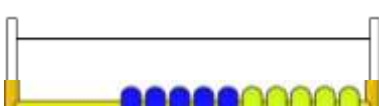

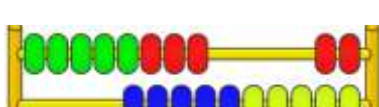

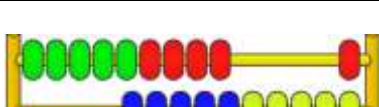

4) Tu pareja salta otro número hacia atrás y dice en alto el número que corresponda.

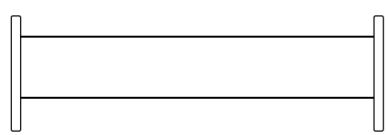


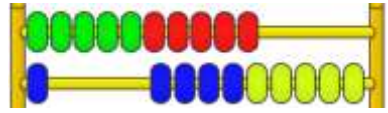

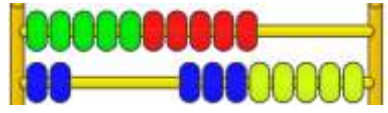


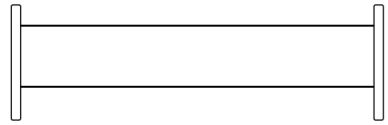

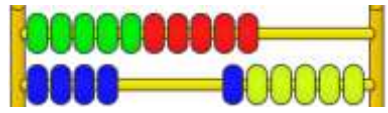
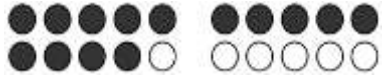
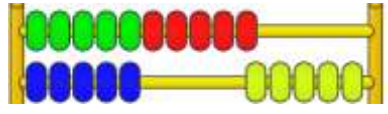


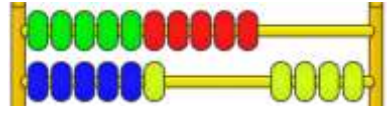

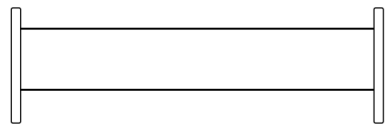

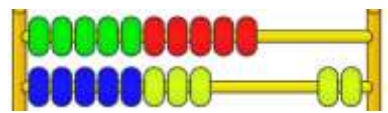

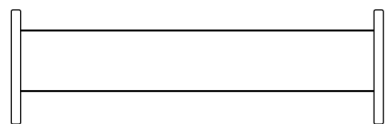

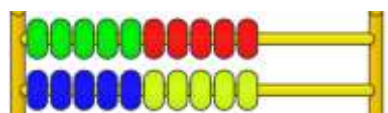

5) Continúad así, por turnos, hasta que alguien llegue a 10.

* Siguiendo las instrucciones de arriba, haced lo mismo, pero comenzando con uno de los siguientes números:

40, 39, 38

Actividad 4. Completa la tabla:

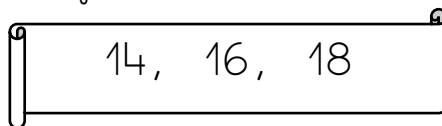
Con el ábaco	Con cifras	Con letras	Con el dibujo
	1	uno	
	2	dos	
		tres	
	4		
		cinco	
		seis	
	7		
		ocho	
	9		

	10		
	11	once	
	12		
		trece	
	14	catorce	
	15		
		dieciséis	
		diecisiete	
	18	dieciocho	
		diecinueve	
	20	veinte	

Actividad 5. Juego de recitado por parejas.

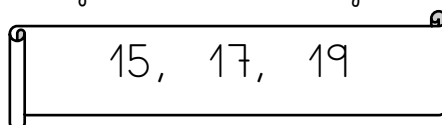
Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

- 1) Rodea uno de los siguientes números:



- 2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.
- 3) Salta dos números hacia delante y di en alto a cuál llegas.
- 4) Tu pareja salta otros dos números y dice en alto el número que corresponda.
- 5) Continúa así, por turnos, hasta que alguien llegue a cuarenta (40).

* Siguiendo las instrucciones de arriba, haced lo mismo, pero comenzando con uno de los siguientes números hasta que alguien llegue a treinta y nueve (39).:



Actividad 6. Mensajes secretos. Seguid los siguientes pasos:

- 1) El/la maestro/a te entrega a ti un mensaje secreto que solo puedes leer tú y no se lo puedes enseñar a tu compañero/a.
- 2) Marca en el ábaco el número que aparece en el mensaje secreto.
- 3) Tu compañero/a cuenta en el ábaco y escribe el número en el papel de respuesta que le ha entregado el/la maestro/a.
- 4) Ambos comprobáis si lo que ha escrito tu compañero/a es lo mismo que dice el mensaje secreto.

Como la actividad la vais a realizar cuatro veces vais a recibir cuatro mensajes (A, B, C y D). Rodea si tu compañero/a ha escrito o no lo que ponía el mensaje:

Mensaje A	Mensaje B	Mensaje C	Mensaje D
SI NO	SI NO	SI NO	SI NO

Actividad 7. Problema.

En una pecera hay 9 peces naranjas y 5 peces azules.
¿Cuántos peces hay en total?

Dibuja

Respuesta:

Actividad 8. Problema.

En su cumpleaños, María tiene 4 regalos. Por la tarde le dan 7 más. ¿Cuántos regalos recibe en total?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 9. Juego de recitado por parejas.

Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

- 1) Rodea uno de los siguientes números:

39, 37, 35
- 2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.
- 3) Salta dos números hacia atrás y di en alto a cuál llegas.
- 4) Tu pareja salta otros dos números hacia atrás y dice en alto el número que corresponda.
- 5) Continúa por turnos, hasta que alguien llegue a 11.

* Repetid siguiendo las mismas instrucciones, pero comenzando con uno de los siguientes números hasta que alguien llegue a 10:

40, 38, 36

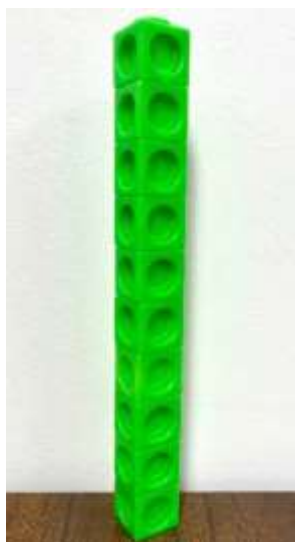
Actividad 10. Mensajes secretos. Seguid los siguientes pasos:

- 1) El/la maestro/a te entrega a ti un mensaje secreto que solo puedes leer tú y no se lo puedes enseñar a tu compañero/a.
- 2) Marca en el ábaco el número que aparece en el mensaje secreto.
- 3) Tu compañero/a cuenta en el ábaco y escribe el número en el papel de respuesta que le ha entregado el/la maestro/a.
- 4) Ambos comprobáis si lo que ha escrito tu compañero/a es lo mismo que dice el mensaje secreto.

Como la actividad la vais a realizar cuatro veces vais a recibir cuatro mensajes (A, B, C y D). Rodea si tu compañero ha escrito o no lo que ponía el mensaje:

Mensaje A	Mensaje B	Mensaje C	Mensaje D
SI NO	SI NO	SI NO	SI NO

Actividad 11. Torres de policubos.



¿Cuántas **torres** hay?

¿Cuántos policubos **suelos** hay?

¿Cuántos policubos hay en total?

Llamaremos **unidad** a un policubo.

Llamaremos **decena** a la torre formada por diez policubos

Actividad 12. Escribir números.

- Cuenta los policubos que te da el/la maestro/a.
- Debes hacer tantas torres de 10 policubos como sea posible y dejar el resto sueltos.
- Dibuja en la tabla las torres en el cuadro de las decenas.
- Dibuja los policubos sueltos en el cuadro de las unidades.
- Escribe el número de torres y de policubos debajo de su dibujo.
- Dibuja en el ábaco el número.

A.

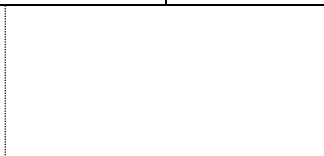
decenas	unidades

B.

decenas	unidades

C.

decenas	unidades



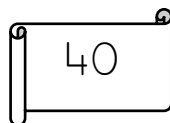
Actividad 13. Recitamos por parejas con el ábaco.

- 1) Comienza por el número 5, debes decirlo en voz alta.



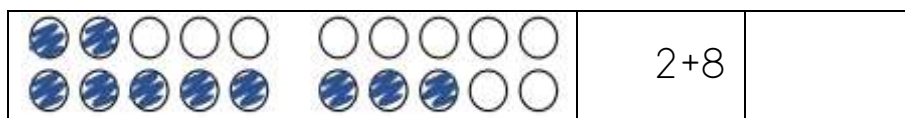
- 2) Tu pareja salta cinco números hacia delante y dice en alto a cuál llega.
- 3) Tú saltas otros cinco números hacia delante y dices en alto el número que corresponda.
- 4) Continúad así, por turnos, hasta que alguien llegue a cuarenta (40).

* Ahora, comienza por el cuarenta (40) y, por turnos con tu pareja, salta cinco números hacia atrás diciendo en alto a cuál llegas. Continúad así, por turnos, hasta que alguien alcance el 5.

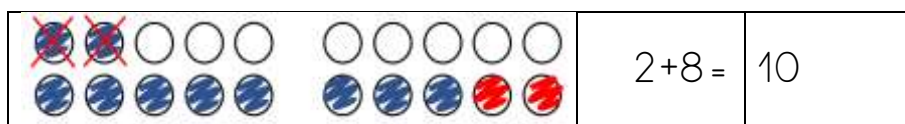


Actividad 14. Cálculo. Mira el ejemplo y sigue tú.

- 1) Pintamos cada número de la suma en una fila.

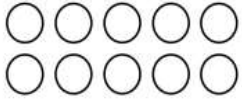
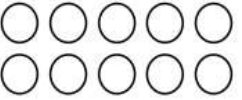
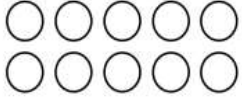
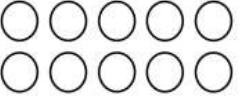
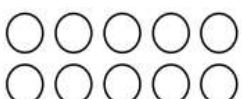
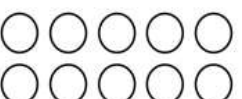

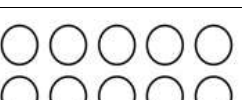
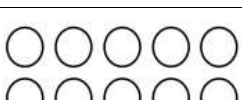









- 2) Movemos algunos puntos para completar una sola fila.



Empleamos el **signo +** cuando queremos juntar los puntos que hay en una fila con los que hay en otra. A esto se le llama, sumar dos números.

Te toca a ti:

 	$3+7=$	<input type="text"/>
 	$5+5=$	<input type="text"/>
 	$6+4=$	<input type="text"/>
 	$1+9=$	<input type="text"/>
 	$9+1=$	<input type="text"/>
 	$8+2=$	<input type="text"/>
 	$4+6=$	<input type="text"/>
 	$7+3=$	<input type="text"/>

Actividad 15. Juego. Rodea los números que suman 10 en cada grupo. Escribe la suma que da 10, fíjate en el ejemplo.

5	6
	4
$6 + 4 = 10$	

2	9
8	
$= 10$	

4	3
7	
$= 10$	

5	6
5	

9	1
2	

7	2
1	

3	1
6	

2	3
4	5

5	4
1	2

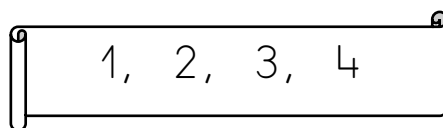
1	2
7	6

2	3
1	4

2	4
6	8

Actividad 16. Recitamos por parejas con el ábaco.

1) Rodea uno de los siguientes números:



- 2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.
- 3) Salta cinco números hacia delante y di en alto a cuál llegas.
- 4) Tu pareja salta otros cinco números hacia delante y dice en alto el número que corresponda.
- 5) Continúa así, por turnos, sin pasar de 40.

Actividad 17. Cálculo. Pinta los puntos para calcular las sumas y escribe el resultado.

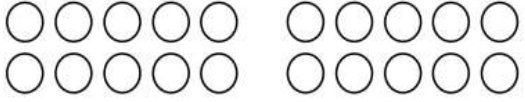
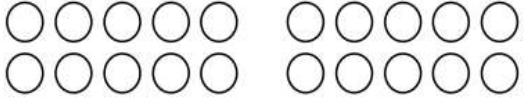
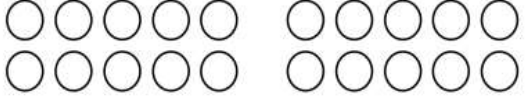
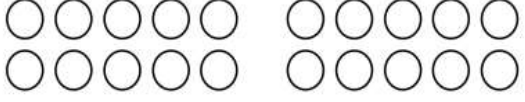
		$1+1=$	<input type="text" value="2"/>
		$2+2=$	<input type="text"/>
		$3+3=$	<input type="text"/>
		$4+4=$	<input type="text"/>
		$5+5=$	<input type="text"/>
		$6+6=$	<input type="text"/>

Actividad 18. Problema. Hay 12 personas jugando al voleibol. 6 son niñas y el resto niños. ¿Cuántos niños juegan al voleibol?

Dibujo

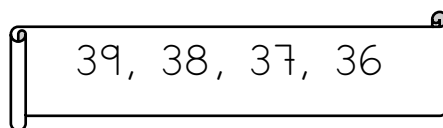
Respuesta:

Actividad 19. Cálculo. Pinta los puntos para calcular las sumas y escribe el resultado.

	$7+7=$	<input type="text"/>
	$8+8=$	<input type="text"/>
	$9+9=$	<input type="text"/>
	$10+10=$	<input type="text"/>

Actividad 20. Recitamos por parejas con el ábaco.

1) Rodea uno de los siguientes números:



2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.

3) Salta cinco números hacia atrás y di en alto a cuál llegas.

4) Tu pareja salta otros cinco números hacia atrás y dice en alto el número que corresponda.

5) Continúa así, por turnos, sin pasar de 5.

Actividad 21. Cálculo.

Pinta los puntos para calcular las sumas y escribe el resultado.

	$10+2=$	<input type="text" value="12"/>
	$10+5=$	<input type="text"/>
	$6+10=$	<input type="text"/>
	$10+9=$	<input type="text"/>
	$3+10=$	<input type="text"/>
	$8+10=$	<input type="text"/>

Actividad 22. Problema. Jorge tiene 10 pelotas y su hermana Alicia tiene 3 pelotas más que Jorge. ¿Cuántas pelotas tiene Alicia?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 23. Cálculo. Pinta los puntos para calcular las sumas y escribe el resultado.

<div><div>○ ○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○ ○</div></div> <div><div>○ ○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○ ○</div></div>	$10+4=$	<div></div>
<div><div>○ ○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○ ○</div></div> <div><div>○ ○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○ ○</div></div>	$10+1=$	<div></div>
<div><div>○ ○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○ ○</div></div> <div><div>○ ○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○ ○</div></div>	$7+10=$	<div></div>
<div><div>○ ○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○ ○</div></div> <div><div>○ ○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○ ○</div></div>	$10+10=$	<div></div>

Actividad 24. Recitamos con el ábaco.

- 1) Rodea uno de los siguientes números:

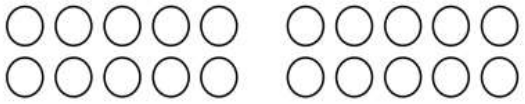
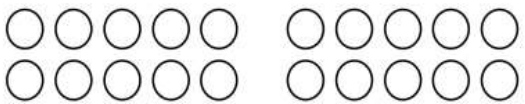
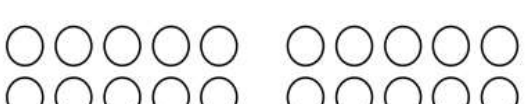


17, 27, 37

- 2) Di en voz alta
- los cinco siguientes números
- .

--

- 3) Apunta a qué número has llegado:

Actividad 25. Cálculo. Pinta los puntos para calcular las sumas y escribe el resultado.

	$8+6=$	<input type="text"/>
	$7+7=$	<input type="text"/>
	$6+9=$	<input type="text"/>
	$9+9=$	<input type="text"/>
	$8+7=$	<input type="text"/>

Actividad 26. Recitamos con el ábaco.

- 1) Rodea uno de los siguientes números:

18, 28, 38

- 2) Di en voz alta
- los cinco siguientes números
- .

--

- 3) Apunta a qué número has llegado:

Actividad 27. Problema. Mario tenía 6 cochecitos. Por la tarde, su abuela le regaló algunos más y ahora tiene 9. ¿Cuántos cochecitos le regaló su abuela?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 28. Cálculo. Haz estas sumas. Si te ayuda, emplea el ábaco.

$4+5=$

--

$2+8=$

--

$10+4=$

--

$6+6=$

--

$11+5=$

--

$6+4=$

--

$9+2=$

--

$3+10=$

--

$7+7=$

--

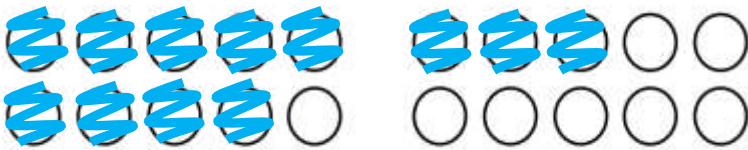
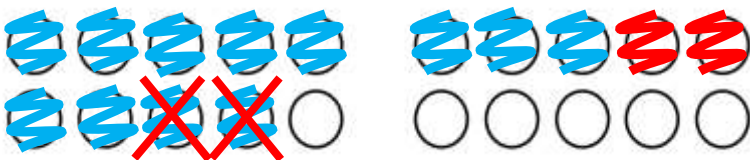
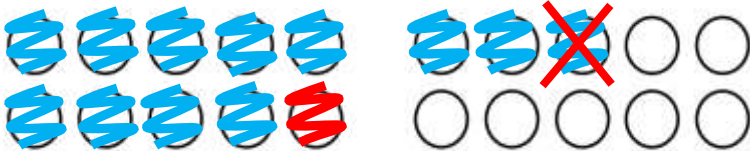
$6+3=$

--

Actividad 29. Observa y contesta.

La maestra manda sumar $8+4$.

Primero, Celia y Antonio lo marcan así:

	
Antonio hace esto:	
Y después, Celia hace esto:	

Ambos dicen que da 12.

¿Qué ha hecho Antonio?

¿Qué ha hecho Celia?

¿Lo han hecho bien los dos?

Actividad 30. Encuentra el número que falta. Puedes ayudarte con el ábaco.

$$5 + \boxed{} = 8$$

$$8 + \boxed{} = 10$$

$$3 + \boxed{} = 6$$

$$4 + \boxed{} = 9$$

$$\boxed{} + 5 = 10$$

$$\boxed{} + 3 = 13$$

$$\boxed{} + 10 = 19$$

$$\boxed{} + 7 = 8$$

Actividad 31. Problema. Samuel tiene 10 cromos en su cuarto. Su madre le ha traído algunos más y ahora tiene 15 cromos. ¿Cuántos cromos le ha traído su madre?

Dibuja

Respuesta:

Actividad 32. Juego por parejas.

Tu compañero/a y tu tenéis que unir, cada uno en su propio libro, todas las parejas de números que sumen 10.

Los números deben estar juntos y pueden estar:

- en horizontal
- en vertical
- en diagonal

Gana quien consiga primero unir todas las parejas.

5	2	8	6	9	3
1	5	4	1	7	2
9	3	2	5	5	8
6	4	7	8	9	1
7	1	4	7	6	8
9	3	6	3	2	4

ANEXO 1

Actividad 6. Mensajes secretos. Mensaje A: nueve	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: nueve
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: catorce

Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: diecisiete
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte
Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte	Actividad 6 Mensajes secretos Mensaje A: veinte

Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____
Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____
Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____
Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____
Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____
Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 6 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____

ANEXO 2

Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintidós

Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veinticinco

Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: veintiocho

Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta
Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta	Actividad 10 Mensajes secretos Mensaje A: treinta

Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____
Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____
Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____
Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____
Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____	Actividad 10 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número marcado en el ábaco es: _____

UNIDAD 3

¿Qué es medir?



Actividad 1. Reconocimiento de magnitudes.

- Describe el objeto que está encima de la mesa del maestro/a.

- Observa los vasos que están sobre la mesa del maestro/a. Descríbelos a tus compañeros de clase.

Si puedes elegir uno: ¿Cuál escogerías? ¿Por qué ese?

<input type="radio"/>	

Si el vaso es para servir zumo de naranja: ¿Cuál escogerías? ¿Por qué?

<input type="radio"/>	

Si el vaso es para servir jarabe: ¿Cuál escogerías? ¿Por qué?

<input type="radio"/>	

Si el vaso es para servir tu bebida favorita: ¿Cuál escogerías? ¿Por qué?

<input type="radio"/>	

El vaso más alto es el _____

El vaso más bajo es el _____

Actividad 2. Acercándonos a la longitud.

- Compara el lápiz de color con los lápices de colores que tienes en tu estuche, ¿Qué diferencias observas?



- Busca objetos que sean más largos y más cortos que el dibujo del pegamento en barra, dibuja uno en cada cuadro y colorea la parte del objeto que te permite identificar que es más largo o más corto.

Más corto



Más largo

- Busca en tu mochila un cuaderno y un libro, si los pones uno al lado del otro, ¿qué puedes ver?

- Compara tu botellín de agua con el que tiene el maestro/a en su mesa. Completa los espacios.

Mi botellín es menos _____ que el del maestro/a

Mi botellín es más _____ que el del maestro/a

El botellín del maestro/a es más _____ que mi botellín.

El botellín del maestro/a es menos _____ que mi botellín.

- Escribe en cada cuadro objetos de la clase que sean:

		Largos	
		Cortos	
		Bajos	Altos

➤ Completa los siguientes huecos:

El maestro/a es más _____ que yo.

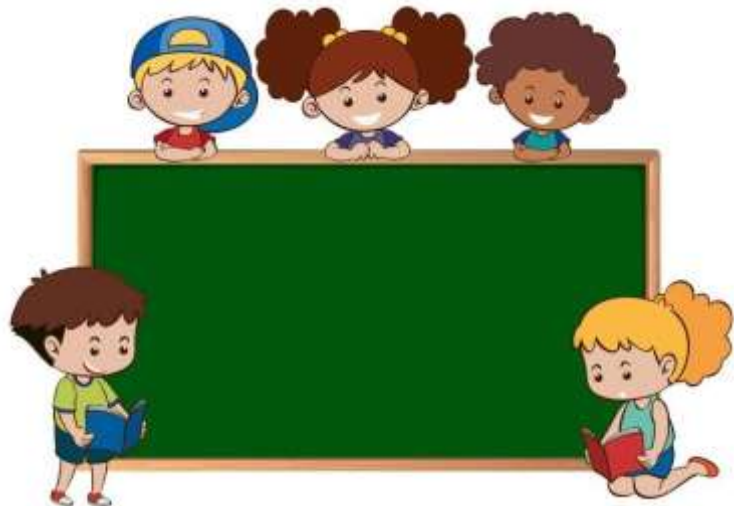
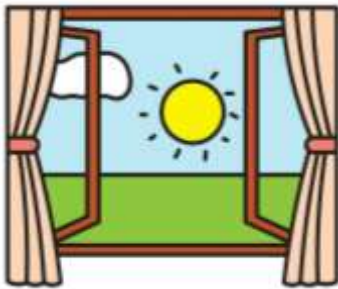
Yo soy más _____ que la puerta.

Yo soy menos _____ que el maestro/a.

El armario es más _____ que yo, pero menos _____ que la puerta.

¿Qué es más largo, la ventana o la pizarra?

¿Qué es más alto, la ventana o la pizarra?

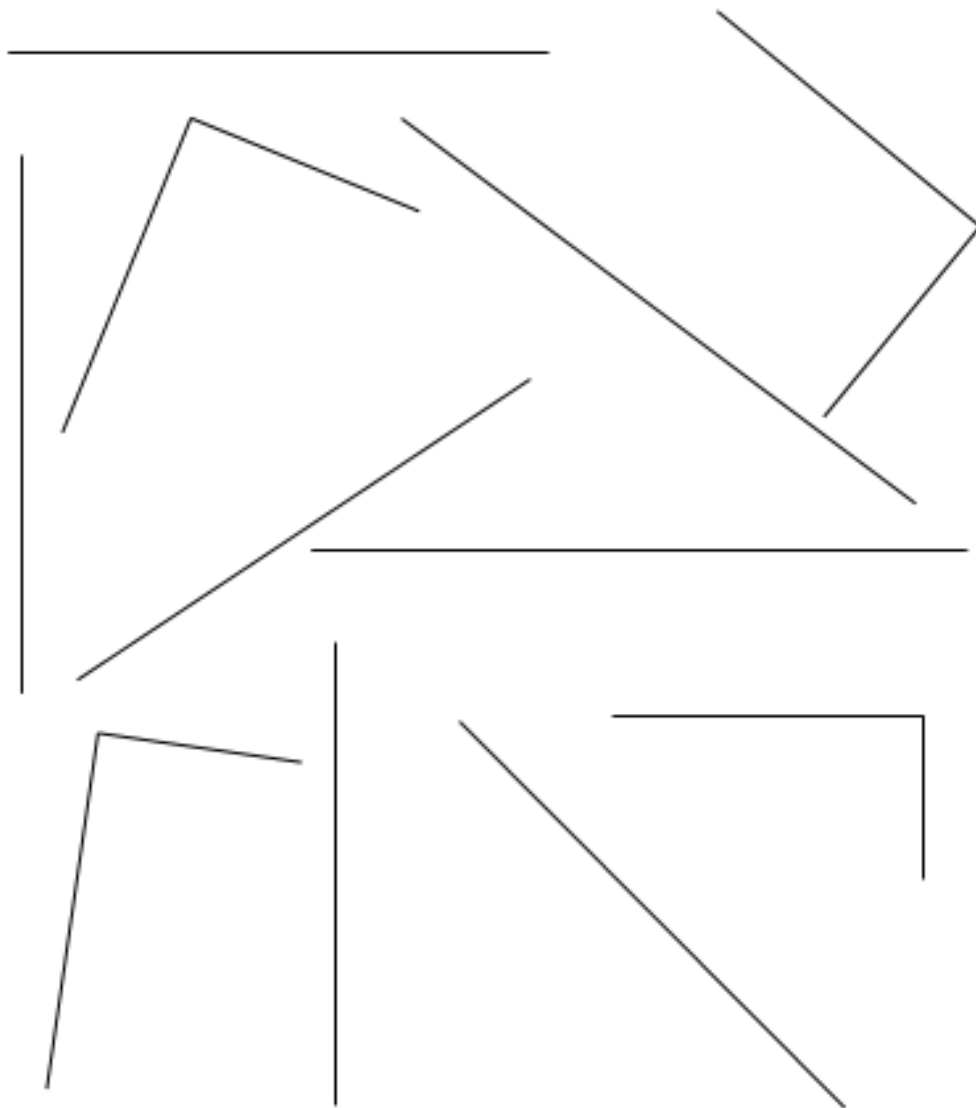


Actividad 3. Comparamos diferentes objetos.

- Entre estas líneas hay de varias longitudes, unas más largas y otras más cortas.

Elige una línea, coloréala de un color y busca las que son de la misma medida que ella.

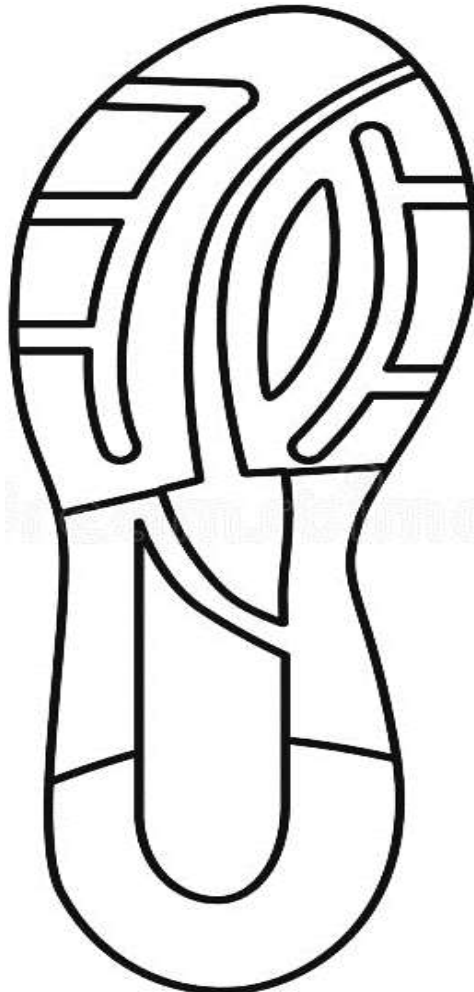
Cuando termines, colorea otra línea con otro color y busca los que son de la misma medida, hasta que todas estén coloreadas.

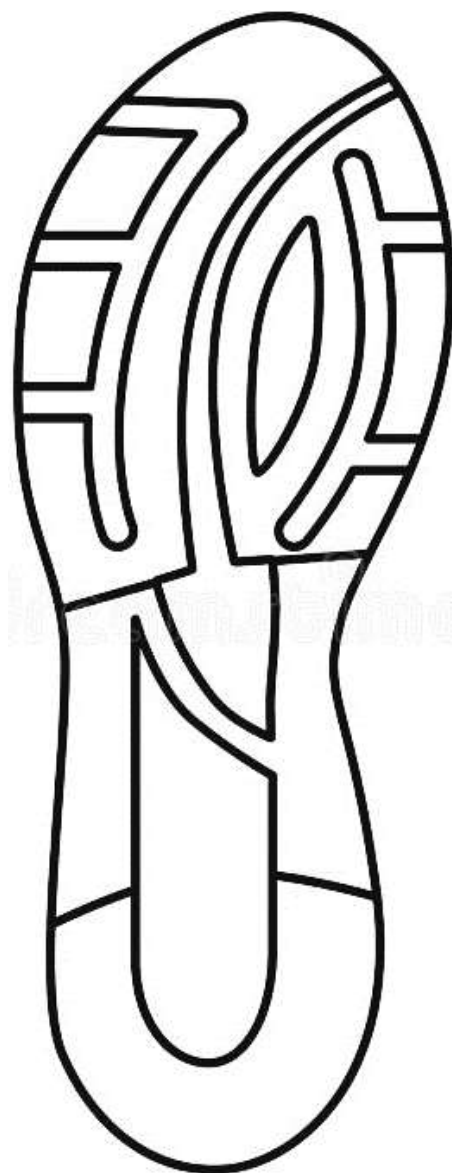


- Usa la cinta de papel para dibujar en el recuadro un objeto que tenga la misma longitud del objeto que está encima de la mesa del maestro/a. Recuerda que no puedes mover el objeto.



- En dos hojas del libro se han encontrado las huellas de dos personas que han pisado en él por accidente. ¿Quién tiene un pie más largo? ¿y más ancho? Marca con color rojo la línea que has utilizado para saber qué huella es más larga. Y marca con color azul la línea que has utilizado para saber qué huella es más ancha.





- Tienes dos objetos que te ha dado el maestro/a. ¿Cuál tiene más longitud?



Actividad 4. Ordenamos longitudes.

- El maestro/a te entregará unos trozos de lana, ordénalos del más largo al más corto y pégalos a continuación sobre las líneas punteadas. Todas deben empezar en la marca ●

●

.....

●

.....

●

.....

●

.....

●

.....

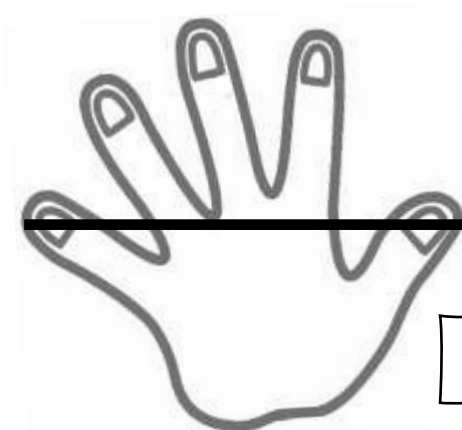
●

.....

- En el patio hay tres árboles marcados con colores diferentes. Con ayuda de la cuerda que te ha dado el maestro/a busca el árbol más grueso. Haz una marca en la cuerda para cada uno de los árboles.
- Colorea los círculos con los colores de los tres árboles del menos grueso al más grueso.

Menos grueso ○ ○ ○ Más grueso





Un palmo

- Vamos a comparar nuestros palmos con los palmos de nuestros compañeros.

-Primero lo haremos mano con mano.

-Después marcarás en la tira de papel con un color tu palmo y con otros colores los palmos de cuatro de tus compañeros.

- Colorea el cuadro con el color del palmo más largo ☐
- Colorea el cuadro con el color del palmo más corto ☐
- Colorea los cuadros con los colores de los palmos que están entre el más largo y el más corto.



Actividad 5. Medimos con unidades no convencionales.

- Coloca tus palmos uno a continuación del otro y contesta las preguntas:

Tu pupitre.

¿Cuántos palmos mide de largo?

palmos

¿Cuántos palmos mide de ancho?

¿Cuántos palmos mide de alto?



La mesa del maestro/a

¿Cuántos palmos mide de largo?

¿Cuántos palmos mide de ancho?

¿Cuántos palmos mide de alto?



¿Cuántos palmos mide la pizarra de largo?

La mesa del maestro/a es ____ larga que mi mesa.

Mi mesa es ____ larga que la pizarra.

La mesa del maestro/a es más _____ que la pizarra.

La pizarra es más _____ que mi mesa.

La mesa del maestro/a es _____ larga que la pizarra
y _____ larga que mi mesa.

- Nuestros pies son otra parte del cuerpo que podemos usar para medir.

Usa tus pies para medir el aula.

¿Cuánto mide en pies el ancho del aula?

Si tu compañero de pupitre mide con su pie, ¿obtiene el mismo resultado?



- Usa las tiras de papel que te ha entregado el maestro/a para contestar las siguientes preguntas:

¿Qué tira es la más larga?

¿Qué tira es la más corta?

¿Hay alguna tira que no sea la más larga, ni la más corta?

- Usa las tiras cortas y colócalas una a continuación de la otra en la tira larga.

¿Cuánto mide la tira más larga, si usas como unidad la longitud de la tira más corta?

- Usa las tiras cortas y colócalas una a continuación de la otra en la tira intermedia.

¿Cuánto mide la tira intermedia, si usas como unidad la longitud de la tira más corta?

El palmo es una *unidad de longitud*. El pie o una tira de papel también son unidades de longitud.

Medir una longitud es contar cuántas unidades caben en ella cuando colocamos una unidad a continuación de la otra.

Actividad 6 en parejas.

Por turnos, seguid los siguientes pasos:

➤ Parte 1

- 1) Una persona de la pareja debe ir a buscar un mensaje que le entrega el maestro/a.
- 2) Corta la tira de papel para que mida lo que dice el mensaje.
- 3) La otra persona toma la tira de papel, la mide con la tira negra y escribe el resultado.

tiras negras

- 4) Comprueba que la medida que has escrito es igual a la medida del mensaje entregado por el maestro/a.




➤ Parte 2

- 1) Cada integrante de la pareja irá a buscar un mensaje que le entrega el maestro/a.
- 2) La pareja corta la tira de papel para que mida lo que dice el mensaje y pasa la tira a otra pareja.
- 3) La otra pareja os pasa su tira que debéis medir con la tira negra y escribir su medida en este cuadro:

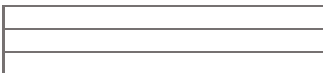
tiras negras

- 4) Juntaos las dos parejas y comparad vuestras medidas con el mensaje que habéis recibido al principio.
¿Coinciden? Rodea: SI NO

- Recorta el palmo que encontrarás en el anexo 5 y úsalo para medir el ancho, el alto y el largo de tu pupitre.

Ancho	<input type="text"/>	
Largo	<input type="text"/>	
Alto	<input type="text"/>	

- Con ayuda del maestro/a pega varios palmos en la pared, mide tu altura, la altura de tus compañeros.

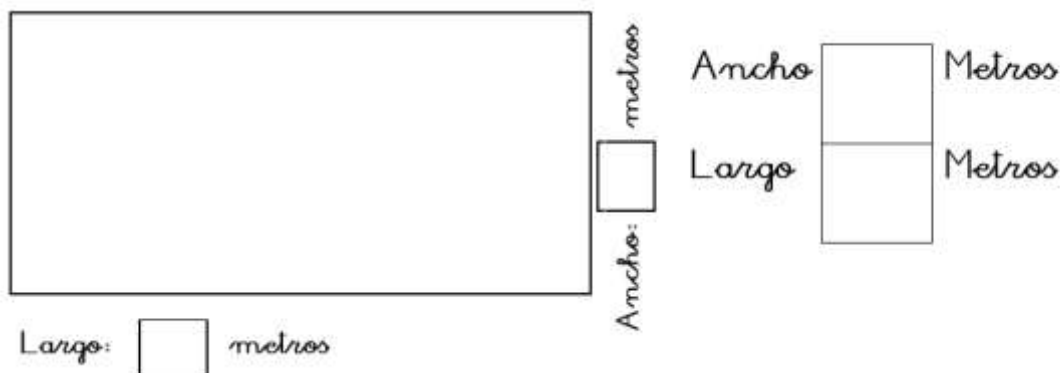
¿Cuántos palmos mides?	<input type="text"/>	
¿Cuántos palmos mide el más bajo de la clase?	<input type="text"/>	
¿Cuántos palmos mide el más alto de la clase?	<input type="text"/>	
¿Qué diferencia de altura hay entre los dos?	<input type="text"/>	

Actividad 7. El metro.

- Recorta diez palmos y únelos.

Cuando la tira tiene esta longitud, la llamamos **metro**, es una unidad que nos ayuda a medir longitudes en objetos más grandes.

- Con ayuda del metro y de tus compañeros mide el ancho y el largo de la clase.



¿Qué diferencia hay entre el largo y el ancho de la clase?

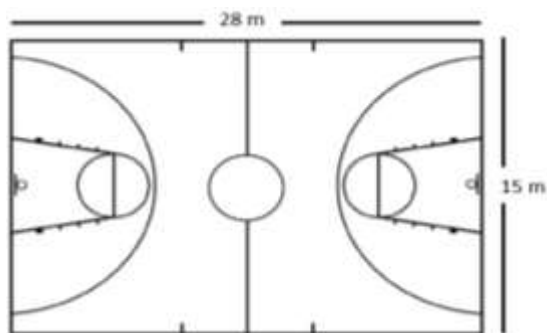
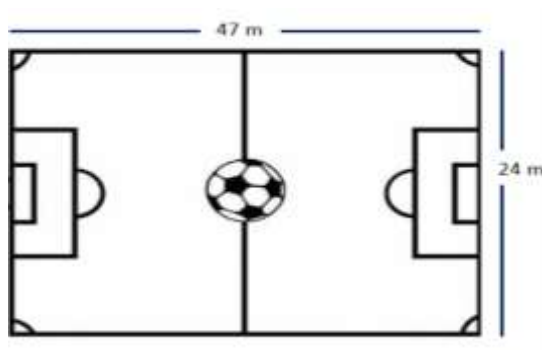
Tu clase, ¿Es más larga o más ancha?

¿Cuánto es más larga que ancha?

Actividad 8. Comparemos longitudes.

En Educación Física se quieren comparar los campos de fútbol y de baloncesto:

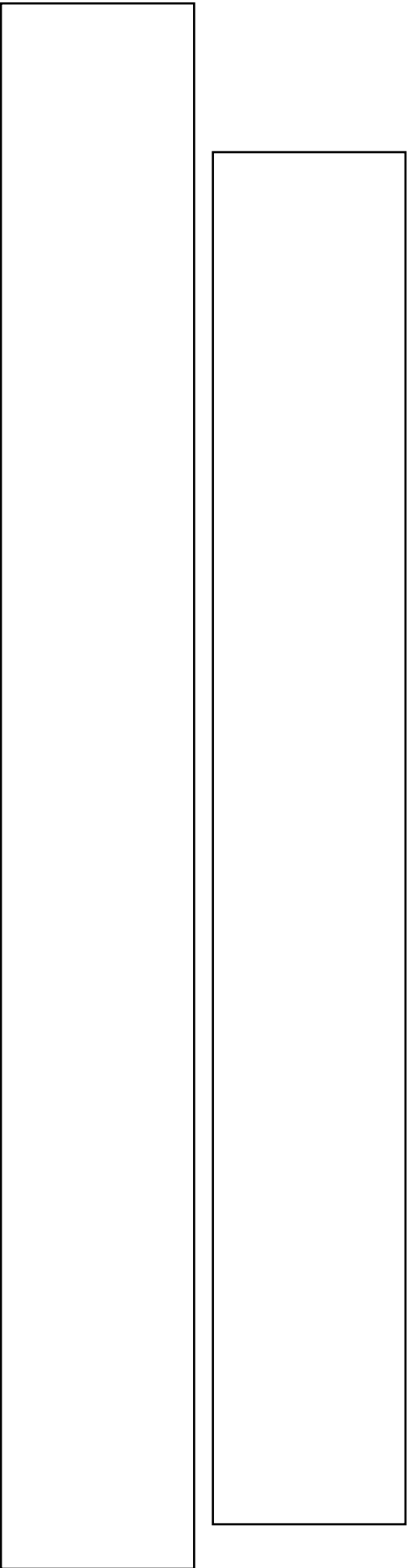
¿Cuál de los campos es más largo? ¿Cuántos metros más largo es uno que otro?



¿Cuál de los campos es más estrecho? ¿Cuántos metros más estrecho es uno que otro?

Respuesta:

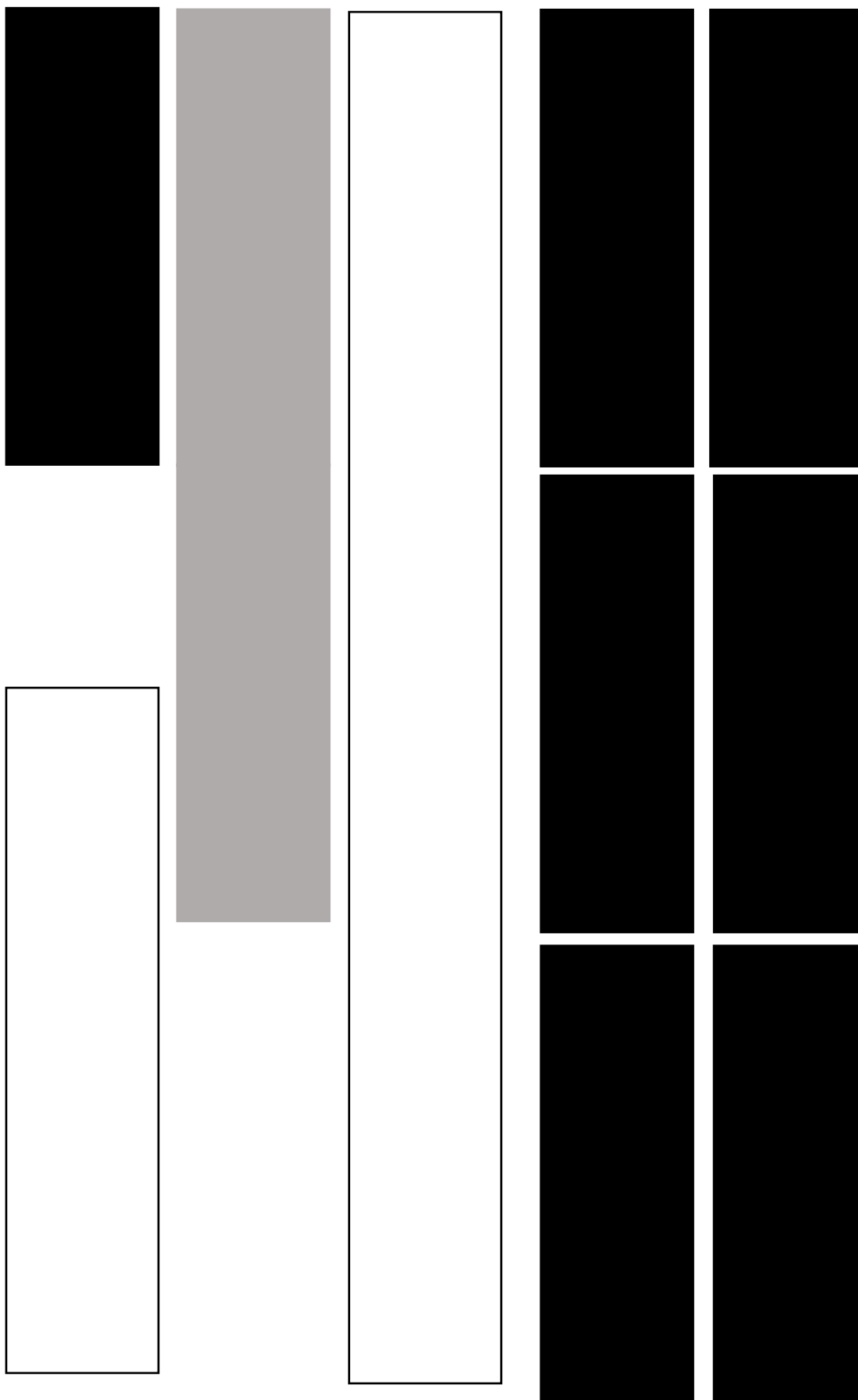
Anexo 1



Anexo 2.

--	--

Anexo 3



Anexo 4

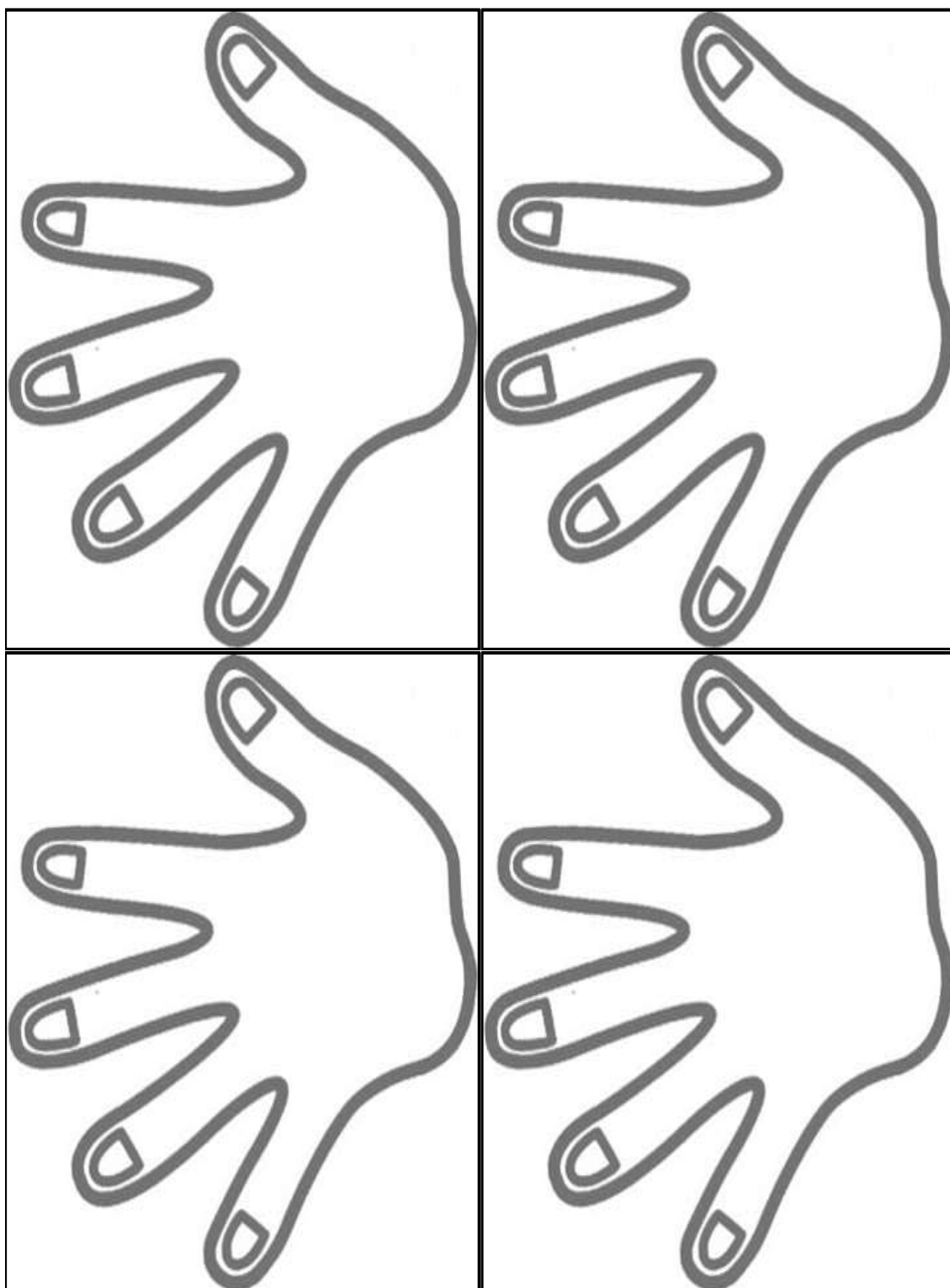
Mensajes para la parte 1 de la Actividad 6

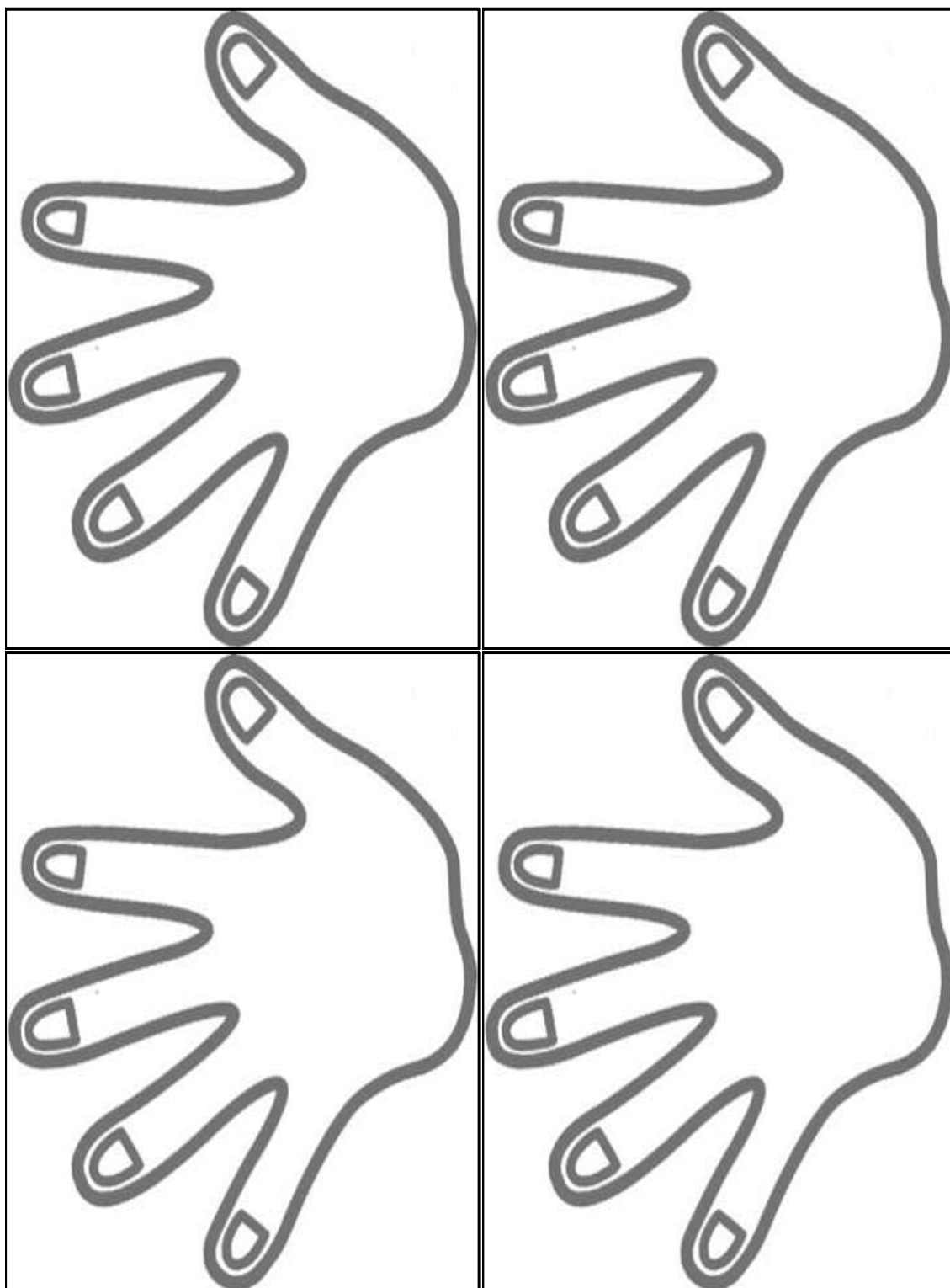
4 tiras negras	4 tiras negras	4 tiras negras
4 tiras negras	4 tiras negras	5 tiras negras
4 tiras negras	4 tiras negras	4 tiras negras
4 tiras negras	4 tiras negras	4 tiras negras

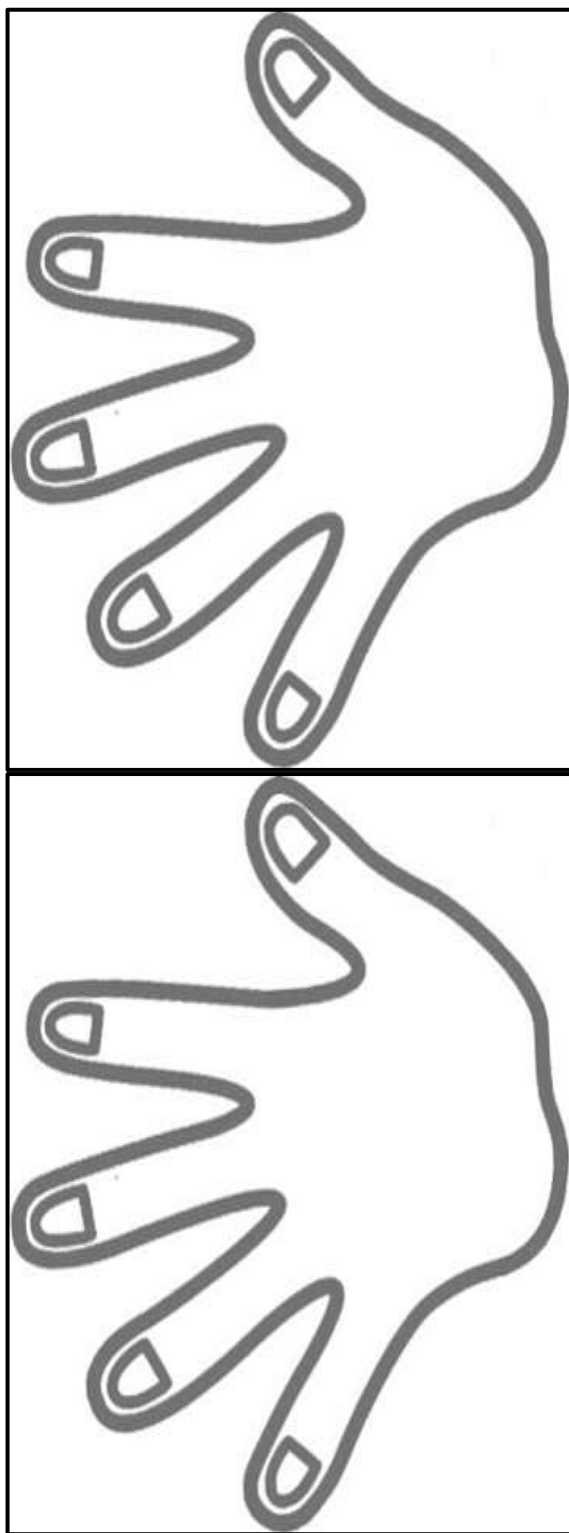
Mensajes para la parte 2 de la Actividad 6

5 tiras negras	5 tiras negras	5 tiras negras
5 tiras negras	5 tiras negras	5 tiras negras
5 tiras negras	5 tiras negras	5 tiras negras
5 tiras negras	5 tiras negras	5 tiras negras

Anexo 5.







UNIDAD 4

¿Es fácil que ocurra esto?



Actividad 1. Lo que hacemos el fin de semana.

Imagina que es fin de semana. Ordena de más difícil a más fácil que ocurra y pega cada imagen donde corresponda.

Más difícil que ocurra	Más fácil que ocurra
------------------------	----------------------

Rodea las actividades para este fin de semana que sean:

Seguras	bici	cine	dormir más	excursión	deberes	colegio
Bastante probables	bici	cine	dormir más	excursión	deberes	colegio
Poco probables	bici	cine	dormir más	excursión	deberes	colegio
Imposibles	bici	cine	dormir más	excursión	deberes	colegio

¿Qué es más fácil que ocurra? cine excursión

¿Qué es más difícil que ocurra? colegio deberes

Coloca cada frase donde corresponda.

Es seguro que...

Es bastante probable que...

Es poco probable que...

Es imposible que...

Has visto que hay sucesos que van a ocurrir siempre. Son sucesos seguros. Por ejemplo, *mañana saldrá el sol*.

Hay otros que no pueden ocurrir y se les llama sucesos imposibles. Por ejemplo, *ir a clase en domingo*.

En cambio, hay otros muchos sucesos que es posible que ocurran o que no ocurran.

La probabilidad mide la posibilidad de que ocurra un determinado suceso.

Actividad 2. Juego. Carrera de colores.

- Se juega en grupos de 3 personas.
- Cada persona elige uno de los colores.
- Se tira el dado por turnos.
- Cada vez que sale el color que has elegido, pones un polícubo en tu torre de polícubos.
- Gana quien consiga hacer una torre de 4 polícubos.
- Cuando alguien gana, se copian las torres en las columnas correspondientes.

Antes de jugar:

Rodea quién crees que ganará: Azul Amarillo Rojo

Ahora jugamos:

4			
3			
2			
1			
	Azul	Amarillo	Rojo

Después de haber jugado UNA VEZ, rodea:

¿Quién ha ganado?

Azul

Amarillo

Rojo

Si jugáis otra partida, ¿quién crees que ganará?

Azul

Amarillo

Rojo

¿Es seguro? Sí

No

Sigue jugando...

4			
3			
2			
1			
	Azul	Amarillo	Rojo

4			
3			
2			
1			
	Azul	Amarillo	Rojo

4			
3			
2			
1			
	Azul	Amarillo	Rojo

4			
3			
2			
1			
	Azul	Amarillo	Rojo

Después de haber jugado VARIAS VECES, rodea:

¿Quién ha ganado más veces? :

Azul

Amarillo

Rojo

Si jugáis otra partida, ¿quién crees que ganará? :

Azul

Amarillo

Rojo

¿Es seguro?: Sí

No

Actividad 3. Juego de los árboles y las frutas

Se juega en grupos de 3-4 personas.

Material para cada persona (en los anexos):

- Tablero
- 10 manzanas (rojo)
- 10 plátanos (amarillo)
- 10 peras (verde)

Material para el grupo:

- Dado (3 caras amarillas, 2 rojas, 1 verde)

Instrucciones:

1. Cada persona elige 12 frutas para los árboles de su tablero.
2. Cada árbol solo puede tener un tipo de fruta.
3. Por turnos, se tira el dado. Cada persona retira de su tablero una fruta del color que ha salido.
4. Gana quien antes consiga retirar de su tablero todas las frutas, ya que si no se ponen malas.

Actividad 4. Juego. Carrera de números.

Se juega por parejas con un dado numerado del 1 al 6.

- Cada persona elige los números pares o los impares. Se tira el dado por turnos.
- Cada vez que en tu turno sacas con el dado un número que has elegido, haces una cruz en la casilla correspondiente.
- Gana quien consigue llegar antes a la meta.

Antes de empezar a jugar, contesta:

Rodea quién crees que va a ganar: Pares Impares

¿Siempre ganará el mismo? Sí No

			META
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Ha ganado un número _____

			META
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Ha ganado un número _____

			META
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Ha ganado un número _____

			META
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Ha ganado un número _____

¿Han ganado más veces los pares o los impares?

¿Puedes saber quién ganará la siguiente partida? Sí No

Actividad 5. Juego. Carreras de caballos

- Se juega en parejas.
- En cada partida, cada persona elige dos caballos.
- Se juega con dos dados iguales cuyas caras tienen tres unos y tres doses.
- Por turnos, cada jugador tira los dos dados, suma los resultados y marca una cruz en el camello numerado con el resultado de la suma.
- Gana el jugador que ha elegido el caballo que llega primero a la meta.

Después de haber jugado 4 partidas, rodea:

¿Qué caballo ha ganado más veces?

1

2

3

4

¿Qué caballo crees que ganará la siguiente partida?

1

2

3

4

¿Puedes saberlo seguro?






Sí






No






¿Crees que el caballo 1 puede ganar alguna vez?






Sí

No

PARTIDA 1			
			
			
			
			

PARTIDA 2			
			
			
			
			

PARTIDA 3			
			
			
			
			

PARTIDA 4			
			
			
			
			

Actividad 6. Juego. Adivina lo que hay en la bolsa

- ✓ Estudia con tu pareja el contenido de las bolsas sin mirar lo que hay dentro y contesta.
- ✓ Por turnos, sacad un polícubo cada vez. Fijaos en el **color** y lo volvéis a meter en la bolsa.

Primer juego en pareja

- ¿Qué colores hay? Rojo Verde Azul
- ¿De cuál hay más? Rojo Verde Azul

Si sacáis otro polícubo, ¿de qué color será?

Rojo Verde Azul

ABRID LA BOLSA y comprobad.

¿Habéis acertado en vuestras respuestas?

Sí No

Segundo juego en pareja

- ¿Qué colores hay? Rojo Verde Azul
- ¿De cuál hay más? Rojo Verde Azul

Si sacáis otro polícubo, ¿de qué color será?

Rojo Verde Azul

ABRID LA BOLSA y comprobad.

¿Habéis acertado en vuestras respuestas?

Sí No

Actividad 7. Juego. Construye las bolsas

En grupos de 3 PAREJAS → CADA PAREJA coge:

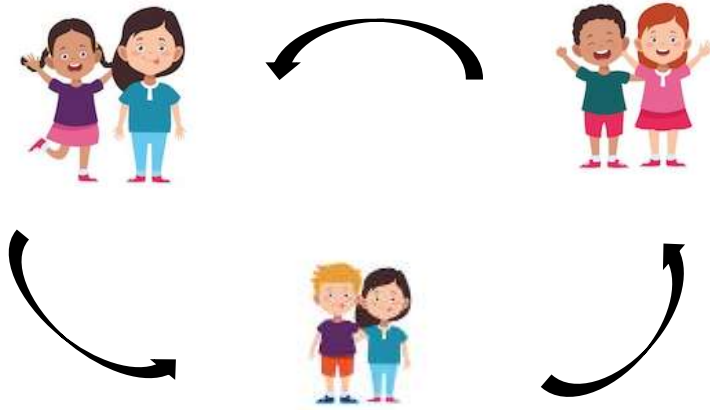
- 3 polícubos rojos
- 3 polícubos verdes
- 3 polícubos azules

INSTRUCCIONES

-Mirad el mensaje del maestro/a y construid una bolsa como diga.

-Pasad vuestra bolsa a otra pareja del grupo.

-Otra pareja debe pasáros su bolsa para que la examinéis como en los juegos anteriores.



En vuestra bolsa: ¿cuántos polícubos habéis puesto de cada color?

rojos

verdes

azules

En la bolsa que os han pasado: fijaos en el color ROJO y rodead:

Imposible que salga

Posible que salga

Seguro que salga

ANEXO alumnado

-Figuras sesión 1



-Frases sesión 1

Esta noche dormiré.

El domingo habrá matemáticas.

Hoy comeré verdura.

Luego vamos a casa.

Esta tarde cogeré un avión.

Después veré una película.

Esta noche me pondré el pijama.

La semana que viene lloverá.

El sábado iremos a clase.

Juego construir bolsas

ANEXO

profesorado

-Notas para el juego de Construir bolsas.

Grupo 1

Imposible que salga el rojo
Posible que salga el rojo
Seguro que salga el rojo

Grupo 2

Imposible que salga el rojo
Posible que salga el rojo
Seguro que salga el rojo

Grupo 3

Imposible que salga el rojo
Posible que salga el rojo
Seguro que salga el rojo

Grupo 4

Imposible que salga el rojo
Posible que salga el rojo
Seguro que salga el rojo

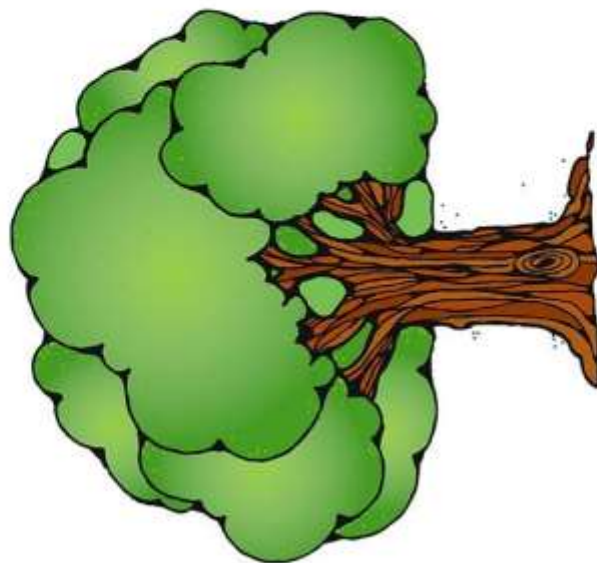
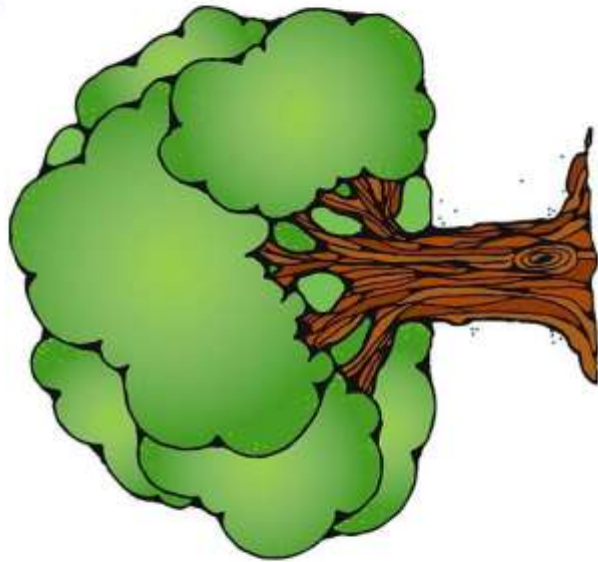
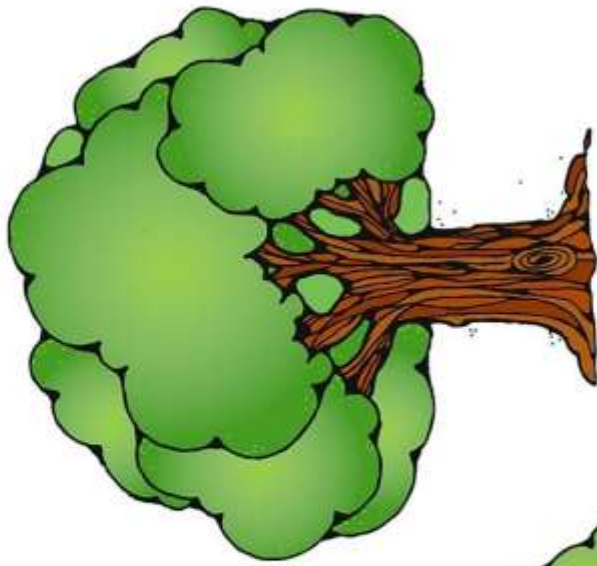
Grupo 5

Imposible que salga el rojo
Posible que salga el rojo
Seguro que salga el rojo

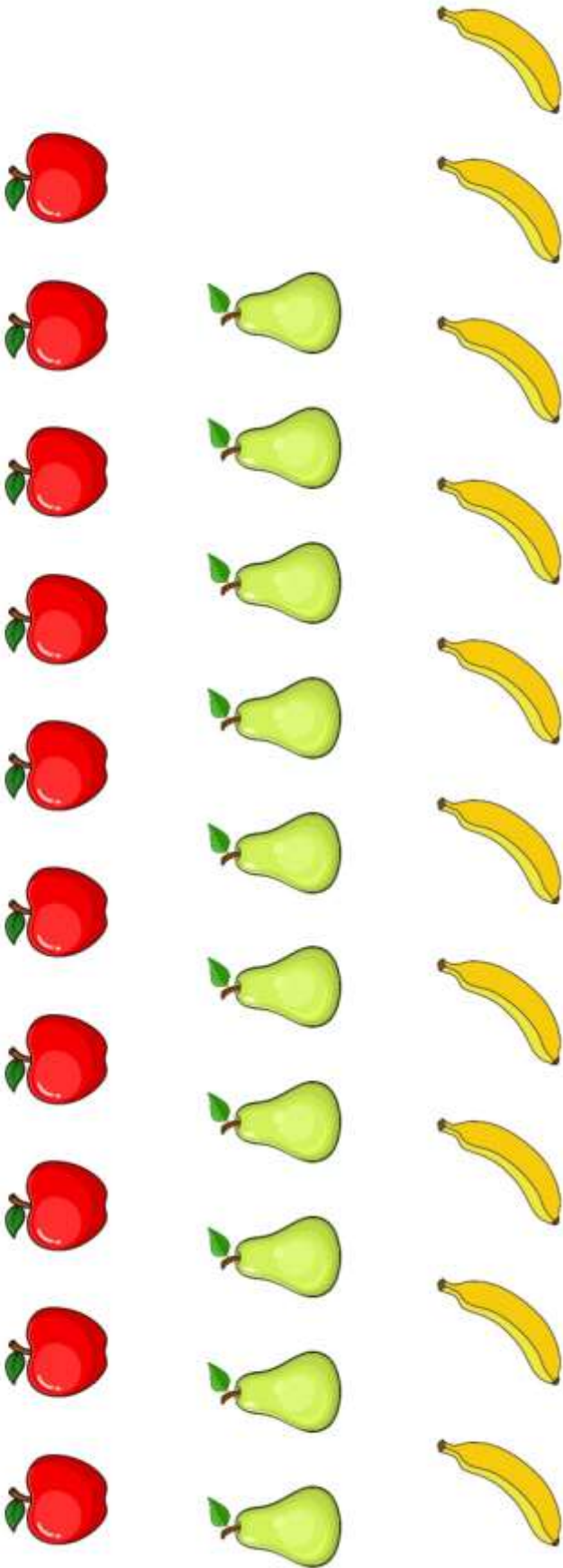
Grupo 6

Imposible que salga el rojo
Posible que salga el rojo
Seguro que salga el rojo

Árboles y frutas.



Árboles y frutas.



























Árboles y frutas. ¿Qué sale en el dado?

Haz una marca del color que sale en cada tirada de cada partida.

[illegible][illegible][illegible][illegible]

UNIDAD 5

¿Seguimos contando?

19 POSADA 	18 	17	16	15	14 	13
40	39	38	37	36 	35	12 PUENTE 
20	41 	56 CARCEL 	55	54 	53 DADOS 	34
21	42 LABERINTO 	57	63 		52	33
22	43	58 CALAVERA 	62		51	32 
23 	44	59 	61		50 	9 
24	45 	46	47	48	49	31 POZO 
25	26 DADOS 	27 	28	29	30	7
1 SALIDA 	2	3	4	5 	6 PUENTE 	

Los caminos del conejo Brinco

En esta unidad vamos a conocer al conejo Brinco.

Brinco siempre quiere zanahorias y va saltando a todas partes.

Vas a tener que ayudarlo a conseguir las.





Cuando consigue una zanahoria,
está así de contento.

Actividad 1. El conejo Brinco busca zanahorias.²


a) Brinco está en la casilla 4 y da 6 saltos para coger una zanahoria.

¡Fíjate! Ha llegado a la casilla 10.

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




b) Ahora, Brinco consigue una zanahoria después de dar 10 saltos.

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


Colócala y escribe la casilla a la que llega con la zanahoria:

c) Aquí, Brinco tiene que dar 12 saltos para encontrar la zanahoria.

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

Colócala y escribe la casilla a la que llega con la zanahoria:

g) Brinco tiene que dar 5 saltos para encontrar la zanahoria.
¿En qué casilla consigue la zanahoria? *Colócala.*

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


Entonces, $19+5=$

h) Brinco tiene que dar 6 saltos para encontrar la zanahoria.
¿En qué casilla consigue la zanahoria? *Colócala.*

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

Entonces, + =

i) Brinco tiene que dar 16 saltos para encontrar la zanahoria.
¿En qué casilla consigue la zanahoria? *Colócala.*

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

Entonces, + =

Actividad 3. ¿Cuánto salta Brinco? Observa dónde está la zanahoria y contesta.

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

a) ¿Cuántas casillas salta para coger la zanahoria? Entonces, $4 +$ = 15

b) Aquí, ¿cuántas casillas salta?

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



Entonces, vemos que $13 +$ = 19.

c) Y ahora, ¿cuántas casillas salta?

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



Entonces, $5 +$ = 14.

d) Y aquí, ¿cuántas casillas salta?

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



Entonces, 12+ = 24.

e) Fíjate, ¿cuántas casillas salta?

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

Entonces, 21+ = 28.

f) Y ahora, ¿cuántas casillas salta?

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

Entonces, 18+ = 30.

Actividad 5. Juego: Llegar a 60.

- Se juega en grupos de 4 personas.
- Cada persona tiene una ficha de un color.
- Las fichas se colocan en la casilla de salida.

Instrucciones:

- a) Tirar el dado por turnos y **avanzar o retroceder** tantas casillas como indique el dado.
- b) Si al retroceder te sales del tablero, pierdes turno y no mueves la ficha.
- c) Gana quien llega antes a la casilla 60 o se pasa.

SALIDA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60



Actividad 6. Seguimos conociendo las decenas y unidades.

- Coge los policubos que te indique el/la maestro/a.
- Debes hacer tantas torres de 10 policubos como sea posible y dejar el resto sueltos.
- Dibuja en la tabla
 - las torres en el cuadro de las decenas.
 - los policubos sueltos en el cuadro de las unidades.
- Escribe el número de torres y de policubos debajo de su dibujo. Verás que en el recuadro has escrito el número de policubos.

A.

decenas	unidades

- Dibuja en el ábaco el número.

B.

decenas	unidades



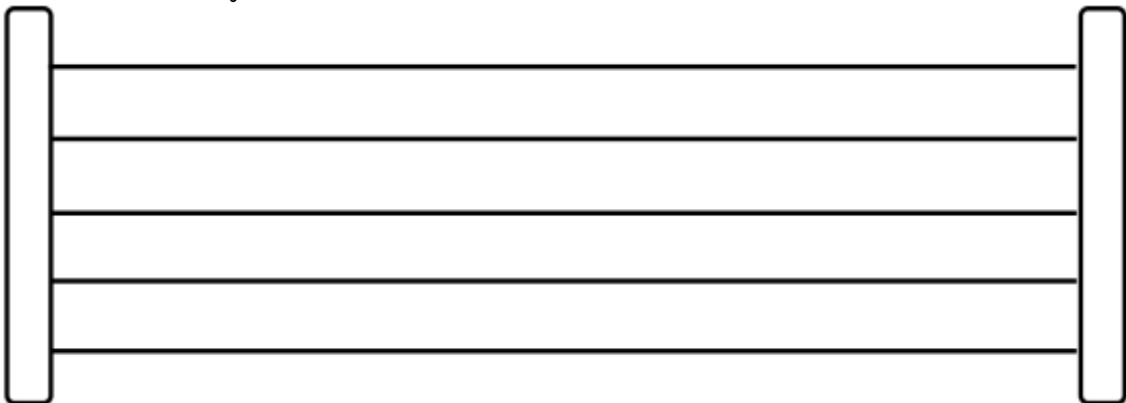
➤ Dibuja en el **álaco** el número.

C.

decenas	unidades



➤ Dibuja en el **álaco** el número.

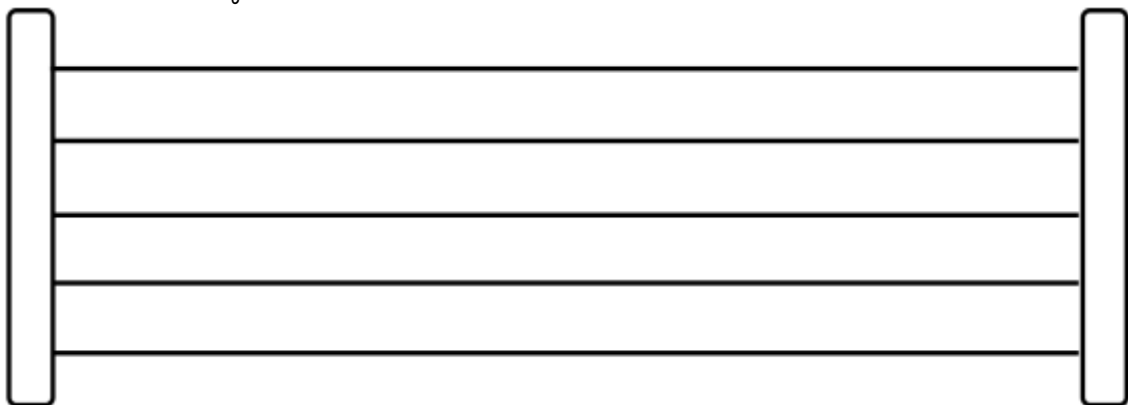


D.

decenas	unidades



➤ Dibuja en el **álaco** el número.



Actividad 7. Problema. Tengo 21 yogures de fresa y de limón en la nevera. Como 14 son de fresa, ¿cuántos hay de limón?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 8. Problema. Sara tiene 22 pinturas y Sergio tiene 8 más que ella. ¿Cuántas pinturas tiene Sergio?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 9. Recitado guiado por el/la maestro/a.⁶

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Actividad 10. Escribir el número.

- En el recuadro hay un número escrito.
- Dibuja en la **tabla** tantas torres de 10 policubos como decenas tiene el número.
- Dibuja en la tabla tantos policubos sueltos como unidades tiene el número.

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Número 39</div>	
decenas	unidades

Escribe con letras el número.

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Número 43</div>	
decenas	unidades

Escribe con letras el número.


Actividad 11. Vuelve el conejo Brinco y jugamos.

a) Brinco da 11 saltos hasta la zanahoria. ¿En qué casilla consigue la zanahoria?

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

Entonces, $13 + 11 =$

b) Brinco da 14 saltos para encontrar la zanahoria. Entonces, + =

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

c) Brinco da varios saltos para encontrar la zanahoria. Por eso, $18 +$ = 29

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

d) Brinco da varios saltos para encontrar la zanahoria. Por eso, $7 +$ = 21

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

Actividad 12. Recitado guiado por el/la maestro/a.⁸

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Actividad 13. El número secreto. Sigue las instrucciones:



- La persona A debe pensar en secreto un número entre 40 y 60 y lo escribe en un papel sin que lo vea la persona B.
Con las regletas de Herbinière de 10 puntos y de 1 punto, construye el número y lo mete en el sobre. (Debe emplear el menor número posible de puntos sueltos).
- La persona B toma el sobre, dibuja las regletas de 10 puntos y las de 1 punto donde corresponda (decenas o unidades) y escribe el número.
- La pareja comprueba que han escrito el mismo número en el papel y en el recuadro.

decenas	Unidades
El número secreto es:	
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	

Actividad 14. Brinco salta hacia atrás para buscar la zanahoria.

a) Brinco está en la casilla 26. Observa que hay una zanahoria en la casilla 19.

¡Fíjate! Tiene que saltar 7 casillas hacia atrás para recogerla.



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



b) Brinco da 6 saltos hacia atrás hasta la zanahoria. ¿En qué casilla la consigue?

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

c) Brinco da 10 saltos hacia atrás hasta la zanahoria. La zanahoria está en la casilla 18.


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

Entonces, $28-10=$

Empleamos el signo - cuando estamos en una casilla y retrocedemos algunas posiciones.

d) Brinco tiene que dar 13 saltos *hacia atrás* hasta la zamahoria.

¿En qué casilla consigue la zamahoria? Colócala.

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

Entonces, $19-13=$


e) Brinco tiene que dar 21 saltos *hacia atrás* hasta la zamahoria.

¿En qué casilla consigue la zamahoria? Colócala.

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

Entonces, $27-21=$

f) Si da 21 saltos *hacia atrás* hasta la zamahoria. ¿En qué casilla la consigue? Colócala.

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

Entonces, - =

Actividad 15. Problema. Bea tiene 19 muñecas y le regala 5 a su hermana. ¿Cuántas le quedan ahora?

Dibujo

Respuesta:


Actividad 16. Problema. Daniel ha ido a la compra y se ha gastado 25 euros en pescado y 15 euros en carne. ¿Cuánto dinero se ha gastado?

Dibujo



Respuesta:

Actividad 17. ¿Sabes cuánto salta hacia atrás Brinco? Observa dónde está la zanahoria y contesta.

a) ¿Cuántas casillas salta hacia atrás para coger la zanahoria?

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

b) Aquí, ¿cuántas casillas ha saltado hacia atrás?

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

Entonces, vemos que $11 - \text{ } = 7$

c) Aquí, ¿cuántas casillas ha saltado hacia atrás?

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

Entonces, $23 - \text{ } = 15$

Actividad 18. Problema. Tienes un álbum para pegar cromos con casillas numeradas de la 1 a la 40. Si solo te faltan 10 cromos para completarlo, ¿cuántos cromos has pegado ya en el álbum?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 19. Problema. Pablo va con su padre a la carnicería y coge el turno número 40. Ve que ahora están sirviendo al cliente 29, ¿cuántos clientes van a atender en la carnicería hasta que les toque comprar?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 20. *Inventa un problema con Brinco.*¹²
Inventa un problema que se resuelva con la operación $15+7$ pensando en los saltos de Brinco.
Pega conejos y zanahorias para representarlo. $15+7=$

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

Problema:

Actividad 21. Inventa otro problema con Brinco.¹³

Inventa un problema que se resuelva con la operación 17-8 pensando en los saltos de Brinco.

Pega conejos y zamahorias para representarlo. 17-8 =

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

Problema:

Actividad 22. Operaciones. Si te ayuda, utiliza el ábaco:

$10 + 20 =$

$30 - 10 =$

$30 + 10 =$

$40 - 20 =$

$40 + 20 =$

$50 - 20 =$

$50 + 10 =$

$60 - 30 =$

$15 + 7 =$

$25 - 8 =$

$25 + 7 =$

$35 - 8 =$

$35 + 7 =$

$45 - 8 =$

$45 + 7 =$

$55 - 8 =$

Actividad 23. Operaciones. Si te ayuda, utiliza el ábaco:

$17 + 5 =$

$22 - 6 =$

$27 + 5 =$

$32 - 6 =$

$37 + 5 =$

$42 - 6 =$

$47 + 5 =$

$52 - 6 =$

$18 + 9 =$

$28 - 9 =$

$28 + 9 =$

$38 - 9 =$






















$38 + 9 =$



$48 - 9 =$









$48 + 9 =$

$58 - 9 =$

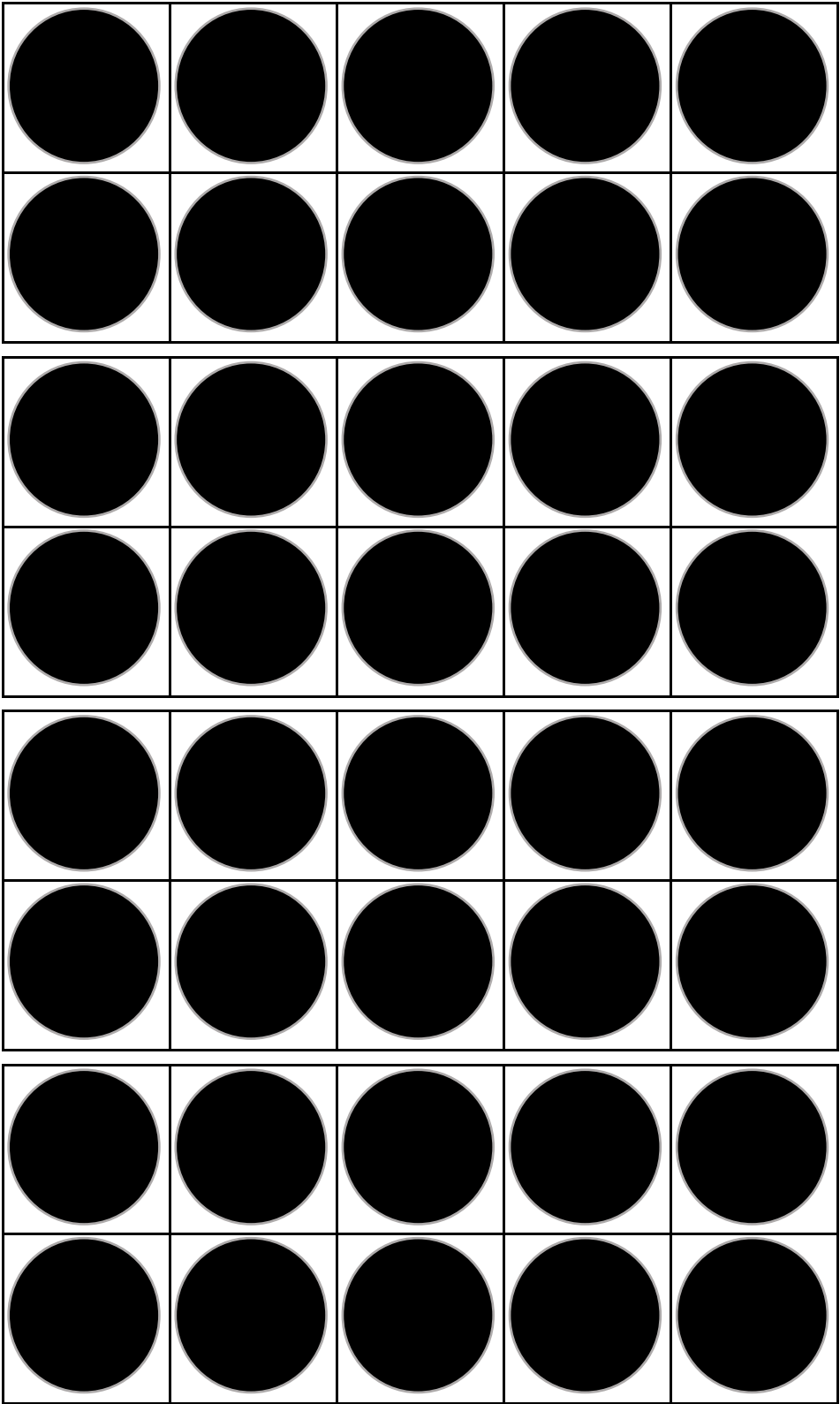
ANEXO 1

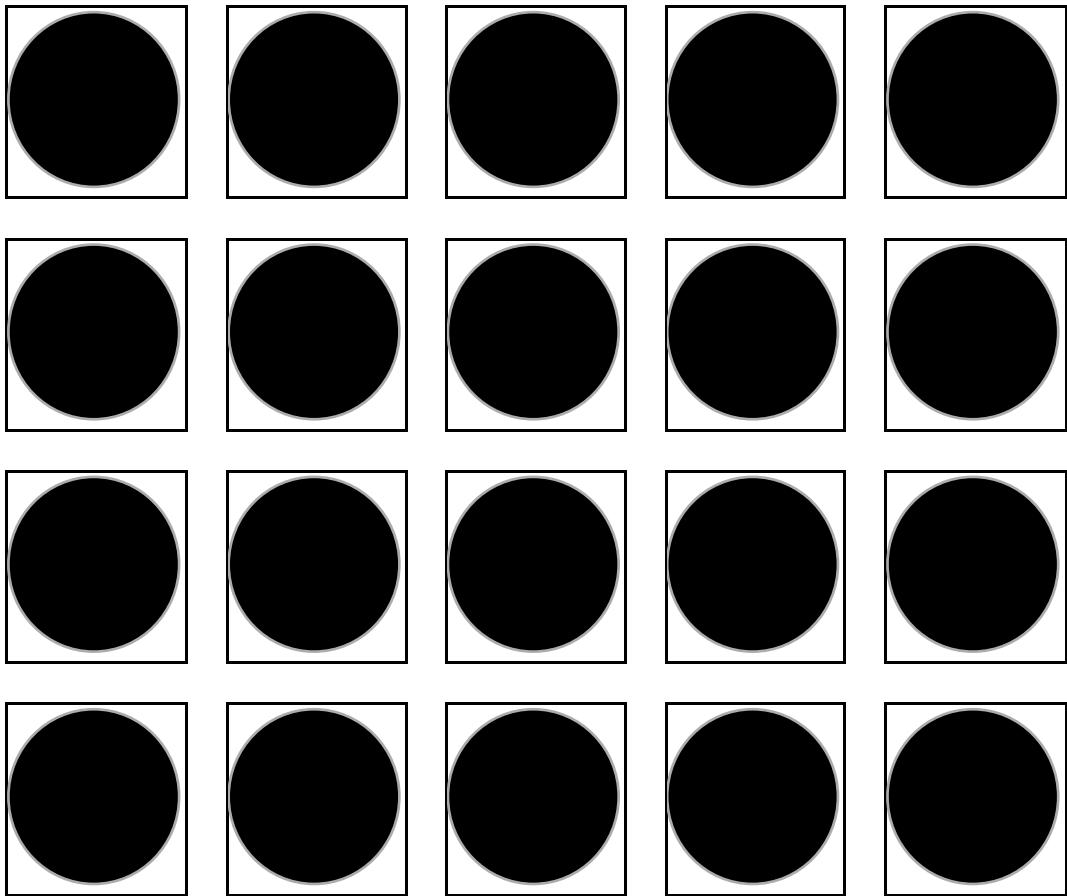
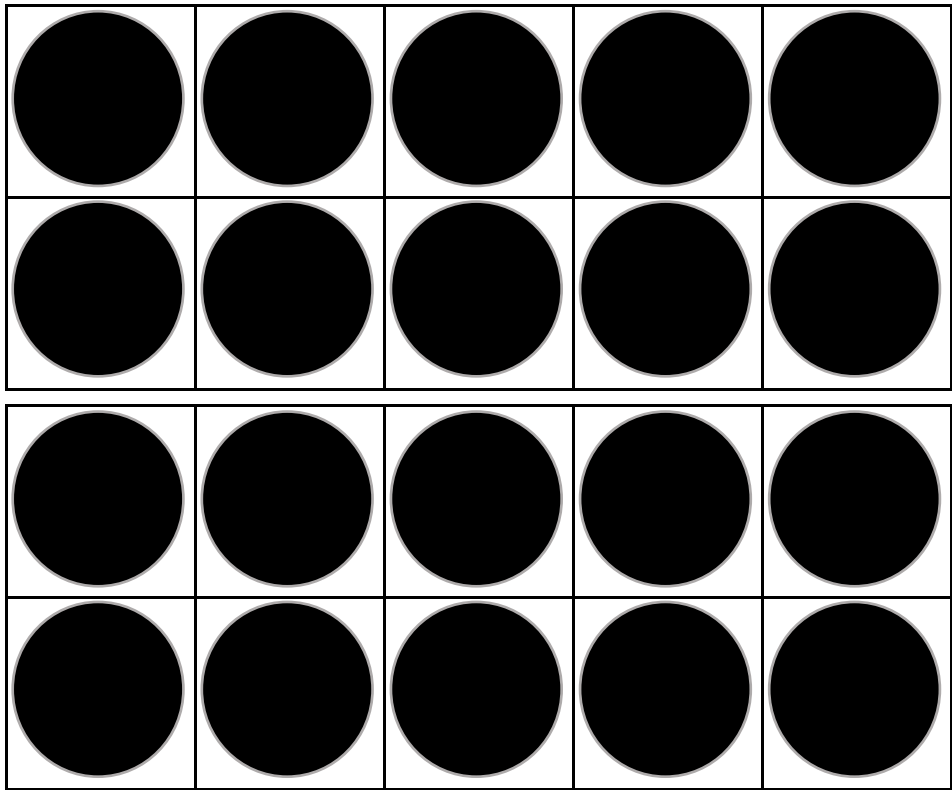
							
							
							

ANEXO 2





UNIDAD 6



¿Cuál pesa más?

¿En cuál cabe más?



¿Cuál pesa más? ¿Cuánto pesa?

Actividad 1. Con nuestras manos comparamos objetos.

Actividad en parejas.

Parte 1.

1. Aquí tenéis dos pastillas de plastilina, una para cada persona de la pareja. Cada uno debe hacer una figura con toda su plastilina.
2. Coge con una mano una figura y con la otra mano la otra figura. ¿Cuál pesa más?



3. Usad la balanza para comprobar vuestras respuestas.



Parte 2.

1. Uno de vosotros hará una bola con la plastilina de su figura y el otro compañero/a hará un churro con toda la plastilina de su figura.
2. Cada uno pondrá en una mano la bola y en la otra el churro. ¿Cuál pesa más?



3. Usad la balanza para comprobar vuestras respuestas.

Explica lo que ha pasado.



Actividad 2. En parejas.

1. El maestro/a te presenta varias bolas de plastilina, escoge dos bolas que crees tienen el mismo peso.

2. Compruébalo con la balanza.



3. Ahora toma una de las bolas de plastilina y pártela en tres trozos, no tienen que ser iguales. Sin utilizar la balanza, responde las siguientes preguntas

- ¿Qué pesa más la bola grande que no se ha partido o los tres trozos que has hecho?

- ¿Qué te hace pensar así?

4. Comprueba con la balanza el peso de la bola grande y el peso de las tres bolas pequeñas ¿Qué puedes decir?

Actividad 3. En parejas.

1. Cada pareja recibe un mensaje que os entrega el maestro/a.
2. Entre los dos vais a construir una bola de plastilina con el peso indicado en el mensaje.
3. Después, intercambiad la bola de plastilina con otra pareja y averiguad cuantos policubos tenéis que poner en la balanza para equilibrarla.
4. Escribid cuánto pesa la bola que os acaban de dar.



--	--



5. Las dos parejas intercambian los mensajes para comprobar que la bola construida es correcta

6. Escribid el mensaje que te acaban de dar.

--

¿El peso de la bola es el mismo que ponía en el mensaje?

Rodea: SI NO

7. Repetid esta actividad con nuevos mensajes que entregue el maestro/a.

Si utilizamos la masa de un policubo como **unidad de masa**, medir la cantidad de masa de un objeto es contar el número de policubos con los que el objeto se equilibra en la balanza de dos brazos.

Actividad 4. Juguemos con los pesos de diferentes objetos.

En esta actividad usa la balanza y policubos para encontrar el peso de cada objeto, como muestra la imagen.



¿Cuántos policubos necesitas para equilibrarla?

Objeto	Peso en policubos	
Tijeras	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Goma	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Rotulador fluorescente	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Lápiz de color	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sacapuntas	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bolígrafo	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Completa:

Las tijeras son más _____ que la goma.

El lápiz de color es más _____ que el rotulador fluorescente.

El rotulador fluorescente es menos _____ que la goma.

El lápiz de color es menos _____ que las tijeras.

La goma pesa _____ que el rotulador fluorescente.

El sacapuntas pesa _____ que el lápiz de color.

El bolígrafo pesa _____ que la goma.

Actividad 5. Pesos y bolas de plastilina.

Parte 1.

Pon las tijeras y la goma de un lado de la balanza, equilibrala con una bola de plastilina.

Responde esta pregunta sin usar la balanza:
¿Cuánto pesa la bola de plastilina que usaste para equilibrar la balanza?



Ahora, usa la balanza para comprobar tu respuesta.

Parte 2.

Pon el rotulador fluorescente y el lápiz de color de un lado de la balanza, equilibrala con una bola de plastilina.

Responde esta pregunta sin usar la balanza:
¿Cuánto pesa la bola de plastilina que usaste para equilibrar la balanza?



Ahora, usa la balanza para comprobar tu respuesta.

Parte 3.

Pon todos los objetos de un lado de la balanza, equilibrala con una bola de plastilina.

Responde esta pregunta sin usar la balanza. ¿Cuánto pesa la bola de plastilina que usaste para equilibrar la balanza?

Ahora, usa la balanza para comprobar tu respuesta.

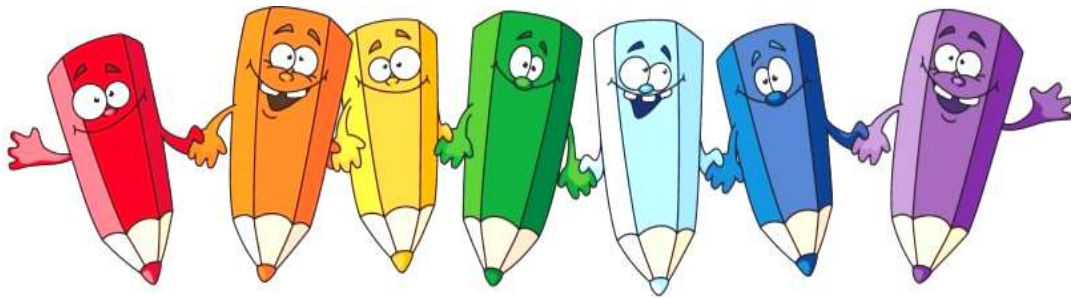
Parte 4.

Si en un lado de la balanza pones las tijeras, ¿qué objetos puedes poner del otro lado para equilibrar la balanza?

Ahora, usa la balanza para comprobar tu respuesta.

Si en un lado de la balanza pones la goma y el rotulador fluorescente, ¿Cuál o cuáles objetos puedes poner del otro de lado para equilibrar la balanza?

Ahora, usa la balanza para comprobar tu respuesta.



Introducción al kilo.

Hemos dicho que una bola de plastilina pesa 7 policubos, porque hemos utilizado el policubo como unidad de masa.

Una unidad de peso muy utilizada es el **kilogramo**.

Hay muchos alimentos que se compran por kilos; por ejemplo, las lentejas.



Actividad 6. Grupal.

1. El maestro/a escogerá dos alumnos/as del aula y entregará a cada uno de ellos un kilo de lentejas y dos bolsas.



2. Ahora cada alumno/a pondrá en una bolsa el kilo de lentejas y en la otra bolsa pastillas de plastilina sopesando como en la imagen, hasta que estén equilibradas.

3. Cuenta cuántas pastillas de plastilina necesitó cada alumno/a.
4. Escribe cuáles fueron los resultados obtenidos por los compañeros/as.

Alumno/a 1

--	--

Alumno/a 2

--	--

Actividad 7. En parejas.

1. El maestro/a os entregará a cada pareja un kilo de arroz y dos bolsas vacías.
2. Ahora poned en una bolsa el kilo de arroz y en la otra bolsa un cuaderno. Coged una bolsa en cada mano como en la imagen. ¿Qué pesa más?



3. Ahora poned en una bolsa el kilo de arroz y en la otra bolsa varios objetos hasta que pese más que el kilo de arroz. Coged una bolsa en cada mano como en la imagen. ¿Qué objetos habéis puesto en la bolsa? Escribelos en las líneas de la imagen.



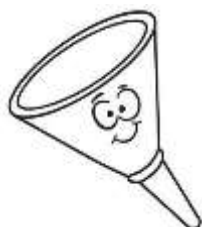
Acércate al maestro/a y pídele otro vaso, con ayuda del embudo echa todo el contenido en el vaso ¿En cuál de los dos vasos cabe menos? Explica tu respuesta.

En el primer vaso cabe _____ que en el tercero.

En el tercer vaso cabe _____ que en el segundo.

En los vasos primero y segundo cabe _____ cantidad.

Actividad 9. En parejas.



El maestro/a os entregará tres vasos marcados con tres colores diferentes.

Marca el círculo con el color del vaso que tiene menos capacidad.



Marca el círculo con el color del vaso que tiene más capacidad.



Comprobad las respuestas: llenad uno de los vasos de arroz, y verter su contenido en los otros dos vasos.

Completa:

El vaso de menor capacidad es el de color _____

El vaso de mayor capacidad es el de color _____

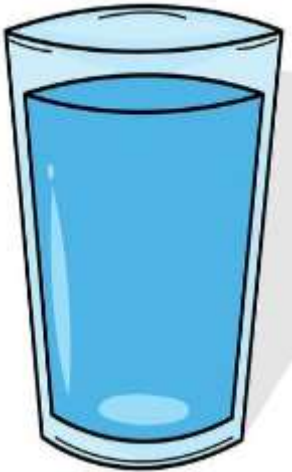

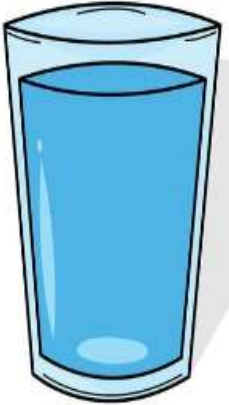



Para comparar las capacidades he hecho lo siguiente:

Primero, he llenado el vaso color _____

Después, he vaciado el contenido en el vaso color _____

Actividad 10. Observa los vasos de la izquierda.

Imagínate que tienes un vaso lleno como el de la imagen y pasa su contenido al vaso de la derecha, hasta donde crees que llega.

Vaso lleno	Marca hasta donde crees que llegaría.
	
	
	

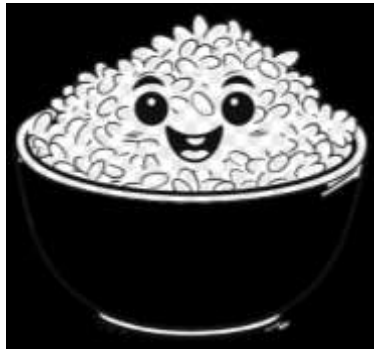
Actividad 11. Medimos capacidad.

Nos organizamos en grupos de tres personas.

Una persona del grupo trae de casa un tetraabrih de leche con la tapa superior recortada, y las otras dos personas, cada una un vaso de plástico.



La unidad principal de medida de la capacidad es el **litro**. Por ejemplo, la mayoría de los envases de leche tienen un litro de capacidad.



Desarrollo de la actividad.

1. Escoge uno de los vasos y llénalo de arroz.
2. Vierte su contenido en el tetraabrih.
¿Se ha llenado el tetraabrih?

3. Llena el mismo vaso de nuevo y viértelo en el tetraabrih hasta llenarlo. ¿Cuántas veces has tenido que vaciar el vaso en el tetraabrih?

4. Repite los pasos 2 y 3 con el otro vaso. ¿se ha llenado el tetraabrih?

¿Cuántos vasos has tenido que vaciar en el tetraabrih?

¿Han salido diferentes medidas? ¿qué crees que ha sucedido?

Con el vaso que ha propuesto el maestro/a, repetid los pasos 2 y 3, consulta con dos grupos, cuántos vasos necesitaron para llenar el tetraabrih.

Grupo de consulta	Cantidad de vasos empleados para llenar el tetraabrih	
Mi grupo	<div></div>	<div></div>
Grupo 1	<div></div>	<div></div>
Grupo 2	<div></div>	<div></div>

Actividad 12. Medimos capacidad con botellas.

Necesitas traer de casa dos botellas de medio litro de agua.

Usa un tetraabrih lleno de arroz y trasvasa el arroz a tus botellas con ayuda del embudo.

¿Cuántas botellas has llenado?

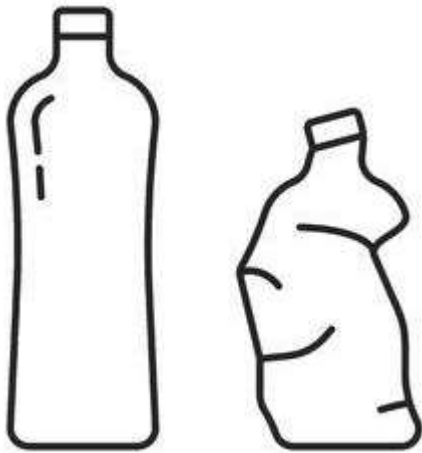
¿Qué tiene más capacidad, el tetraabrih o las dos botellas de medio litro?



Ahora usa el vasito que te da el maestro/a y responde: ¿Cuántos vasitos caben en cada botella?

<input type="text"/>	<table border="1"><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>			

Actividad 13. En parejas.



Usaremos las dos botellas (vacías) de actividad anterior. Coge una y apriétala con las manos. Puedes tomar como ejemplo la imagen.

Usando el vasito de la actividad anterior, mide la capacidad de la botella que apretaste con las manos.

¿Las dos botellas tienen ahora la misma capacidad?

Sí ☐

No ☐

¿Por qué?



Vamos a practicar jugando.

Objetivo.

¡Ganar resolviendo las actividades propuestas de medida!

Preparación

- Vas a jugar contra tu compañero de mesa.
- Escoged cada uno una ficha y colocadla en la casilla de salida.
- Organizad las tarjetas en el centro del tablero, encima de cada cuadro marcado.

¡Listos!

Uno de los jugadores lanza el dado, para moverse alrededor del tablero y completar la actividad que le toque. Guarda los puntos que ganas en cada turno.

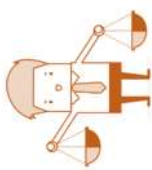



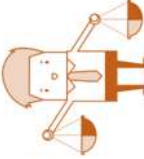

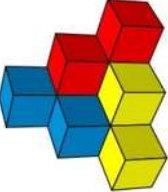
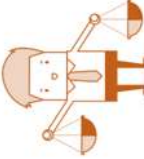
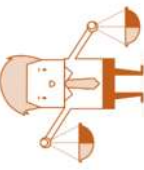
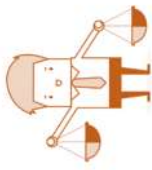

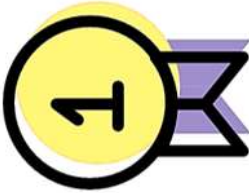
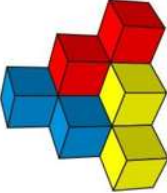



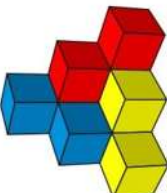
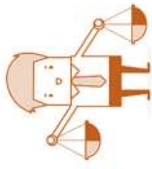


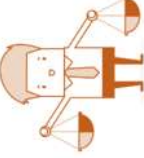
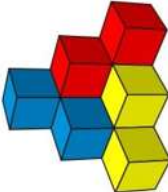

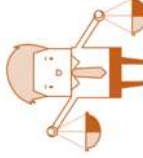
Luego jugará tu compañero y así sucesivamente.


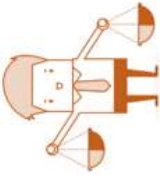
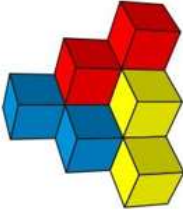


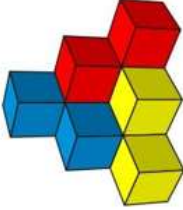

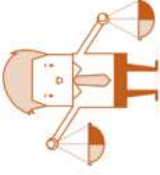
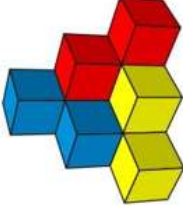

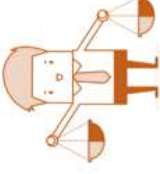
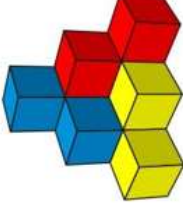


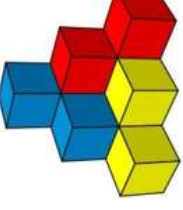
La partida termina cuando algún jugador complete una vuelta al tablero.

En ese momento, se cuentan los puntos de cada uno.

El jugador que sume más puntos será el ganador.



		Ganaste un punto			Ganaste dos puntos		
Retrocede una casilla							
							
							
Avanza dos casillas					Pierdes un punto		
							
							
Salida 					Pierdes dos puntos		

 <p>1 punto</p>	 <p>2 puntos</p>	 <p>2 puntos</p>
 <p>1 punto</p>	 <p>2 puntos</p>	 <p>2 puntos</p>
 <p>1 punto</p>	 <p>2 puntos</p>	 <p>2 puntos</p>
 <p>1 punto</p>	 <p>2 puntos</p>	 <p>2 puntos</p>
 <p>1 punto</p>	 <p>2 puntos</p>	 <p>2 puntos</p>



¿Qué pesa más el coche o la pelota?



¿Qué pesa más el coche o el pato?



¿Qué pesa menos el coche o el pato?



¿Qué pesa más el coche o el pato?



¿Qué pesa menos el coche o la pelota?

El peso del objeto en un lado de la balanza es 14 kg, si tenemos 6 kg en el otro lado ¿cuántos kilos necesitamos para equilibrarla?

El peso del objeto en un lado de la balanza es 23 kg, si tenemos 12 kg en el otro lado ¿cuántos kilos necesitamos para equilibrarla?

El peso del objeto en un lado de la balanza es 7 kg, si tenemos 5 kg en el otro lado ¿cuántos kilos necesitamos para equilibrarla?

El peso del objeto en un lado de la balanza es 11 kg, si tenemos 2 kg en el otro lado ¿cuántos kilos necesitamos para equilibrarla?

El peso del objeto en un lado de la balanza es 31 kg, si tenemos 16 kg en el otro lado ¿cuántos kilos necesitamos para equilibrarla?

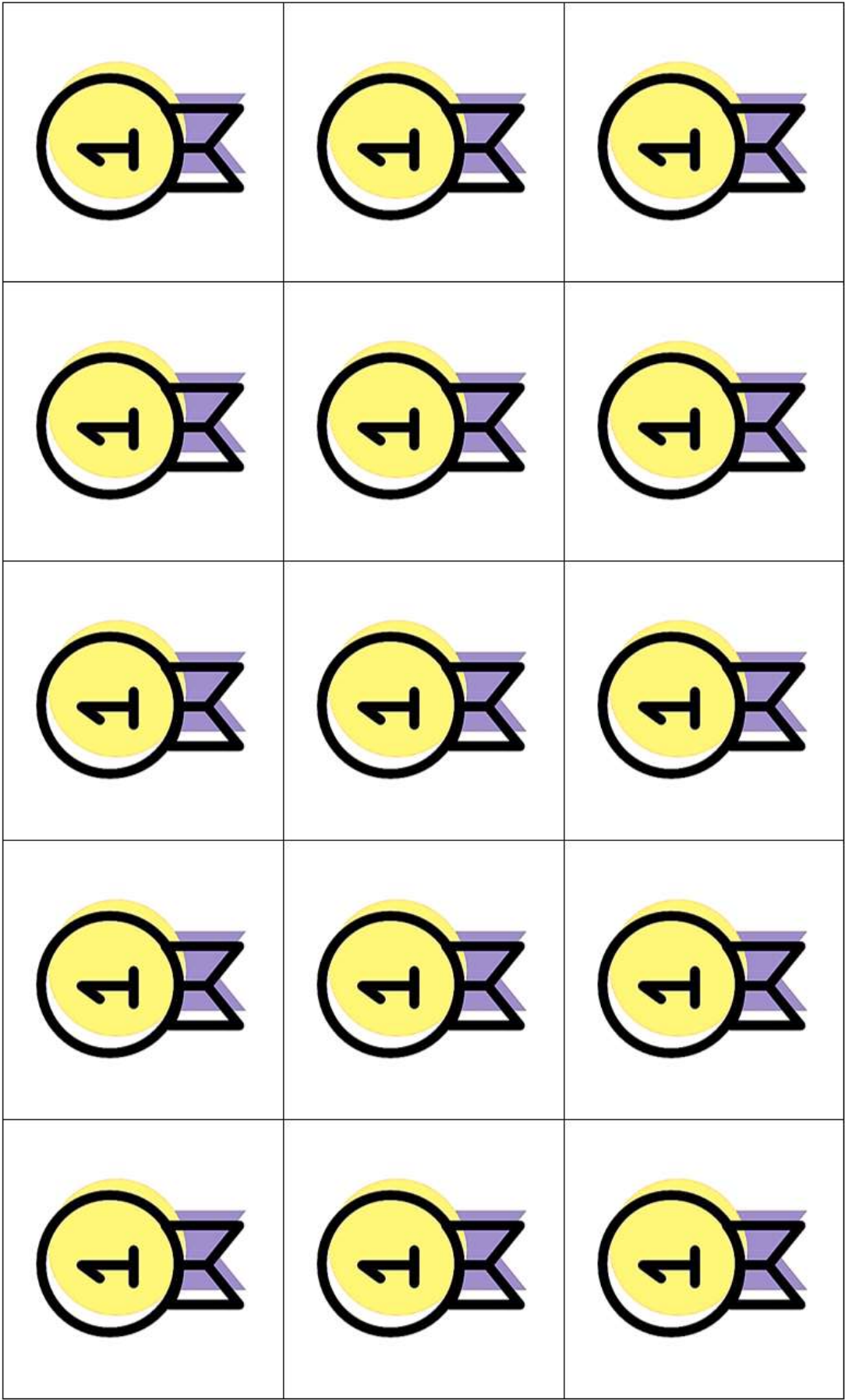
Pablo tiene un perro que pesa 8 kg, si el perro de su vecino pesa 3 kg más. ¿Cuánto pesa el perro del vecino?

Ana tiene un perro que pesa 6 kg, si el perro de su vecino pesa 2 kg más. ¿Cuánto pesa el perro del vecino?

Lili tiene un perro que pesa 9 kg, si el perro de su vecino pesa 4 kg más. ¿Cuánto pesa el perro del vecino?

Rafa tiene un perro que pesa 7 kg, si el perro de su vecino pesa 5 kg menos. ¿Cuánto pesa el perro del vecino?

Pilar tiene un perro que pesa 10 kg, si el perro de su vecino pesa 1 kg menos. ¿Cuánto pesa el perro del vecino?



1 punto 1 punto 1 punto 1 punto

1 punto 1 punto 1 punto 1 punto

1 punto 1 punto 1 punto 1 punto

ANEXO 1: Mensajes que entrega el profesorado en la Actividad 3

Las parejas con numeración impar intercambiarán las bolas de plastilina con las parejas con numeración par.

Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 1 Construye una bola de plastilina de peso 7 policubos	Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 3 Construye una bola de plastilina de peso 7 policubos	Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 5 Construye una bola de plastilina de peso 7 policubos
Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 7 Construye una bola de plastilina de peso 7 policubos	Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 9 Construye una bola de plastilina de peso 7 policubos	Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 11 Construye una bola de plastilina de peso 7 policubos
Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 13 Construye una bola de plastilina de peso 7 policubos	Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 15 Construye una bola de plastilina de peso 7 policubos	Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 14 Construye una bola de plastilina de peso 4 policubos
Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 2 Construye una bola de plastilina de peso 4 policubos	Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 4 Construye una bola de plastilina de peso 4 policubos	Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 6 Construye una bola de plastilina de peso 4 policubos
Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 8 Construye una bola de plastilina de peso 4 policubos	Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 10 Construye una bola de plastilina de peso 4 policubos	Unidad 6. Actividad 3 Mensaje para la pareja 12 Construye una bola de plastilina de peso 4 policubos

UNIDAD 7

¿Qué quieres saber?



Actividad 1. ¿Cómo es nuestra clase?

Dibújate en el folio que te entrega el maestro/a y luego recorta tu dibujo.

Al final de la clase, tu maestro te devolverá el dibujo y lo podrás pegar aquí.



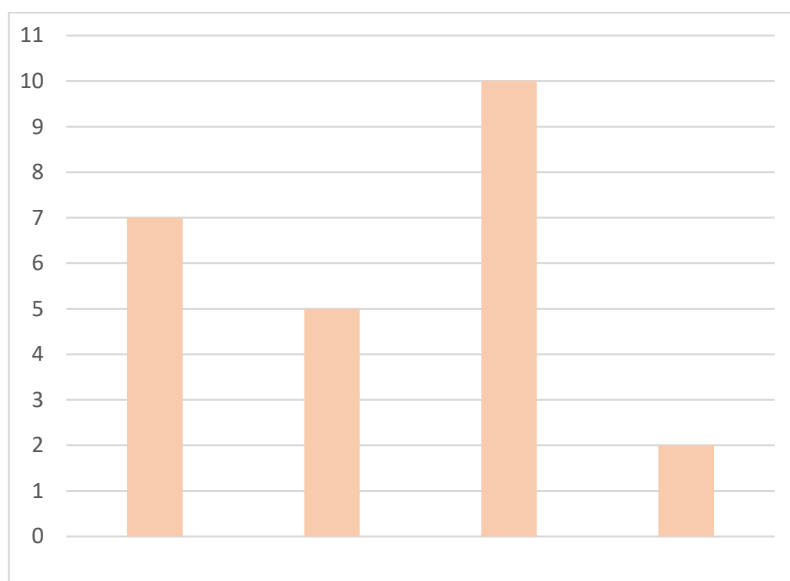
Actividad 3. ¿Qué animal les gusta más a los demás?

Se ha hecho la misma encuesta en dos clases distintas de 1.º de otro colegio. Pega debajo de cada columna el animal que corresponda.

Estos son los resultados de una clase:

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

Y estos, los de la otra clase:



Actividad 4.

INFORME DE INVESTIGACIÓN



¿Cuántos espejos tienes colgados en tu casa?

0

1

2

3

4 o más



Elige a uno de tus familiares y pregúntale:

¿Cuál es tu comida favorita?

Arroz

Carne

Pasta

Pescado



Elige a otro de tus familiares y pregúntale:

¿Te gusta el baloncesto?

Sí

No



Inventa otra pregunta sobre algo que quieras saber del resto de tu clase.





RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN





Sobre nuestros resultados...



¿Todo el mundo tiene espejos colgados en su casa?

Sí

No



¿Cuál es la comida que prefieren más familiares?

Arroz

Carne

Pasta

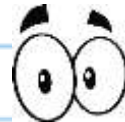
Pescado



¿A cuántos familiares les gusta el baloncesto?

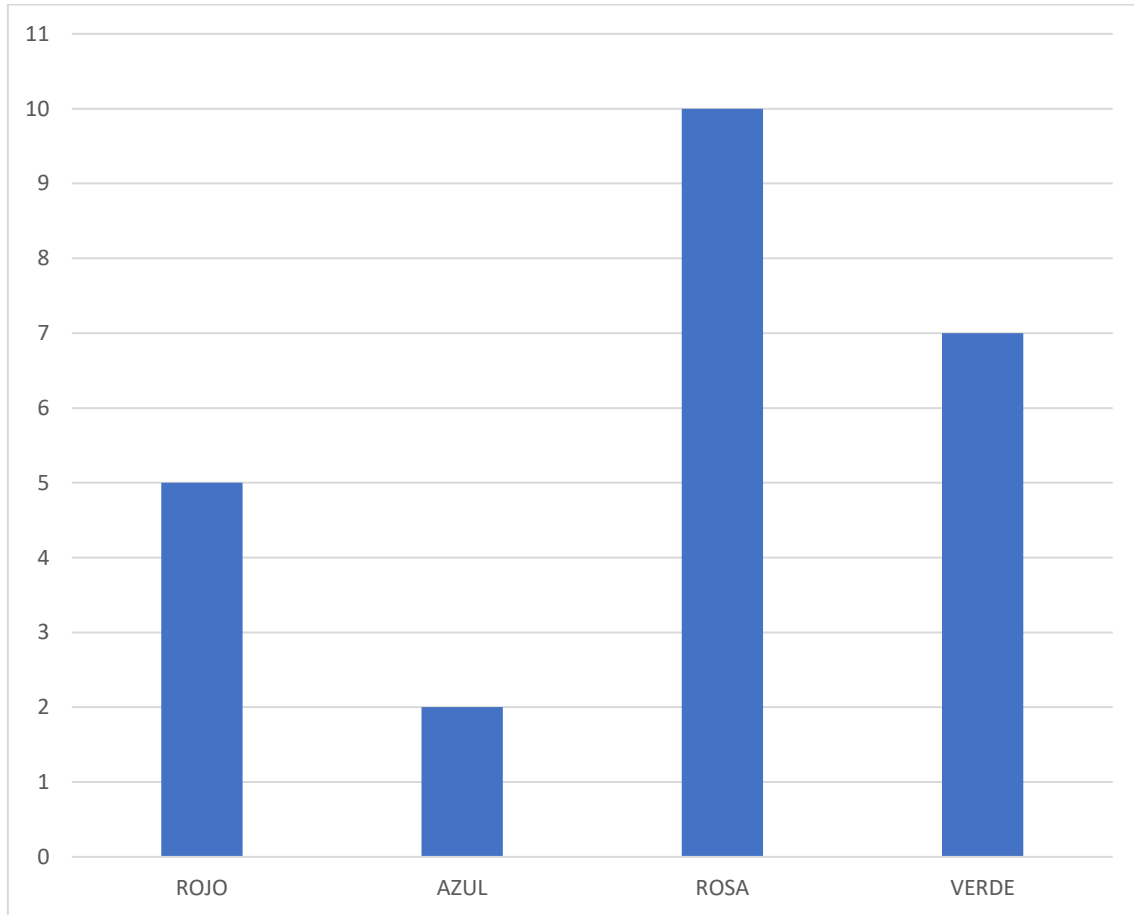


¿Cuál es la respuesta que más te ha sorprendido?



Actividad 5. Colores favoritos

En una clase se pregunta a cada persona cuál es su color favorito. Estos son los resultados.



Rodea y contesta:

- ¿Cuál es el color favorito de más gente en la clase?

Rojo Azul Rosa Verde

- ¿Cuál es el color favorito de 5 personas?

Rojo Azul Rosa Verde

- ¿Cuántas personas han elegido el verde como su color favorito?

- ¿Cuál es el color que menos gente ha elegido como favorito?

Rojo Azul Rosa Verde

- ¿Cuántas personas hay en total en la clase?

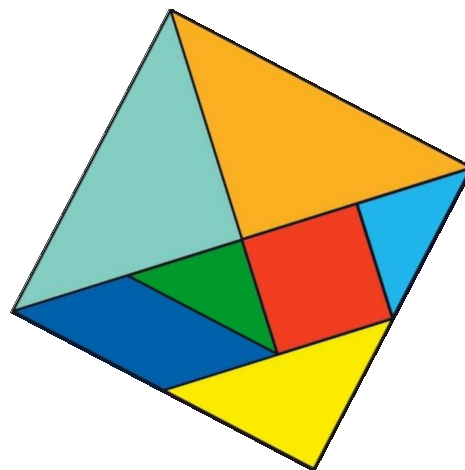
Anexo alumnado

Actividad 3



UNIDAD 8

¿Qué forma tiene ese
objeto?



Actividad 1. Descripción de objetos en parejas.

Trae de casa una lata (puede ser de guisantes, aceitunas, atún) y una caja pequeña (galletas, bombones).



Parte 1

- Cada alumno/a contará a su compañero/a cómo es la lata que ha traído de casa.
- Ahora la pareja le cuenta a la clase en qué se parecen las dos latas.

Responde las siguientes preguntas rodeando la respuesta.

- Coloca la lata para que ruede ¿has podido?

Sí

No

- ¿La lata tiene caras planas?

Sí

No

- ¿La lata tiene caras curvas?

Sí

No

Parte 2

- Cada uno de los alumnos de la pareja contará a su compañero cómo es la caja que ha traído de casa.
- Ahora la pareja le cuenta a la clase en qué se parecen las dos cajas.

Responde las siguientes preguntas rodeando la respuesta.

- Coloca la caja para que ruede ¿has podido?

Sí

No

- o ¿La caja tiene caras planas?

Sí

No

- o ¿La caja tiene caras curvas?

Sí

No

Parte 3. El/la maestro/a entregará a la pareja un solo objeto.

La pareja le cuenta a la clase cómo es el objeto.

Responde las siguientes preguntas rodeando la respuesta.

- o Coloca el objeto para que ruede ¿has podido?

Sí

No

- o ¿El objeto tiene caras planas?

Sí

No

- o ¿El objeto tiene caras curvas?

Sí

No

- o El objeto que te ha presentado el profesor ¿se parece más a la caja o a la lata?

Caja

Lata

- o ¿Por qué?


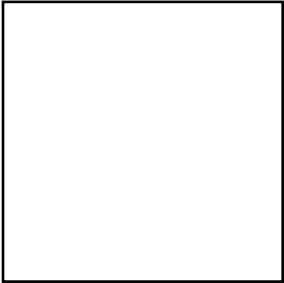
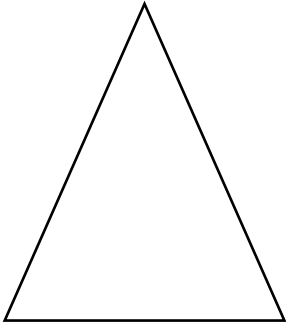
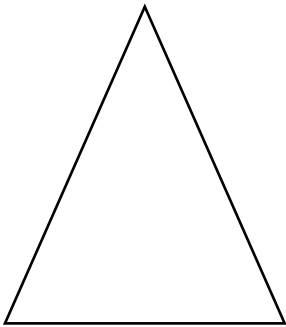
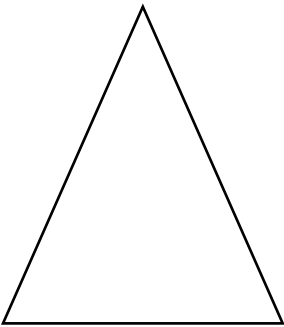
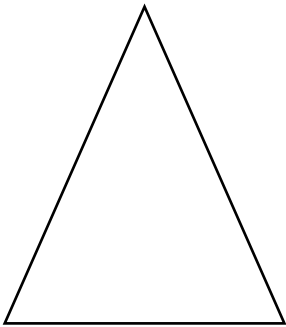


Actividad 2. Huellas en papel

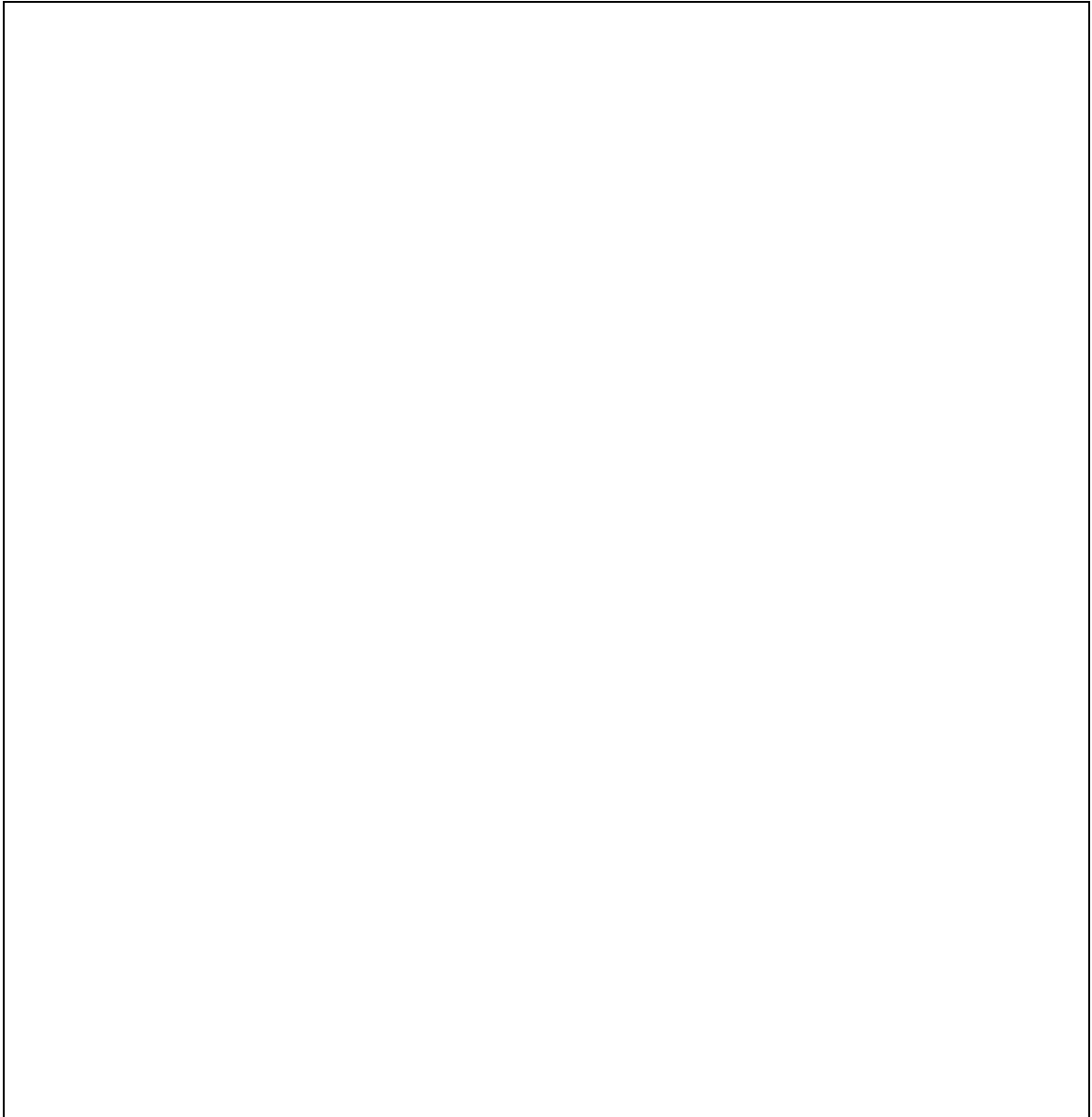
Las huellas son marcas que dejamos al tocar el suelo, como cuando caminamos sobre la arena en la playa.

En esta actividad usa los objetos que trajiste de casa y marca sus huellas en las hojas del libro.

Observa el ejemplo:

Objeto	Huella 1	Huella 2
		
Huella 3	Huella 4	Huella 5
		

Marca las huellas de la lata.



¿Qué formas tienen las huellas? Rodea.

Círculo

Cuadrado

Rectángulo

Triángulo

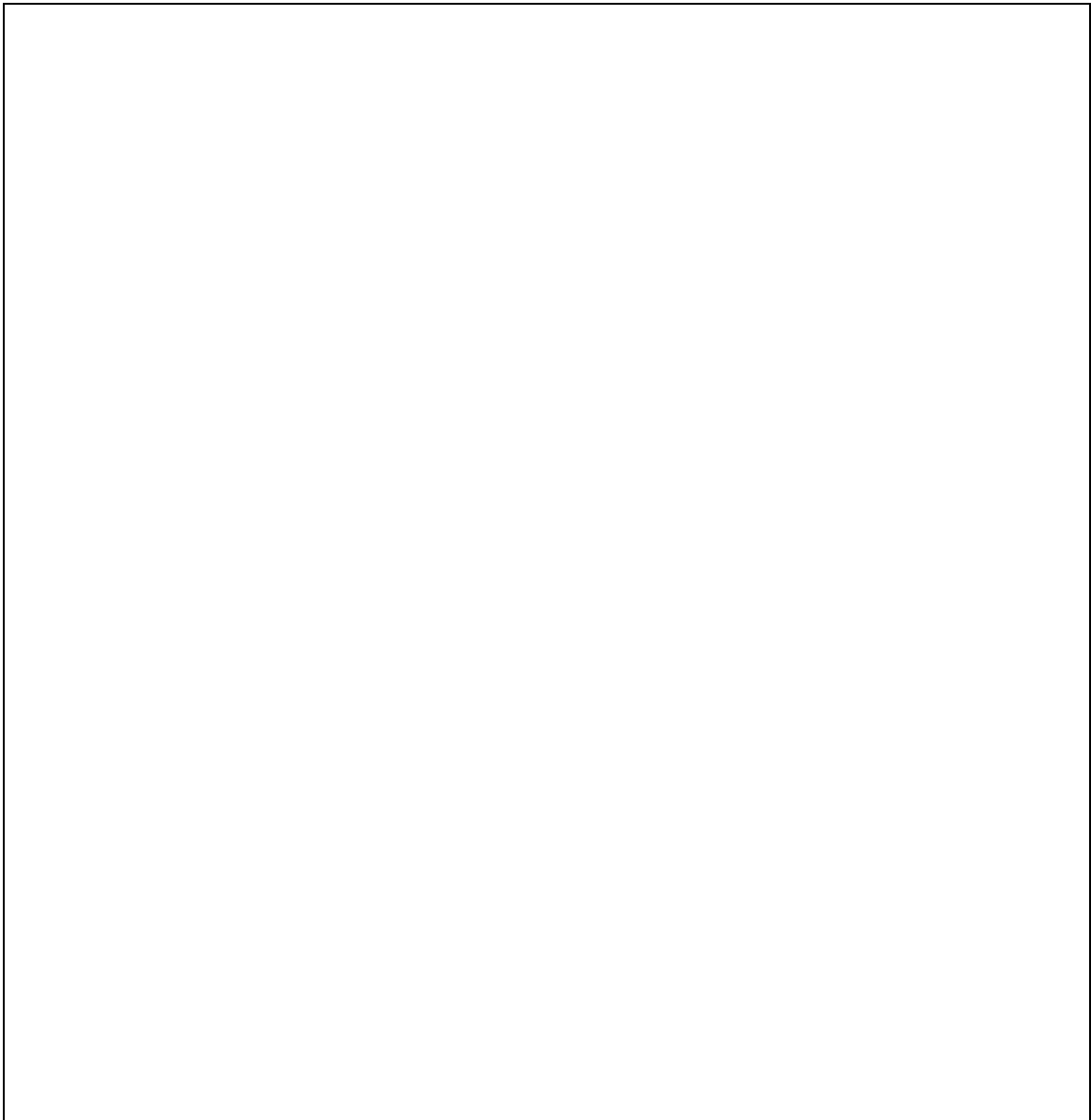
¿Son todas iguales? Rodea

Sí

No

Escribe el nombre de un objeto de la clase que pueda dejar huellas con las mismas formas.

Marca las huellas de la caja.



¿Qué formas tienen las huellas? Rodea.

Círculo

Cuadrado

Rectángulo

Triángulo


¿Son todas iguales? Rodea

Sí

No

Escribe el nombre de un objeto de la clase que pueda dejar huellas con las mismas formas.

Marca las huellas del objeto que te ha dado el/la maestro/a.



¿Qué formas tienen las huellas? Rodea.

Círculo

Cuadrado

Rectángulo

Triángulo

¿Son todas iguales? Rodea

Sí

No

Escribe el nombre de un objeto de la clase que pueda dejar huellas con las mismas formas.

Actividad 3. Agrupando objetos.

Aquí tienes muchos objetos. Con tus compañeros de equipo, debes hacer tres grupos de objetos y completar la siguiente tabla.

Objeto	¿Rueda?	Nombre del cuerpo geométrico				
	<table><tr><td>Siempre</td><td>Nunca</td></tr><tr><td colspan="2">Según como se coloque</td></tr></table>	Siempre	Nunca	Según como se coloque		Cilindro
Siempre	Nunca					
Según como se coloque						
	<table><tr><td>Siempre</td><td>Nunca</td></tr><tr><td colspan="2">Según como se coloque</td></tr></table>	Siempre	Nunca	Según como se coloque		Esfera
Siempre	Nunca					
Según como se coloque						
	<table><tr><td>Siempre</td><td>Nunca</td></tr><tr><td colspan="2">Según como se coloque</td></tr></table>	Siempre	Nunca	Según como se coloque		Prisma
Siempre	Nunca					
Según como se coloque						

Debatimos en grupo las siguientes preguntas:

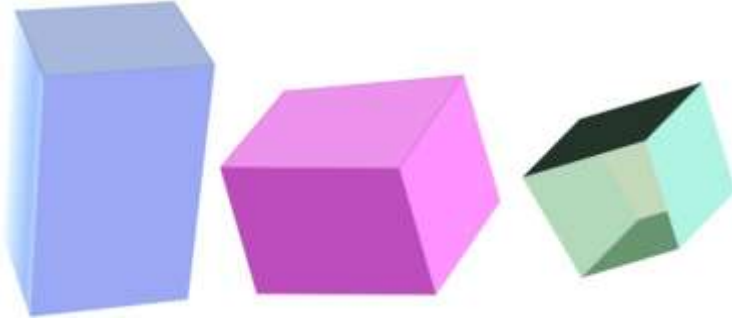
- ¿Qué tienen en común los cuerpos que ruedan?
- ¿Qué tienen en común los cuerpos que no ruedan?



Actividad 4. Un prisma muy especial.

Parte 1.

En la mesa del/la maestro/a tienes diferentes prismas, clasifícalos en dos grupos.



¿En qué te has fijado para clasificarlos?

Parte 2.

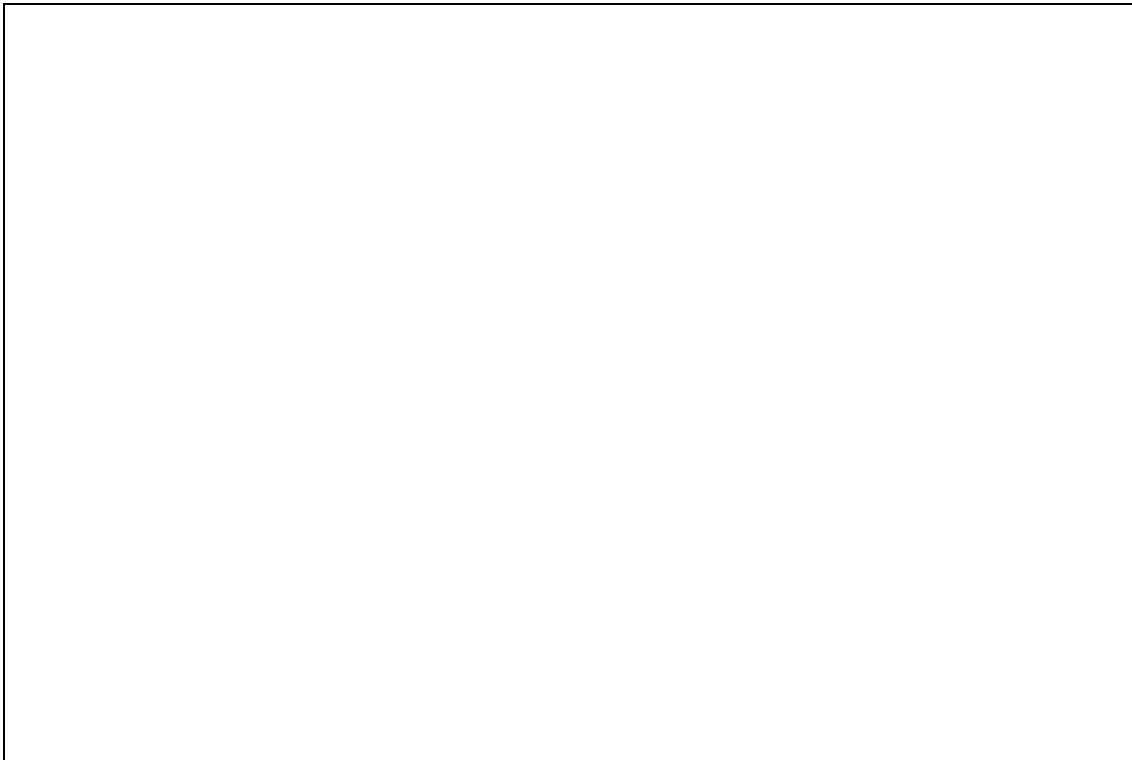
Aquí tienes dos bandejas, en cada una hay un prisma, tienes que decir en qué bandeja colocas los prismas que se parecen más a los que hay en cada bandeja.

Parte 3.

¿Qué tienen en común los prismas de la bandeja que te muestra el/la maestro/a?

Actividad 5. Las huellas de otro objeto.

Marca las huellas del objeto que te entrega el/la maestro/a.



¿Qué formas tienen las huellas? Rodea.

Círculo

Cuadrado

Rectángulo

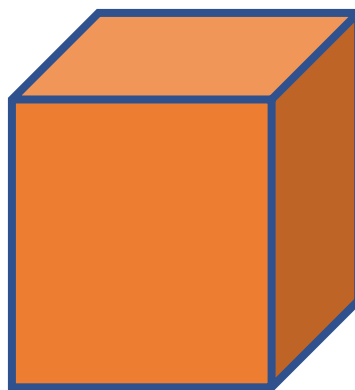
Triángulo

¿Son todas iguales? Rodea

Sí

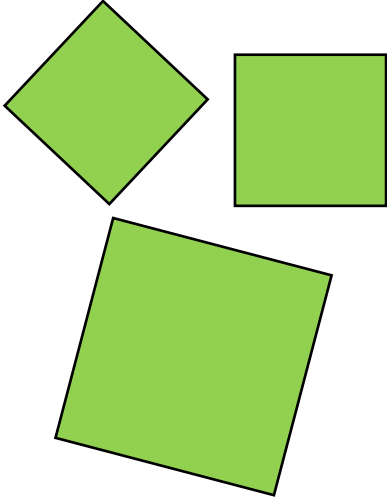
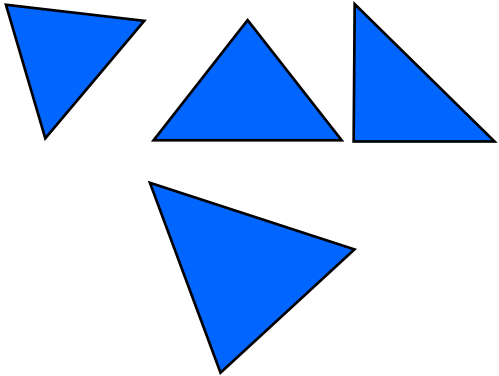
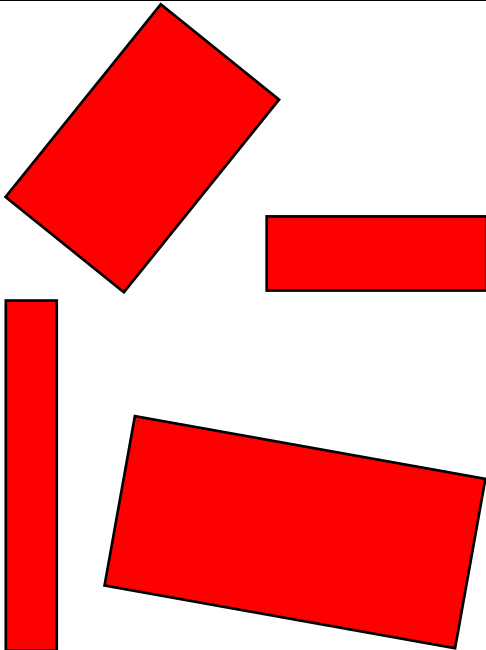
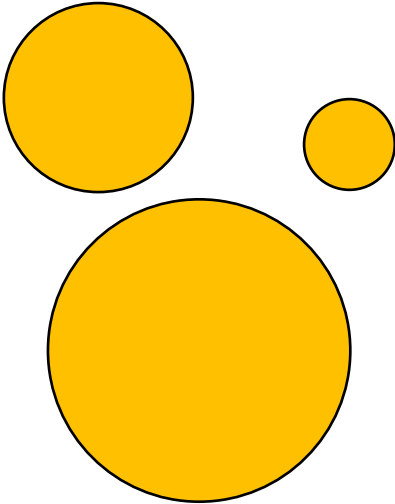
No

A este prisma especial se le llama cubo, todas sus caras son iguales, son cuadrados.



Actividad 6. Figuras planas.

Menciona objetos cotidianos que tengan forma de:

Cuadrados	Triángulos
	
Rectángulos	Círculos
	

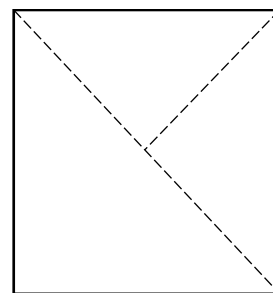
Un **polígono** es una figura geométrica plana cerrada, formada por segmentos de línea llamados lados.
 Los triángulos son polígonos de tres lados.
 Los rectángulos y los cuadrados son polígonos de cuatro lados.

Actividad 7. Puzles con pocas piezas.

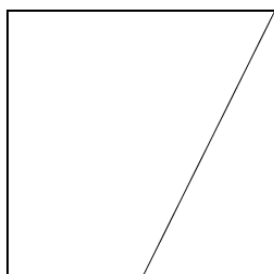
Corta el papel que te ha entregado el/la maestro/a siguiendo las marcas.

Fíjate en el dibujo.

Ahora une las piezas por los lados que sean iguales para formar diferentes figuras. Escribe los nombres de las figuras distintas del cuadrado.



Pega o dibuja dos de las nuevas figuras que hayas encontrado.



Corta el papel que te ha entregado el/la maestro/a siguiendo las marcas.

Fíjate en el dibujo. Ahora une las piezas por los lados que sean iguales para formar nuevas figuras.

¿Cuántas figuras distintas puedes hacer?

--

Actividad 8. Objetos en la bolsa.

Juego para identificar un nuevo cuerpo geométrico.

Parte 1.

1. El/la maestro/a entrega una bolsa opaca a cada equipo.
2. Un alumno o alumna mete la mano en la bolsa y explora la forma del objeto con sus manos sin sacarlo.
3. El resto del equipo hace preguntas para intentar saber qué objeto es el que está en la bolsa.
4. Quien tiene la mano dentro de la bolsa solo puede responder sí o no.
5. Cuando alguien cree que sabe de qué objeto se trata puede decirlo siempre que pueda dar una razón.
6. Cuando el equipo lo decide, se saca el objeto de la bolsa para comprobar si han acertado y cada alumno responde:



- ¿Cuántos vértices tiene?
- ¿El objeto tiene caras planas?

Sí

No

- ¿El objeto tiene caras curvas?

Sí

No

- ¿Qué nombre tiene el objeto?

Recorta del anexo 1,
la imagen del
cuerpo geométrico
que estaba en la
bolsa y pégala en
este recuadro

Parte 2.

El/la maestro/a te entregará una nueva bolsa, repite los pasos del 2 al 6:

- ¿Cuántos vértices tiene?
- ¿El objeto tiene caras planas?

Sí

No

- ¿El objeto tiene caras curvas?

Sí

No

- ¿Qué nombre tiene el objeto?

Recorta del anexo 1,
la imagen del
cuerpo geométrico
que estaba en la
bolsa y pégala en
este recuadro

Parte 3.

El/la maestro/a te entregará una nueva bolsa, repite los pasos del 2 al 6:

- ¿Cuántos vértices tiene?
- ¿El objeto tiene caras planas?

Sí

No

- ¿El objeto tiene caras curvas?

Sí

No

- ¿Qué nombre tiene el objeto?

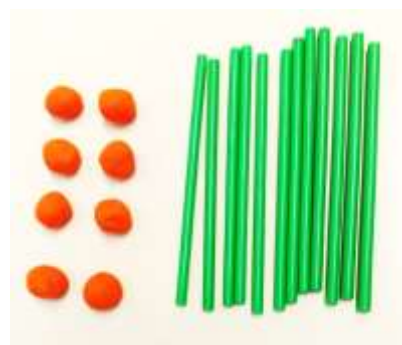
Recorta del anexo 1,
la imagen del
cuerpo geométrico
que estaba en la
bolsa y pégala en
este recuadro

Actividad 9. Construimos poliedros.

Con el material que te ha entregado el/la maestro/a, construye los siguientes poliedros y completa la tabla.

Construcción de un **cubo**

Número de bolas de plastilina
8
Número de pajitas
12



¿Cuántas aristas has contado?

¿El número de aristas que has contado es igual al de pajitas que necesitamos para hacer el cubo?

Sí

No

¿Cuántos vértices contaste?

¿La cantidad de vértices es igual a la cantidad de bolas de plastilina que necesitamos para hacer el cubo?

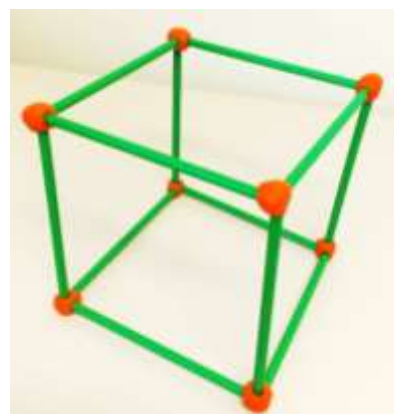
Sí

No

¿Cuántas aristas se encuentran en cada vértice?

Completa la tabla.

Nombre del cuerpo	Número de vértices	Número de aristas	Número de caras planas
Cubo			



Construcción de un prisma.

Número de bolas de plastilina	Número de pajitas

¿Cuántas aristas has contado?

¿El número de aristas que contaste es igual al de pajitas que necesitamos para hacer el prisma?

Sí

No

¿Cuántos vértices has contado?

¿El número de vértices es igual al de bolas de plastilina que necesitamos para hacer el prisma?

Sí

No

¿Cuántas aristas se encuentran en cada vértice?



Completa la tabla.

Nombre del cuerpo	Número de vértices	Número de aristas	Número de caras planas

Ahora construye una pirámide.

Número de bolas de plastilina	Número de pajitas

¿Cuántas aristas has contado?

¿El número de aristas que contaste es igual al de pajitas que necesitamos para hacer la pirámide?



Sí

No

¿Cuántos vértices has contado?

¿El número de vértices es igual al de bolas de plastilina que necesitamos para hacer la pirámide?

Sí

No

¿Cuántas aristas se encuentran en cada vértice?

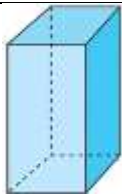

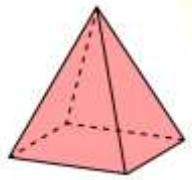
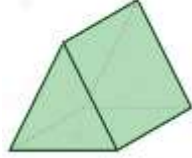
Completa la tabla.

Nombre del cuerpo	Número de vértices	Número de aristas	Número de caras planas

Actividad 10. ¿Qué necesito para construir?

¿Cuántas bolas de plastilina y cuántas pajitas se necesitan para construir los siguientes poliedros?

Completa la tabla.

Poliedro	Número de pajitas o número de aristas	Número de bolas de plastilina o número de vértices
 <p>Prisma cuadrangular</p>		
 <p>Pirámide triangular</p>		
 <p>Pirámide cuadrada</p>		
 <p>Prisma triangular</p>		

¿Para construir el **prisma cuadrangular** de la imagen deben ser todas las pajitas de la misma longitud?

Sí

No

¿Cuántas pajitas se encuentran en un mismo vértice?

¿Cuántos vértices hay en una misma cara?

¿Para construir la **pirámide triangular** de la imagen deben ser todas las pajitas de la misma longitud?

Sí

No

¿Cuántas aristas se encuentran en un mismo vértice?

¿Cuántos vértices hay en una misma cara?

¿Para construir la **pirámide cuadrada** de la imagen deben ser todas las pajitas de la misma longitud?

Sí

No

¿Cuántas pajitas se encuentran en un mismo vértice?

¿Cuántos vértices hay en una misma cara?

¿Para construir el **prisma triangular** de la imagen deben ser todas las pajitas de la misma longitud?

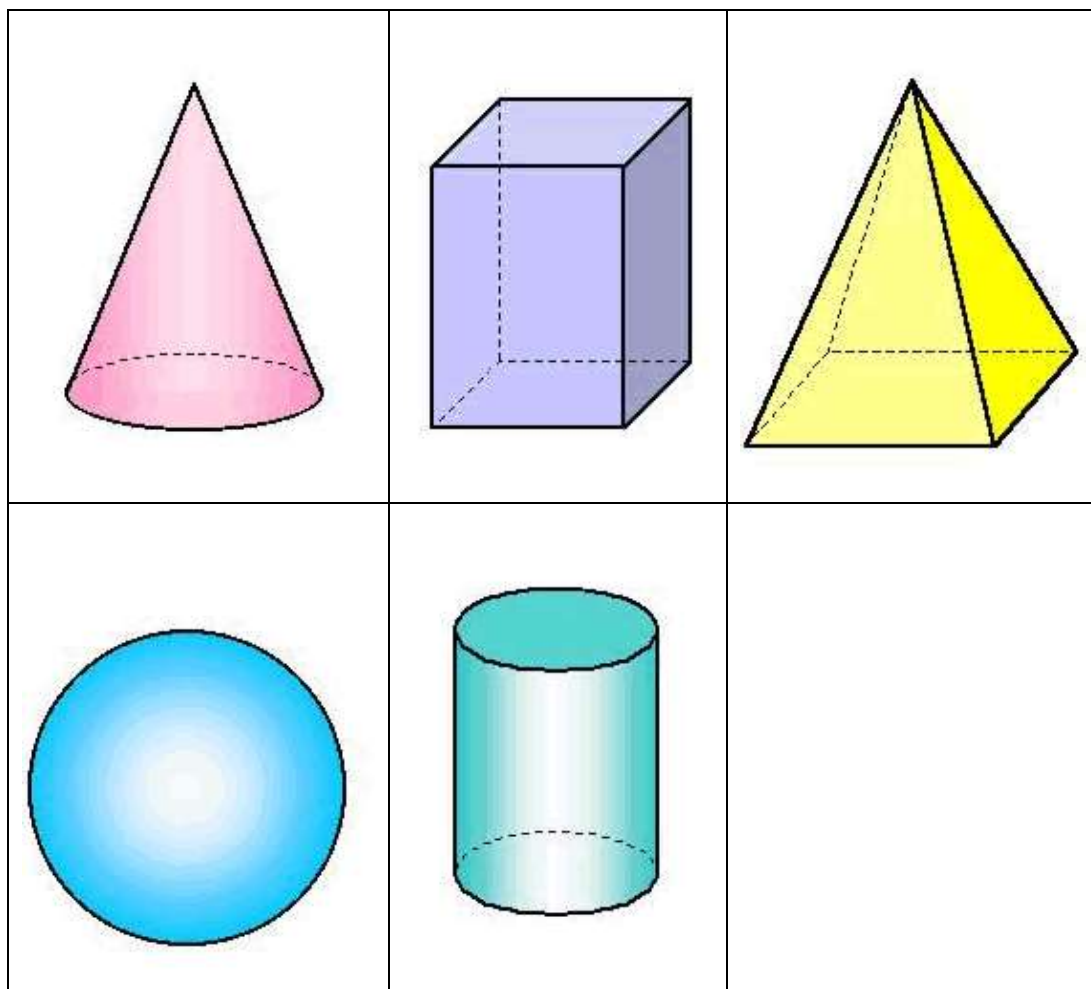
Sí

No

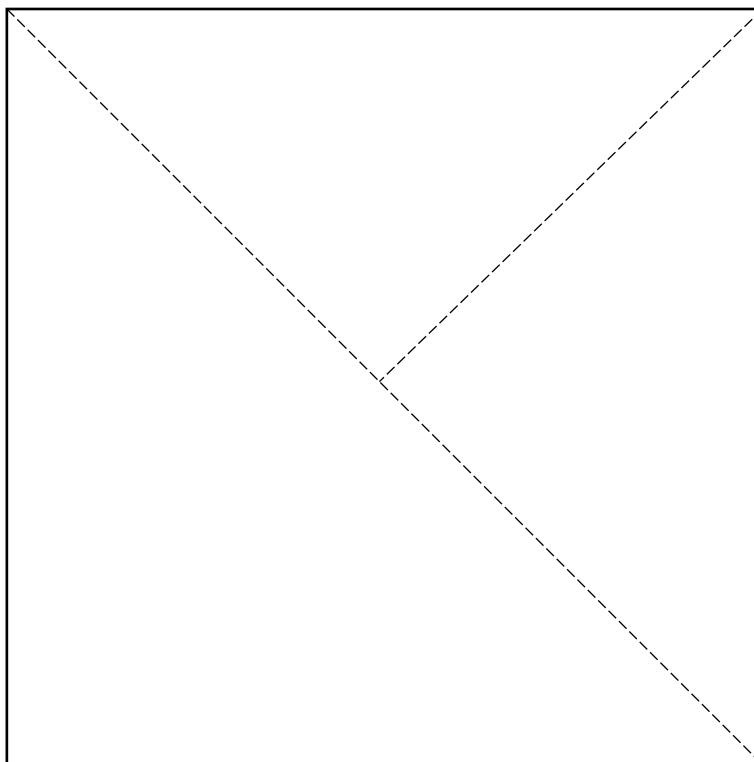
¿Cuántas aristas se encuentran en un mismo vértice?

¿Cuántos vértices hay en una misma cara?

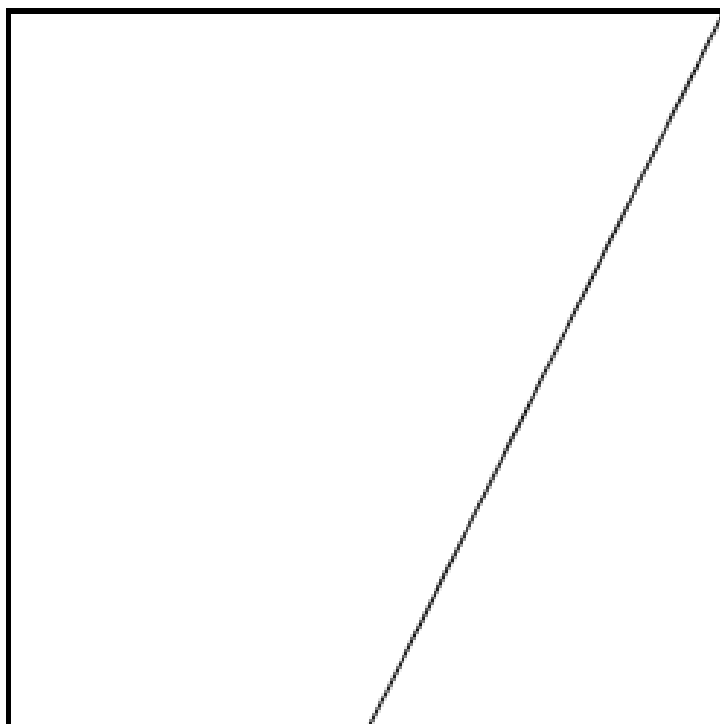
Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3



UNIDAD 9

¿Contamos como
expertos?



Actividad 1. ¡Llegamos hasta el 100!

Por parejas, recitad según os toque (persona A o persona B):

A: los 5 números anteriores al 40.

B: los 5 números anteriores al 50.

A: los 5 números posteriores al 65.

B: los 5 números posteriores al 75.

A: los 10 números anteriores al 90.

B: los 10 números anteriores al 80.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Actividad 2. El número secreto.

Sigue las instrucciones:

- La persona A debe pensar un número entre 61 y 80, y lo escribe un papel sin que lo vea la persona B.
Con las regletas de Herbinière de 10 puntos y de 1 punto, **construye el número** y lo mete en el sobre. (Debe emplear el menor número posible de puntos sueltos).
- La persona B toma el sobre.
Dibuja las regletas de 10 puntos y las de 1 punto donde corresponda (**decenas o unidades**) y escribe el número.
- La pareja comprueba que han escrito el mismo número en el papel y en el recuadro.

decenas	Unidades
El número secreto es: <div style="border: 1px solid black; height: 40px; margin-top: 5px;"></div>	

Actividad 3. Problema. En un campo había 52 manzanos. Este verano se plantaron 14 más. ¿Cuántos hay ahora?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 4. Problema. Javier ha cogido 22 flores y su hermana Marta ha cogido 39. ¿Quién ha cogido más flores? ¿Cuántas más?

Dibujo

Respuestas:

Actividad 5. Conozcamos la tabla de las sumas.

Escribe en cada casilla el resultado de la suma que aparece.

sumandos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0+0	0+1	0+2	0+3	0+4	0+5	0+6	0+7	0+8	0+9
1	1+0	1+1	1+2	1+3	1+4	1+5	1+6	1+7	1+8	1+9
2	2+0	2+1	2+2	2+3	2+4	2+5	2+6	2+7	2+8	2+9
3	3+0	3+1	3+2	3+3	3+4	3+5	3+6	3+7	3+8	3+9
4	4+0	4+1	4+2	4+3	4+4	4+5	4+6	4+7	4+8	4+9
5	5+0	5+1	5+2	5+3	5+4	5+5	5+6	5+7	5+8	5+9
6	6+0	6+1	6+2	6+3	6+4	6+5	6+6	6+7	6+8	6+9
7	7+0	7+1	7+2	7+3	7+4	7+5	7+6	7+7	7+8	7+9
8	8+0	8+1	8+2	8+3	8+4	8+5	8+6	8+7	8+8	8+9
9	9+0	9+1	9+2	9+3	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9

Actividad 6. Presta atención a la diagonal central de la tabla (la más oscura).

En ella se encuentran los dobles del 0 hasta el 9. Rellénala.

Todos los números son del mismo tipo. Escribe si son pares o impares.

Actividad 7. Observa las dos diagonales más claras. Rellena primero una de ellas. ¿Qué ocurre en la otra?

Explica por qué los valores de las dos diagonales claras son iguales.

Actividad 8. Completa fijándote en las dos diagonales más claras.

$$1+0=0+1$$

$$2+1=1+2$$

$$6+5=5+6$$

$$5+4=4+5$$

$$9+8=8+9$$

Actividad 9.

- a) Fíjate en la casilla $5 + 5$ de la tabla, si te desplazas un lugar a la derecha, escribe el valor de la suma $5 + 6$:

¿Qué diferencia hay entre los números de la diagonal principal y los números de la diagonal más clarita que está encima?

- b) Fíjate en la casilla $5 + 5$ de la tabla, si te desplazas un lugar a la izquierda, escribe el valor de la suma $5 + 4$:

¿Qué diferencia hay entre los números de la diagonal principal y los números de la diagonal más clarita que está debajo?

Actividad 10. Dictado de números con el ábaco:

- Escucha los números que dice en voz alta tu maestro/a.
- Señala cada número en el ábaco y, después, escríbelo en el recuadro.

A. E. B. F. C. G. D. H.

Actividad 12. Recitado con la tabla del 100

Por parejas, recitad según os toque (persona A o persona B):

A: Cinco números hacia delante desde 50 de 10 en 10.

B: Cinco números hacia atrás desde 90 de 10 en 10.

A: Cinco números hacia atrás desde 70 de 5 en 5.

B: Cinco números hacia delante desde 60 de 5 en 5.

A: Cinco números hacia delante desde 55 de 2 en 2.

B: Cinco números hacia delante desde 65 de 2 en 2.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Actividad 13. Juego. Construir números de dos cifras.

- Se juega en grupos de 4 personas.
- Cada grupo tiene un mazo de 20 cartas con los números del 0 al 9.
- Cada persona recibe dos cartas.

Instrucciones:

- Cada persona mira sus cartas y no las enseña.
- Decide si se planta o descarta (tira) una o dos cartas.
- Si descarta alguna: debe colocarla boca abajo y coger del mazo tantas como haya descartado.
- Después de cada ronda, todo el mundo muestra sus cartas y se asignan los puntos.
 - 1 punto: quien ha conseguido el número mayor.
 - 1 punto: quien ha conseguido el número menor.
- Se juegan más rondas hasta que no haya cartas en el mazo para todo el mundo.
- Gana quien haya conseguido más puntos.

Actividad 14. Dictado de números con el ábaco:

- Escucha los números que dice en voz alta tu maestro/a.
- Señala cada número en el ábaco y, después, escríbelo en el recuadro.

A. B. C. D. E. F. G. H.

Actividad 15. Juego. Llegar al 100

- Se juega en grupos de 4 personas.
- Cada persona tiene una ficha de un color.
- Las fichas se colocan en la casilla de salida.

Instrucciones:

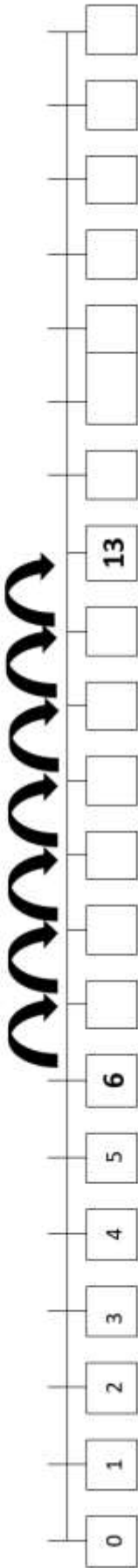
- Tirar el dado por turnos y avanzar o retroceder tantas casillas como indique el dado.
- Si al retroceder te sales del tablero, pierdes turno y no mueves la ficha.
- Gana quien llega antes a la casilla 100 o se pasa.

SALIDA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



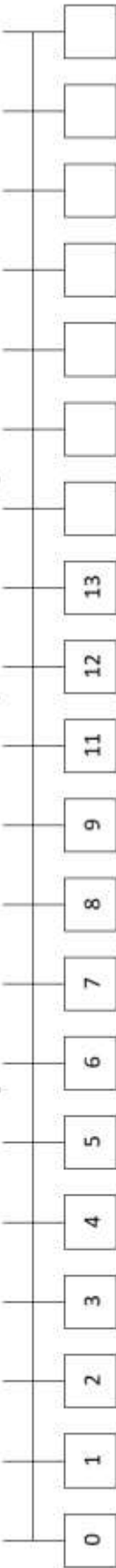
Actividad 16. Completa la recta numérica y los recuadros de las operaciones.

a) Si estás en la casilla 6 y avanzas 7 casillas, ¿a qué casilla llegas?



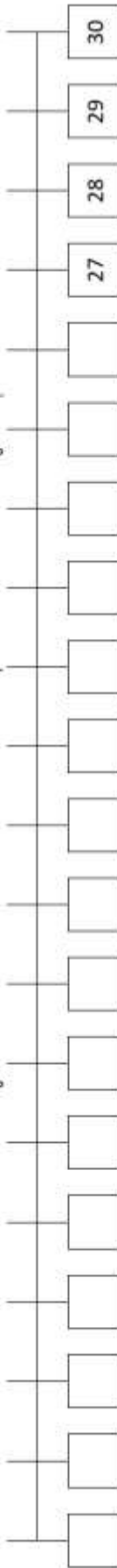
$$\boxed{6} + \boxed{} = \boxed{}$$

b) Si estás en la casilla 13 y avanzas 7 casillas, ¿a qué casilla llegas?



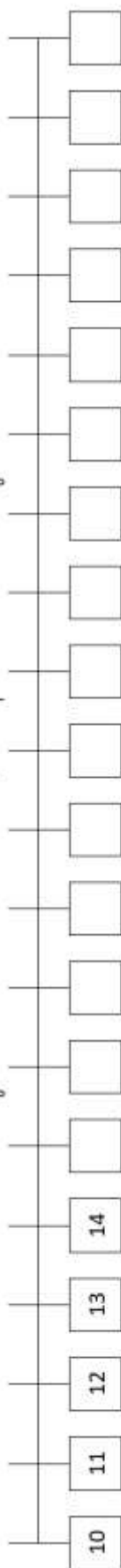
$$\boxed{13} + \boxed{} = \boxed{}$$

c) Si estás en la casilla 27 y retrocedes 9 casillas, ¿a qué casilla llegas?



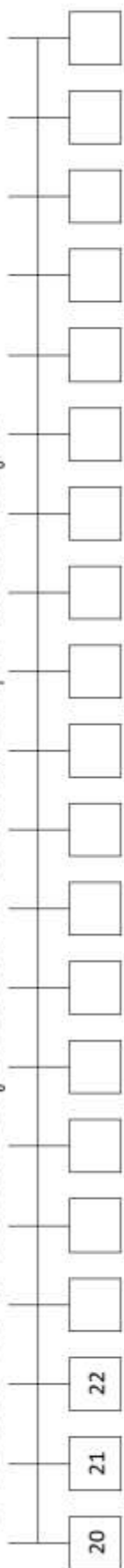
$$\boxed{27} - \boxed{} = \boxed{}$$

d) Si estás en la casilla 14 y avanzas 8 casillas, ¿a qué casilla llegas?



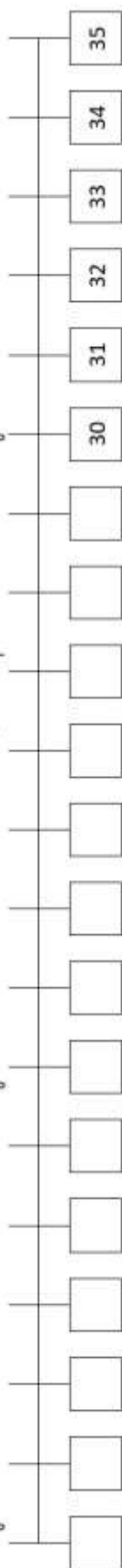
$$\boxed{14} + \boxed{} = \boxed{}$$

e) Si estás en la casilla 22 y avanzas 14 casillas, ¿a qué casilla llegas?



$$\boxed{22} + \boxed{} = \boxed{}$$

f) Si estás en la casilla 30 y retrocedes 10 casillas, ¿a qué casilla llegas?



$$\boxed{30} - \boxed{} = \boxed{}$$

Actividad 17. Trabajando con la tabla de sumas.

- Escribe todas las formas posibles para obtener el número 7 con una suma de dos sumandos.

Recuerda: si $5+2=7$, entonces $2+5=7$. Así que, $5+2=2+5$.

- ✓ Busca en la tabla de las sumas todas las sumas que has escrito arriba. Rodea todas de un color verde.
- Escribe ahora todas las formas posibles de obtener el número 10 con una suma de dos sumandos.

- ✓ De nuevo, busca en la tabla todas las sumas que has escrito arriba y rodéalas de color rojo.

- Escribe también todas las formas de obtener el número 12 con una suma de dos sumandos.

✓ Busca en la tabla estas sumas y rodéalas de azul.

¿Cómo están colocados los resultados del mismo color?

Actividad 18. Recitado. Por parejas, recitad según os toque (persona A o persona B). Si es necesario, podéis emplear la tabla de los 100 primeros números.

A: Cinco números hacia delante desde 59 de 10 en 10.

B: Cinco números hacia atrás desde 98 de 10 en 10.

A: Cinco números hacia atrás desde 80 de 5 en 5.

B: Cinco números hacia delante desde 50 de 5 en 5.

A: Cinco números hacia atrás desde 76 de 2 en 2.

B: Cinco números hacia atrás desde 80 de 2 en 2.

Actividad 19. Inventa un problema que se resuelva con una suma de dos números y, después, resuélvelo.

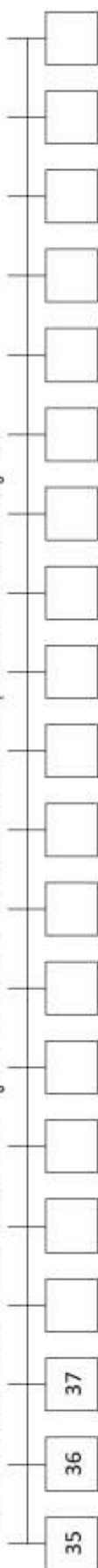
Problema.

Dibujo

Respuesta:

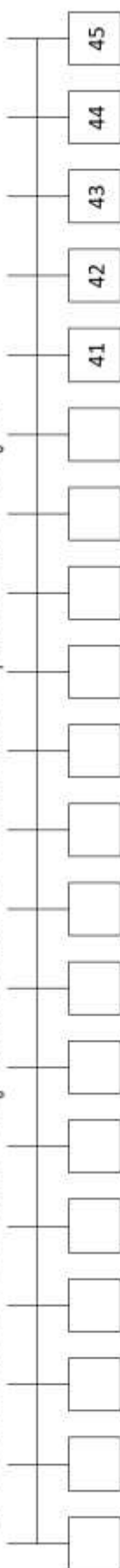
Actividad 20. Completa la recta numérica y los recuadros de las operaciones.

a) Si estás en la casilla 37 y avanzas 9 casillas, ¿a qué casilla llegas?



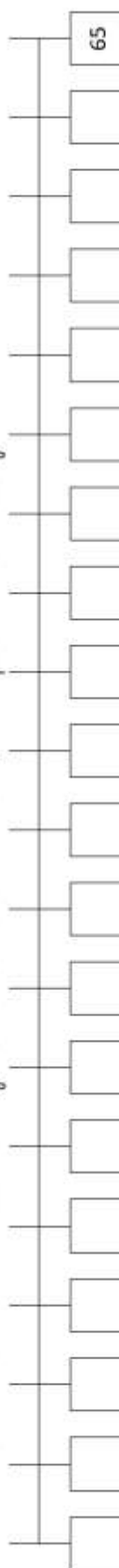
$$\boxed{37} + \boxed{} = \boxed{}$$

b) Si estás en la casilla 41 y retrocedes 13 casillas, ¿a qué casilla llegas?



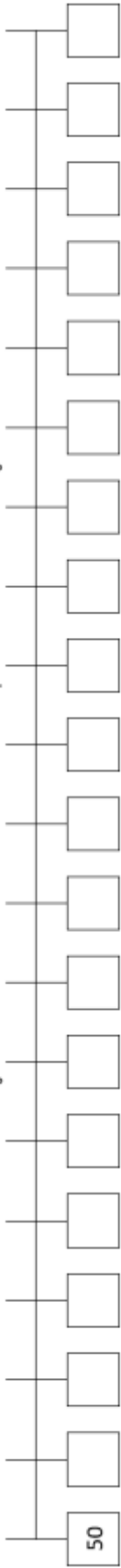
$$\boxed{41} - \boxed{} = \boxed{}$$

c) Si estás en la casilla 65 y retrocedes 5 casillas, ¿a qué casilla llegas?



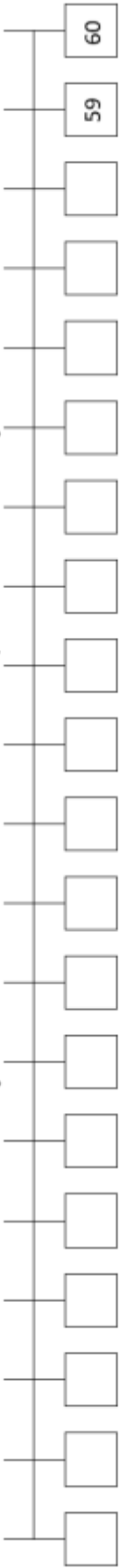
$$\boxed{65} - \boxed{} = \boxed{}$$

d) Si estás en la casilla 50 y avanzas 6 casillas, ¿a qué casilla llegas?



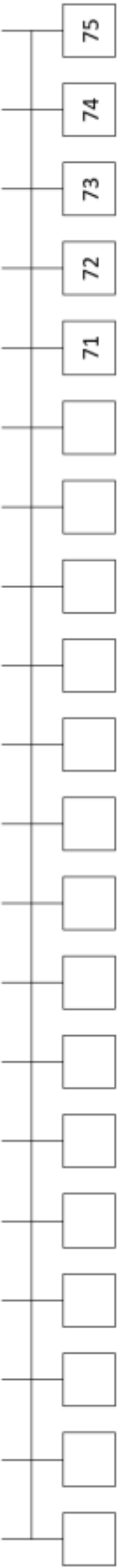
+ =

e) Si estás en la casilla 59 y retrocedes 10 casillas, ¿a qué casilla llegas?



- =

f) Si estás en la casilla 71 y retrocedes 15 casillas, ¿a qué casilla llegas?



- =

75

74

73

72

71

Actividad 21. Dictado de números con el ábaco:

- Escucha los números que dice en voz alta tu maestro/a.
- Señala cada número en el ábaco y, después, escríbelo en el recuadro.

A.

D.

B.

E.

C.

F.

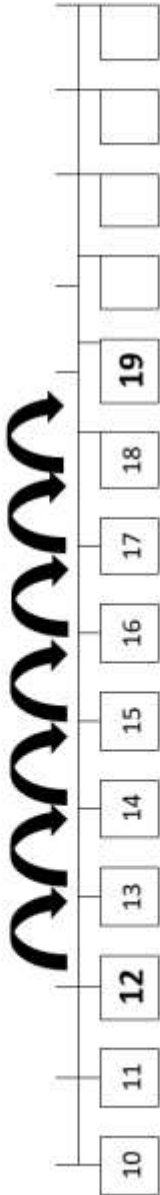
Actividad 22. Inventa un problema que se resuelva con una resta de dos números y, después, resuélvelo.

Problema.

Dibujo**Respuesta:**

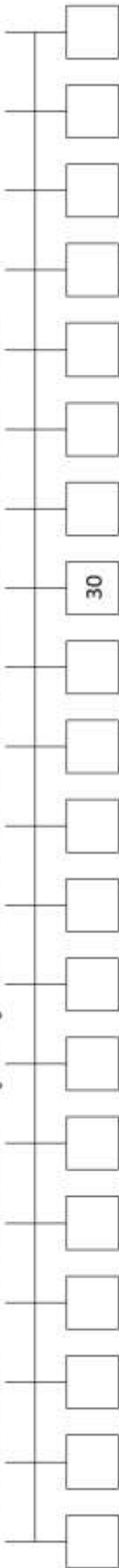
Actividad 23. Completa la recta numérica y los recuadros de las operaciones.

a) Si estás en la casilla 12 y llegas a la 19, ¿cuántas casillas has avanzado?



$12 + \square = 19$

b) Si estás en la casilla 25 y llegas a la 30, ¿cuántas casillas has avanzado?



$\square + \square = 30$

c) Si estás en la casilla 51 y llegas a la 45, ¿cuántas casillas has retrocedido?



$51 - \square = \square$

Actividad 24. Inventamos un recitado.

Según tu letra (A o B) inventa un recitado completando los huecos. Tu pareja debe realizarlo.

A: números hacia saltando de en
recita delante desde el

B: números hacia saltando de en
recita delante desde el

A: números hacia saltando de en
recita atrás desde el

B: números hacia saltando de en
recita atrás desde el

Actividad 25. Dictado de números con el ábaco:

- Escucha los números que dice en voz alta tu maestro/a.
- Señala cada número en el ábaco y, después, escríbelo en la tabla.

A.

D.

B.

E.

C.

F.

Actividad 26. Junto a toda la clase, realizad mentalmente:

$35 + 19 =$		$27 + 63 =$	
$55 + 25 =$		$57 + 29 =$	
$40 + 18 =$		$22 + 69 =$	
$15 + 75 =$		$47 + 49 =$	

Actividad 27. Junto a toda la clase, realizad mentalmente:

$35 - 16 =$		$75 - 50 =$	
$55 - 15 =$		$93 - 39 =$	
$94 - 18 =$		$57 - 29 =$	
$85 - 15 =$		$92 - 19 =$	

Actividad 28. Juego: cuatro en raya por parejas.

- Una persona de la pareja tiene 18 fichas de un color y la otra, 18 de otro.
- Además, hay dos fichas llamadas **deslizadores** que son de otro color distinto a los colores de los jugadores.

Instrucciones:

- 1) La persona A pone un deslizador en cualquier lugar de la fila de sumandos.
- 2) La persona B pone el otro deslizador en cualquier lugar de la fila de sumandos.
- 3) La persona B suma los dos números de los deslizadores para saber dónde colocar su ficha en el cuadro de sumas.
- 4) La persona A mueve solo uno de los deslizadores a otro número. Luego suma los dos números de los deslizadores para saber dónde colocar su ficha en el cuadro de sumas.
- 5) Por turnos, las personas A y B van moviendo un deslizador, sumando y colocando una de sus fichas en las casillas que queden libres en el cuadro.
- 6) Gana quien antes consiga colocar 4 fichas de su color en línea horizontal, vertical o diagonal (sin dejar huecos).
- 7) Si alguien no puede colocar ninguna ficha en el cuadro de sumas, se llega a un empate.

TABLERO CUATRO EN RAYA POR PAREJAS

FILA DE SUMANDOS

2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---

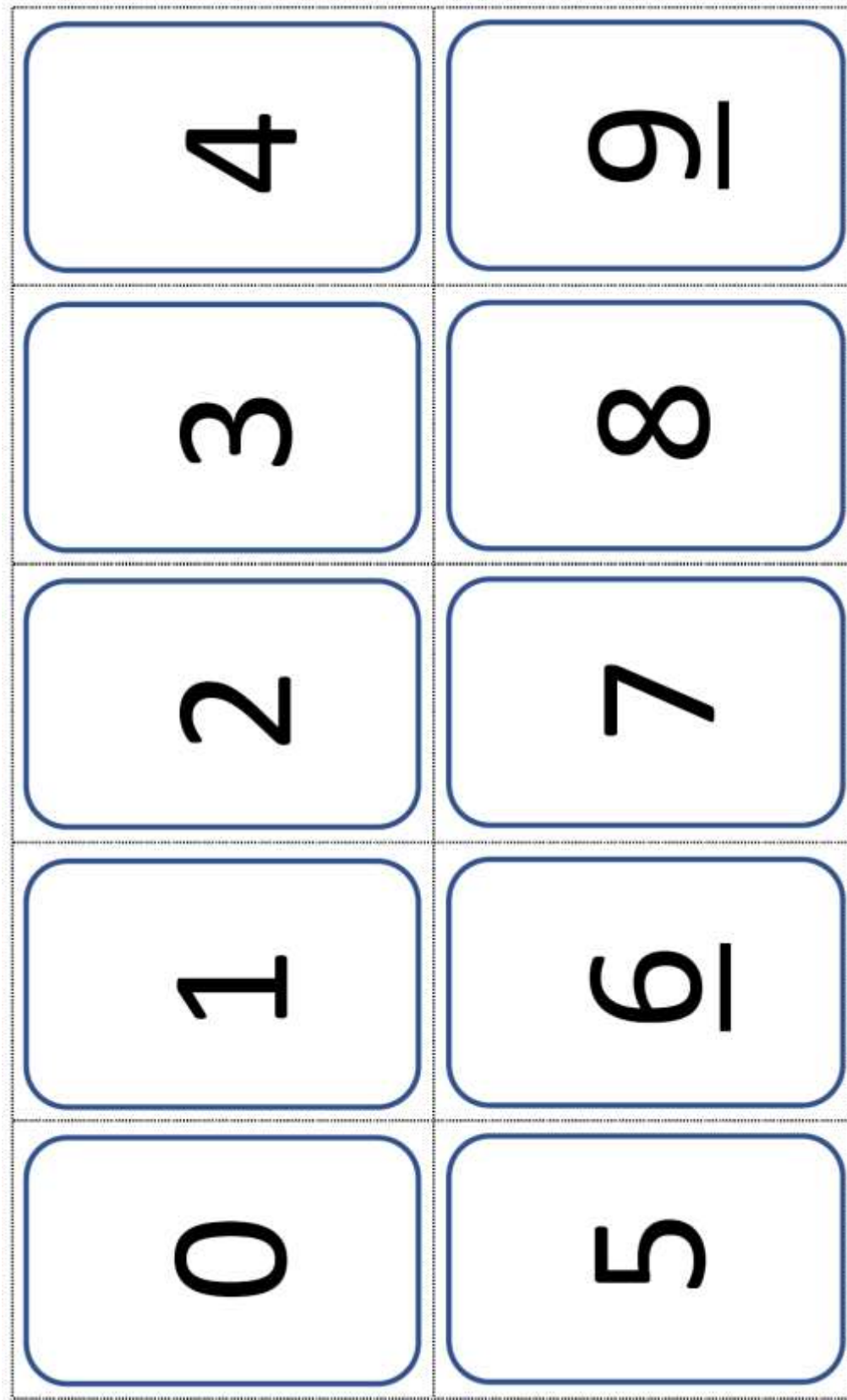
CUADRO DE SUMAS

2	2	3	4	5	6
12	11	10	9	8	7
13	14	15	16	17	18
18	17	16	15	14	13
7	8	9	10	11	12
6	5	4	3	2	2

Anexo. Tabla de las sumas.

sumandos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0+0	0+1	0+2	0+3	0+4	0+5	0+6	0+7	0+8	0+9
1	1+0	1+1	1+2	1+3	1+4	1+5	1+6	1+7	1+8	1+9
2	2+0	2+1	2+2	2+3	2+4	2+5	2+6	2+7	2+8	2+9
3	3+0	3+1	3+2	3+3	3+4	3+5	3+6	3+7	3+8	3+9
4	4+0	4+1	4+2	4+3	4+4	4+5	4+6	4+7	4+8	4+9
5	5+0	5+1	5+2	5+3	5+4	5+5	5+6	5+7	5+8	5+9
6	6+0	6+1	6+2	6+3	6+4	6+5	6+6	6+7	6+8	6+9
7	7+0	7+1	7+2	7+3	7+4	7+5	7+6	7+7	7+8	7+9
8	8+0	8+1	8+2	8+3	8+4	8+5	8+6	8+7	8+8	8+9
9	9+0	9+1	9+2	9+3	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9

Anexo. Juego construir números.



UNIDAD 10

¿Cuánto tiempo dura?

¿Cuánto cuesta?

Conocemos el
tiempo.



Aprendemos a
usar el dinero.



¿Cuánto tiempo dura?

Actividad 1. Trabajemos en parejas con peonzas.

Parte 1

- 1) Cada pareja recibe una peonza.
- 2) Uno de vosotros lanza la peonza.
Cuando se pare, el otro compañero/a lanza la peonza.
- 3) Escribe el nombre de quien ha conseguido tener la peonza girando más tiempo.



- 4) ¿Qué has hecho para averiguarlo?

Parte 2

- 1) Tu pareja y tú vais a recibir dos peonzas.
- 2) Cada uno de vosotros lanza la peonza.
- 3) Escribe el nombre de quien ha conseguido tener la peonza girando más tiempo.

- 4) ¿Qué has hecho para averiguarlo?

Actividad 2. Cuéntale a la clase.

- Ve a buscar el mensaje que te dará el maestro/a.
- En el mensaje encontrarás el tiempo que puedes usar para contar a la clase las cosas que más te gustan.



Responde las siguientes preguntas:

¿Quiénes pueden contar más cosas que les gustan hacer, los alumnos que tenían el tiempo 1 o los que tenían el tiempo 3?

¿Los que tenían el tiempo 1 pudieron contar todo lo que querían?

¿Por qué los que tenían el tiempo 3 contaron más cosas?

Para medir cantidades de la magnitud tiempo, hemos utilizado el **segundo** como unidad de medida.

Si utilizamos el segundo como unidad de medida, **medir la duración de un suceso** es contar el número de segundos que ha durado ese suceso.

Así podremos saber cuánto tiempo ha durado ese suceso.



Actividad 3. Escuchemos una canción.



- Escucharemos la canción "Un elefante se balanceaba" durante 10 segundos.

¿Han empezado a cantar?

- Ahora escucharemos la canción durante 30 segundos.

¿Has empezado a cantar?

- Escucharemos la canción durante 60 segundos.

¿Cuántos elefantes subieron a la telaraña en este tiempo?

¿En cuál de las tres veces que has escuchado subieron más elefantes a la telaraña?

Hay otras unidades de medida del tiempo, como el **minuto**, que se compone de 60 segundos.

Actividad 4. Nuestras actividades de hoy.

Escribe cuatro actividades que has hecho hoy **antes** de la clase en el orden en que las realizaste.



Ahora estamos en clase de matemáticas

Escribe cuatro actividades que harás **después** de salir del colegio, en el orden en que las realizarás.





Actividad 5. Construimos el calendario de este mes.

Completa el calendario con los números de cada día de este mes.

Calendario

Año:

Mes:

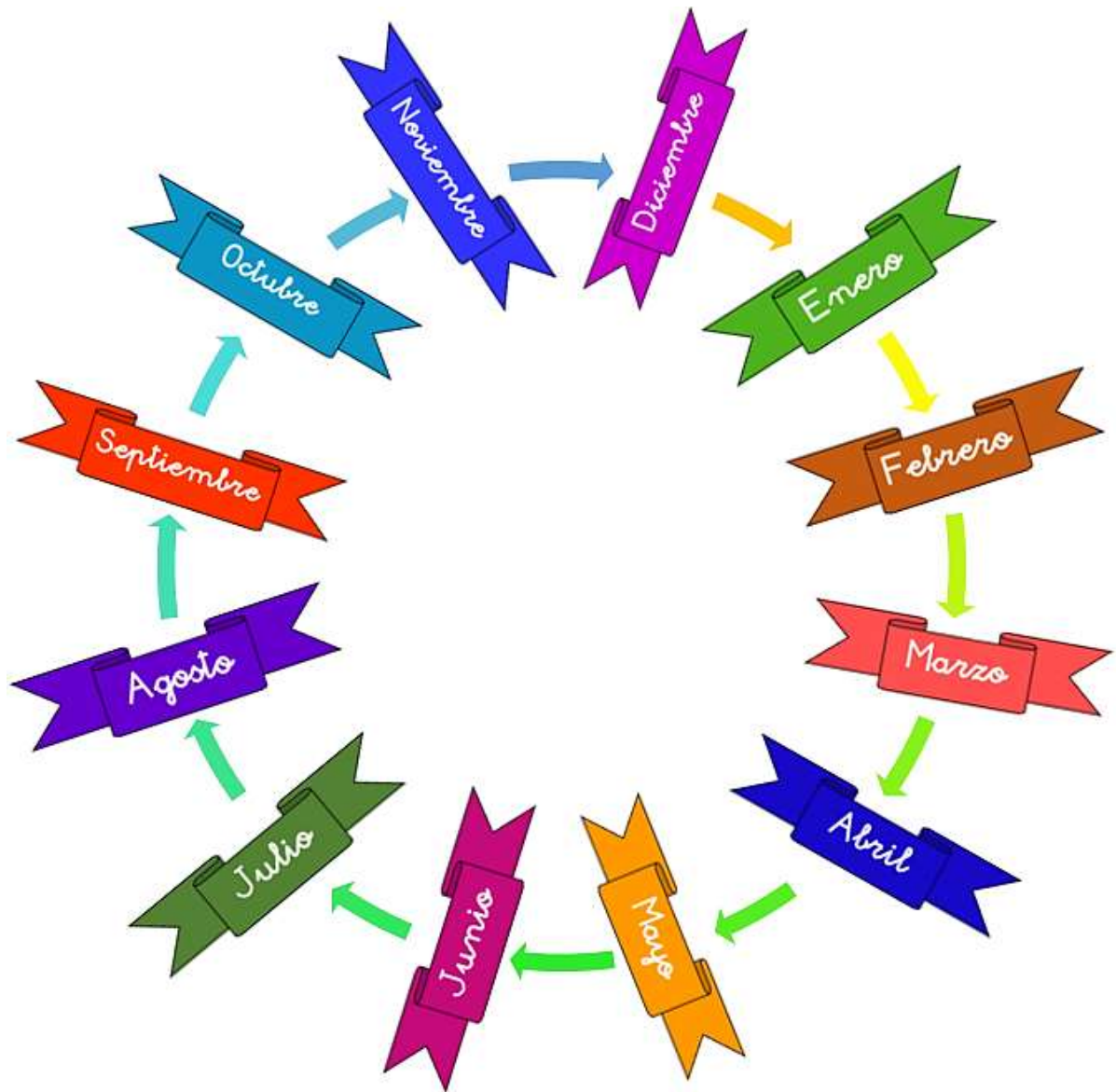
lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo

En el calendario que te entrega el maestro/a, busca el mes de tu cumpleaños y completa los números de cada día.

Mes de mi cumpleaños:

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo

Actividad 6. Recordemos los meses del año.



- Rodea con color rojo el mes en el que empiezan las vacaciones de Navidad.
- Rodea con color azul el mes en que empieza el curso.
- Rodea con color amarillo el primer mes del año.
- Rodea con color verde el mes que está antes de junio.



Actividad 7. El cumpleaños de Paula.

Paula ha marcado su cumpleaños en el calendario de la imagen.

¿Qué día de la semana es el cumpleaños de Paula?

¿Cuántos días pasarán para que sea el próximo miércoles?

El día 19 es domingo ¿Qué día de la semana será el 26?

¿Cuántos días han pasado?

¿En qué día del mes cae el primer viernes?

--

¿En qué día del mes cae el segundo viernes?

--

¿En qué día del mes cae el tercer viernes?

--

¿Cuántos días han pasado entre un viernes y el siguiente?

--

¿Tendrás clase el día siguiente al 12 de diciembre?

¿Por qué?

¿Tendrás clase el día anterior al 12 de diciembre?

¿Por qué?



¿Cuánto cuesta?

En España y otros países de Europa usamos los euros para comprar y vender. Vamos a conocerlos.

Las monedas que vamos a utilizar en este curso son:

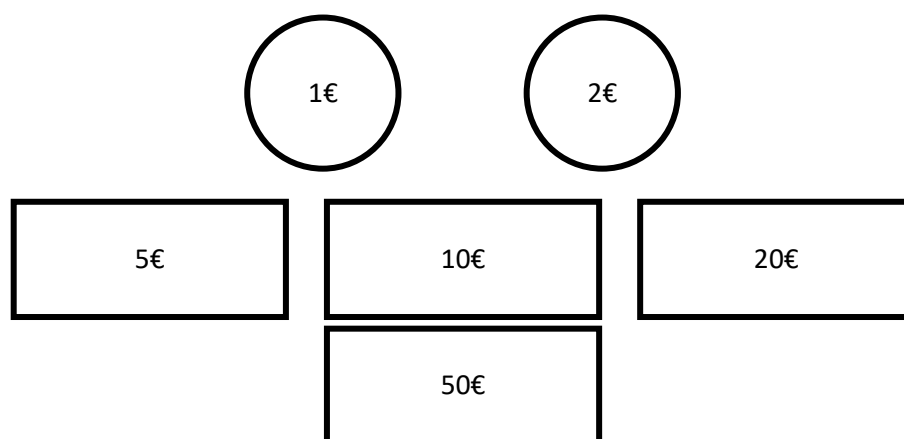


Y los billetes:





Vamos a usar estas monedas y billetes para realizar físicamente las tareas. Después de manipular las monedas y los billetes los dibujarás en este libro así:



Actividad 8. Actividades con monedas y billetes.

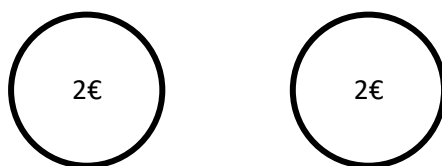
Encima de tu mesa tienes billetes de 5, 10, 20 y 50 euros, y monedas de 1 y de 2 euros.

Coge las siguientes cantidades de dinero empleando el menor número de billetes y monedas, y después dibuja cómo lo has hecho.

Ejemplo, si te piden coger 4 euros cogerás 2 monedas de 2 euros:



y después dibujaras en el libro:



Ahora practica:

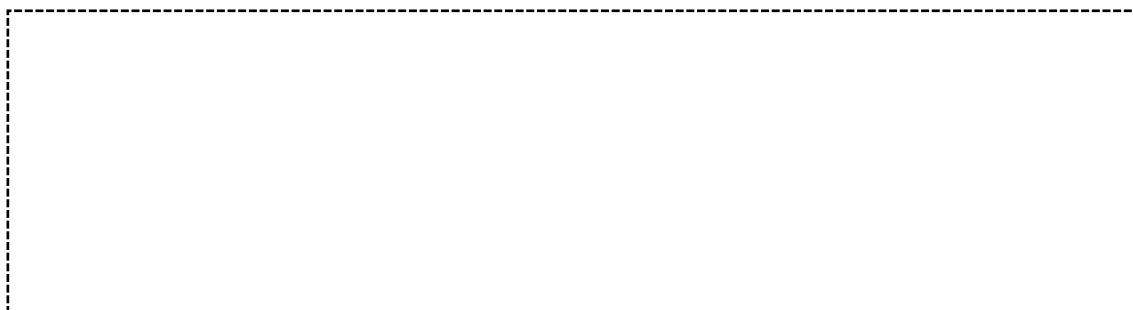
a) Coge 7 euros empleando el menor número de billetes y monedas, ahora dibújalos.



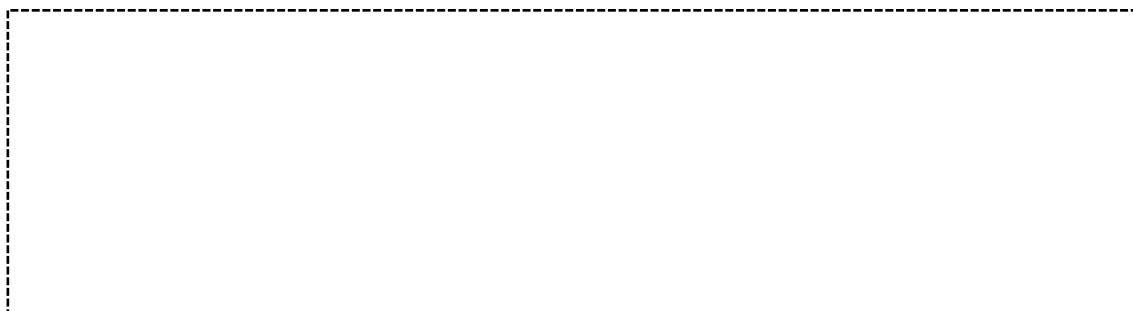
- b) Coge 9 euros empleando el menor número de billetes y monedas, ahora dibújalos.



- c) Coge 16 euros empleando el menor número de billetes y monedas, ahora dibújalos.



- d) Coge 18 euros empleando el menor número de billetes y monedas, ahora dibújalos.



- e) Coge 25 euros empleando el menor número de billetes y monedas, ahora dibújalos.



f) Coge 33 euros empleando el menor número de billetes y monedas, ahora dibújalos.



g) Coge 37 euros empleando el menor número de billetes y monedas, ahora dibújalos.



h) Coge 42 euros utilizando el menor número de billetes y ahora dibújalos.



Actividad 9. En el mercado.



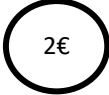






Encima de tu mesa tienes billetes de 5, 10, 20 y 50 euros, y monedas de 1 y de 2 euros.

Imagina que eres un vendedor y debes dar los cambios a los compradores de los objetos que vendes.



Tienes que dar el cambio con el menor número de billetes y monedas. Primero haz el cambio usando los billetes y monedas que tienes encima de la mesa, y después dibuja los billetes y monedas con los que das el cambio.

Completa la siguiente tabla indicando los cambios.

El precio del objeto que vendes es	El comprador paga con	El cambio que le doy es
3 euros		No le debo dar nada, ha pagado lo que cuesta el objeto
3 euros		
6 euros		
12 euros		
15 euros		
25 euros		
36 euros		
42 euros		

Actividad 10. Dar los cambios de muchas maneras.



Encima de tu mesa tienes billetes de 5, 10, 20 y 50 euros, y monedas de 1 y de 2 euros.




Sigues siendo un vendedor de una tienda y debes dar los cambios a los compradores de los objetos que vendes.



Ahora no es necesario que des el cambio utilizando el menor número de billetes y monedas.

En cada compra dibuja tres formas distintas de dar el cambio. Para ayudarte hemos resuelto los cambios de la primera compra:

El precio del objeto que vendes es	El comprador paga con	El cambio que le doy es
6 euros		<div>1€ 1€ 1€ 1€</div>
		<div>1€ 1€ 2€</div>
		<div>2€ 2€</div>
13 euros		

30 euros	<div></div> <p>¡Atención!</p> <p>No tienes billetes de 20</p>	
54 euros	<div> </div>	

Actividad 11. Situaciones donde usamos los euros.

La entrada al parque de atracciones cuesta cinco euros, Nuria tiene en su bolsillo, cinco monedas de 1 euro y tres monedas de 2 euros.



¿Cómo debería pagar la entrada si solo puede usar tres monedas para pagar el precio exacto de la entrada?

--

Respuesta:

¿Cómo pagaría usando cuatro monedas?

--

Respuesta:

¿Cómo pagaría usando cinco monedas?

--

Respuesta:

Y si a Nuria no le importa que le devuelvan cambios, ¿con qué monedas debería pagar? ¿Qué cambio le darán?

--

Respuesta:

En una tienda de ropa, compras una camisa que cuesta 13 euros y unos calcetines que cuestan 9 euros. Si pagas con un billete de 50 euros



¿Cuántos euros te devolverán?

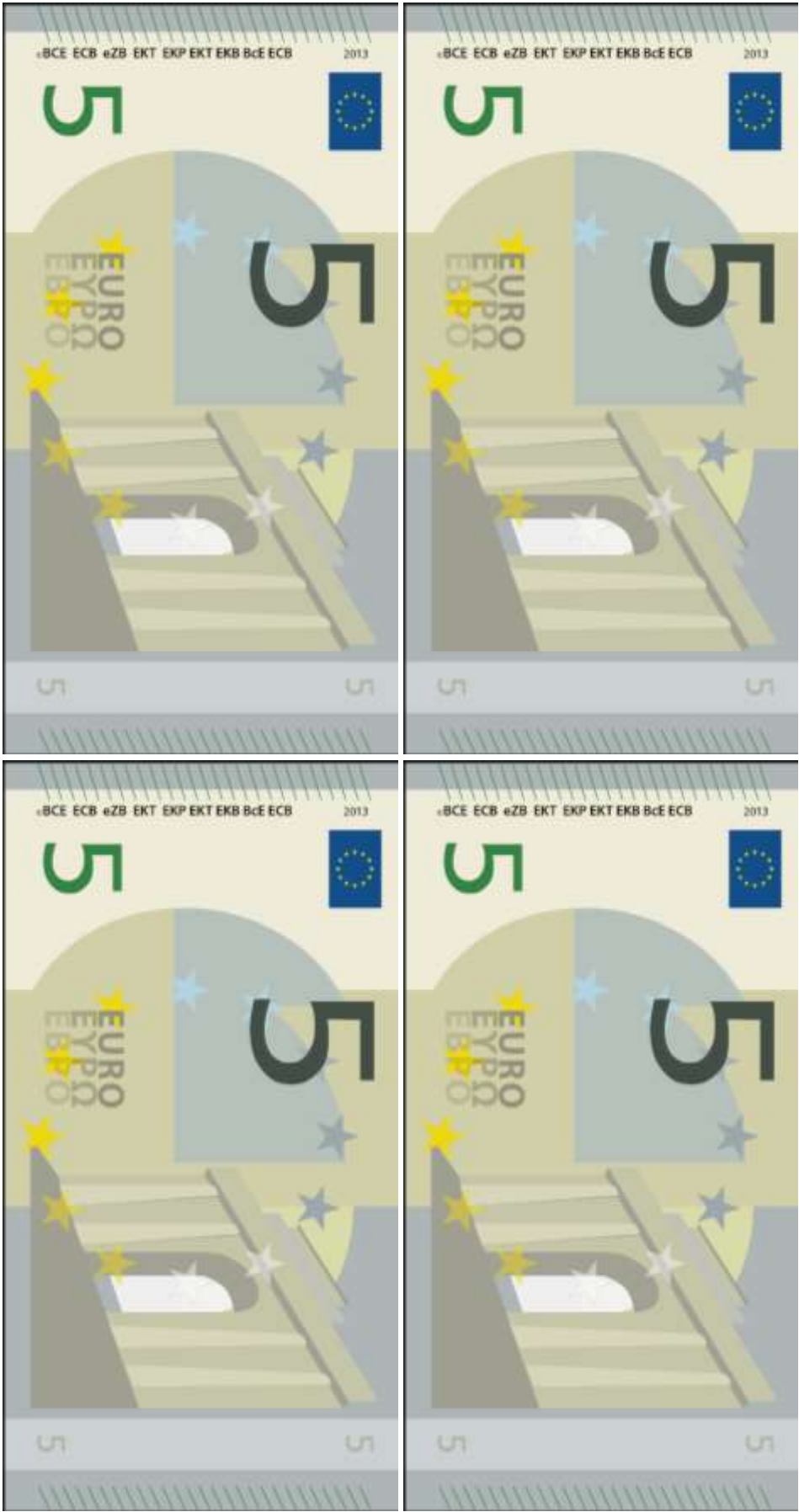
Dibuja cómo te podrían devolver el cambio.

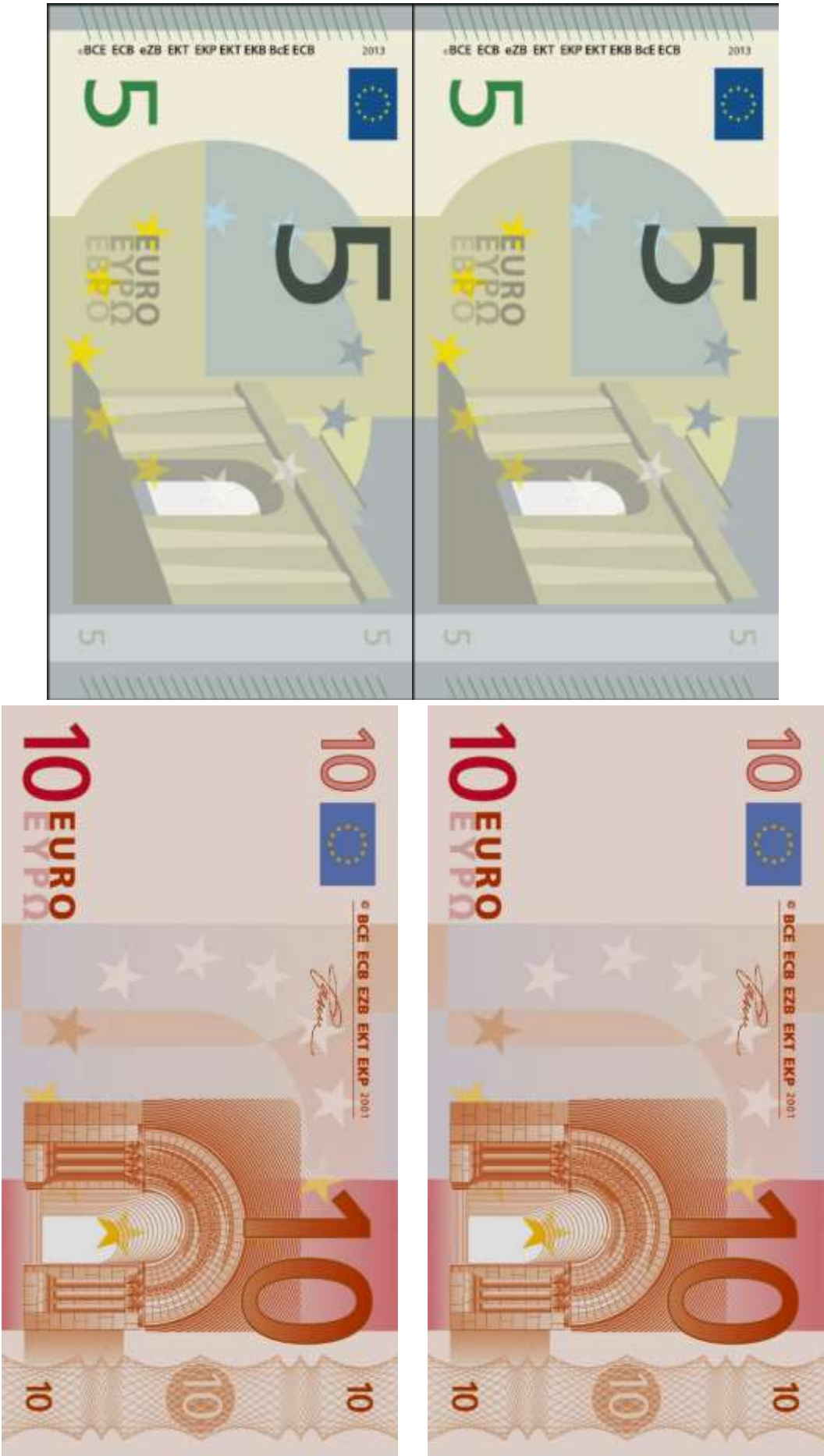
Recuerda que encima de tu mesa tienes billetes de 5, 10, 20 y 50 euros, y monedas de 1 y de 2 euros. Conviene que representes las cantidades con los billetes y monedas antes de dar el resultado.

--

Respuesta:

Anexo 2. Modelos para recortar billetes de 5, 10, 20 y 50 euros.











UNIDAD 11

¿Dónde estoy?



Actividad 1. Sitúa las figuras

Usa las pistas para situar cada forma.

Ejemplo:

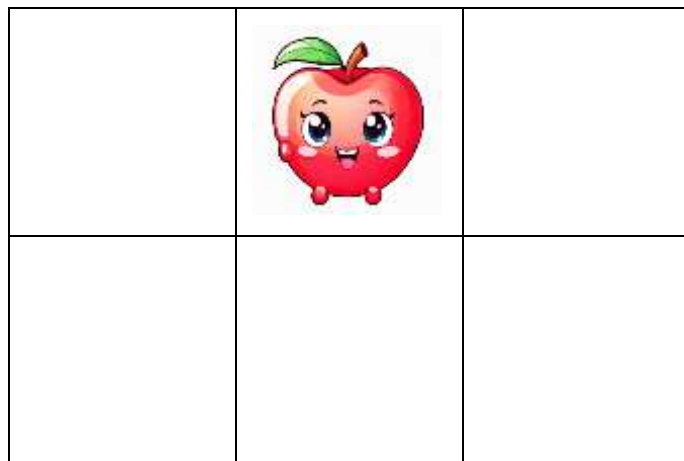
- Hay una estrella debajo del gato.
- El gato está entre el pez y la manzana.
- A la derecha de la estrella hay una hoja.
- Encima de la pelota está el pez.



Ahora hazlo tú.

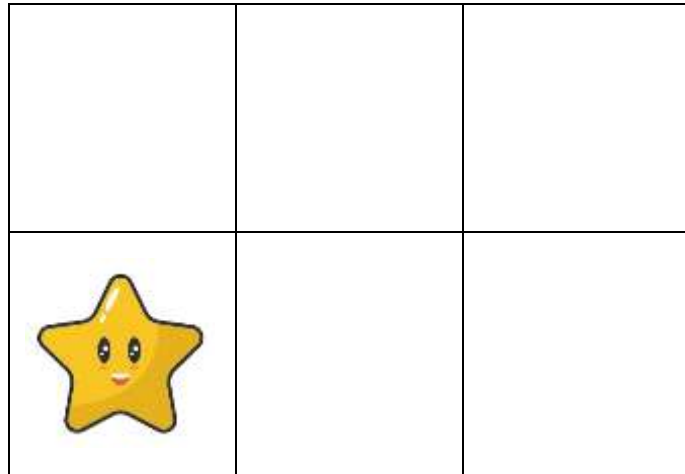
Las pistas son:

- El pez está a la izquierda de la manzana.
- A la derecha de la manzana está la pelota.
- Debajo de la pelota, la hoja.
- El gato está a la izquierda de la hoja
- La estrella, debajo del pez



Las pistas son:

- A la derecha de la estrella están la hoja y la pelota.
- Encima de la hoja, está el gato.
- A la izquierda del gato están la manzana y el pez.
- Encima de la pelota está el pez.



Actividad 2. Referencias en el espacio. Por parejas.

Parte 1. Cada persona de la pareja se colocará uno al lado del otro, mirando hacia la pizarra, siguiendo las indicaciones del maestro/a.



Después de hacer los movimientos, ¿Los integrantes de la pareja están más cerca o más lejos que al principio?

Más cerca

☐

Más lejos

☐

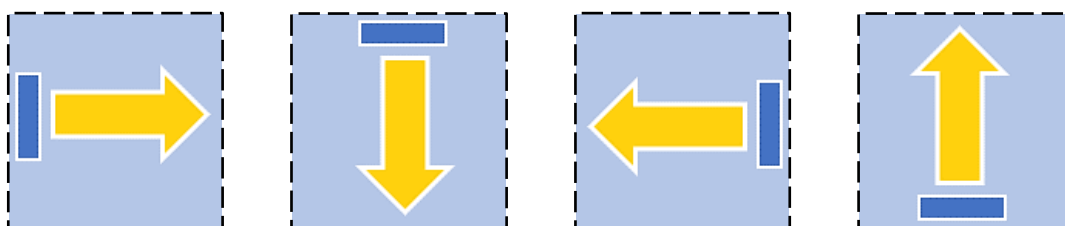
Parte 2. Cada persona de la pareja se colocará uno frente del otro y seguirá las indicaciones del maestro/a.



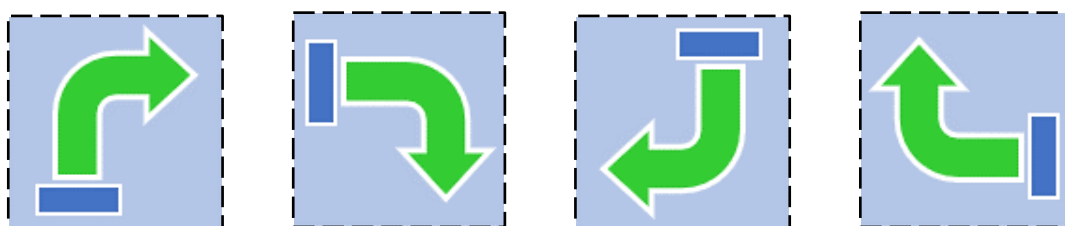
¿Los integrantes de la pareja están más cerca o más lejos que al principio? Explica qué pasa.



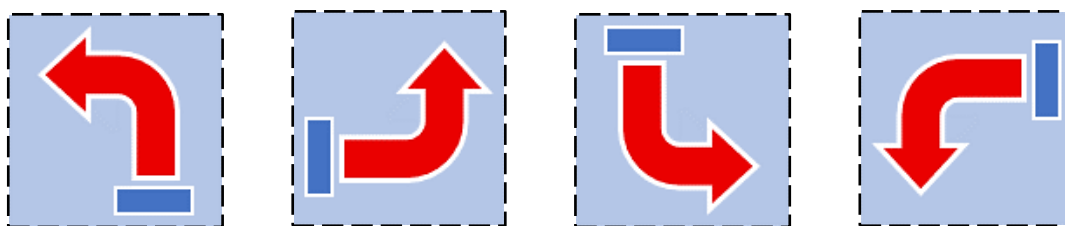
Actividad 3. Recorridos en el plano.



La pieza indica que el coche "avanza una casilla hacia delante"



La pieza indica que el coche "gira hacia la derecha"



La pieza indica que el coche "gira hacia la izquierda"

Para esta actividad recorta las figuras del anexo 3 y ubícalas para que el coche llegue a su garaje.

Cuando en una casilla hay un árbol o la señal de obras el coche no puede pasar por esa casilla:

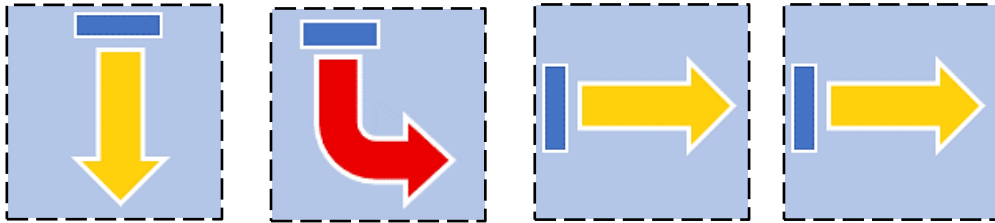


Ejemplo:

Coloca las piezas, una a continuación de la otra, para indicar el camino que tiene recorrer el coche para meterlo en el garaje.



La solución es:



Ahora te toca a ti, marca el recorrido del coche hasta el garaje, después coloca las piezas, una a continuación de la otra, para indicar el camino que recorre.

Recorrido 1:



La solución es:

Recorrido 2:



Recorrido 3:



Recorrido 4:



Recorrido 5:



Recorrido 6:



Recorrido 7:



Actividad 4 en parejas. Localización en el plano

Juego.

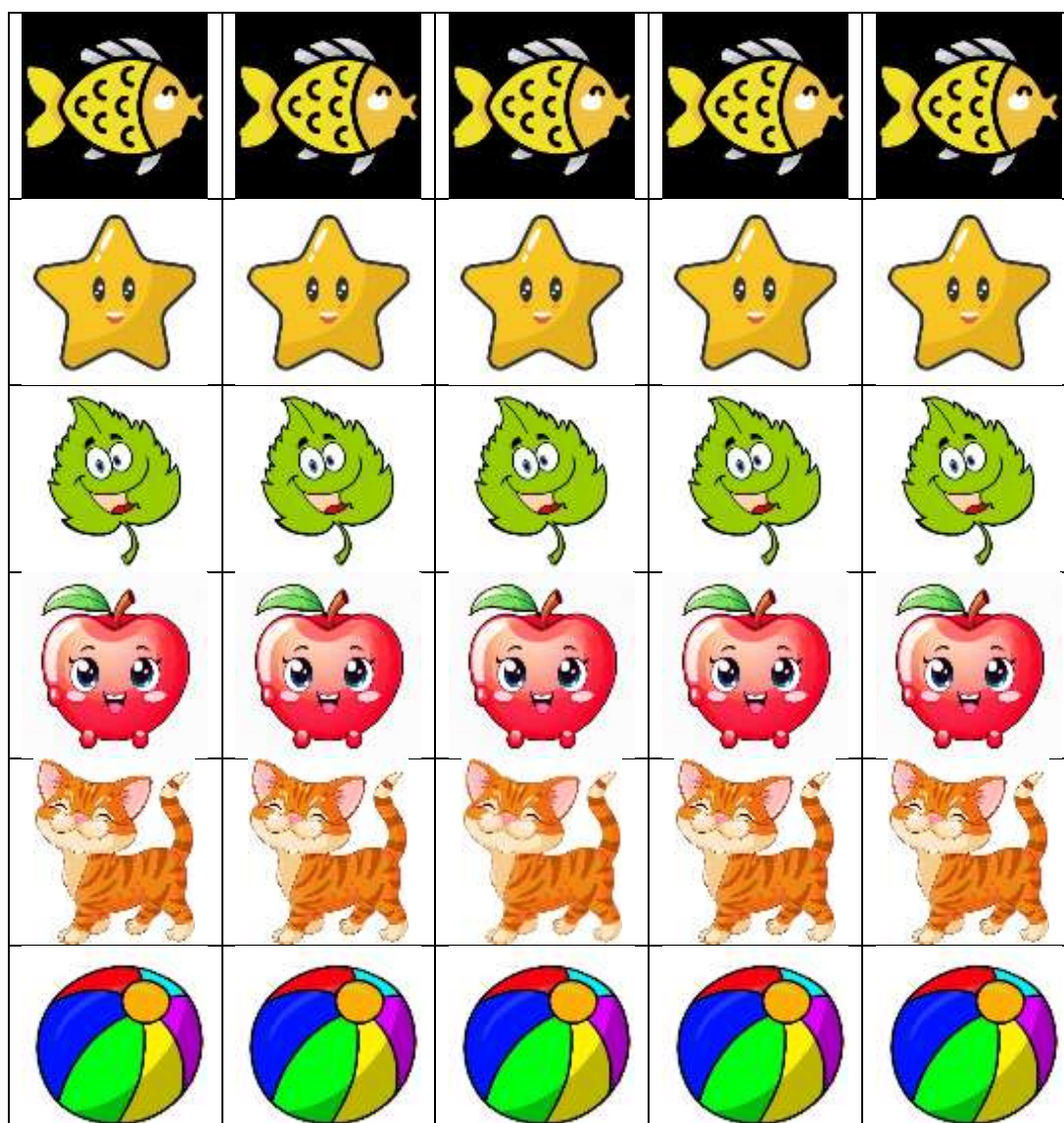
- Lucas ha perdido su perro, nos organizaremos en parejas para ayudarlo a encontrarlo.
- El/la maestro/a entregará a un integrante de la pareja un plano con el itinerario marcado para encontrar el perro de Lucas.
- El otro integrante de la pareja recibirá el dibujo sin el itinerario marcado.



- El integrante de la pareja que tiene el itinerario marcado, debe explicarle a su compañero el camino que debe seguir para encontrar el perro. Se lo tenéis que decir de palabra, sin mostrarle el dibujo.
- Quien recibe la explicación, va dibujando el camino.
- Cuando haya dibujado el camino se comprueba si lo ha hecho bien.
- Ganan las parejas que tengan marcado el mismo camino en los dos planos.

Cuando se termina, se puede jugar otra vez intercambiando los papeles de los dos integrantes de la pareja. Para eso, hay otro itinerario dibujado en el anexo 4.

Anexo 1

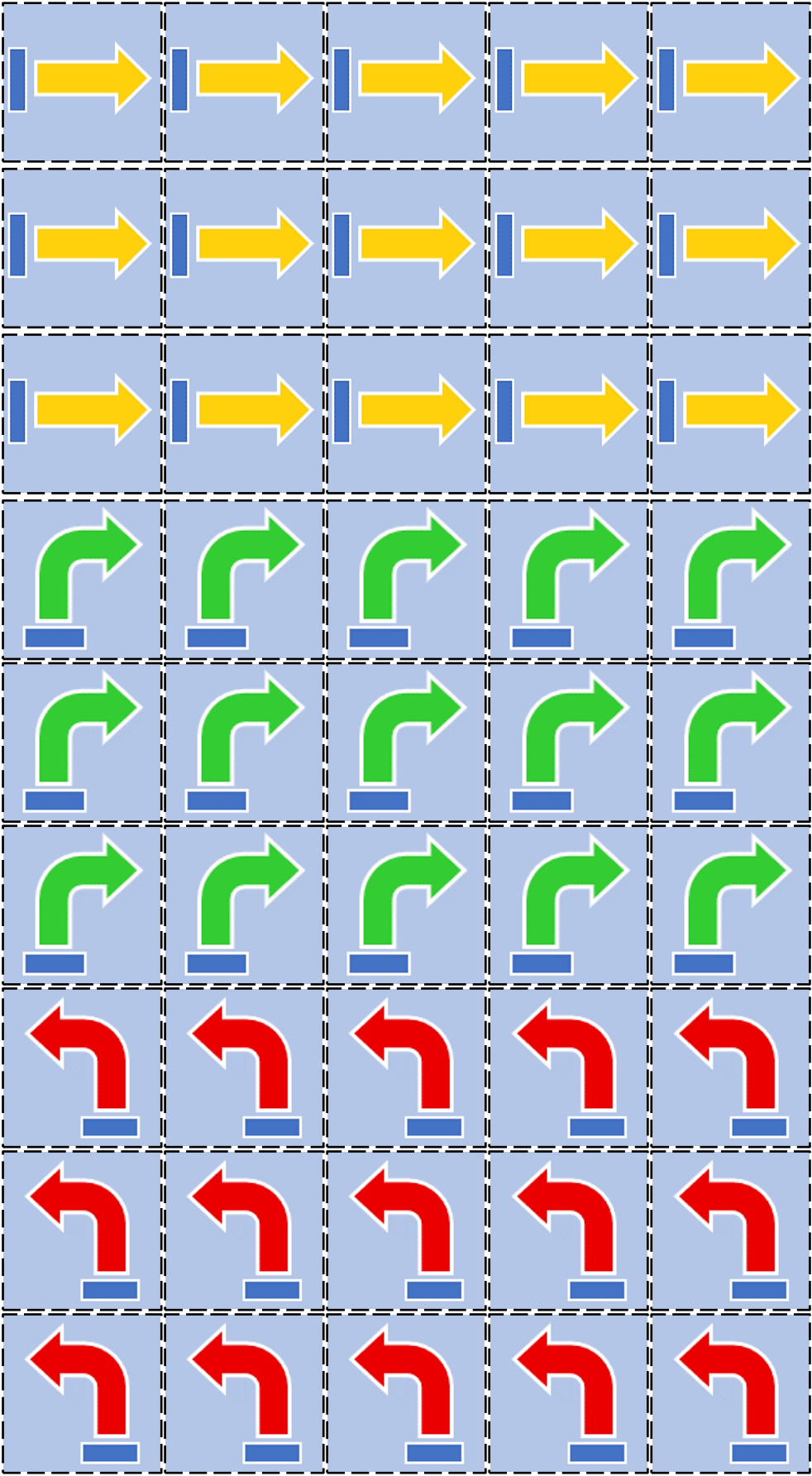


Anexo 2

Instrucciones para las partes 1 y 2 de la Actividad 2.
Referencias en el espacio.

1. Levantar el brazo derecho (o izquierdo)
2. Dar un paso hacia la izquierda (o la derecha)
3. Dar un paso hacia atrás (o hacia delante)

Anexo 3



Anexo 4

