

Matemáticas para Segundo 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.

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 alumnado 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 979-13-7014-052-6**

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

ÍNDICE

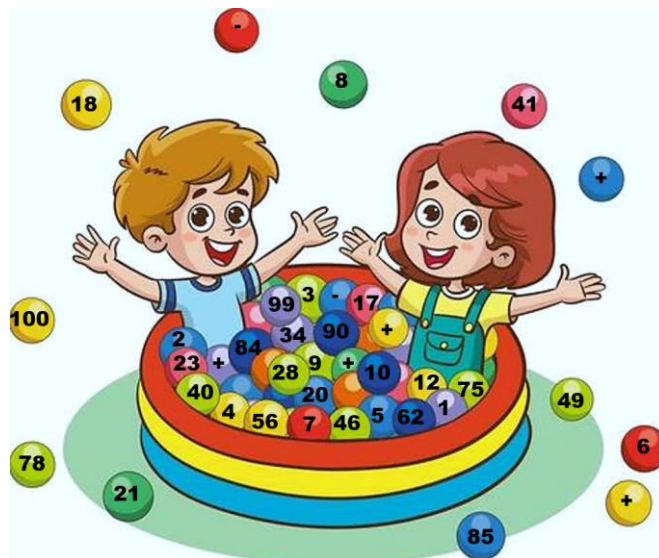
Presentación	7
<i>Grupo S60_23R Investigación en Educación Matemática</i>	
Introducción.....	9
<i>Alberto Arnal Bailera, Eva Cid Castro, Rafael Escolano Vizcarra</i>	
U 1 ¿Qué recuerdas de los números?	29
<i>Carmen Pilar Arnal Julve, Mónica Arnal Palacián, Melissa Díaz Lizarazo, Rafael Escolano Vizcarra</i>	
U 2 ¿Contamos y sumamos como expertos hasta 500?	75
<i>Alberto Arnal Bailera, Mónica Arnal Palacián, Melissa Díaz Lizarazo, Rafael Escolano Vizcarra</i>	
U 3 ¿Cómo lo medimos?	127
<i>Nuria Begué Pedrosa, Ana María Correal Jurado, Rafael Escolano Vizcarra, Antonio Oller Marcén</i>	
U 4 ¿Qué puede suceder?	161
<i>Alberto Arnal Bailera, Carmen Pilar Arnal Julve, Nuria Begué Pedrosa, Melissa Díaz Lizarazo</i>	
U 5 ¿Contamos hasta 1000?	203
<i>Alberto Arnal Bailera, Melissa Díaz Lizarazo, Rafael Escolano Vizcarra, José María Muñoz Escolano</i>	
U 6 ¿Cómo medimos la masa? ¿Cómo medimos la capacidad?.....	269
<i>Alberto Arnal Bailera, Nuria Begué Pedrosa, Ana María Correal Jurado, Antonio Oller Marcén</i>	
U 7 ¿Qué quieres investigar?.....	297
<i>Alberto Arnal Bailera, Nuria Begué Pedrosa, Melissa Díaz Lizarazo, Rafael Escolano Vizcarra</i>	
U 8 ¿Puedes identificar la forma de estas figuras?.....	323
<i>Pablo Beltrán Pellicer, Ana María Correal Jurado, Rafael Escolano Vizcarra, Víctor Manero García</i>	
U 9 ¿Conocemos otras operaciones?	363
<i>Alberto Arnal Bailera, Melissa Díaz Lizarazo, Rafael Escolano Vizcarra, José María Muñoz Escolano</i>	
U 10 ¿Podemos medir el tiempo? ¿Conoces los céntimos?	421
<i>Alberto Arnal Bailera, Pablo Beltrán Pellicer, Ana María Correal Jurado, Rafael Escolano Vizcarra</i>	
U 11 ¿Qué ves en esta figura? ¿Cómo llego allí?.....	481
<i>Alberto Arnal Bailera, Pablo Beltrán Pellicer, Ana María Correal Jurado, Víctor Manero García</i>	

UNIDAD 1

¿Qué recuerdas de los números?



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 1. ¡Llegamos hasta el 100!

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

A: los 5 números anteriores al 82.

B: los 5 números anteriores al 33.

A: los 5 números posteriores al 55.

B: los 5 números posteriores al 95.

A: los 10 números anteriores al 20.

B: los 10 números posteriores al 60.

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. Recitado de 2 en 2 y de 10 en 10 hasta 100.

Por parejas, recitar según les toque (persona A o persona B):

A: Diez números hacia delante desde 40 de 2 en 2.

B: Diez números hacia atrás desde 90 de 2 en 2.

A: Cinco números hacia atrás desde 60 de 10 en 10.

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

A: Cinco números hacia delante desde 84 de 2 en 2.

B: Cinco números hacia atrás desde 26 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

¡Fíjate! Si recitas de 10 en 10, te mueves a la casilla que está justo encima o debajo de la casilla donde estás ahora.

Actividad 3. Problema. Hazem tiene 20 caramelos de fresa y 13 de naranja. ¿Cuántos caramelos tiene Hazem?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 4. Problema. En una charca viven 49 ranas y se marchan 15. ¿Cuántas ranas quedaron en la charca?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 5. Recordamos la tabla de las sumas.

Escribe en cada casilla el resultado de la suma o el sumando que falta y el resultado, según sea el caso.

sumandos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0+0 0	0+1 1	0+2 2	0+3 3	0+4 	+5 	0+ 	0+7 7	+8 	0+9 9
1	1+0 1	1+ 	1+2 3	1+3 4	1+4 	+5 	1+6 7	1+7 	1+8 9	1+
2	2+ 	2+1 3	2+2 4	2+ 	2+4 	2+5 7	2+6 8	2+7 	+8 	2+9 11
3	3+0 3	3+1 	3+ 	3+3 	3+4 7	3+5 	3+ 	3+ 	3+8 11	3+9 12
4	+0 	4+1 5	4+2 6	4+3 	4+4 8	+5 	4+6 10	4+7 	4+8 	4+
5	5+0 	5+ 	5+2 	+3 	5+4 9	5+ 	5+6 11	5+7 	5+8 13	5+9
6	6+0 6	6+1 7	6+ 	6+3 	6+ 	6+5 	6+6 	6+7 	6+ 	6+9 15
7	7+0 	7+1 	+2 	7+3 	7+4 	7+5 12	7+ 	7+7 14	7+8 	+9
8	8+0 	+1 	8+2 	8+3 	8+4 	8+ 	8+6 	8+7 15	8+8 16	+9
9	9+0 	+1 	9+2 	+3 	9+4 13	9+5 	9+6 	9+ 	9+8 	9+9

Actividad 6. Miramos el orden de los sumandos.

Si te fijas en la tabla, puedes ver que en las dos diagonales claritas hay resultados iguales, por ejemplo:

$$1 + 2 = 3 \text{ y además, } 2 + 1 = 3.$$

- a) Explica a tu compañero/a ¿por qué ocurre esto?

	1+1 2	1+2 3
1	2+1 3	2+2 4
2	3+1 4	3+2 5

- b) ¿Puedes encontrar otros ejemplos en la tabla donde ocurra lo que observaste? Escríbelos.

¡Fíjate! En esta tabla, si cambias el orden de los números que vas a sumar, el resultado sigue siendo el mismo.

Por ejemplo: $1 + 2 = 3$ y $2 + 1 = 3$.

Esto pasa porque en una suma no importa el orden de los números, el total siempre es igual.

Actividad 7. A la izquierda y a la derecha de la diagonal.

Ahora, vamos a fijarnos en el $4 + 4 = 8$

- a) ¿Qué sucede con el número que está a la derecha?

4+3 7	4+4 8	4+5 9
5+3 8	5+4 9	5+5 10

b) ¿Qué sucede con el número que está a la izquierda?

c) Completa los números que hacen falta en el recuadro para que ocurra lo que acabaste de observar

- + -	- + -	- + -
-------	-------	-------

d) ¿Puedes encontrar otros ejemplos en la tabla donde ocurra lo que observaste? Escríbelos.

¡Fíjate! Si te mueves una casilla a la izquierda de la diagonal central, verás que el número es uno menos que el de la diagonal. Y si te mueves una casilla a la derecha, el número será uno más que el de la diagonal.

Actividad 8. Los dobles.

a) Presta atención a la diagonal central de la tabla (la más oscura). ¿Qué sucede con los resultados de esta diagonal?

b) Explica a tu compañero/a cómo puedes saber si un número es el doble de otro.

Actividad 9. Tabla de las sumas de 10 en 10.

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

sumandos	10	20	30	40	50
10	$10 + 10$ 20	$10 + 20$ 30	$10 + 30$	$10 + 40$	$10 + 50$
20	$20 + 10$	$20 + 20$	$20 + 30$	$20 + 40$	$20 + 50$
30	$30 + 10$	$30 + 20$	$30 + 30$	$30 + 40$	$30 + 50$
40	$40 + 10$	$40 + 20$	$40 + 30$	$40 + 40$	$40 + 50$
50	$50 + 10$	$50 + 20$	$50 + 30$	$50 + 40$	$50 + 50$

Actividad 10. Cálculo oral.

Junto a toda la clase, realiza mentalmente:

$60 + 10 =$		$70 + 30 =$	
$20 + 70 =$		$90 + 10 =$	
$40 + 60 =$		$20 + 60 =$	
$10 + 80 =$		$30 + 60 =$	
$80 + 20 =$		$10 + 70 =$	

Actividad 11. Retomamos la tabla de las sumas de 10 en 10.

Observa la tabla y responde.

sumandos	10	20	30	40	50
10	10 + 10 20	10 + 20 30	10 + 30 40	10 + 40 50	10 + 50 60
20	20 + 10 30	20 + 20 40	20 + 30 50	20 + 40 60	20 + 50 70
30	30 + 10 40	30 + 20 50	30 + 30 60	30 + 40 70	30 + 50 80
40	40 + 10 50	40 + 20 60	40 + 30 70	40 + 40 80	40 + 50 90
50	50 + 10 60	50 + 20 70	50 + 30 80	50 + 40 90	50 + 50 100

a) Si te fijas en la tabla, puedes ver que en las dos diagonales claritas hay resultados iguales, por ejemplo:

$$20 + 30 = 50 \text{ y además, } 30 + 20 = 50.$$

Explica a tu compañero/a por qué ocurre esto.

20 + 20 40	20 + 30 50
30 + 20 50	30 + 30 60

Recuerda...

En una suma no importa el orden de los números, el resultado siempre es igual.

b) Ahora, vamos a fijarnos en el $40 + 40 = 80$

$40 + 30$	$40 + 40$	$40 + 50$
70	80	90

¿Qué sucede con el número que está a la derecha?

c) Observando aún la casilla $40 + 40 = 80$

¿Qué sucede con el número que está a la izquierda?

d) Explica a tu compañero/a qué número está a la izquierda de la casilla $10 + 10 = 20$.

$10 + 10$	$10 + 20$
20	30

¡Fíjate! Si te mueves una casilla a la izquierda de la diagonal central, el número es 10 unidades menos que el de la diagonal. Si te mueves una casilla a la derecha, el número es 10 unidades más.

Actividad 12. Cálculo oral. Realiza mentalmente:

$80 - 10 =$		$70 - 50 =$	
$40 - 20 =$		$60 - 20 =$	
$90 - 50 =$		$40 - 30 =$	
$30 - 10 =$		$50 - 10 =$	
$60 - 30 =$		$90 - 40 =$	

Actividad 13. Juego. Llegar al 100

- Se juega en grupos de 4 personas.
- Cada persona tiene una ficha de un color diferente.
- 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.

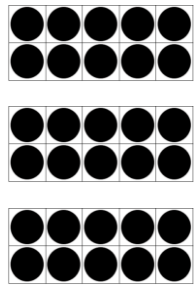

SALIDA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98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



Actividad 14. Juego. Mensajes secretos. Seguid los siguientes pasos:

- 1) El maestro/a te entregará un mensaje secreto que solo puedes leer tú y no se lo puedes enseñar a tu compañero/a.
- 2) Utiliza las regletas de 10 puntos y de 1 punto para construir el número que aparece en el mensaje secreto y pasa las regletas a tu compañero/a.
- 3) Tu compañero/a cuenta las regletas, dibuja las regletas de 10 puntos y las de 1 punto en la tabla, según corresponda (**decenas o unidades**) y finalmente escribe el número.
- 4) Ambos comprueban si lo que se ha escrito es lo mismo que dice el mensaje secreto.



	
Decenas	Unidades
3	2

El número secreto es: 32

Como la actividad la van a realizar cuatro veces, vas 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 15. Juego. Descubre el número.



- En los recuadros hay unas claves secretas para encontrar un número.
- Toma tantas regletas de 10 puntos (una decena) y de 1 punto (unidades) como lo indique la clave secreta.
Recuerda que si tienes más de 10 unidades sueltas debes cambiarlos por 1 decena
- Dibuja en la tabla las regletas de 10 puntos y de un punto que seleccionaste.
- Escribe el número correspondiente de las decenas y el de las unidades.
- Escribe el número que descubriste.

Clave Secreta: 2 regletas de 10 y 12 regletas de 1

Regletas de 10 (decenas)	Regletas de 1 (unidades)

El número que has descubierto es:

Clave Secreta: 3 regletas de 10 y 17 regletas de 1
3 regletas de 10 y 17 regletas de 1

Regletas de 10 (decenas)	Regletas de 1 (unidades)

El número que has descubierto es:

Clave Secreta: 4 regletas de 10 y 20 regletas de 1

Regletas de 10 (decenas)	Regletas de 1 (unidades)

El número que has descubierto es:

Clave Secreta: 6 regletas de 10 y 24 regletas de 1

Regletas de 10 (decenas)	Regletas de 1 (unidades)

El número que has descubierto es:

Actividad 16. Con tu compañero/a escribe qué número se forma con las decenas y unidades. Observa el ejemplo.

	Decenas	Unidades	Se forma el número:
5 decenas y 23 unidades	7	3	73
8 decenas y 15 unidades			
2 decenas y 17 unidades			
4 decenas y 29 unidades			
3 decenas y 21 unidades			
25 unidades			
4 decenas			

Actividad 17. Juego en pareja. ¿Cuánto queda?

Ejemplo: representa el número 32 con el menor número de regletas posible y separa 3 decenas. ¿Cuántas unidades quedan?



Respuesta: Quedan 2 unidades

Ahora practicad vosotros.

Situación 1: representa el número 72 con el menor número de regletas posible y separa 6 decenas. ¿Cuántas unidades quedaron?

Respuesta: unidades

Situación 2: representa el número 58 y separa 28 unidades. ¿Cuántas decenas quedaron?

Respuesta: decenas

Situación 3: representa el número 37 y separa 17 unidades. ¿Cuántas decenas quedaron?

Respuesta:

Situación 4: representa el número 91 y separa 7 decenas. ¿Cuántas unidades quedaron?

Respuesta:

Situación 5: representa el número 83 y separa 43 unidades. ¿Cuántas decenas quedaron?

Respuesta:

Finalmente, comparad vuestros resultados con los de otra pareja. Si algún resultado no coincide debéis decir por qué y explicarlo.

Actividad 18. Juego. Construir números de dos cifras.

- Se juega en grupos de 3 alumnos/as
- Cada grupo tiene un mazo de 20 cartas con los números del 0 al 9.

Instrucciones para cada alumno/a:

- Recibe dos cartas, las mira y no las enseña.
- Decide si se planta o se quita una o las dos cartas. Si se quita cartas las dejará boca abajo y tomará del mazo tantas como se haya quitado.
- Cuando se acaba la ronda de cambio de cartas, construye un número con las dos cartas que tiene y lo enseña a los demás.
- Puntos:
 - 1 punto: quien haya conseguido el número mayor.
 - 1 punto: quien haya conseguido el número menor.
- Se juegan más rondas hasta que no haya cartas en el mazo para todos los jugadores.
- Gana quien haya conseguido más puntos.



Actividad 19. Junto a tu compañero/a rodea dos números en cada grupo que sumen 10, 20, 30, 40 o 50, según sea el caso. Luego escribe la suma. Fíjate en el ejemplo.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">23 13</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">10 17</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">23 + 17 = 40</div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">11 16</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">3 19</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">= 30</div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">6 2</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">8 2</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">= 10</div> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">5 1</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">4 6</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">= 10</div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">13 7</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">10 3</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">= 20</div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">1 5</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">4 35</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">= 40</div> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">3 13</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">14 16</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">= 30</div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">20 4</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">20 16</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">= 40</div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">30 19</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">20 11</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">= 50</div> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">11 10</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">9 1</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">= 20</div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">10 12</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">28 22</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">= 50</div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">7 23</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 1.2em;">9 14</div> <div style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.1em;">= 30</div> </div>

Actividad 20. Junto a tu compañero/a rodea tres números en cada grupo que sumen 10, 20, 30, 40 o 50, según sea el caso. Luego escribe la suma. Fíjate en el ejemplo.

23	13
10	17
$13 + 10 + 17 = 40$	

11	16
3	19
$= 30$	

6	2
8	2
$= 10$	

5	1
4	6
$= 10$	

13	7
10	3
$= 20$	

1	5
4	35
$= 40$	

3	13
14	16
$= 30$	

20	4
20	16
$= 40$	

30	19
20	11
$= 50$	

11	10
9	1
$= 20$	

10	12
28	22
$= 50$	

7	23
9	14
$= 30$	

Actividad 21. Lee y analiza con tu compañero/a el siguiente cálculo. Luego, juntos completad la tabla:

$54 + 32$ se puede pensar así:

54 es 50 más 4

32 es 30 más 2

50 más 30 es 80

4 más 2 es 6

80 más 6 es 86



$65 + 13 =$		$28 + 61 =$	
$12 + 73 =$		$35 + 22 =$	
$20 + 47 =$		$15 + 75 =$	
$42 + 16 =$		$56 + 29 =$	
$34 + 50 =$		$37 + 49 =$	

Actividad 22. Lee y analiza con tu compañero/a el siguiente cálculo. Luego, juntos completad la tabla:

$66 + 29$ se puede pensar así:

29 es 30 menos 1

66 más 30 es 96

96 menos 1
es 95



$35 + 29 =$		$59 + 24 =$	
$71 + 19 =$		$19 + 63 =$	
$24 + 49 =$		$55 + 39 =$	
$79 + 13 =$		$69 + 11 =$	
$52 + 29 =$		$46 + 19 =$	

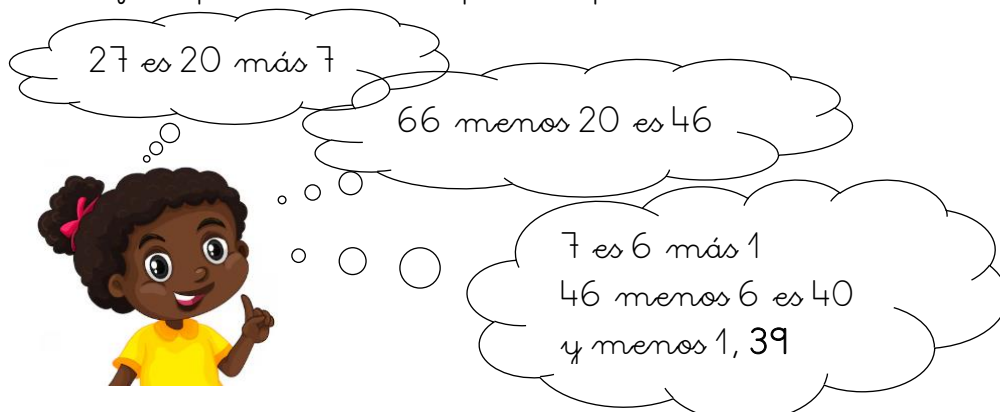
Actividad 23. Lee el siguiente cálculo. Luego, junto a toda la clase, realizad mentalmente las operaciones de la tabla:

$37 - 13$ se puede pensar así:



¡Fíjate que hemos quitado el 13 en dos pasos: el 10 y el 3!

Otro ejemplo, $66 - 27$ se puede pensar así:



¡Hemos quitado 27 en tres pasos, el 20, el 6 y el 1!

$68 - 23 =$		$81 - 50 =$	
$49 - 17 =$		$93 - 68 =$	
$35 - 20 =$		$57 - 34 =$	
$78 - 44 =$		$38 - 12 =$	
$92 - 33 =$		$65 - 37 =$	

Actividad 24. Problema. Para mi disfraz de carnaval he utilizado 56 globos entre azules y amarillos. Si 24 eran azules, ¿cuántos globos he utilizado de color amarillo?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 25. Problema. En mi fiesta de cumpleaños había 87 galletas y se repartieron algunas entre los invitados. Al final de la fiesta quedaron 12 galletas. ¿Cuántas galletas se repartieron?

Dibujo

Respuesta:

Actividad 26. Juego. Dominó de las sumas

- Se juega en grupo de 4 jugadores
- Cada grupo tiene 28 fichas y cada jugador/a recibe 6 fichas. El resto de las fichas se dejan boca abajo, encima de la mesa.
- Los jugadores deben mantener sus fichas ocultas, sin que las vean los otros jugadores.

Las indicaciones de cómo jugar al dominó de las sumas te las dará tu maestro/a.



Actividad 27. Juego. Dominó de las restas

- Se juega en grupo de 4 jugadores
- Cada grupo tiene 28 fichas y cada jugador/a recibe 6 fichas. El resto de las fichas se dejan boca abajo, encima de la mesa.
- Los jugadores deben mantener sus fichas ocultas, sin que las vean los otros jugadores.

Las indicaciones de cómo jugar al dominó de las restas te las dará tu maestro/a.

¿Qué he aprendido?

A continuación, verás una lista de todo lo que hemos trabajado a lo largo de la unidad. Reconoce, piensa y colorea la cantidad de estrellas que consideras según lo que aprendiste (1 estrella significa «todavía me cuesta», y 3 estrellas «lo entiendo muy bien»).

He aprendido ...

... a recitar de 1 en 1 hasta 100.	☆☆☆
... a recitar de 2 en 2 hasta 100.	☆☆☆
... a recitar de 10 en 10 hasta 100.	☆☆☆
... a construir las tablas de la suma.	☆☆☆
... que en una suma no importa el orden de los números, el total siempre es igual.	☆☆☆
... a sumar con decenas completas.	☆☆☆
... a restar con decenas completas.	☆☆☆
... a usar las regletas de 10 y de 1 punto para representar números de dos cifras menores que 100.	☆☆☆
... a identificar un número a partir de su descomposición con ayuda de las regletas de 10 y de 1 punto.	☆☆☆
... a aplicar estrategias orales para sumar.	☆☆☆
... a aplicar estrategias orales para restar.	☆☆☆
... a resolver problemas de varias maneras.	☆☆☆

Anexo 1. Mensajes secretos de la actividad 14

Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: cincuenta y siete

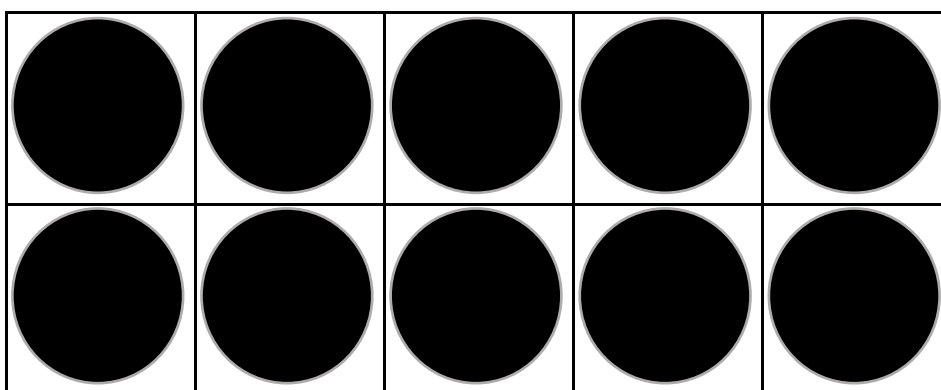
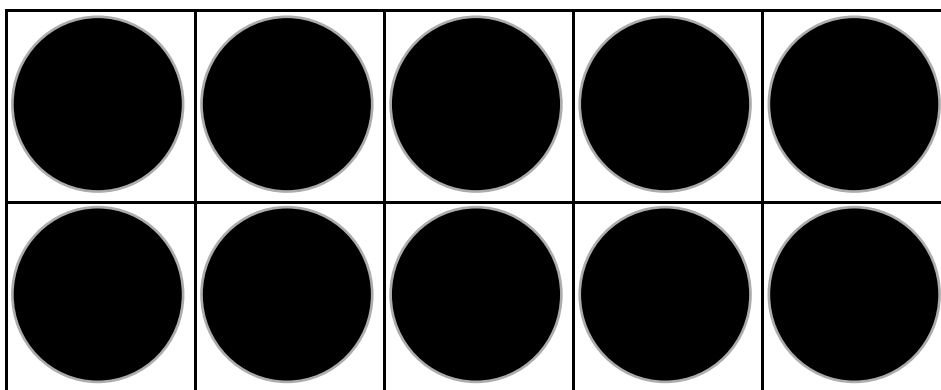
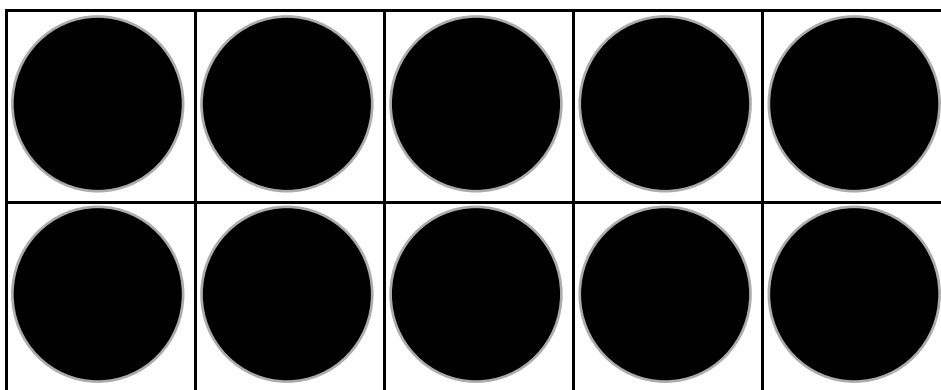
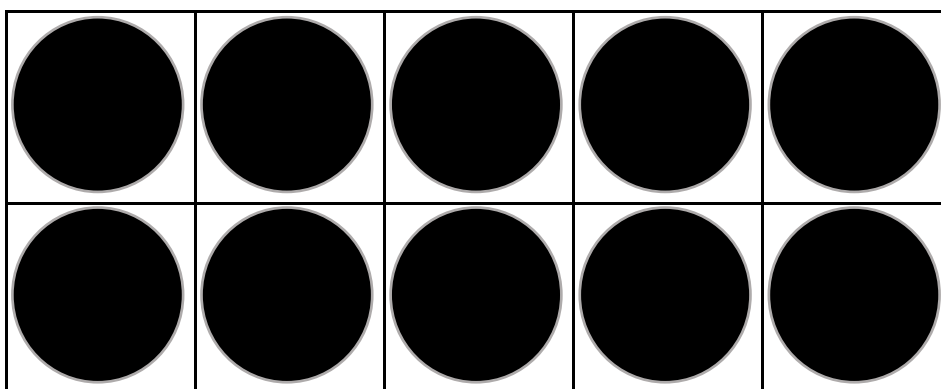
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: sesenta

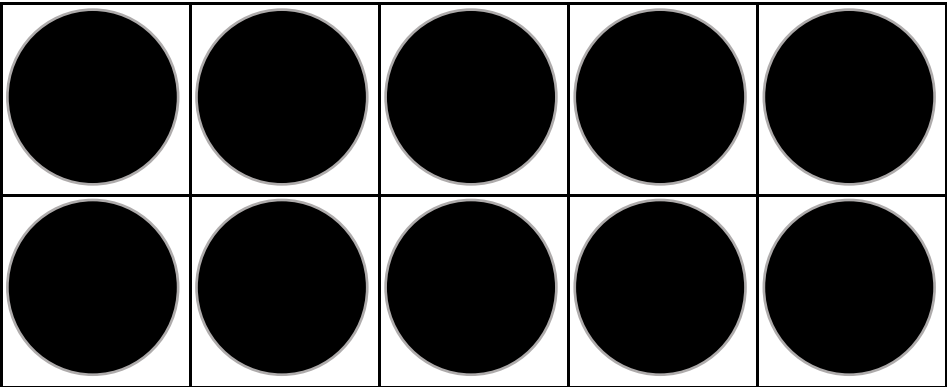
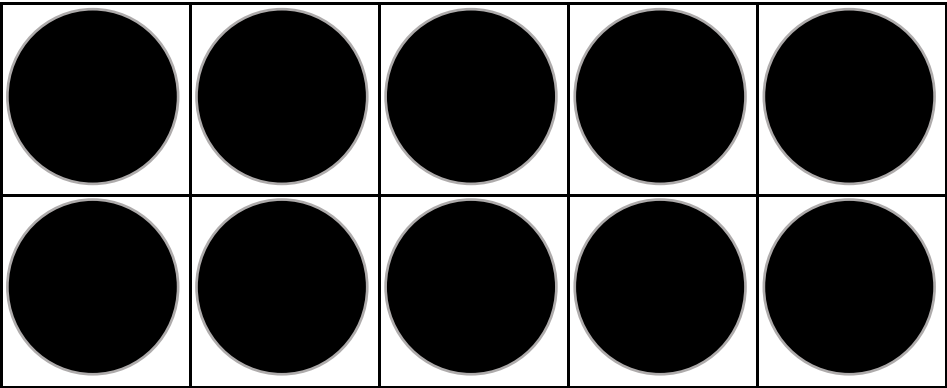
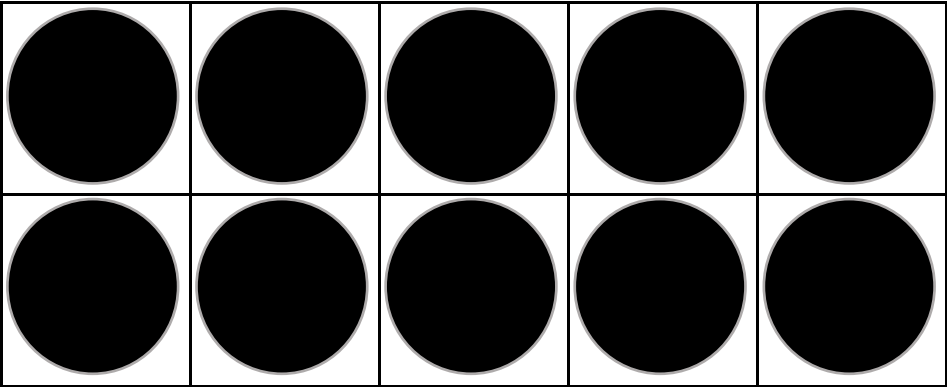
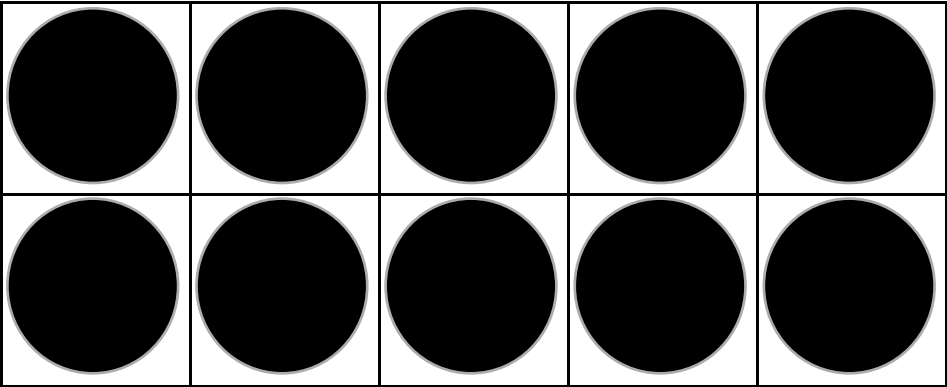
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: setenta y ocho

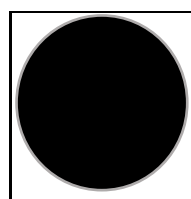
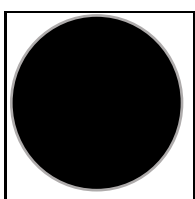
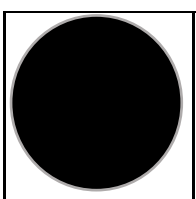
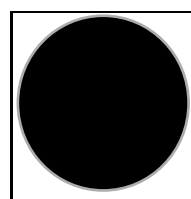
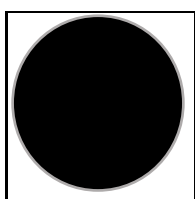
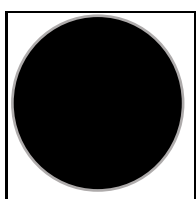
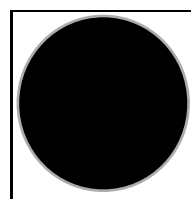
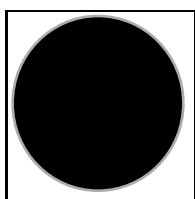
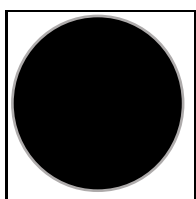
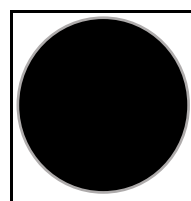
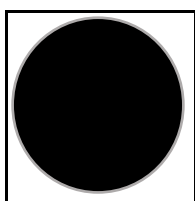
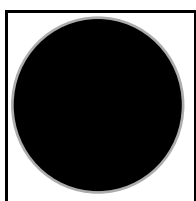
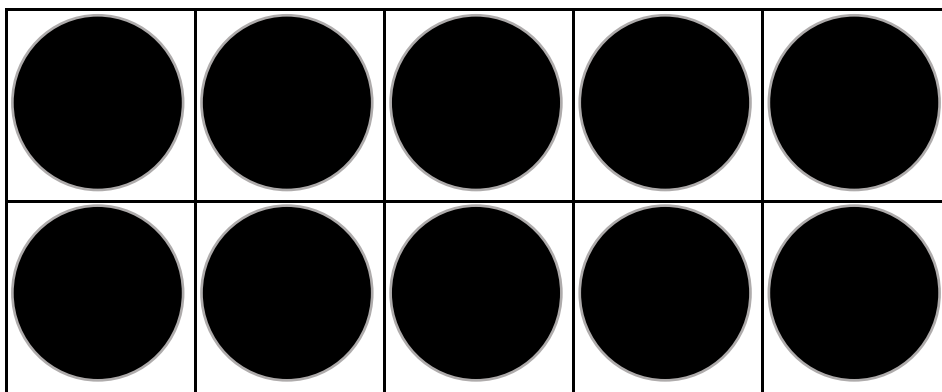
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno
Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno	Actividad 14 Mensajes secretos Mensaje A: noventa y uno

Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____	Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____	Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____
Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____	Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____	Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____
Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____	Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____	Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____
Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____	Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____	Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____
Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____	Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____	Actividad 14 Mensajes secretos Nombre: _____ _____ El número creado con las regletas es: _____

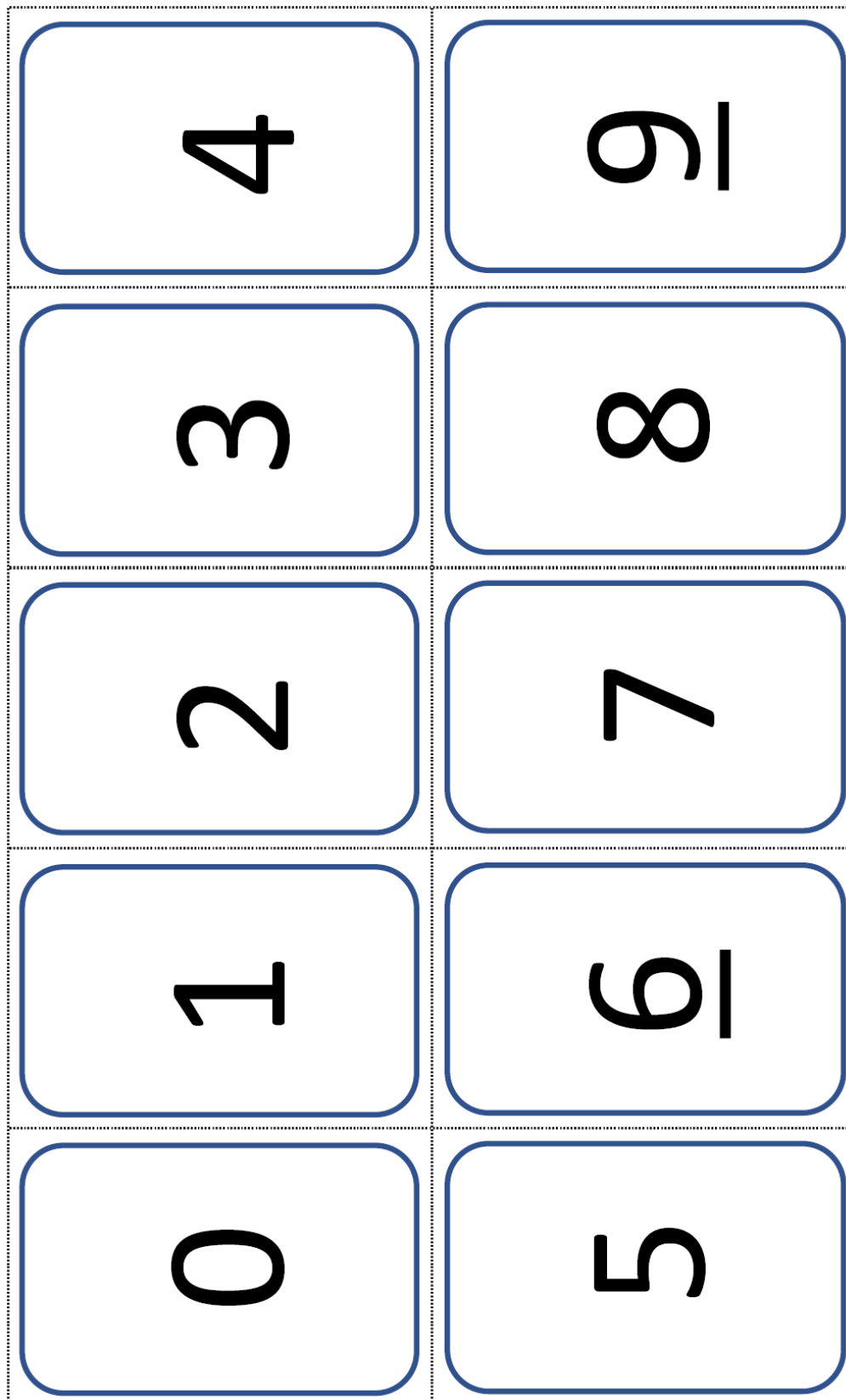
Anexo 2. Regletas de 10 puntos y de 1 punto







Anexo 3. Cartas del juego construir números.



Anexo 4. Fichas del juego de dominó de las sumas de resultado entre 13 y 19.

19	9+10	19	9+9	19	9+8
19	9+7	19	9+6	19	9+5
19	9+4	18	8+10	18	8+9
18	8+8	18	8+7	18	8+6
18	8+5	17	7+10	17	7+9
17	7+8	17	7+7	17	7+6
16	6+10	16	6+9	16	6+8
16	6+7	15	5+10	15	5+9
15	5+8	14	4+10	14	4+9
		13	3+10		

Anexo 5. Fichas del juego de dominó de las restas de resultado entre 4 y 10 y de minuendo menor o igual que 15.

4	9-5	5	10-6	5	10-5
6	11-7	6	11-6	6	11-5
7	12-8	7	12-7	7	12-6
7	12-5	8	13-9	8	13-8
8	13-7	8	13-6	8	13-5
9	14-10	9	14-9	9	14-8
9	14-7	9	14-6	9	14-5
10	15-11	10	15-10	10	15-9
10	15-8	10	15-7	10	15-6
		10	15-5		

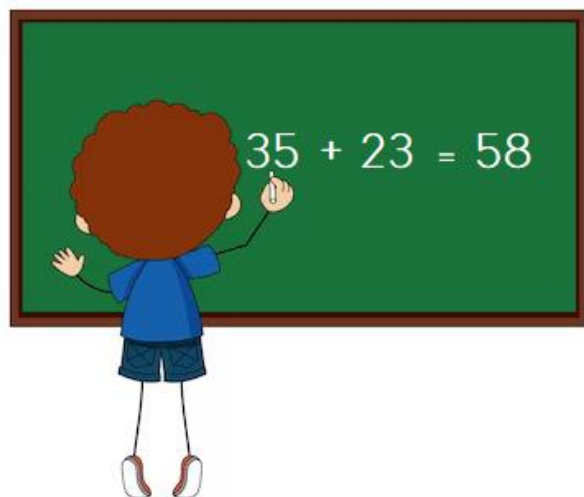
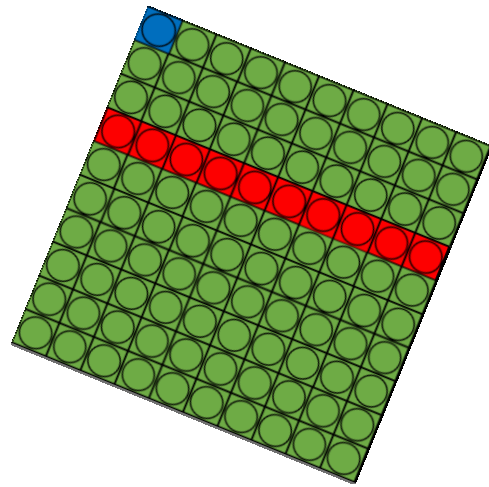
28 PIEZAS DEL DOMINÓ DE SUMAS DE RESULTADO ENTRE 13 y 19

19	9+10	19	9+9	19	9+8	19	9+7	19	9+6	19	9+5	19	9+4
18	8+10	18	8+9	18	8+8	18	8+7	18	8+6	18	8+5		
17	7+10	17	7+9	17	7+8	17	7+7	17	7+6				
16	6+10	16	6+9	16	6+8	16	6+7						
15	5+10	15	5+9	15	5+8								
14	4+10	14	4+9										
13	3+10												

10	15-5	10	15-6	10	15-7	10	15-8	10	15-9	10	15-10	10	15-11
9	14-5	9	14-6	9	14-7	9	14-8	9	14-9	9	14-10		
8	13-5	8	13-6	8	13-7	8	13-8	8	13-9				
7	12-5	7	12-6	7	12-7	7	12-8						
6	11-5	6	11-6	6	11-7								
5	10-5	5	10-6										
4	9-5												

UNIDAD 2

¿Contamos y sumamos como expertos hasta 500?



Actividad 1. ¡Llegamos hasta el 200!

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

A: los 5 números anteriores al 142.

B: los 5 números anteriores al 199.

A: los 5 números posteriores al 185.

B: los 5 números posteriores al 115.

A: los 10 números anteriores al 160.

B: los 10 números anteriores al 130.

101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

Actividad 2. Juego. Recitado por parejas.

Sigue las instrucciones para jugar con tu pareja:

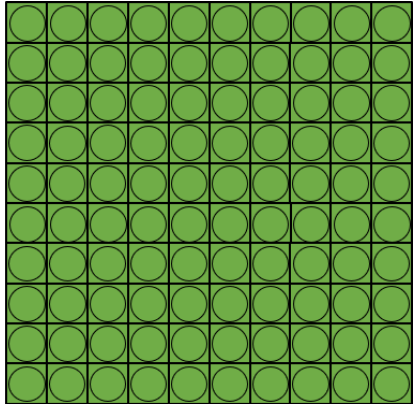
- 1) Rodea uno de los siguientes números: 179, 177, 175
- 2) Tu pareja debe decir en alto el número que has rodeado.
- 3) Salta diez números hacia atrás y di en alto a cuál llegas.
- 4) Tu pareja salta otros diez números hacia atrás y dice en alto el número que corresponda.
- 5) Continuar por turnos, hasta que alguien llegue a 109, 107 o 105.

Ahora, realizad el recitado eligiendo alguno de los siguientes números:

120, 125, 130

Salta cinco números hacia delante y luego tu compañero/a hasta que alguien llegue a 195.

Actividad 3. Placas, barras y puntos.

	¿Cuántos placas hay?	<input type="text"/>
	¿Cuántas barras hay en una placa?	<input type="text"/>
	¿Cuántos puntos hay en una barra?	<input type="text"/>
	¿Cuántos puntos hay en una placa?	<input type="text"/>

Llamaremos **unidad** a un punto.

Llamaremos **decena** a la barra formada por diez puntos.

Llamaremos **centena** a la placa formada por 10 barras o 100 puntos.

Actividad 4. Juego en parejas. El número secreto.

- Cada pareja tiene placas, barras y puntos.

Instrucciones:

- El alumno/a A debe pensar un número entre 101 y 200 y lo escribe en un papel y lo guarda sin que lo vea el alumno/a B.

- Después, construye ese número con el material y lo mete en un sobre que entrega al alumno B.

Nota: Debe emplear el menor número posible de barras y puntos.

- El alumno/a B recibe el sobre, cuenta las placas, barras y puntos, las dibuja en el recuadro donde corresponda (centenas, decenas o unidades) y escribe el número.

- La pareja comprueba que han escrito el mismo número en el papel y en el recuadro.

Centenas	Decenas	Unidades

El número secreto es:

¿Coincide el número que has escrito con el que había pensado tu compañero/a?

SI

NO

Actividad 6. ¡Llegamos hasta el 300!

Por parejas, completad las casillas vacías. Luego completad la tabla. Observad el ejemplo:

201	202	203			206	207		209	210
211			214				218		
	222			225		227			230
231		233			236			239	
	242			245				249	
	252		254			257			260
		263			266			269	
	272			275			278		
281		283				287		289	
	292		294				298		300

El número posterior a 202 es	Doscientos tres	203
El número anterior a 239 es		
El número arriba de 248 es		
El número anterior a 257 es		
El número debajo de 285 es		
El número posterior a 294 es		

Actividad 7. Juego. Descubre el número.

- Se juega *individualmente*.
- Cada alumno/a tiene *placas, barras y puntos*.

Instrucciones:

- En el recuadro hay una clave secreta para encontrar un número.
- Toma tantas placas, barras y puntos (centenas, decenas o unidades) como indica la clave secreta.
Nota: Recuerda que si tienes más de 10 puntos debes cambiarlos por 1 barra (decena). Si tienes más de 10 barras debes cambiarlas por 1 placa.
- Dibuja en la tabla las placas, barras y puntos que seleccionaste.
- Escribe la cifra correspondiente en las centenas, decenas y las unidades.
- Escribe con letras el número que has encontrado.

Clave Secreta: 1 placa, 12 barras y 8 puntos

Centenas	Decenas	Unidades

El número es:

Clave Secreta: 2 placas y 19 puntos

Centenas	Decenas	Unidades

El número es:

Clave Secreta: 18 barras y 27 puntos
3 regletas de 10 y 17 regletas de 1

Centenas	Decenas	Unidades

El número es:

Actividad 8. Problema. En una biblioteca hay 297 libros, pero hoy han prestado 64. ¿Cuántos libros quedaron en la biblioteca?

Respuesta:

Actividad 9. Juego. Llegar al 400.

- Se juega en grupos de 4 alumnos/as.
- Cada alumno/a tiene una ficha de un color diferente.
- Las fichas se colocan en la casilla de salida.

Instrucciones:

- Tirad el dado por turnos y avanzad o retroceded tantas casillas como indique el dado.
- Leed el número de la casilla a la que llegáis, si la lectura del número es incorrecta volved al último lugar en el que estabais.
- Si al retroceder te sales del tablero, pierdes turno y no mueves la ficha.
- Gana quien llega antes a la casilla 400 o se pasa.

SALIDA	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310
	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330
	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350
	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370
	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390
	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400



¡Compartamos!

a) Si estás en la casilla 318 y el dado cae en +5, ¿a qué casilla llegas en el tablero?

b) Si estás en la casilla 383 y el dado cae en -5, ¿a qué casilla llegas en el tablero?

c) ¿Con qué operación relacionas avanzar hacia delante en el tablero?

d) ¿Con qué operación relacionas retroceder hacia atrás en el tablero?

e) Escribe un ejemplo de dónde comenzaste y dónde terminaste si sacas +10 en un lanzamiento.

f) Escribe un ejemplo de dónde comenzaste y dónde terminaste si sacas -10 en un lanzamiento.

¡Fíjate! Si sacas el número +10, te mueves a la casilla que está justo debajo de donde estás ahora en el tablero.
Si sacas el número -10, te mueves a la casilla que está justo arriba de donde estás ahora en el tablero.

Actividad 10. Dictado de números.

- Escucha los números que dice en voz alta tu maestro/a.
- Después, escríbelo en el recuadro.

A.

B.

C.

D.

E.

F.

G.

H.

Actividad 11. ¡Llegamos al 500!

Responde las preguntas y luego escribe los números en la tabla. Observa el ejemplo.

¿Qué número...	
... es posterior a 401?	Cuatrocientos dos
... está arriba de 432?	
... está debajo de 445?	
... está arriba de 456?	
... es anterior a 450?	
... es posterior a 473?	
... está debajo de 480?	

401	402			405	406				
			414			417			
		423					428		
	432							439	
441									450
451									460
	462							469	
		473					478		
			484			487			
				495	496				500

Actividad 12. Diferentes descomposiciones.

Con tu compañero/a utilizad las regletas «placas, barras y puntos» para representar de 4 formas distintas el número 415.

Placas, barras y puntos

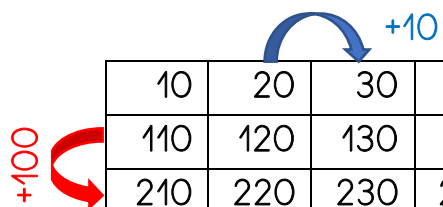
¿Cuál es la representación de 415 que utiliza menos regletas?

Actividad 13. Con tu compañero/a escribe cuál es el número que se forma con las placas, barras y puntos. Observa el ejemplo.

	Centenas	Decenas	Unidades	El número es
1 placa, 13 barras y 18 puntos.	2	4	8	248
1 placa, 8 barras, 2 puntos.				
1 placa y 13 barras.				
2 placas, 15 barras y 9 puntos.				
3 placas, 9 barras y 13 puntos.				
2 placas, 19 barras y 12 puntos.				
4 placas y 22 puntos.				
4 placas, 6 barras y 20 puntos.				
24 barras y 15 puntos.				
29 barras.				
4 placas.				

Actividad 14. Recitado hasta el 500.

Con ayuda de la tabla, recita por parejas alternando los turnos. Después, dile a tu compañero/a la operación que se relaciona con el recitado.



10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
210	220	230	240	250	260	270	280	290	300
310	320	330	340	350	360	370	380	390	400
410	420	430	440	450	460	470	480	490	500

¡Primero recitemos de 10 en 10!

Recitado de 10 en 10
A: Cinco números hacia delante desde 30.
B: Cinco números hacia atrás desde 170.
A: Cinco números hacia atrás desde 310.
B: Cinco números hacia delante desde 440.

¡Ahora, recitemos de 100 en 100!

Recitado de 100 en 100
A: Cuatro números hacia delante desde 10.
B: Cuatro números hacia atrás desde 480.
A: Cuatro números hacia atrás desde 470.
B: Cuatro números hacia delante desde 90.

¡Fíjate! Si recitas de 10 en 10, te mueves a la casilla de la derecha o la izquierda de donde estás en el tablero.
Si recitas de 100 en 100, te mueves a la casilla que está justo encima o debajo de la casilla donde estás en el tablero.

Actividad 15. Problemas.

Problema 1. Tenemos la siguiente información:

Acuario de Zaragoza	170 peces
Acuario de Madrid	370 peces

¿Qué acuario tiene más peces? ¿Cuántos más?

<p>Respuesta:</p> <table border="1"><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>			

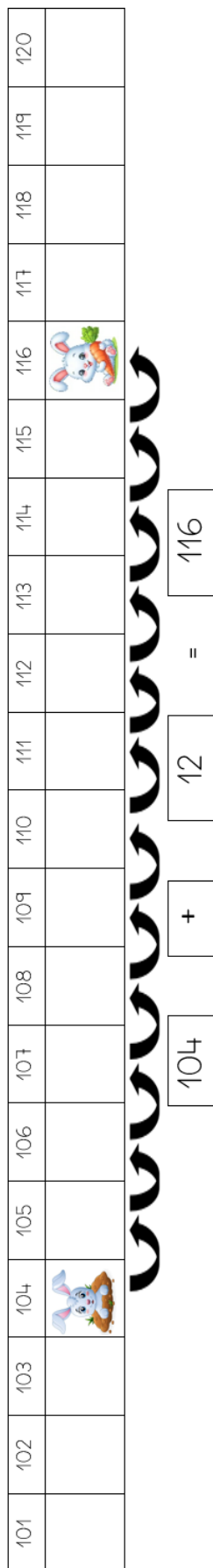
Problema 2. Ahmed el lunes condujo en su coche 120 kilómetros y el jueves condujo 180 kilómetros. ¿Qué día condujo más kilómetros? ¿Cuántos kilómetros más?

<p>Respuesta:</p> <table border="1"><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>			

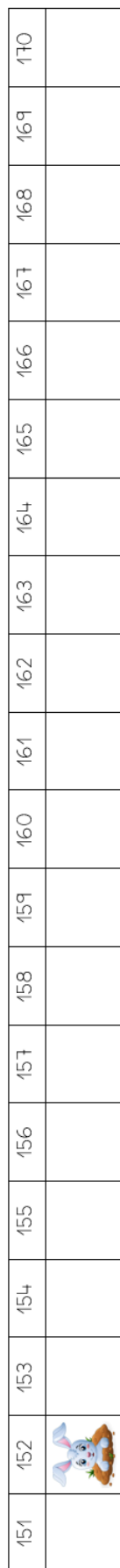
Actividad 16.¹³ El conejo Brinco busca zanahorias dando saltos hacia delante.

a) Brinco está en la casilla 104 y observa que hay una zanahoria en la casilla 116.

¡Fíjate! Tiene que saltar 12 casillas hacia delante para recogerla.



b) Ahora, Brinco está en la casilla 152 y consigue una zanahoria después de 11 saltos.



Colócala y escribe la casilla en la que consigue la zanahoria:

$$\boxed{152} + \boxed{11} = \boxed{}$$


c) Ahora, Brinco está en la casilla 284 y consigue una zanahoria después de 13 saltos.

281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
																			

Colócala y escribe la casilla en la que consigue la zanahoria:

+ =

d) Brinco consigue una zanahoria después de dar 12 saltos.



421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440
																			

Colócala y escribe la casilla en la que consigue la zanahoria:

+ =

Actividad 17.¹⁴ El conejo Brinco busca zanahorias dando saltos hacia atrás.

- a) Brinco está en la casilla 126. Observa que hay una zanahoria en la casilla 112. ¡Fíjate! Tiene que saltar 14 casillas hacia atrás para recogerla.

111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126		127	128	129	130
																				

126


-

14

=

112

- b) Aquí, Brinco consigue una zanahoria dando 13 saltos.

241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260
																			


-

13

=

Colócala y escribe la casilla en la que consigue la zanahoria:


c) Brinco consigo una zanahoria dando 17 saltos.

371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390
																			

Colócala y escribe la casilla en la que consigo la zanahoria:

389 - =

d) Brinco está en la casilla 413 y consigo una zanahoria después de dar 10 saltos.

401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420
																			

Colócala y escribe la casilla en la que consigo la zanahoria:

- =

Actividad 18.¹⁵ ¿De dónde viene Brinco?

a) Brinco recogió una zanahoria en la casilla 129, después de dar 14 saltos hacia delante.

¡Fíjate! Brinco ha venido de la casilla 115.

111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
																			

Esto se puede representar así:

129

-

14

 =

115

Comprobemos que Brinco si ha venido de esa casilla:

115

+

14

 =

129

b) Brinco recogió una zanahoria en la casilla 266, después de dar 11 saltos hacia delante.

251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270
																			

Coloca a Brinco y escribe la casilla de donde venía:

Representalo

266

-

 =

Compruébalo

+

11

 =

c) Brinco recogió una zanahoria en la casilla 282, después de dar 14 saltos hacia atrás.


281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
																			

Coloca a Brinco y escribe la casilla de donde venía:

Representalo + =

Compruébalo - =

d) Brinco recogió una zanahoria después de dar 18 saltos hacia delante.

401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420
																			

Coloca a Brinco y escribe la casilla de donde venía:

Representalo - =

Compruébalo + =

e) Brinco recogí una zanahoria en la casilla 167, después de dar 10 saltos hacia atrás.


161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
																			

Coloca a Brinco y escribe la casilla de donde venía:

Representalo =

Compruébalo =

f) Brinco recogí una zanahoria en la casilla 375, después de dar 15 saltos hacia atrás.

371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390
																			

Coloca a Brinco y escribe la casilla de donde venía:

Representalo =

Compruébalo =

Actividad 20. Encuentra el resultado de cada una de las sumas. Para ello utiliza alguna de las siguientes estrategias: la tabla de los números hasta 500 o tus dedos. Observa el ejemplo:

¿Cuál es el resultado de sumar $60 + 150$?

Comenzaré pensando en 150 y sumaré con mis dedos 60.





La respuesta es 210

Tabla de los números hasta 500

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
210	220	230	240	250	260	270	280	290	300
310	320	330	340	350	360	370	380	390	400
410	420	430	440	450	460	470	480	490	500

Sumas:

$$30 + 130 = \square \quad 40 + 120 = \square \quad 50 + 110 = \square \quad 100 + 60 = \square$$

$$170 + 80 = \square \quad 180 + 70 = \square \quad 190 + 60 = \square \quad 200 + 50 = \square$$

$$90 + 270 = \square \quad 80 + 280 = \square \quad 70 + 290 = \square \quad 300 + 60 = \square$$

$$330 + 60 = \square \quad 320 + 70 = \square \quad 310 + 80 = \square \quad 300 + 90 = \square$$

$$50 + 430 = \square \quad 70 + 410 = \square \quad 90 + 390 = \square \quad 400 + 80 = \square$$

Responde y realiza lo siguiente:

a) ¿Qué estrategia utilizaste más, los dedos o la tabla de 10 en 10?

b) ¿Por qué las sumas que están en la misma línea tienen el mismo resultado?

c) Rodea en cada fila con azul la suma que te ha parecido más fácil de calcular y con rojo la más difícil.

- Observa la segunda fila y explica por qué te pareció fácil la que rodeaste de azul.

- Observa la última fila y explica por qué te pareció difícil la que rodeaste de rojo.

¡Ahora, comparte las respuestas con tus compañeros!

Actividad 21. Observa cómo unos niños hacen la misma suma utilizando diferentes estrategias. Realiza las que se te proponen con dos estrategias diferentes y explícale a tu compañero/a cómo lo has hecho.

¿Cuál es la respuesta de $125 + 55$?

125 es 100 más 25.
 $55 + 25$ es 80.
 $100 + 80$ sale 180

A 125 le quito 5 y a 55 le añado esos 5.
 Así tengo $120 + 60$, sale 180

A 125 le añado 5 y a 55 le quito esos 5.
 Así tengo $130 + 50$, sale 180



Suma	Estrategia 1	Estrategia 2
$185 + 55$		
$396 + 45$		
$76 + 257$		

Actividad 22. Lee y analiza con tu compañero/a el siguiente cálculo. Luego, juntos completad la tabla:

$150 + 230$ se puede pensar así:

150 es 100 más 50
230 es 200 más 30

100 más 200 es 300
50 más 30 es 80
300 más 80 es 380



$150 + 120 =$	$180 + 210 =$
$230 + 160 =$	$100 + 325 =$
$150 + 300 =$	$150 + 250 =$
$240 + 240 =$	$150 + 256 =$
$270 + 200 =$	$250 + 159 =$

Actividad 23. Problema. Pablo tiene 260 cromos. Juan tiene 150 cromos más que Pablo. ¿Cuántos cromos tiene Juan?

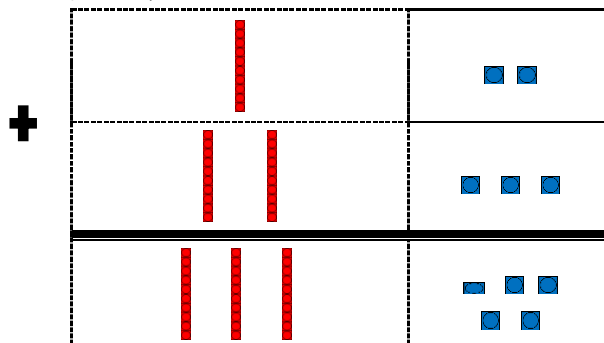
Respuesta:			
<table border="1"><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>			

Actividad 24. Problema. Lucas mide 140 centímetros y su madre mide 170 centímetros. ¿Cuánto mide más la madre que el hijo?

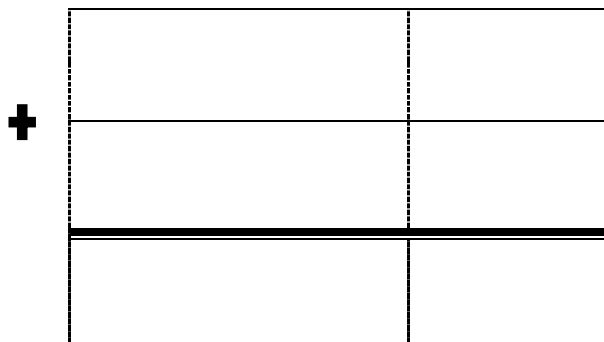
Respuesta:			
<table border="1"><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>			

Actividad 25. Sumando en vertical. Utiliza las barras y puntos para representar cada número y encontrar el total. Dibuja en el recuadro con rotulador como lo indique tu maestro/a. Observa los ejemplos.

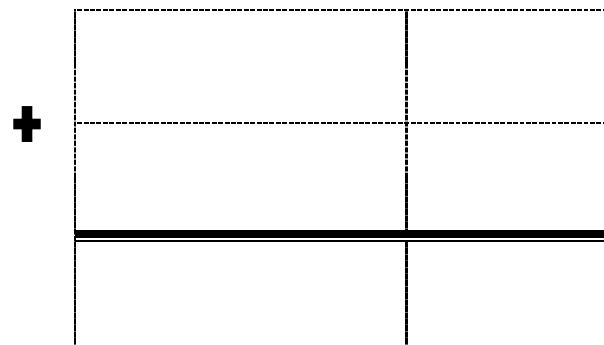
$$\begin{array}{r} 1 \quad 2 \\ + \quad 2 \quad 3 \\ \hline 3 \quad 5 \end{array}$$



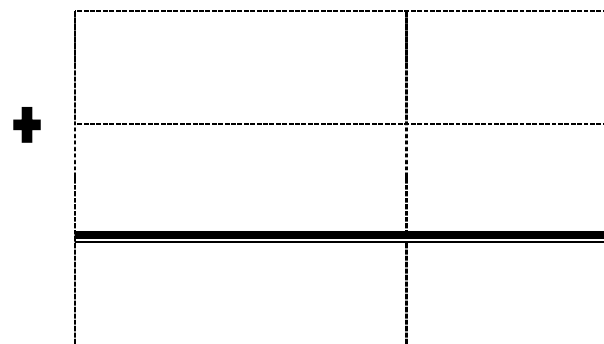
$$\begin{array}{r} 7 \quad 1 \\ + \quad 2 \quad 6 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 4 \quad 3 \\ + \quad 2 \quad 0 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 8 \quad 2 \\ + \quad 1 \quad 4 \\ \hline \end{array}$$



¡Fíjate! Hay sumas muy sencillas de dos cifras en las que se puede sumar cifra a cifra.

¡Ahora, recuerda que 10 puntos forman una barra!

$ \begin{array}{r} + 1 \\ 1 \quad 7 \\ + \quad 2 \quad 5 \\ \hline 4 \quad 2 \end{array} $	
$ \begin{array}{r} + \\ 2 \quad 8 \\ + \quad 4 \quad 3 \\ \hline \end{array} $	
$ \begin{array}{r} + \\ 6 \quad 7 \\ + \quad 1 \quad 9 \\ \hline \end{array} $	
$ \begin{array}{r} + \\ 2 \quad 6 \\ + \quad 3 \quad 8 \\ \hline \end{array} $	

¡Fíjate! Hay sumas que requieren transformar 10 unidades en 1 decena.

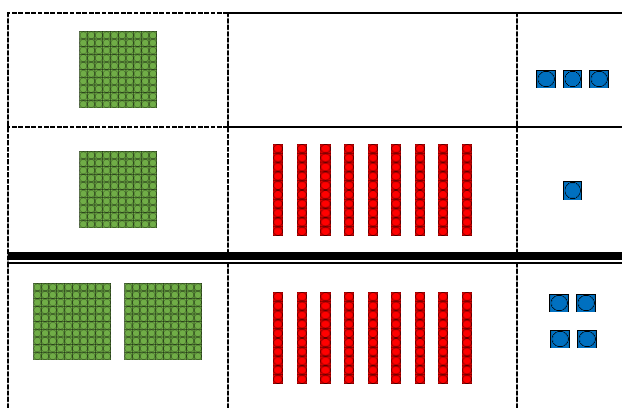
Actividad 26. Sumando en vertical. Antes de hacer las sumas que se te piden, aproxima a la centena más cercana. Revisa el ejemplo. Cuando termines la actividad, comprueba si la aproximación que hiciste es adecuada.

103 + 191 =	3 centenas 300	184 + 321 =
126 + 271 =		179 + 307 =
183 + 302 =		126 + 191 =
271 + 128 =		139 + 278 =
106 + 187 =		267 + 198 =

Ahora, utiliza las placas, barras y puntos para representar cada número y encontrar el total. Dibuja en el recuadro como lo indique tu maestro/a. Observa los ejemplos.

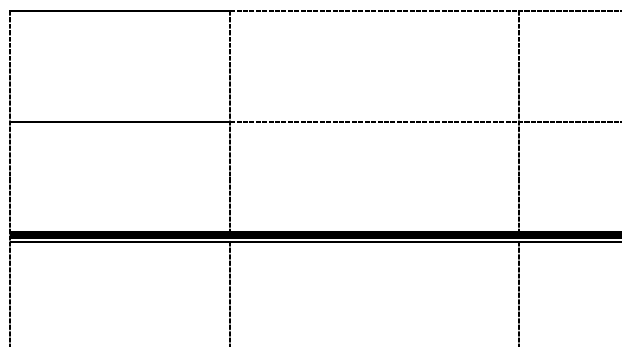
$$\begin{array}{r}
 103 \\
 + 191 \\
 \hline
 294
 \end{array}$$

+



$$\begin{array}{r}
 126 \\
 + 271 \\
 \hline
 \end{array}$$

+



$$\begin{array}{r}
 183 \\
 + 302 \\
 \hline
 \hline
 \end{array}$$

+

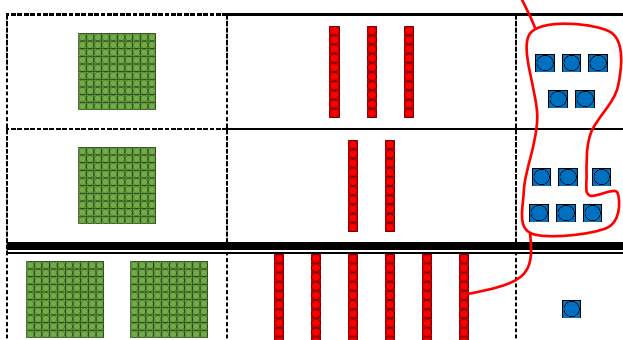
$$\begin{array}{r}
 271 \\
 + 128 \\
 \hline
 \hline
 \end{array}$$

+

¡Fíjate! Hay sumas muy sencillas de tres cifras en las que se puede sumar cifra a cifra.

$$\begin{array}{r}
 135 \\
 + 126 \\
 \hline
 261
 \end{array}$$

+



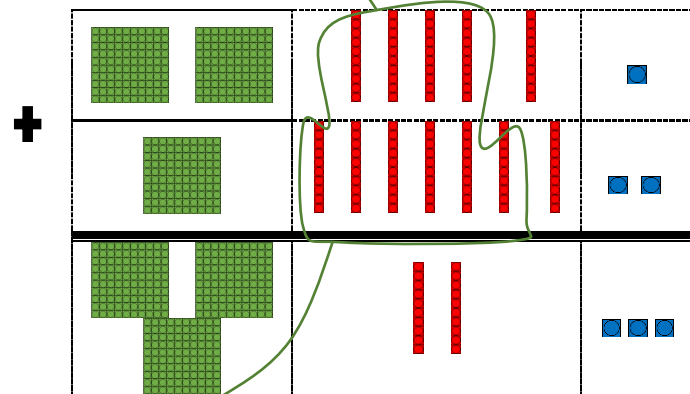
¡Ahora, recuerda que 10 puntos forman una barra y que 10 barras forman una placa!

$$\begin{array}{r}
 121 \\
 + 172 \\
 \hline
 323
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 251 \\ + 172 \\ \hline 323 \end{array}$$

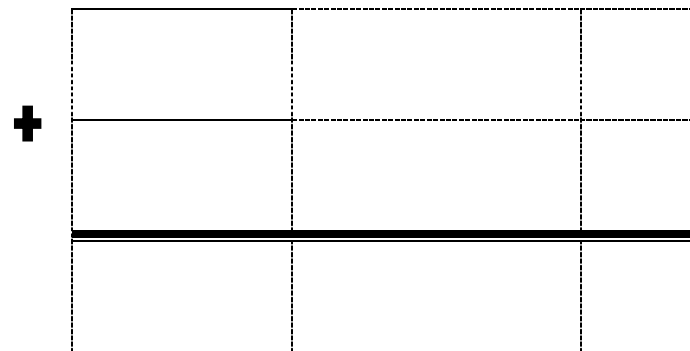
$$\begin{array}{r} 1 \quad 7 \quad 2 \\ \hline 3 \quad 2 \quad 3 \end{array}$$

$$3 \quad 2 \quad 3$$



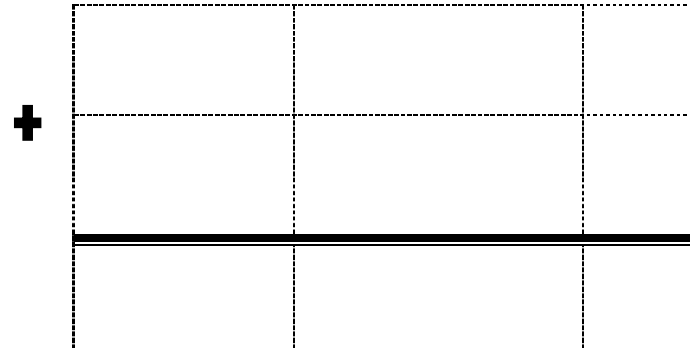
$$\begin{array}{r} 106 \\ + 187 \\ \hline \end{array}$$

1 8 7



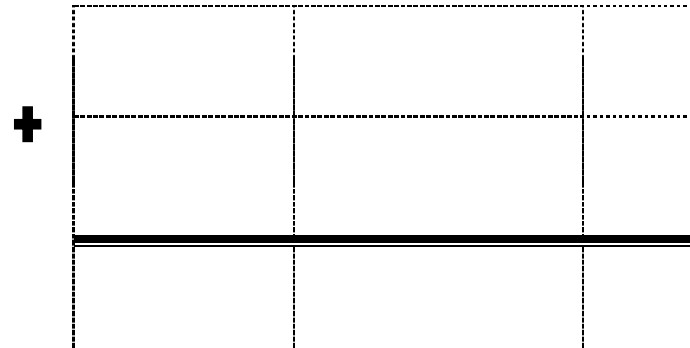
$$\begin{array}{r} 184 \\ + 321 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \quad 2 \quad 1 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 179 \\ + 307 \\ \hline \end{array}$$

3 0 7



$$\begin{array}{r}
 126 \\
 + 191 \\
 \hline
 \hline
 \end{array}$$

+

$$\begin{array}{r}
 139 \\
 + 278 \\
 \hline
 \hline
 \end{array}$$

+

$$\begin{array}{r}
 267 \\
 + 198 \\
 \hline
 \hline
 \end{array}$$

+

¡Fíjate! Hay sumas que requieren transformar 10 unidades en 1 decena y 10 decenas en 1 centena

Responde: ¿Tus aproximaciones fueron adecuadas?

¡Fíjate! *Aproximar* nos ayuda a obtener un resultado cercano al exacto haciendo más fácil el cálculo oral.

Actividad 27. Eligiendo la forma de sumar. Realiza las siguientes sumas, ya sea por cálculo oral o sumando en vertical. Además, explica por qué elegiste hacer la suma de esa forma.

Valor exacto	Estrategia	Explica por qué la has elegido
100 + 325 =		
273 + 184 =		
199 + 176 =		

$168 + 253 =$		
$270 + 130 =$		
$307 + 119 =$		
$133 + 224 =$		

¿Qué he aprendido?

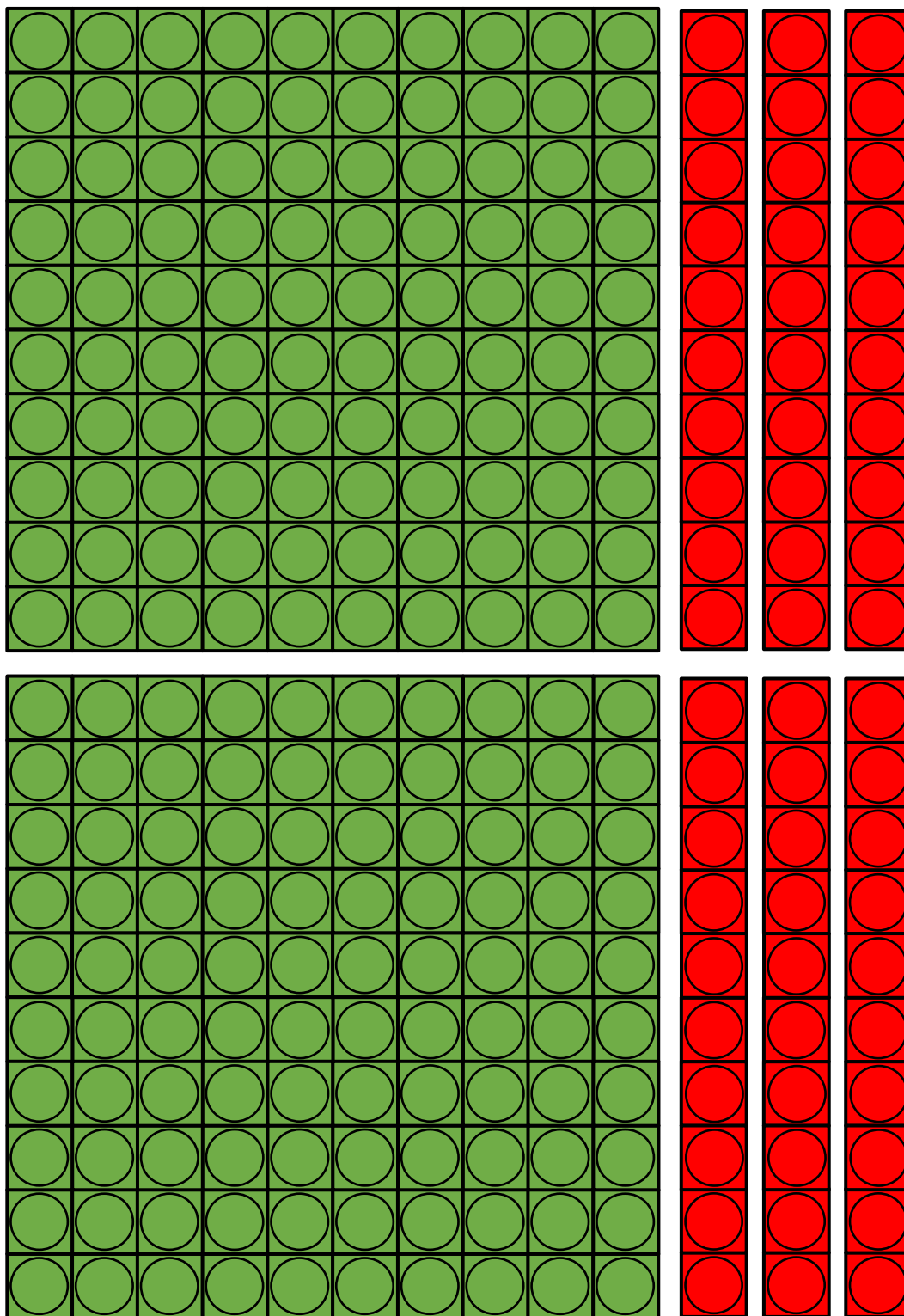
A continuación, verás una lista de todo lo que hemos trabajado a lo largo de la unidad. Reconoce, piensa y colorea la cantidad de estrellas que consideres según lo que aprendiste (1 estrella significa «todavía me cuesta», y 3 estrellas «lo entiendo muy bien»).

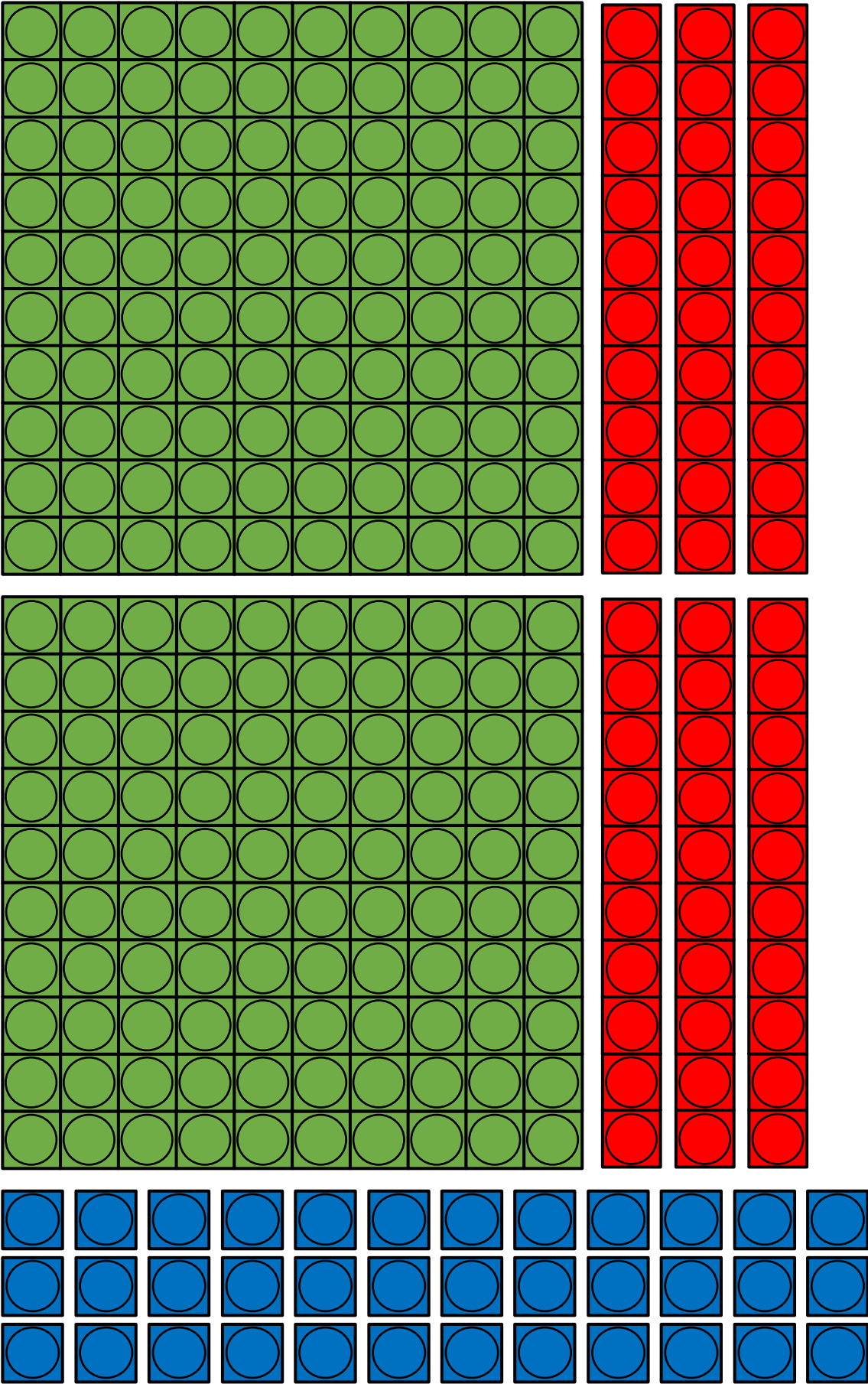
He aprendido a...

... recitar de 1 en 1 hasta 500.	☆☆☆
... recitar de 10 en 10 hasta 500.	☆☆☆
... recitar de 100 en 100 hasta 500.	☆☆☆
... usar las placas, barras y puntos para representar números de tres cifras.	☆☆☆
... identificar un número a partir de su descomposición con ayuda del material «placas, barras y puntos».	☆☆☆
... resolver problemas haciendo recuento o cálculo oral o escrito de operaciones	☆☆☆
... aplicar estrategias para sumar números de dos y tres cifras con cálculo oral.	☆☆☆
... sumar en vertical cifra a cifra números menores que 500.	☆☆☆
... sumar en vertical con llevada números menores que 500.	☆☆☆
... estimar para encontrar los resultados aproximados de sumas.	☆☆☆

Anexo 1. Placas, barras y puntos

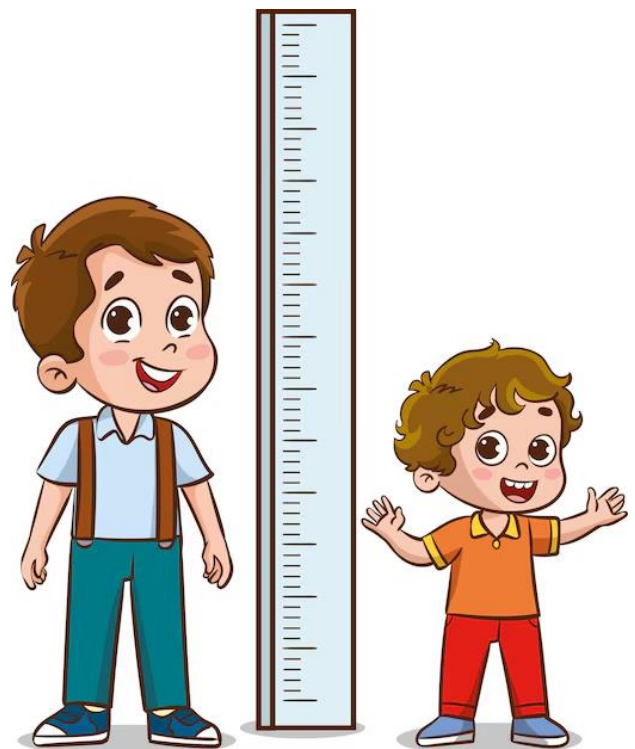
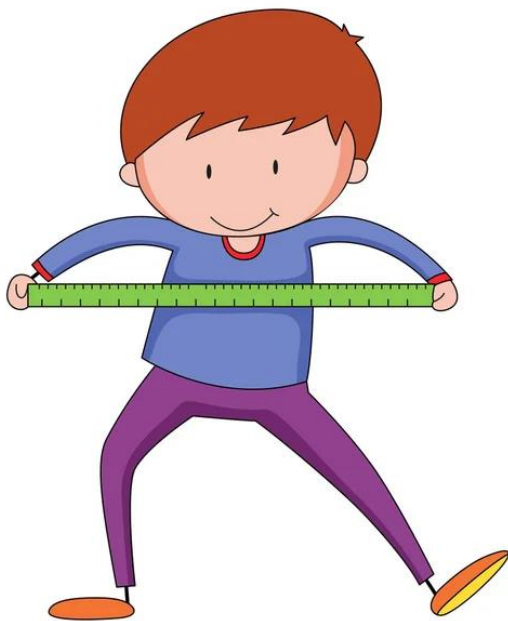
Este material manipulativo se compone de regletas de tres tipos: placas de cien puntos (verdes), barras de diez puntos (rojas) y puntos azules. Para facilitar su manipulación se recomienda imprimir las regletas en cartulina.





UNIDAD 3

¿Cómo lo medimos?



Actividad 1. Juego supertrén.

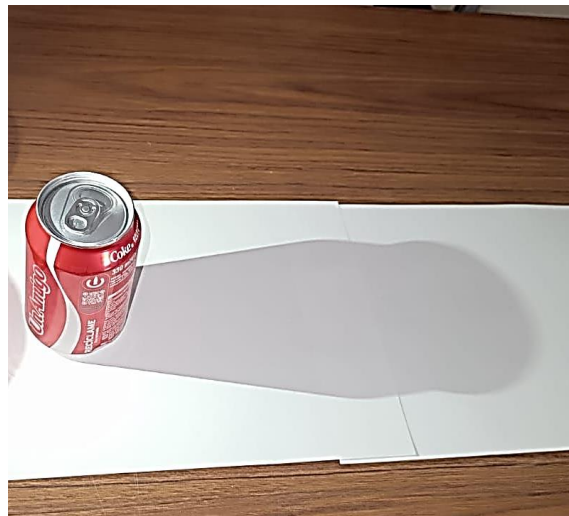


Con el material que te entregará el maestro/a, lanza los dados para construir el tren más largo, sigue las indicaciones y que comience la diversión.

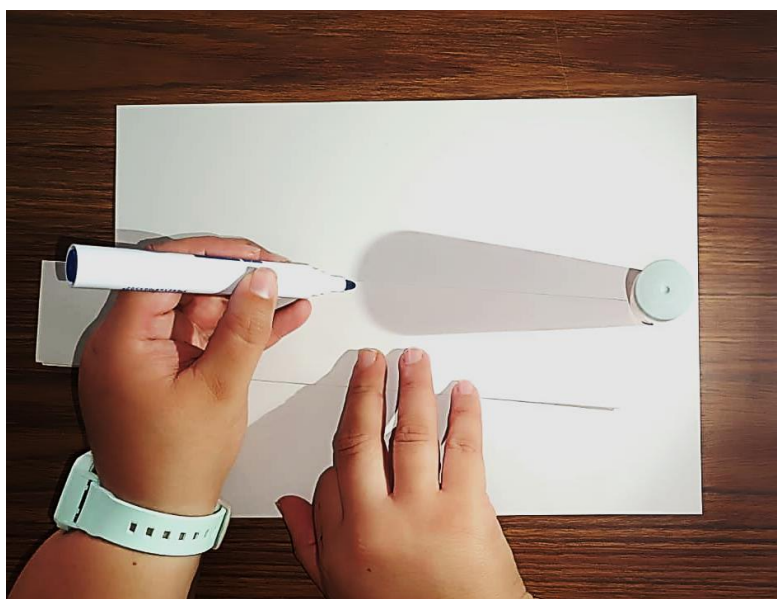


Actividad 3. Ordenamos sombras.

Instrucciones:



1. Sobre la mesa del maestro/a hay tres objetos. Marca la sombra de cada uno de ellos en las tiras de papel que te entregó el maestro/a.
2. En las líneas de la página siguiente marca hasta dónde llega la sombra de cada uno de los objetos.



Marca sobre cada línea las longitudes de las sombras de cada objeto

Sombra del objeto 1




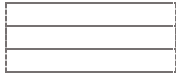


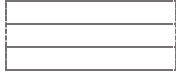


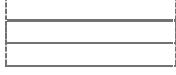
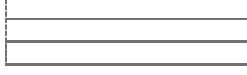





Sombra del objeto 2



Sombra del objeto 3



3. Compara las longitudes de las sombras y responde las siguientes preguntas:

- La sombra del objeto uno () es 
larga que la sombra del objeto dos ()
- La sombra del objeto uno () es 
larga que la sombra del objeto tres ()
- La sombra del objeto dos () es 
corta que la sombra del objeto tres ()
- La sombra del objeto dos () es más
 que la sombra del objeto uno () y
menos  que la sombra de objeto tres ()
- Ordena las sombras de los objetos de mayor a menor longitud.

Sombra del objeto 

Sombra del objeto 

Sombra del objeto 

Actividad 4. ¡Aprendemos a medir distancias con ayuda del metro!

¿Recuerdas nuestro metro, el que tiene los palmos dibujados?, lo usaremos para esta actividad.

Materiales para cada alumno/a:

Un metro (anexo 3) y una cuerda.



Instrucciones para el trabajo en parejas:

1. Colocaos los dos miembros de la pareja uno frente al otro.
2. Con ayuda de una cuerda, medid la distancia entre vosotros hasta estar a 1 metro de distancia, usad el metro del anexo 3 para estar seguros de esta medida.
3. Luego, alejaos un poco más hasta que haya 2 metros de distancia. ¿Notas la diferencia? ¡Muy bien!

Instrucciones para el trabajo en grupos de tres:

1. Formad un equipo de tres con tus compañeros/as.
2. Con ayuda de la cuerda y del metro, situaros de manera que cada uno esté a 1 metro de distancia de los otros dos. ¿Cómo se llama la figura que se ha creado?



3. ¿Cuánta cuerda habéis usado entre los tres para formar la figura?

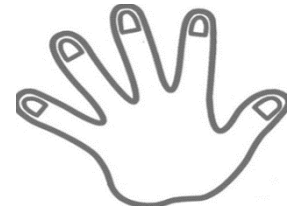


4. Formad la misma figura de manera que cada uno esté a 2 metros de distancia de los otros dos. ¿Cuánta cuerda habéis usado entre los tres?



Actividad 5. El metro y sus diez amigos.

El maestro/a te entregará una cuerda. Con ayuda del metro que está en la pared, córtala para que su longitud sea un metro.



Usa tus palmos para medir la cuerda que cortaste, ¿cuántos palmos mide la cuerda?

Compara tu respuesta con la de tu compañero/a de mesa.

¿La cuerda mide el mismo número de palmos?

Con ayuda del palmo del anexo 4, corta la cuerda en trozos iguales.

¿Cuántos palmos hay en tu metro?

Nuestro metro está compuesto por

 palmos iguales.

A esta unidad la llamamos decímetro.

Si cortamos un metro en diez partes del mismo tamaño, a cada parte la llamamos **decímetro** y se escribe 1 dm.

Ahora que conoces el decímetro, mide el largo y el ancho de la hoja de papel que te indica el maestro/a.

Ancho del folio:

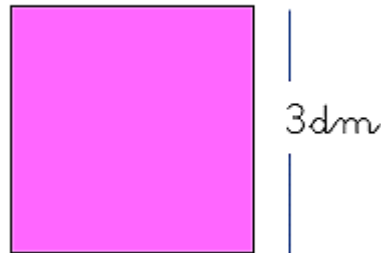
 dm

Largo del folio:

Actividad 7. La Rayuela.

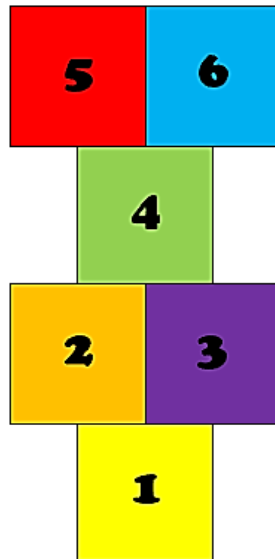
Parte 1.

En parejas, con el folio que te entrega el maestro/a, construye un cuadrado cuyo lado mida 3 decímetros. Puedes usar la regla del anexo 6 para medir.



Parte 2

Con tu compañero, en el patio usa el cuadrado de la parte 1 y con una tiza construye una rayuela como la que tienes en la imagen.



¿Cuánto mide el largo de la rayuela?

¿Cuánto mide el ancho de la rayuela?

El maestro/a ha dibujado un primer rectángulo en el patio. Responde las siguientes preguntas:

¿La rayuela cabe dentro de este primer rectángulo?

Sí

No

¿Por qué?



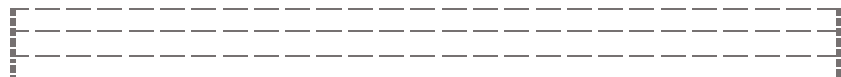
El maestro/a ha dibujado un segundo rectángulo en el patio, responde las siguientes preguntas.

¿La rayuela cabe dentro del segundo rectángulo?

Sí

No

¿Por qué?



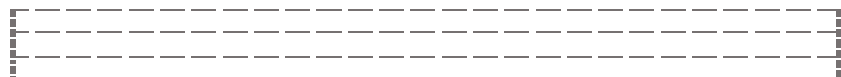
El maestro/a ha dibujado un tercer rectángulo en el patio, responde las siguientes preguntas.

¿La rayuela cabe dentro del tercer rectángulo?

Sí

No

¿Por qué?



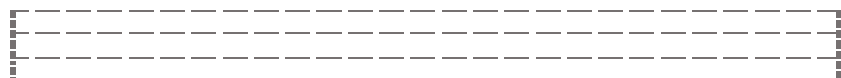
El maestro/a ha dibujado un cuarto rectángulo en el patio, responde las siguientes preguntas.

¿La rayuela cabe dentro del cuarto rectángulo?

Sí

No

¿Por qué?



Actividad 8. Ratón aventurero.

Este ratón es mucho más pequeño que tú y que yo.

En esta imagen aparece junto a una manzana.

Responde las siguientes preguntas:

¿Podrías usar el metro para saber cuánto mide el ratón?

Sí No



¿Por qué?

¿Podrías usar el decímetro para saber cuánto mide el ratón? Sí No

¿Por qué?

¿Podrías usar el metro para saber cuánto mide la manzana? Sí No

¿Por qué?

¿Podrías usar el decímetro para saber cuánto mide la manzana? Sí No

¿Por qué?

Usa el anexo 5 para medir:

¿Cuántos dedos hay en un palmo?

¿Cuántos dedos hay en un decímetro?

¿Cuántos dedos hay en dos decímetros?

Para medir la altura de la manzana y el ratón existe una unidad que es más pequeña que el metro y el decímetro, se llama **centímetro**, la usamos para medir objetos que son pequeños.

Usa el anexo 7. ¿Cuánto mide la altura del ratón?

cm

¿Cuánto mide la altura de la manzana?

cm

¿Cuánto más alta es la manzana que el ratón?

--

Escribe objetos de la clase o de la casa que sean *aproximadamente* igual de altos que el ratón.

Escribe objetos de la clase o de la casa que sean *aproximadamente* igual de altos que la manzana.

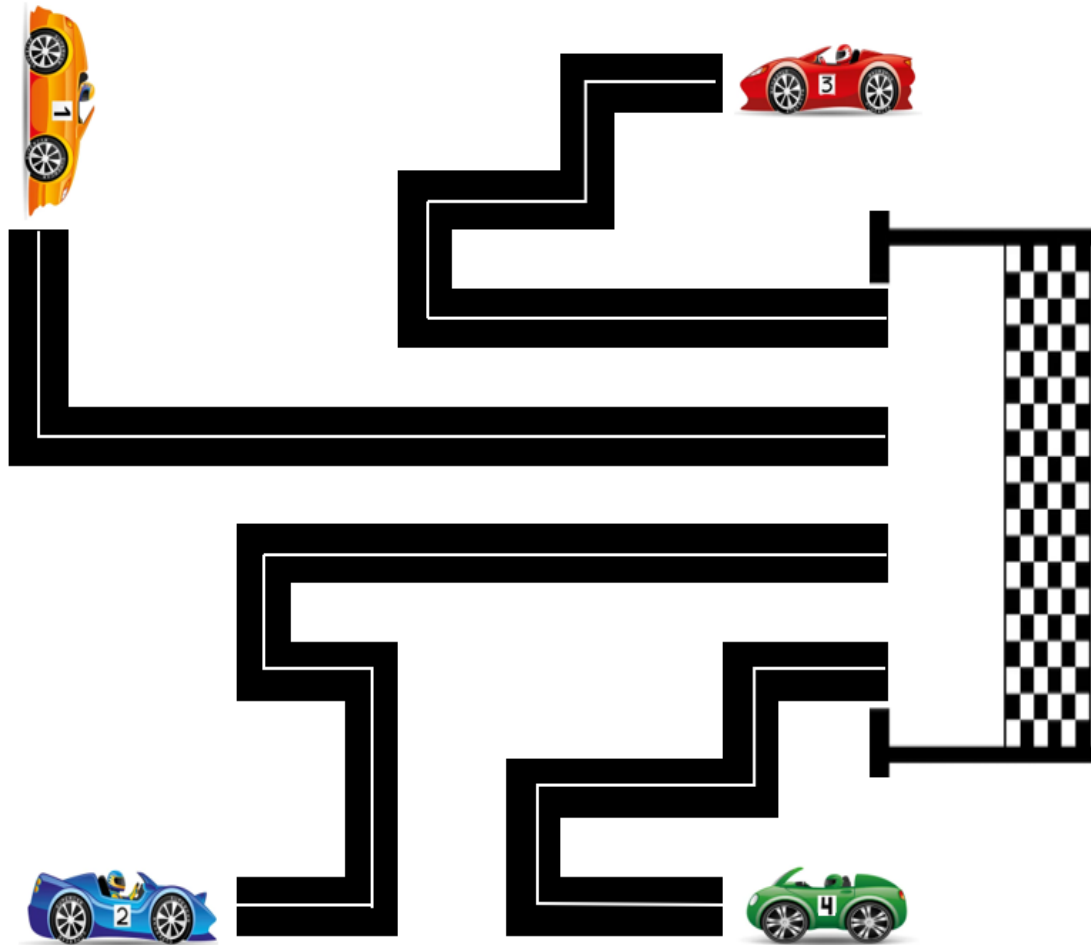
¿Qué altura crees que podría tener la entrada a la madriguera del ratón?

	cm
--	----

Si una botella de agua mide 21 cm de alto, ¿cuántas manzanas como la anterior deben apilarse para alcanzar la misma altura?

--

Actividad 9. Comparamos y medimos el largo de los caminos.



1. Sin medir, observa y ordena los caminos del más largo al más corto, después usa las tiras de papel para comprobar tus respuestas.









¿Qué coche recorre el camino más largo?

¿Qué coche recorre el camino más corto?

Usa la regla del anexo 7 para medir la longitud de los caminos y responde las siguientes preguntas:

¿Cuánto mide el camino que recorre el coche 1 para llegar a la meta? cm

¿Cuánto mide el camino que recorre el coche 2 para llegar a la meta? cm

¿Cuánto mide el camino que recorre el coche 3 para llegar a la meta? cm

¿Cuánto mide el camino que recorre el coche 4 para llegar a la meta? cm

¿Cuál es el camino más largo?

¿Cuál es el camino más corto?

¿Qué coche recorre el camino más largo hasta la meta, el coche 4 o el coche 3?

¿Qué diferencia hay entre el camino que recorren los coches 3 y 4?


¿Qué coche recorre el camino más largo hasta la meta, el coche 1 o el coche 2?


¿Qué diferencia hay entre el camino que recorren los coches 1 y 2?


Actividad 10. Actividades finales.


Responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cuántos palmos caben en un metro?


2. ¿Cómo llamamos ahora a esos palmos?


3. Usa el anexo 7 para medir el palmo. ¿Cuántos centímetros caben en un palmo?


4. Usa los anexos 5 y 6 para saber cuántos centímetros caben en un metro.


5. Marca en la tabla con qué unidades medirías cada uno de los objetos.

Objeto	Metros	Decímetros	Centímetros
Altura del colegio			
Mesa del maestro			
Tu goma			
Tu bolígrafo			
Tu rotulador			
El alto de una botella			
Una puerta			
El ancho de un tobogán			
El alto de un tobogán			
La distancia entre tu casa y el colegio.			

¿Qué he aprendido?

A continuación, verás una lista de todo lo que hemos trabajado a lo largo de la unidad. Reconoce, piensa y colorea la cantidad de estrellas que consideras según lo que aprendiste (1 estrella significa «todavía me cuesta», y 3 estrellas «lo entiendo muy bien»).

He aprendido a...

... trasladar medidas de longitud.	☆☆☆
... comparar medidas de longitud.	☆☆☆
... ordenar medidas de longitud.	☆☆☆
... usar instrumentos de medida convencionales.	☆☆☆
... usar instrumentos de medida no convencionales.	☆☆☆
... construir cantidades de longitud a partir de medidas dadas.	☆☆☆
... conocer la relación entre metro y decímetro.	☆☆☆
... conocer la relación entre decímetro y centímetro.	☆☆☆
... conocer la relación entre metro y centímetro.	☆☆☆
... saber con qué unidades medir diferentes objetos del entorno.	☆☆☆

Anexo 1. JUEGO SUPERTRÉN

Materiales:

4 dados en cuyas caras tienen 6 colores diferentes, en su defecto 4 dados con caras blancas.

Si se juega con los dados de colores hay que establecer la siguiente correspondencia:



Amarillo



Naranja



Rojo



Verde



Azul



Morado

Comodín

Si se juega con dados «blancos» basta con pegar en cada una de las caras los siguientes símbolos:



COMODÍN

15 piezas con vagones de tren de diferentes longitudes

5 pequeños

5 medianos

5 grandes

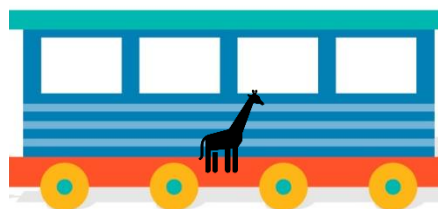
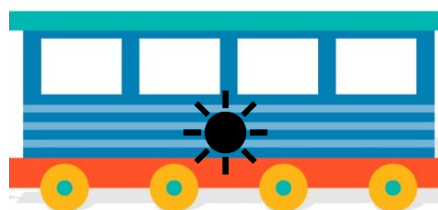
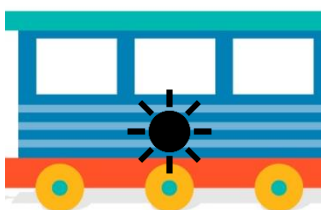
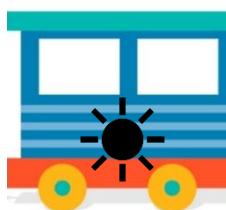


Figura Y. Vagones disponibles al iniciar la partida.

4 locomotoras.

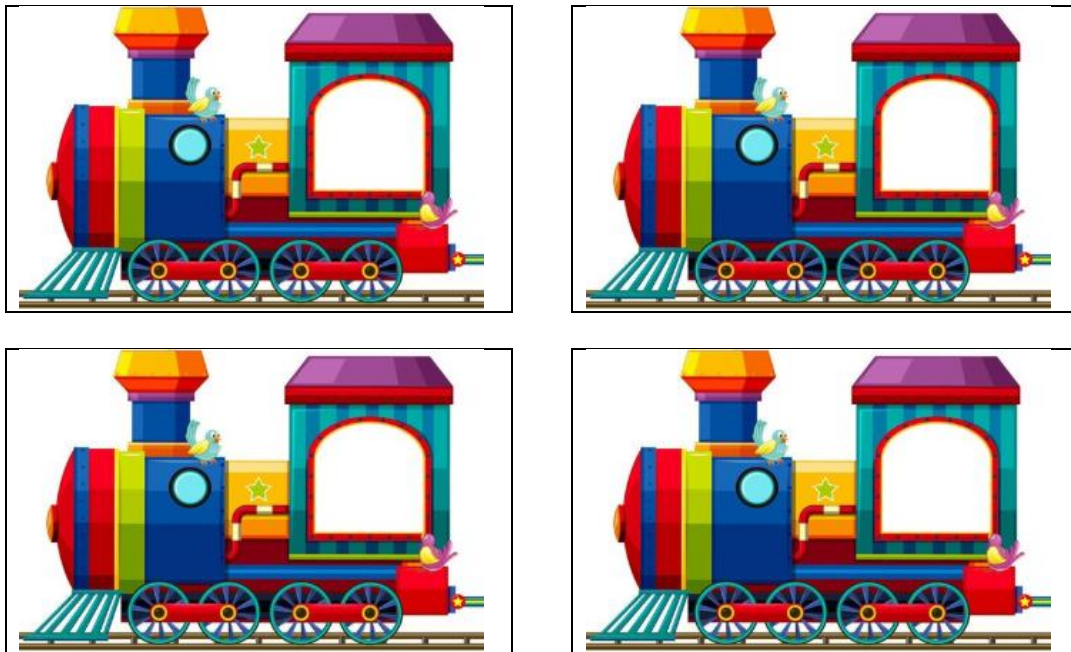


Figura Z. Locomotoras para inicio del juego.

Objetivo del juego:

Construir el tren más largo de entre todos los participantes.

Preparación

Juegan 4 alumnos/as. Cada uno elige una locomotora (figura Z) y coloca su nombre en la ventana del conductor.

Se colocan los 4 dados de colores y los vagones del tren organizados por figura y longitud en el centro de la mesa (Ejemplo del orden, figura Y).

Cómo jugar

Cada jugador lanzará cuatro dados, el objetivo es obtener la mayor cantidad posible de caras del mismo color, para esto selecciona los que quiere conservar y lanza de nuevo los que quiere cambiar. Puede lanzar los dados hasta tres veces, pero puede detenerse antes si lo desea.

Cuando termine de lanzar los dados, con la combinación resultado, selecciona solo una pieza con el vagón que tenga el número de ruedas y la figura que corresponde a su lanzamiento (para esto relacionaremos los colores con los dibujos como aparece en la página anterior figura X). Solo podrá tomar uno de los vagones que aún estén disponibles en el centro de la mesa.

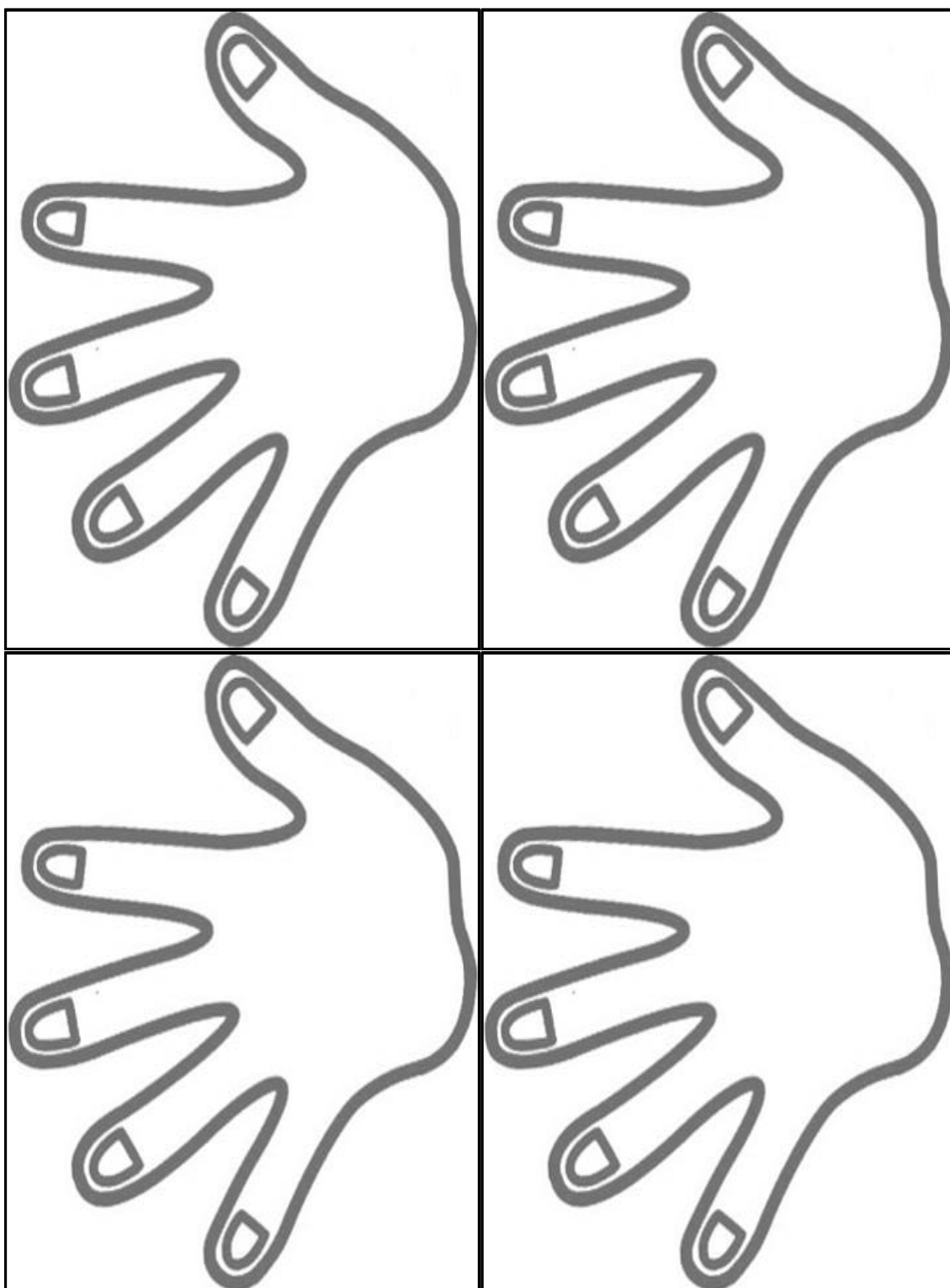
Ejemplo. Rafa ha tirado los dados, en el primer tiro saca 2 verdes, un morado y un azul, decide conservar los dos verdes, y el morado (comodín) y tirar de nuevo el azul, el resultado de este lanzamiento es: los dos verdes que ya tenía, un morado (comodín) y un rojo. Como no ha conseguido 4 verdes hace un último lanzamiento tirando solo el dado rojo y como resultado final le quedan: dos verdes, un morado (comodín) y un naranja.

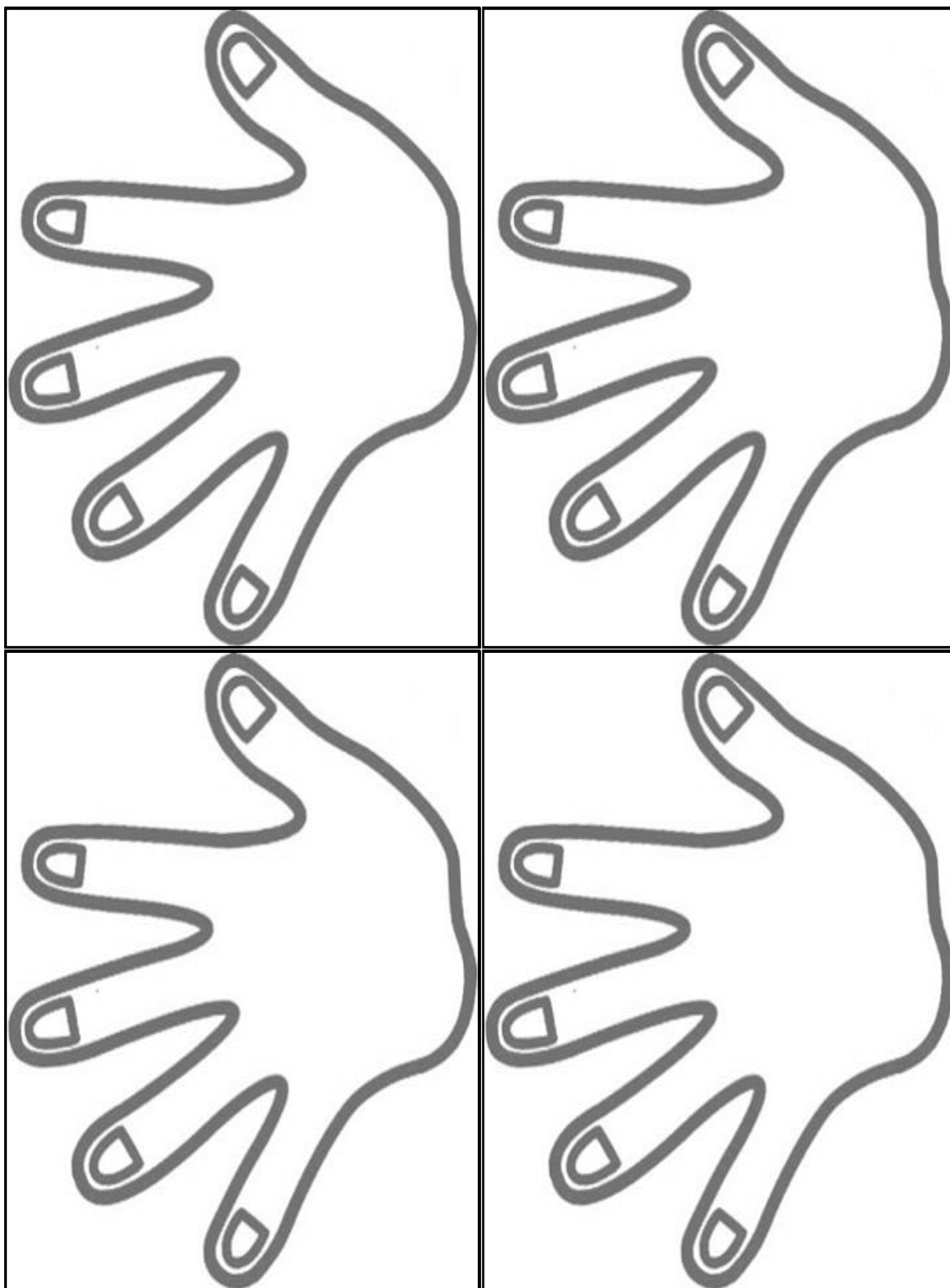
Puede escoger una ficha que tenga 3 ruedas y tenga una hoja dibujada, si no hay de estas puede escoger un vagón de dos ruedas y una hoja dibujada o un vagón de dos ruedas y una jirafa dibujada.

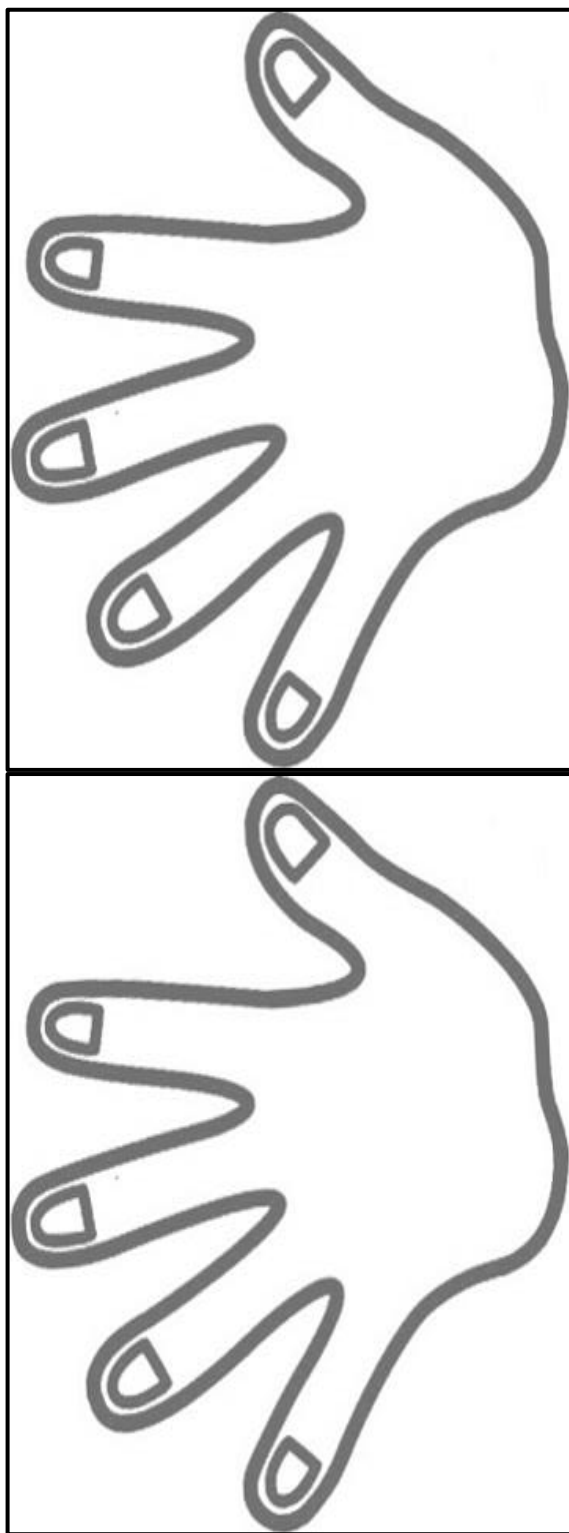
Anexo 2.

--	--

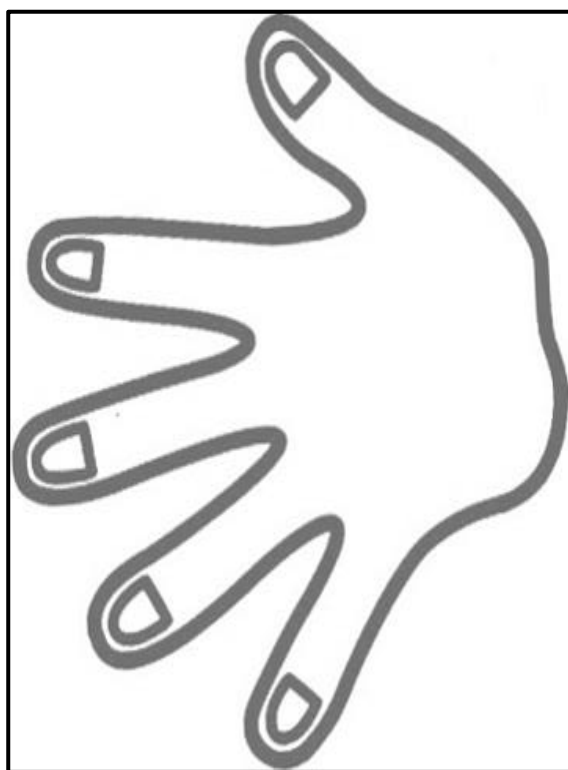
Anexo 3.







Anexo 4



Anexo 5

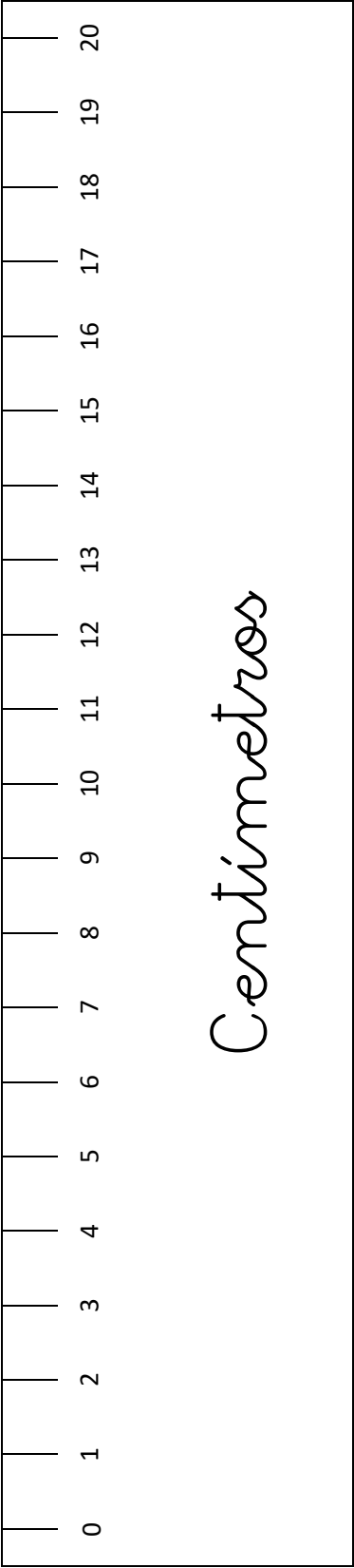
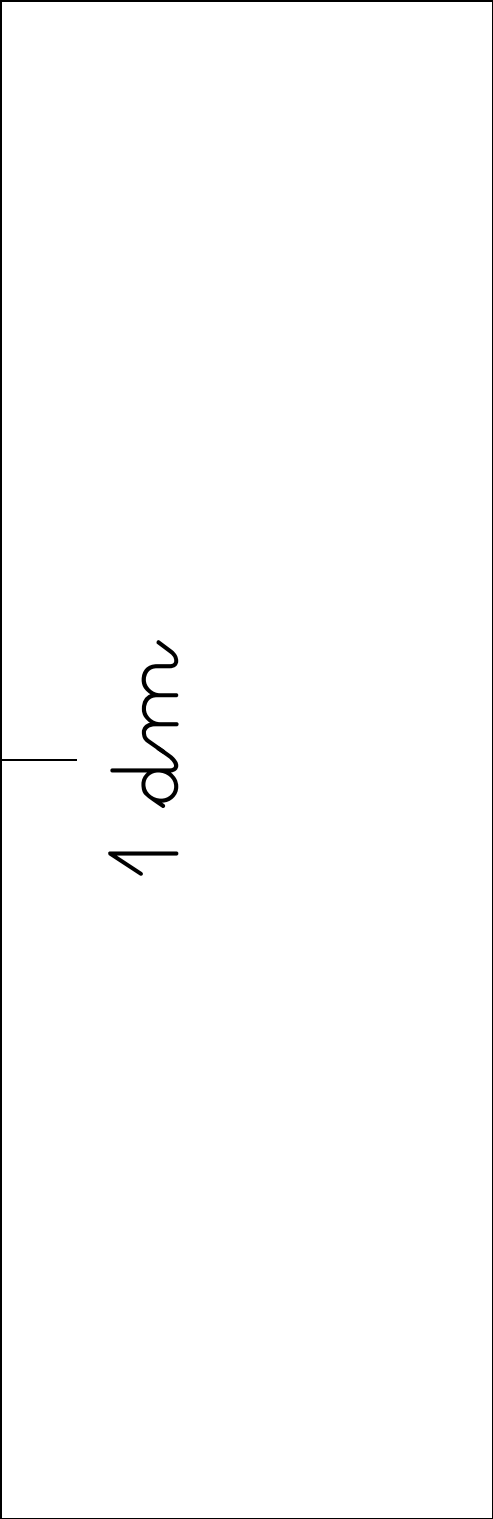


Anexo 6

8 dm	9 dm
6 dm	7 dm

4 dm	5 dm
2dm	3 dm

Anexo 7



UNIDAD 4

¿Qué puede suceder?



Actividad 1. ¿Qué es más fácil que ocurra?

Piensa en lo que tú harás durante este día. Ordena las siguientes imágenes de la más difícil a la más fácil que ocurra hoy. Pega cada imagen donde corresponda.

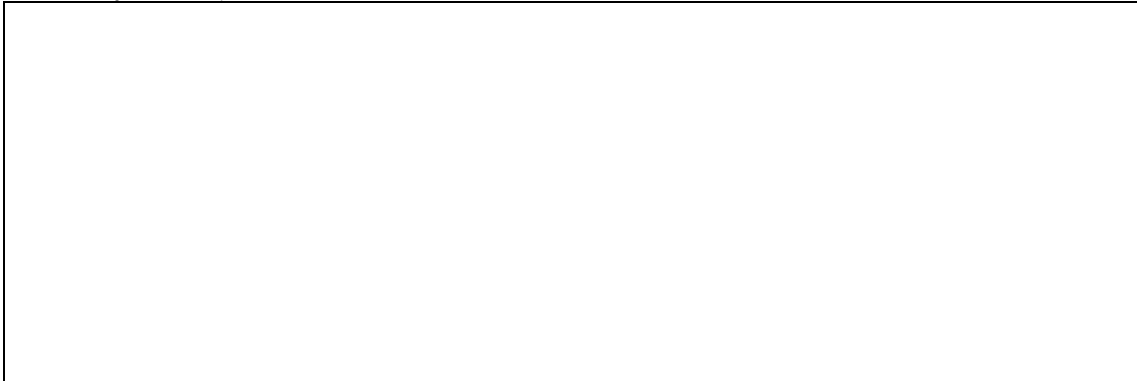
Más
fácil
que
ocurra



Más
difícil
que
ocurra

Actividad 2. Imagina lo que vas a comer el día de hoy.
Pega cada alimento donde corresponda.

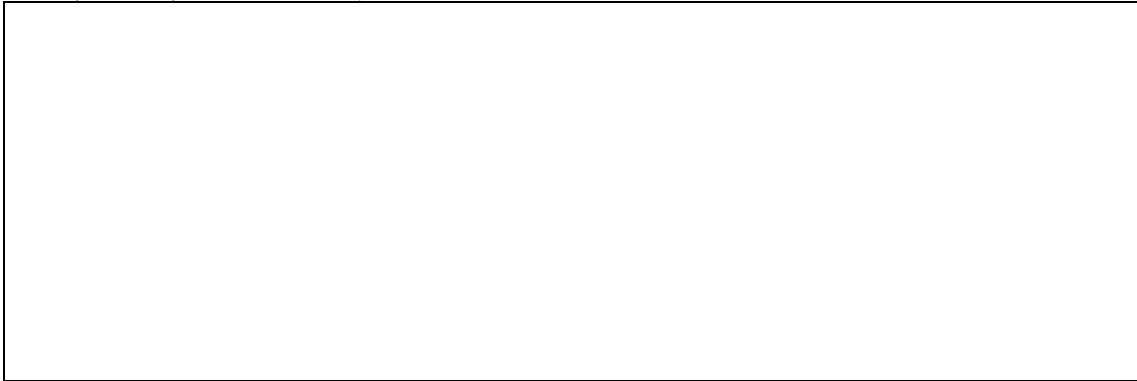
Es seguro que...



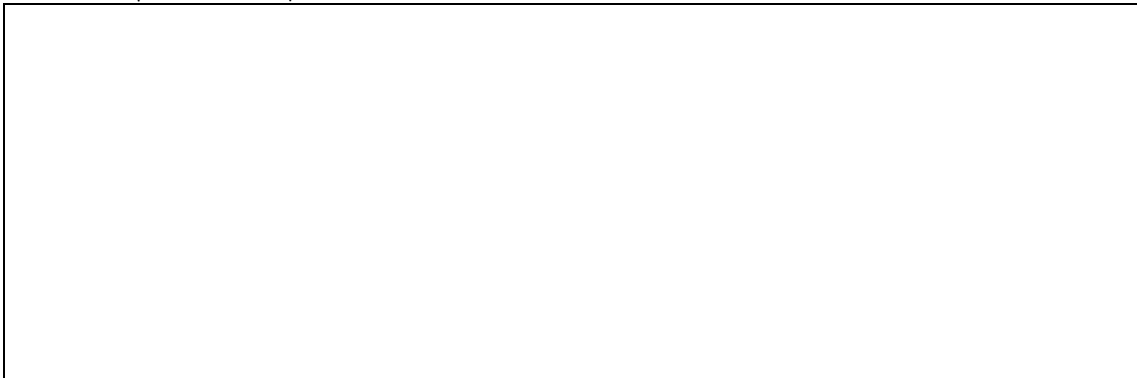
Es bastante probable que...



Es poco probable que...



Es imposible que...



Actividad 3. Actividades que podrías hacer este domingo.

A continuación, lee cada una de acciones que puede ser seguro, bastante probable, poco probable o imposible que realices en domingo. Léelas con tu compañero/a y relaciónalas con la opción de la derecha que veáis más apropiada.

Ir a clase	●	● Seguro
Hacer deberes	●	
Jugar en el parque	●	● Bastante probable
Dormir	●	● Poco probable
Ir al médico	●	
Tomar un baño	●	● Imposible

Hay sucesos que van a ocurrir siempre. Son sucesos seguros. Por ejemplo, hoy dormiré por la noche.

Hay otros que no pueden ocurrir y se les llama sucesos imposibles. Por ejemplo, viajaré mañana a la luna.

En cambio, hay otros muchos sucesos que es posible que ocurran o que no ocurran. Por ejemplo, es bastante probable que vaya al cine el domingo. Otro ejemplo podría ser, es poco probable que mañana llueva.

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

Actividad 4. Imagina que estás en la playa con tu familia disfrutando de las vacaciones en agosto. Lee el cuadro anterior antes de responder.

a) Escribe qué es seguro que ocurra. ¿Por qué?

b) Escribe qué es imposible que ocurra. ¿Por qué?

c) Escribe qué es bastante probable que ocurra. ¿Por qué?

d) Escribe qué es poco probable que ocurra. ¿Por qué?

¡Es hora de compartir nuestras respuestas!

Reúnete con tu compañero/a y léele tus respuestas. Explicale por qué escribiste esas actividades o acciones en cada caso.

a) ¿Escribisteis alguna actividad igual? SÍ NO

b) ¿Por qué crees que ocurrió esto?

Actividad 5. Juego. El animal ganador.

- Se juega en grupos de 4 alumnos/as: tres juegan y el otro es el organizador de la partida.

Nota: el organizador cambia en cada partida.

- El organizador tiene 24 cartas que mostrará a los jugadores al comienzo de cada partida. Las cartas están en el anexo 3.

Instrucciones:

- Cada jugador escribe su nombre debajo del animal que haya elegido.
- El organizador saca una carta al azar del mazo. Esa carta NO se devuelve al mazo.
- Cada vez que sale un animal, el alumno/a que lo ha elegido colorea una casilla.
- Gana el primero que consiga pintar 4 casillas.
- Cada vez que comienza una nueva partida, cada alumno/a puede elegir otro animal o ser organizador.

Antes de jugar:

Rodea el animal que crees que ganará:

Conejo Tortuga Oso

Ahora jugamos:

4			
3			
2			
1			
Animal	Conejo	Tortuga	Oso
Nombres			

Después de haber jugado la primera vez, rodea:

¿Qué animal ha ganado?

Conejo Tortuga Oso

Antes de jugar la segunda partida:

Rodea el animal que crees que ganará:

Conejo Tortuga Oso

¿Es seguro que ganará? Sí No

Ahora jugamos:

4			
3			
2			
1			
Animal	Conejo	Tortuga	Oso
Nombres			

Después de haber jugado la segunda vez, rodea:

¿Qué animal ha ganado?

Conejo Tortuga Oso

- Antes de jugar dos partidas más:

Rodea el animal que crees que ganará:

Conejo Tortuga Oso

¿Es seguro que ganará? Sí No

Juguemos dos veces más...

4			
3			
2			
1			
Animal	Conejo	Tortuga	Oso
Nombres			

4			
3			
2			
1			
Animal	Conejo	Tortuga	Oso
Nombres			

Después de haber jugado rodea:

¿Qué animal ha ganado más veces en tu grupo?

Conejo Tortuga Oso

Con tu maestro/a y toda la clase responde:

¿Qué animal ha ganado más veces?

Conejo Tortuga Oso

¿Qué animal no ha ganado nunca?

Conejo Tortuga Oso

Pensemos...

Si jugamos otra partida, ¿qué animal crees que ganará?

Conejo

Tortuga

Oso

¿Es seguro que ganará?

Sí

No

¿Te parece un juego justo o injusto? Explica tu elección.

¿Cuántas cartas debería haber de cada animal para que el juego sea justo?

¡Fíjate!

Es usual preguntar «¿crees que...?» cuando queremos saber la probabilidad de un suceso.

Por ejemplo, ¿tú crees que mañana lloverá?, sería lo mismo que preguntar: ¿es probable que mañana llueva?

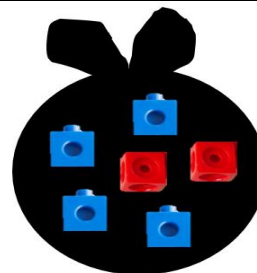
Actividad 6. ¿De qué color será? En una bolsa opaca hay 4 polícubos azules y 2 polícubos rojos. Si metes la mano y sacas un polícubo sin mirar el interior.

Rodea el color que es más probable sacar

Roja

Azul

Explica por qué elegiste ese color.



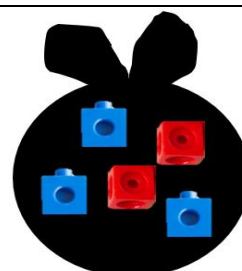
Ahora, si en la bolsa hay 3 polícubos azules y 2 polícubos rojos y sacas un polícubo sin mirar el interior.

Rodea el color que es más probable sacar

Roja

Azul

Explica por qué elegiste ese color.



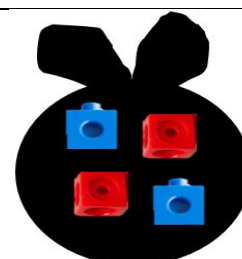
Piensa finalmente, que en la bolsa hay 2 polícubos azules y 2 polícubos rojos y sacas un polícubo sin mirar el interior.

Rodea el color que es más probable sacar

Roja

Azul

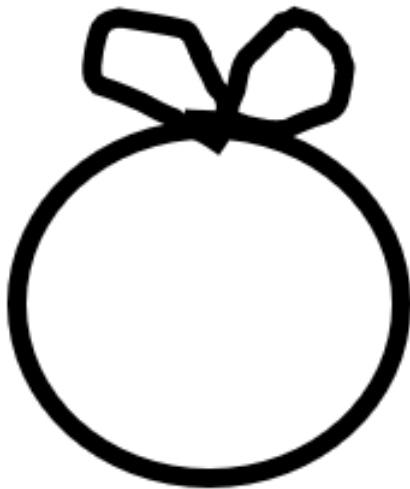
Explica por qué elegiste ese color.



Actividad 7. Dibuja los policubos.

Tienes una bolsa opaca y debes dibujar 4 policubos. El objetivo es que al meter la mano a la bolsa y sacar un policubo sin mirar el interior sea:

1. Seguro sacar uno verde. 2. Bastante probable sacar uno verde.



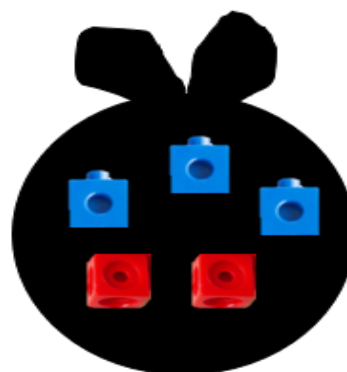
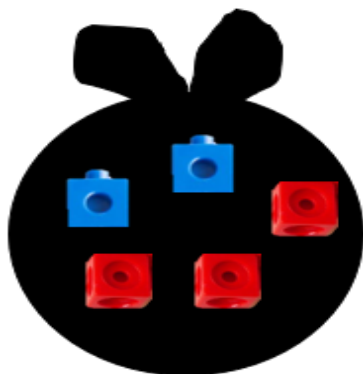
3. Poco probable sacar uno verde. 4. Imposible sacar uno verde.



Actividad 8. Elige la bolsa.

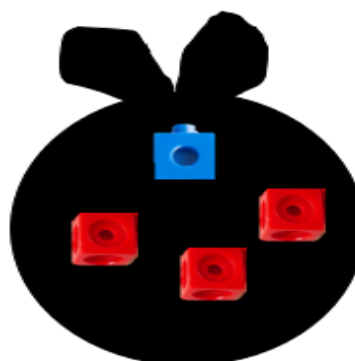
A continuación, verás dos situaciones con dos bolsas. Rodea en cada situación aquella que garantice que sea bastante probable sacar un policubo rojo.

Situación 1



Explica tu elección.

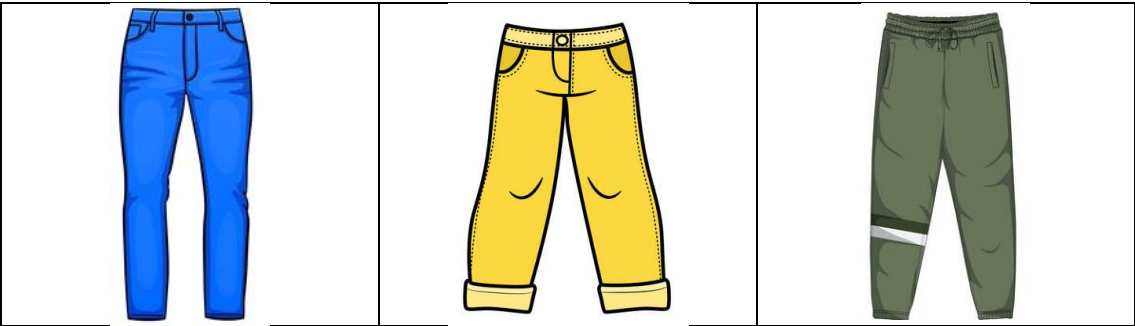
Situación 2



Explica tu elección.

Actividad 9. ¿Cuántos conjuntos de ropa puedo formar?

En tu armario hay 2 camisetas: una roja y otra amarilla. También hay 3 pantalones: uno azul, uno amarillo y otro verde.



Por la mañana tienes que elegir una camiseta y un pantalón para vestirte.

Utiliza el material que te facilitará tu maestro/a.

Observa los ejemplos y completa la tabla con todos los conjuntos de ropa que puedes formar.

Camiseta	Pantalón
Roja	Azul
Roja	Amarillo

Ahora te vas a vestir eligiendo un pantalón y una camiseta, pero no puedes ver el color de las prendas porque tu habitación está a oscuras. Rodea una de las opciones para cada frase:

a) Tomar una camiseta morada.

Seguro	Bastante probable	Poco probable	Imposible
--------	-------------------	---------------	-----------

b) Elegir una camiseta

Seguro	Bastante probable	Poco probable	Imposible
--------	-------------------	---------------	-----------

c) Necesitas una camiseta amarilla y un pantalón azul. Revisa en la tabla cuántas combinaciones hay con una camiseta amarilla y un pantalón azul. Elige una opción:

Seguro	Bastante probable	Poco probable	Imposible
--------	-------------------	---------------	-----------

¿Por qué elegiste esa opción?

d) Necesitas tomar una prenda (camiseta o pantalón) amarilla. Revisa en la tabla cuántas prendas amarillas hay. Elige una opción:

Seguro	Bastante probable	Poco probable	Imposible
--------	-------------------	---------------	-----------

¿Por qué elegiste esa opción?

Actividad 10. Juego. Carrera de caballos.

- Se juega en grupos de 4 **alumnos/as**.
- Cada grupo dispone de 2 **dados** con los números 1, 1, 2, 2, 3 y 3. Un dado en rojo y el otro en azul.

Instrucciones:

- Cada jugador elige un caballo, de entre los numerados del 1 al 4.
- Por turnos, cada jugador lanza los dos dados y elige el número menor de los dos números que hayan salido. El jugador marca una cruz en la fila del caballo que tenga ese número.
- Gana el jugador que ha elegido el caballo que llega primero a la meta, es decir, que tenga tres cruces.



Antes de jugar, rodea:

- ¿Qué caballo crees que es más probable que gane?

1

2

3






4





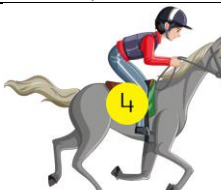
- ¿Puedes saberlo seguro?






Sí






No

Comencemos a jugar...

PARTIDA 1			
			
			
			
			

PARTIDA 2			
			
			
			
			

PARTIDA 3			
			
			
			
			

PARTIDA 4			
			
			
			
			

Después de haber jugado 4 partidas, rodea:

- ¿Qué caballo ha ganado más veces?

1

2

3

4

- ¿Qué caballo crees que (es probable) gane la siguiente partida?

1

2

3

4

- ¿Es seguro que ese caballo va a ganar?

Sí

No

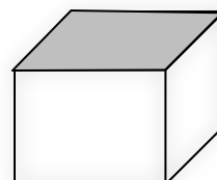
Ahora, responde...

- ¿Elegirías el caballo 4? Explicale a tu compañero/a tu decisión.

- Si en la tirada siguiente uno de los dados sale 1, ¿sabes qué caballo va a avanzar? o ¿debes esperar a ver el otro dado? Explica a tu compañero/a tu respuesta.

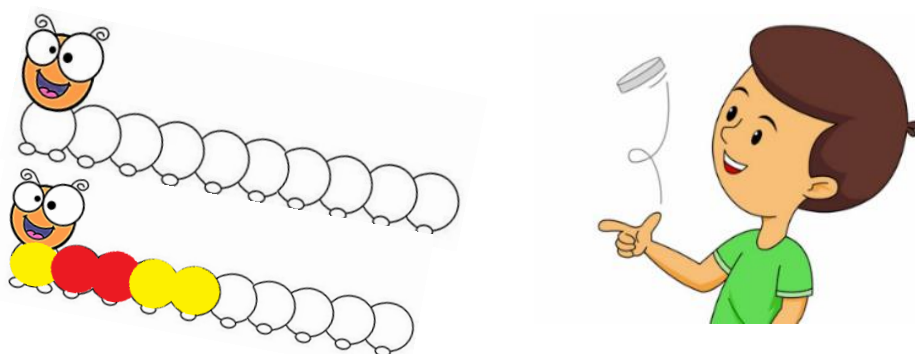
- Tú has elegido el caballo 2 en una partida y en una tirada uno de los dados sale 2. ¿Qué número necesitas en el otro dado para avanzar?

Dibújalo en la cara sombreada.



Actividad 11. Juego. Mi gusano de colores.

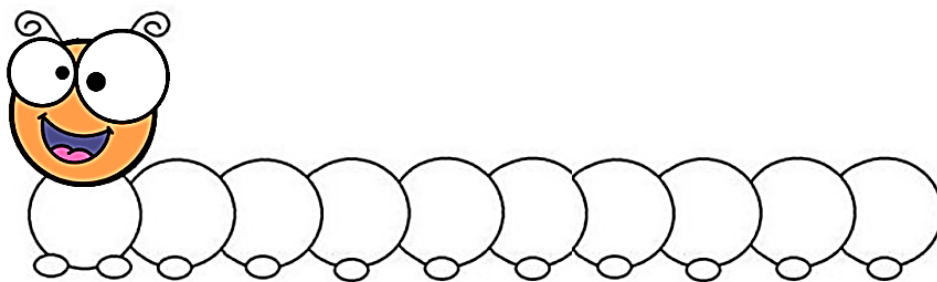
- Se juega por parejas: alumnos/as A y B.
- Cada pareja tiene una moneda marcada con dos colores (amarillo y rojo).
- Cada pareja recibe gomets de dos colores (amarillo y rojo).
- En este juego, cada vez que el jugador tire la moneda, pegará un gomets en una casilla del gusano según el color que indicó la moneda. (Mira en la imagen a un niño a mitad de partida).



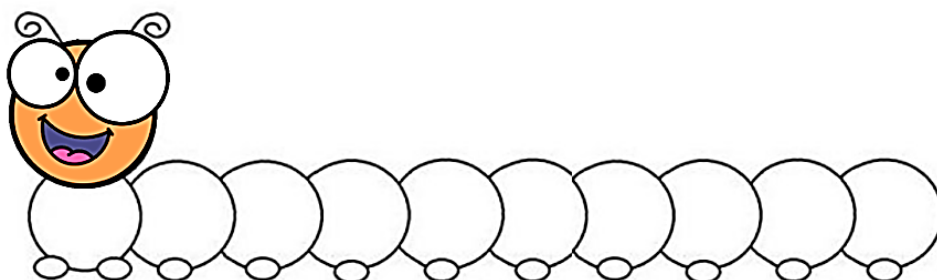
Antes de jugar:

Cada uno de vosotros debe pegar los gomets en todas las casillas del gusano imaginando cómo quedaría pintado al ir tirando la moneda.

Alumno/a A.



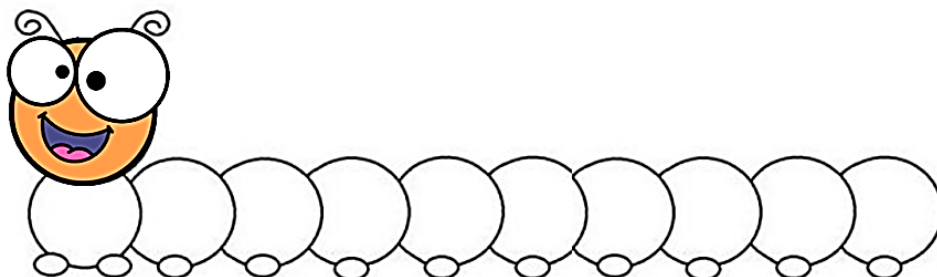
Alumno/a B.



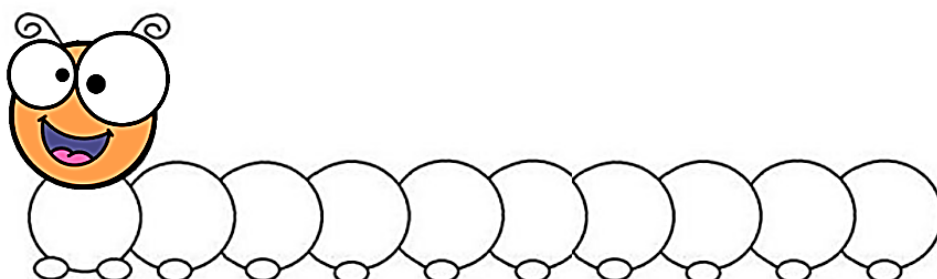
Ahora, jugamos...

Cada alumno/a lanzará la moneda 10 veces y pegará un gomiet del color que salga en la moneda.

Alumno/a A.



Alumno/a B.



Responde y reflexiona...

- a) ¿Cuál de los dos gusanos que habéis pintado mientras jugabais se parece más al que pintaste tú antes?

- b) Una vez que terminaste los lanzamientos revisa el gusano de tu compañero/a.
¿Quedaron igualmente pintados los gusanos?

Sí

No

Explicale a tu compañero/a por qué sucede esto.

- c) Imagina que el alumno/a B ha pegado dos gomets seguidos de color amarillo. Si lanzas la moneda por tercera vez, rodea qué color saldrá.

Amarillo

Rojo

No puedo
saberlo

- d) Si finalizas los 10 lanzamientos y lanzas una vez más la moneda rodea ¿qué es más probable que salga?

Amarillo

Rojo

No puedo
saberlo

- e) ¿La moneda puede recordar su resultado anterior? Explicale a tu compañero/a tu respuesta.

Actividad 12. Juego. ¿Quién tiene el tren más largo?

- Se juega en grupos de 4 personas.
- Se tienen 4 dados cuyas caras tienen las figuras: jirafa, corazón, sol, nube, hoja y la palabra comodín.

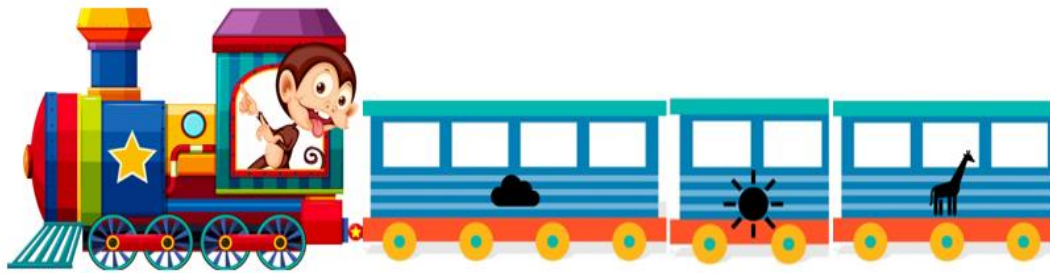
Instrucciones:

- Cada jugador elige una locomotora.
- En el centro de la mesa se colocan los 4 dados de colores y los vagones organizados por figura y vagones (de 2, 3 y 4 ruedas).
- Cada jugador lanza los 4 dados. El jugador puede guardar los dados que desee y lanza de nuevo los que quiere cambiar. Puede lanzar los dados hasta tres veces, pero también puede detenerse antes si lo desea.
- Después de lanzar tres veces los dados, es posible que el jugador tenga 2, 3 o 4 dados con la misma figura (incluyendo el comodín).
- El jugador elige un vagón de esa figura y que tenga tantas ruedas o menos que el número de dados repetidos. Es decir, si tiene 3 dados con el color de las jirafas, pero el vagón de 3 ruedas de jirafas ya no está en la mesa, tendrá que coger el de 2 ruedas.
- Si no queda ninguna pieza que coincida con el color de los dados, no coge ficha.
- El juego termina cuando no queden vagones sobre la mesa. El jugador con el tren más largo es el ganador.
- Desempate: Si hay más de un tren de igual longitud, gana el que tenga la mayor cantidad de vagones con la misma figura.



Actividad 13. Tomemos decisiones.

Estamos a mitad de partida y ya tenemos el tren así:

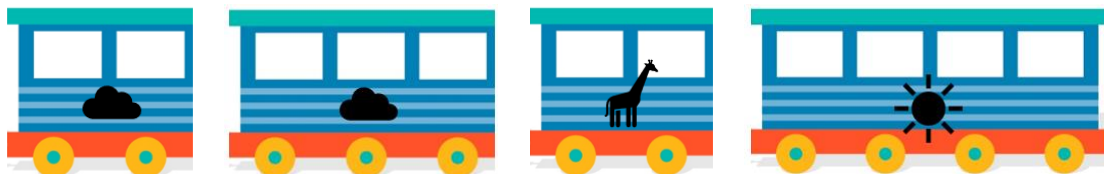


Después de lanzar dos veces los dados llegas a:



Comodín

Y en la mesa quedan las fichas:



Si con un vagón de tres ruedas ganas la partida ¿qué dados volverías a lanzar?

Explicale a tu compañero/a por qué tomaste esa decisión.

Ahora, imagina que necesitas un vagón de cuatro ruedas para ganar la partida ¿qué dados volverías a lanzar?

Explicale a tu compañero/a por qué tomaste esa decisión.

Actividad 14. Juego. Tachados.

- Se juega en grupo de 4 jugadores.
- Cada grupo tiene dos dados numerados del 1 al 6, y cuatro tableros (uno para cada jugador).

Instrucciones:

- Cada jugador lanza dos dados y tacha en su tablero un solo número que puede ser: alguno de los obtenidos en el lanzamiento o la suma de estos o la resta.

Ejemplo: si al lanzar los dados obtiene 5 y 2, el jugador puede tachar el 5, el 2, el 7 (suma de 5 y 2) o el 3 (resta de 5 y 2).

- Si un jugador lanza y no puede tachar ningún número, el turno del jugador termina.
- Al final, se debe sumar todos los números que quedan sin tachar. Esta será la puntuación de cada jugador.
- Gana el jugador que consigue menos puntuación.



Actividad 15. Decidamos.

Estamos jugando el juego de tachados y hay dos jugadores enfrentándose: el jugador A y el B. Ellos tienen lo siguiente:

Jugador A.

En la primera tirada obtiene los dados 3 y 3. Así que opta por tachar el seis (la suma).

En la segunda tirada obtiene 5 y 6. Rodea el número que tendría que tachar para intentar ganar:

1

5

11

Explicale a tu compañero/a por qué tomaste esa decisión.

Jugador B.

En la primera tirada obtiene los dados 2 y 1. Así que opta por tachar el dos.

En la segunda tirada obtiene 5 y 4. Rodea el número que tendría que tachar para intentar ganar:

1

4

5

9

Explicale a tu compañero/a por qué tomaste esa decisión.

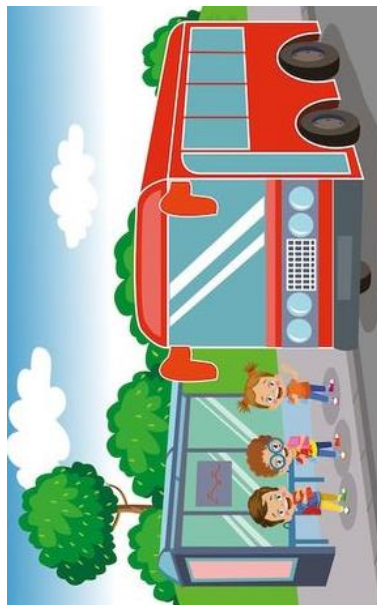
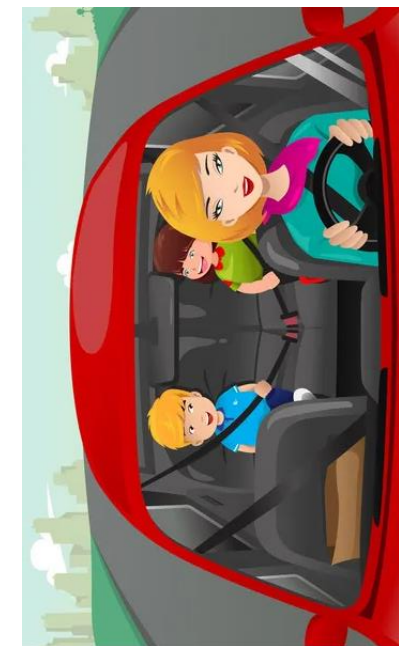
¿Qué he aprendido?

A continuación, verás una lista de todo lo que hemos trabajado a lo largo de la unidad. Reconoce, piensa y colorea la cantidad de estrellas que consideras según lo que aprendiste (1 estrella significa «todavía me cuesta», y 3 estrellas «lo entiendo muy bien»).

He aprendido a...

... identificar si un suceso es seguro.	☆☆☆
... identificar si un suceso es bastante probable.	☆☆☆
... identificar si un suceso es poco probable.	☆☆☆
... identificar si un suceso es imposible.	☆☆☆
... reconocer cuándo un juego es justo o injusto.	☆☆☆
... no estar seguro de lo que va a salir antes de tirar un dado o una moneda, porque no se puede saber lo que va a pasar.	☆☆☆
... decidir qué color de un polícubo es más o menos probable que salga si conoces todos los que hay en una bolsa opaca.	☆☆☆
... tomar decisiones a partir de los resultados de un juego.	☆☆☆

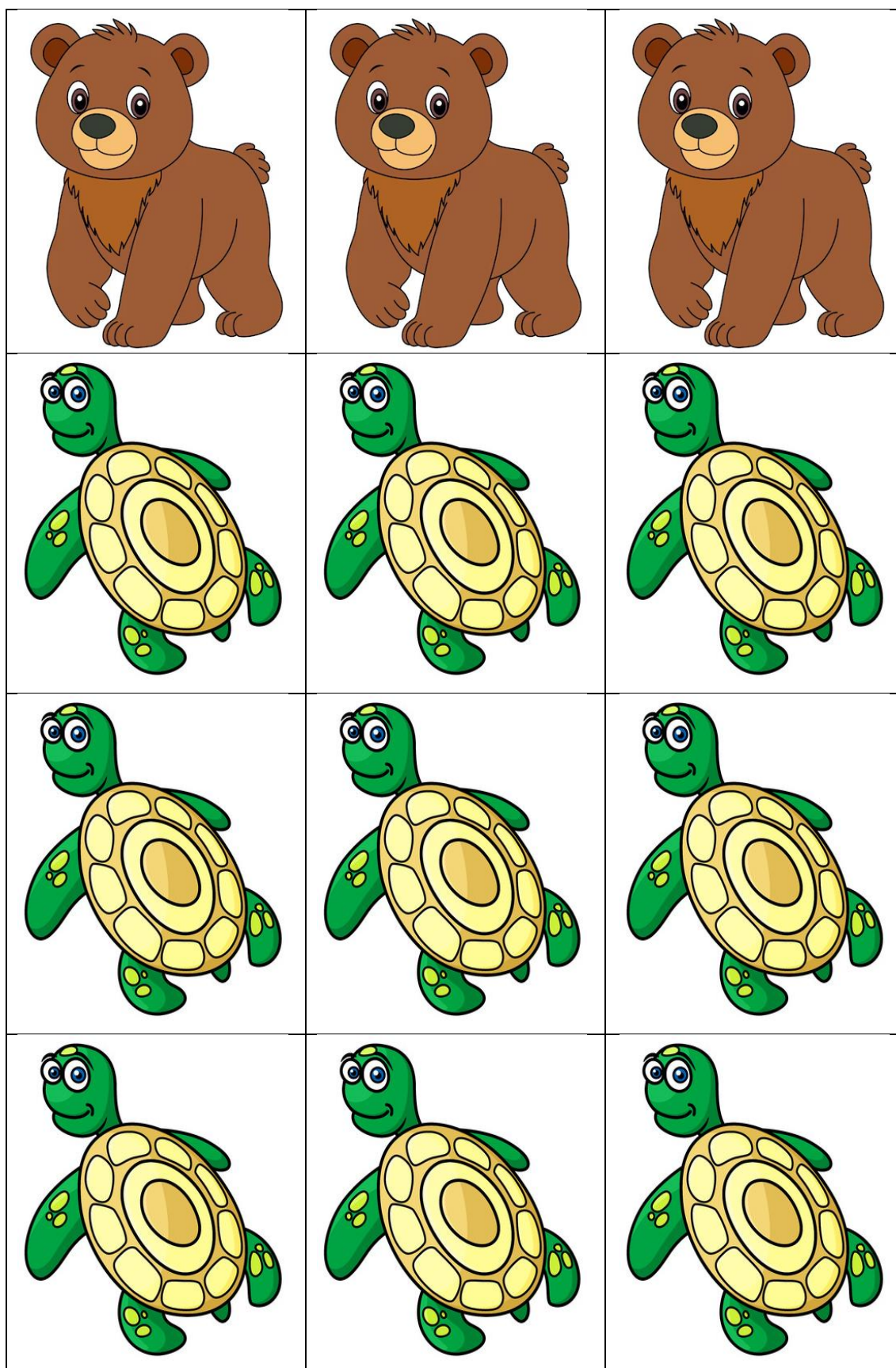
Anexo 1. Medios de transporte

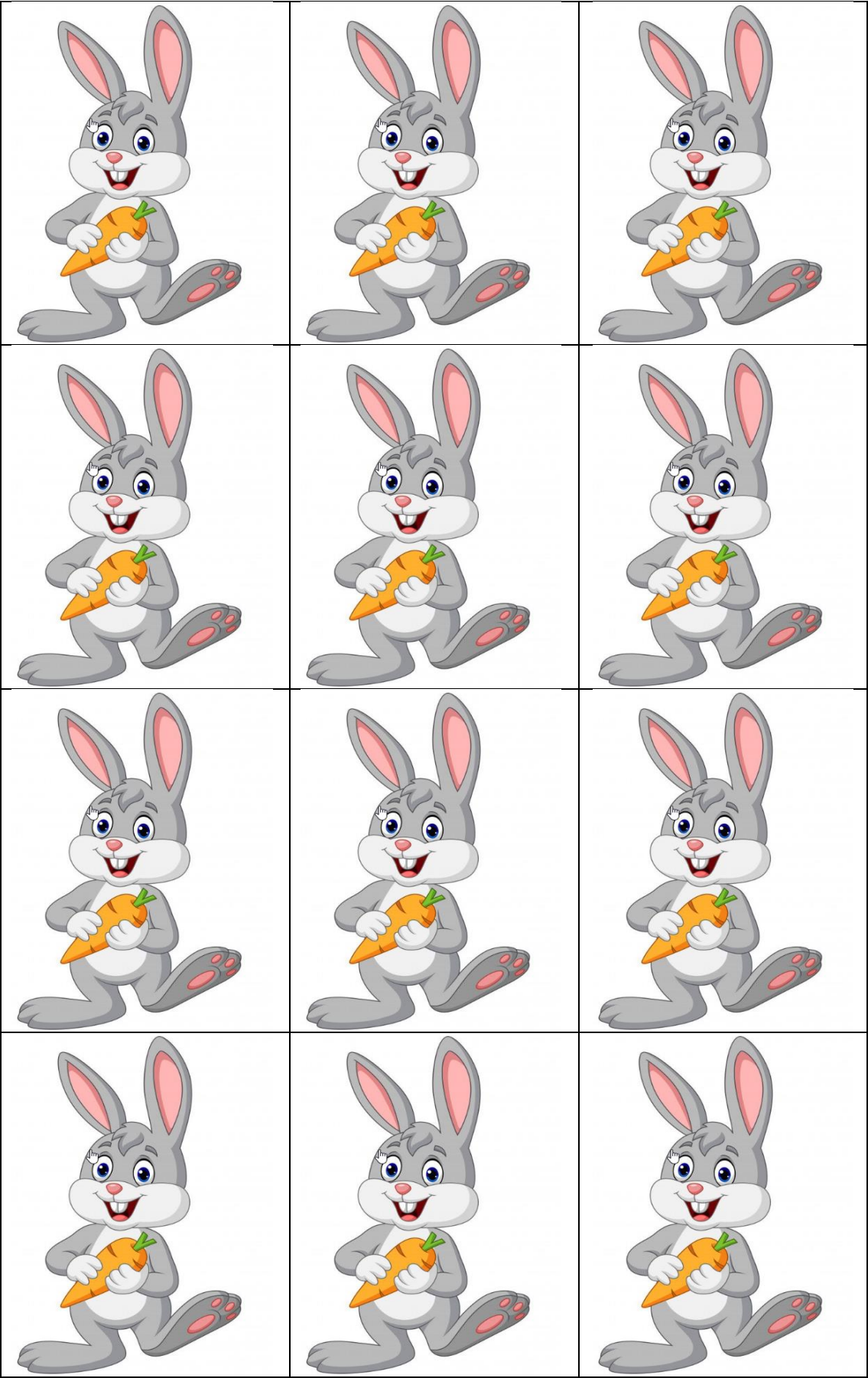


Anexo 2. Los alimentos



Anexo 3. Cartas de animales





Anexo 4. Camisas y pantalones



Anexo 5. Dados, locomotora y vagones

Dados:

4 dados en cuyas caras tienen 6 colores diferentes, en su defecto 4 dados con caras blancas.

Si se juega con los dados de colores hay que establecer la siguiente correspondencia:



Amarillo



Naranja



Rojo



Verde



Azul



Morado

Comodín

Si se juega con dados «blancos» basta con pegar en cada una de las caras los siguientes símbolos:

**COMODÍN**

Locomotoras:



Vagones:

5 pequeños	5 medianos	5 grandes

Anexo 6. Tablero para el juego Tachados

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

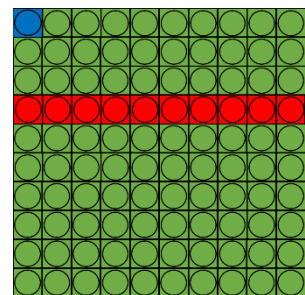
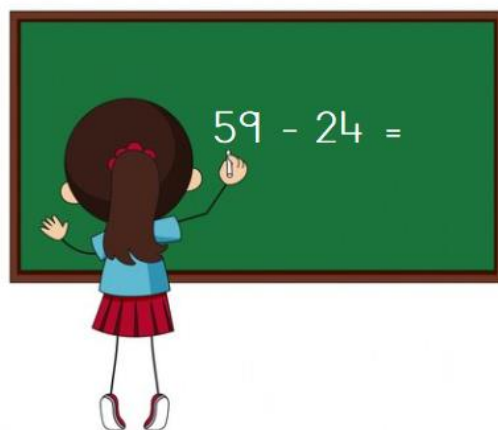
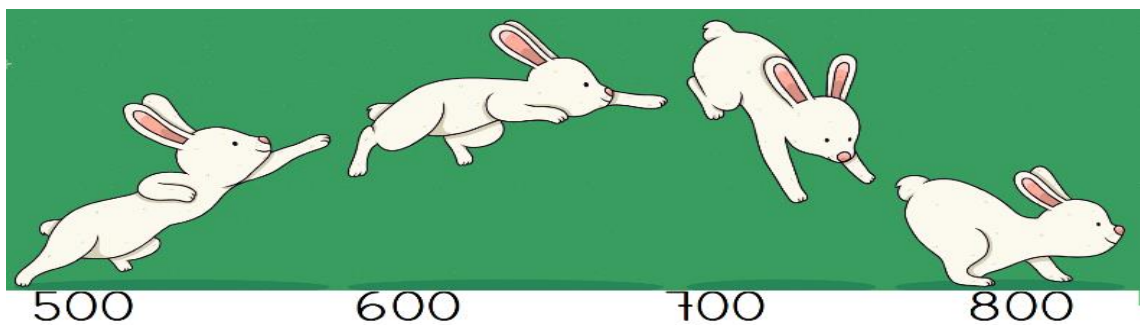
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

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

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

UNIDAD 5

¿Contamos hasta 1000?



Actividad 1. Juego. Averigua el número oculto.

Haz pareja con un compañero/a y sigue las instrucciones:

- Tu maestro/a escribirá en un papel un número entre 100 y 500. Este número nadie lo podrá ver.
- Cada pareja de alumnos, en orden, puede hacer preguntas para encontrar ese número. Por ejemplo: «el número es mayor que» o «el número es menor que».
- Tu maestro/a responderá «sí» o «no» a cada pregunta.
- Gana la primera pareja que encuentre el número oculto.

Primer número oculto

Estrategia

Segundo número oculto

Estrategia

Tercer número oculto

Estrategia

Cuarto número oculto

Estrategia

Quinto número oculto

Estrategia

Actividad 2. ¡Llegamos hasta el 600!

Completa las casillas vacías. Luego responde las preguntas.

Observa el ejemplo:

501	502	503	504	505	506	507	508	509	510
					516				
521	522	523	524	525	526	527	528	529	530
551	552	553	554	555	556	557	558	559	560
571	572	573	574	575	576	577	578	579	580
581	582	583	584	585	586	587	588	589	590

¿Qué número...		
... es posterior a 515?	Quinientos dieciséis	516
... es anterior a 532?		
... está encima de 548?		
... es anterior a 564?		
... está debajo de 540?		
... está encima de 543?		
... es posterior a 599?		

Actividad 3. Problema. Un empleado revisa que en la tienda han vendido 42 cajas de caramelos y que faltan por vender 503 cajas. ¿Cuántas cajas había inicialmente?

Respuesta:

Actividad 4. Problema. Carla y Hamidi están jugando con un videojuego. Carla tiene 512 puntos y Hamidi 560 puntos. ¿Quién tiene más puntos? ¿Cuántos más?

Respuesta:

Actividad 5. Juego. Llegamos al 700.

- Se juega en grupos de 4 alumnos/as
- Cada alumno/a tiene una *ficha* diferente.
- Las fichas se colocan en la casilla de salida.

Instrucciones:

- Tirad el dado por turnos y *avanzad o retroceder* tantas casillas como indique el dado.
- *Lee el número* de la casilla a la que llegas, si la lectura del número es incorrecta vuelves al último lugar en el que estabas.
- Si al retroceder te sales del tablero, pierdes turno y no mueves la ficha.
- Si llegas a una *casilla par* vuelves a lanzar.
- Gana quien llega antes al 700 (aunque se pase).

SALIDA	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610
	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620
	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630
	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640
	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650
	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660
	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670
	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680
	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690
	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700



¡Compartamos!

- a) Si estás en la casilla 648 y el dado cae en +5 ¿qué pasa con tu ubicación en el tablero?

- b) Si estás en la casilla 613 y el dado cae en -5 ¿qué pasa con tu ubicación en el tablero?

- c) ¿Con qué operación relacionas avanzar hacia delante en el tablero?

- d) ¿Con qué operación relacionas retroceder hacia atrás en el tablero?






- e) Escribe un ejemplo de dónde comenzaste y dónde terminaste si sacas +10 en un lanzamiento.






- f) Escribe un ejemplo de dónde comenzaste y dónde terminaste si sacas -10 en un lanzamiento.

¡Fíjate! Si sacas +10, te mueves a la casilla de debajo.
Si sacas -10, te mueves a la casilla de encima.

Actividad 6. Los animales buscan su cuidador.

Realiza las sumas que se presentan a continuación. Rodea la estrategia que usaste en cada caso. Finalmente, asocia el resultado con el cuidador de cada animal.

Suma	Total	Estrategia	Animal	Nombre del cuidador
$611 + 19 =$		-Tabla del 601 al 700. -Cálculo oral.		
$606 + 45 =$		-Tabla del 601 al 700. -Cálculo oral.		
$630 + 36 =$		-Tabla del 601 al 700. -Cálculo oral.		
$600 + 74 =$		-Tabla del 601 al 700. -Cálculo oral.		
$685 + 15 =$		-Tabla del 601 al 700. -Cálculo oral.		

630	674	666	651	700
Alberto 	Mónica 	José 	Rebeca 	Santiago 

Actividad 7. Diferentes descomposiciones.

Con tu compañero/a, y con la ayuda de las regletas que te entrega el/la maestro, dibujad 3 descomposiciones diferentes para representar el número 325, y escribidlas en la columna «Suma» como indica el ejemplo.

Placas, barras y puntos	Suma
	$300 + 20 + 5$

Repasad las cuatro representaciones anteriores y dibujad la que utiliza menos regletas en total.

Escribid a continuación cuántos habéis puesto de cada tipo:	

placas barras puntos

Actividad 8. Juego. Representa el número.

- Se juega en grupos de 3 alumnos/as
- Cada grupo tiene una bolsa con placas, barras y puntos.

Instrucciones:

- Tu maestro/a escribirá en la pizarra un número representado en centenas, decenas y unidades.
- Cada integrante del grupo debe hacer cosas diferentes:
 - Un alumno/a representará el número con las placas, barras y puntos utilizando el menor número de piezas.
 - Otro escribirá el número con cifras.
 - Otro escribirá el número en letras.
- Los integrantes del grupo no pueden hablar entre sí, pero compartirán la tabla para rellenarla entre los tres.
- Gana en cada ronda el grupo que termine primero y haya representado correctamente el número en sus tres formas.

TABLA

Primer número	
Representación con placas, barras y puntos	Representación numérica
Representación verbal	
<div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>	

Segundo número	
Representación con placas, barras y puntos	Representación numérica
Representación verbal	
<div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>	

Tercer número	
Representación con placas, barras y puntos	Representación numérica
Representación verbal	
<div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>	

Escribe qué representación resultó más difícil al grupo y explica por qué.

Actividad 9. ¡Llegamos hasta el 800!

Descubre los números que no están ubicados correctamente. Rodéalos con color rojo y luego escribe el número correcto en la tabla, tanto en su representación verbal como numérica. Observa el ejemplo:

701	702	703	704	405	706	707	708	709	710
711	712	713	714	715	716	717	718	719	720
531	722	723	724	725	726	727	728	729	730
731	732	733	734	735	736	737	670	739	740
741	742	743	744	745	746	747	748	749	750
751	122	753	754	755	756	757	758	759	760
761	762	763	764	765	706	767	768	769	770
771	772	773	774	775	776	777	778	779	780
781	782	783	784	785	786	787	278	789	790
791	792	793	794	795	796	797	798	799	800

Representación verbal	Número
Setecientos cinco	705

Actividad 10. Dictado de números.

- Escucha cada número que dice en voz alta tu maestro/a.
- Después, escríbelo en el recuadro.

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

Actividad 11. Problema. Una urbanización tiene 755 viviendas y otra tiene 725 viviendas. ¿Cuántas viviendas más tiene una urbanización que otra?

Respuesta:

Actividad 12. ¡Llegamos hasta el 900!

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

A: los 5 números anteriores al 812.

B: los 5 números anteriores al 873.

A: los 5 números posteriores al 865.

B: los 5 números posteriores al 815.

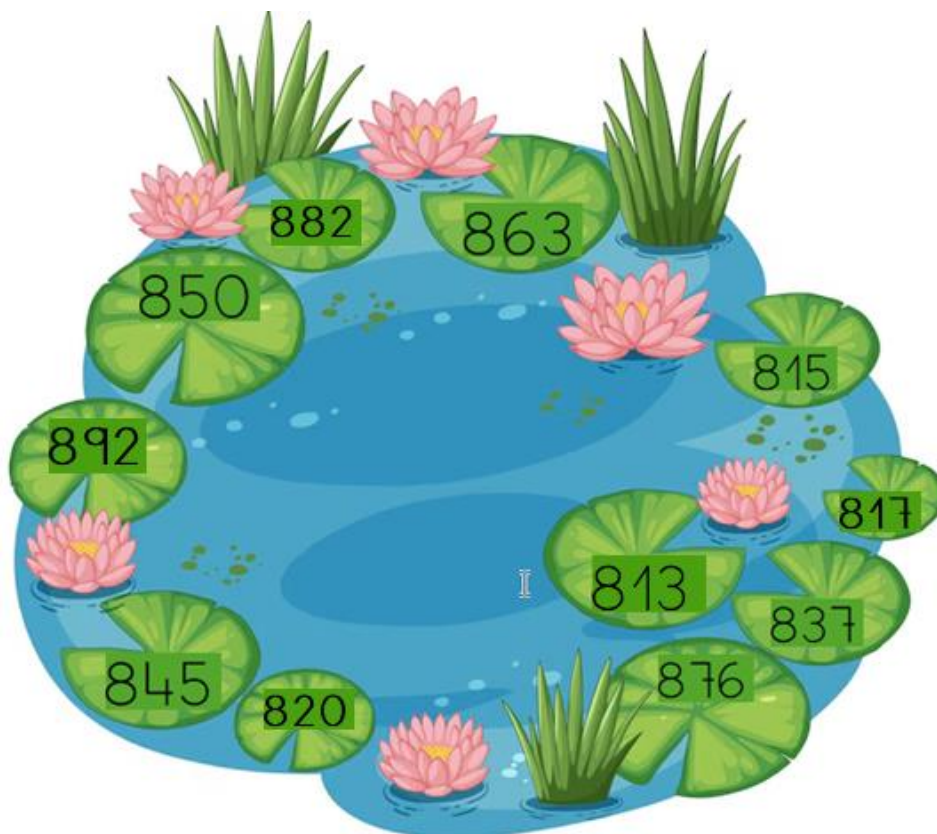
A: los 10 números anteriores al 860.

B: los 10 números anteriores al 890.


801	802	803	804	805	806	807	808	809	810
811	812	813	814	815	816	817	818	819	820
821	822	823	824	825	826	827	828	829	830
831	832	833	834	835	836	837	838	839	840
841	842	843	844	845	846	847	848	849	850
851	852	853	854	855	856	857	858	859	860
861	862	863	864	865	866	867	868	869	870
871	872	873	874	875	876	877	878	879	880
881	882	883	884	885	886	887	888	889	890
891	892	893	894	895	896	897	898	899	900

Actividad 13. Encuentra la hoja del sapito.

Relaciona con una línea cada sapito con su hoja para que la suma siempre dé como resultado 900.



Elige una hoja que se haya quedado sin sapito y escribe el número que debería tener para que la suma dé como resultado 900. ¿Cómo encontraste el número del sapo?

Dibujo	Respuesta
	

Actividad 14. Formad grupos de tres alumnos/as. Uno de vosotros manipulará las placas, otro las barras y el tercero los puntos. Luego, reunid vuestras regletas y escribid el número que se forma. Observad el ejemplo.

	Centenas	Decenas	Unidades	El número es
5 placas, 11 barras y 14 puntos.	6	2	4	624
6 placas, 6 barras y 3 puntos.				
6 placas, 9 barras y 11 puntos.				
6 placas, 12 barras.				
6 placas, 14 barras y 6 puntos.				
6 placas, 18 barras y 23 puntos.				
8 placas y 20 puntos.				
7 placas, 13 barras y 24 puntos.				
7 placas, 19 barras y 10 puntos.				
9 placas.				
900 puntos.				

Actividad 15. Diferentes descomposiciones.

Con tu compañero/a encontrad 5 descomposiciones para representar el número 637 usando las placas, barras y puntos. Luego escribid la suma. Observad el ejemplo.

Placas	Barras	Puntos	Suma
6	2	17	$600 + 20 + 17$

Responde:

¿Cuál es la descomposición más sencilla para representar el número 637?

Actividad 16. ¡Llegamos al 1000!

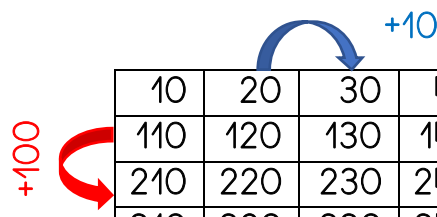
Responde las preguntas y luego sitúa los números en la tabla. Observa el ejemplo.

¿Qué número...	
... está debajo de 906?	Novcientos dieciséis
... está encima de 941?	
... es anterior a 976?	
... está encima de 953?	
... es anterior a 995?	
... es posterior a 965?	
... está debajo de 980?	
... está debajo de 937?	

901				905	906				
			914		916	917			
		923					928		
	932							939	
941									950
951									960
	962							969	
		973					978		
			984			987			
				995	996				1000

Actividad 17. Recitado hasta el 1000.

Con ayuda de la tabla, recita por parejas alternando los turnos. Después, escribe la operación que se relaciona con el recitado.



10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
210	220	230	240	250	260	270	280	290	300
310	320	330	340	350	360	370	380	390	400
410	420	430	440	450	460	470	480	490	500
510	520	530	540	550	560	570	580	590	600
610	620	630	640	650	660	670	680	690	700
710	720	730	740	750	760	770	780	790	800
810	820	830	840	850	860	870	880	890	900
910	920	930	940	950	960	970	980	990	1000

¡Primero recitemos de 10 en 10!

Recitado de 10 en 10	Operación
Cinco números hacia delante desde 580.	$580+50$
Cinco números hacia atrás desde 830.	
Diez números hacia atrás desde 390.	
Diez números hacia delante desde 510.	

¡Ahora, recitemos de 100 en 100!

Recitado de 100 en 100	Operación
Cinco números hacia delante desde 140.	
Cinco números hacia atrás desde 970.	$970-500$
Nueve números hacia atrás desde 910.	
Nueve números hacia delante desde 90.	

¡Fíjate! Si recitas de 10 en 10, te mueves a la casilla de la derecha o la izquierda de donde estás en el tablero.

Si recitas de 100 en 100, te mueves a la casilla que está justo encima o debajo de la casilla donde estás en el tablero.

Actividad 18. Dos problemas.

Problema 1. En un bosque talaron 70 árboles, pero aún quedan en pie 390. ¿Cuántos árboles había en el bosque antes de comenzar la tala?

<p>Respuesta:</p> <table border="1" style="width: 100%;"><tr><td style="height: 20px;"></td></tr><tr><td style="height: 20px;"></td></tr><tr><td style="height: 20px;"></td></tr></table>			

Problema 2. Has comprado un televisor que cuesta 430€. Si has entrado en la tienda con 640€. ¿Cuánto dinero te ha sobrado?

<p>Respuesta:</p> <table border="1" style="width: 100%;"><tr><td style="height: 20px;"></td></tr><tr><td style="height: 20px;"></td></tr><tr><td style="height: 20px;"></td></tr></table>			

Actividad 19. Juego. Construir números de tres cifras.

- Se juega en grupos de 3 alumnos/as.
- Cada grupo tiene 30 cartas con los números del 0 al 9.

Instrucciones para cada alumno/a:



- Recibe tres cartas, las mira y no las enseña.
- Decide si se planta o se quita una, dos o las tres cartas. Si se quita cartas las dejará boca abajo y tomará del mazo tantas como se haya quitado.
- Cuando se acaba la ronda de cambio de cartas, construye un número con las tres cartas que tiene y lo enseña a los demás.
- Quien haya conseguido el número mayor recibe un punto.
- Quien haya conseguido el número menor recibe un punto.
- Se juegan más rondas hasta que no haya cartas en el mazo para todos los jugadores.
- Gana quien haya conseguido más puntos.



Actividad 20.¹⁷ El conejo Brinco busca zanahorias dando saltos hacia delante.

a) Brinco está en la casilla 508 y observa que hay una zanahoria en la casilla 519.

¡Fíjate! Tiene que saltar 11 casillas hacia delante para recogerla.

501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520
																			


508

+

11

=

519



b) Ahora, Brinco está en la casilla 554 y consigue una zanahoria después de 12 saltos.

551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570
																			

Colócala y escribe la casilla en la que consigue la zanahoria:

554

+

12

=

c) Brinco consigue una zanahoria después de dar 15 saltos.

611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630
																			


Colócala y escribe la casilla en la que consigue la zanahoria:

+

15

=


d) Ahora, Brinco está en la casilla 781 y consigue una zanahoria después de 18 saltos.

781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800
																			

Colécala y escribe la casilla en la que consigue la zanahoria:

$$\boxed{781} + \boxed{} = \boxed{}$$


e) Brinco consigue una zanahoria después de dar 10 saltos.

841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860
																			

Colécala y escribe la casilla en la que consigue la zanahoria:

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

f) Brinco consigue una zanahoria después de dar 14 saltos.




921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940
																			

Colécala y escribe la casilla en la que consigue la zanahoria:


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

Actividad 21.¹⁸ El conejo Brinco busca zanahorias dando saltos hacia atrás.

- a) Brinco está en la casilla 537. Observa que hay una zanahoria en la casilla 523.
¡Fíjate! Tiene que saltar 14 casillas hacia atrás para recogerla.

521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540
																			
																			
										<div>537</div>	<div>-</div>	<div>14</div>	=	<div>523</div>					

- b) Brinco está en la casilla 595 y consigue una zanahoria después de 10 saltos.

581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600
																			

Colócala y escribe la casilla en la que consigue la zanahoria:


595

-

10

 =

- c) Aquí, Brinco consigue una zanahoria dando 16 saltos.

601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620
																			

Colócala y escribe la casilla en la que consigue la zanahoria:

-

16

 =

d) Brinco consigo una zanahoria dando 13 saltos.

771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790
																			

Colécala y escribe la casilla en la que consigues la zanahoria:

787

-

=

e) Brinco está en la casilla 836 y consigues una zanahoria después de dar 11 saltos.

821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840
																			

Colécala y escribe la casilla en la que consigues la zanahoria:

-

=

f) Brinco consigo una zanahoria después de dar 18 saltos.

961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980
																			

Colécala y escribe la casilla en la que consigues la zanahoria:

-

=

Actividad 22.¹⁹ ¿De dónde viene Brinco?

a) Brinco recogió una zanahoria en la casilla 567, después de dar 11 saltos hacia delante.

¡Fíjate! Brinco ha venido de la casilla 556.

551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570
																			

Esto se puede representar así:

$$\boxed{567} - \boxed{11} = \boxed{556}$$

Comprobemos que Brinco ha venido de esa casilla:

$$\boxed{556} + \boxed{11} = \boxed{567}$$

b) Brinco recogió una zanahoria en la casilla 719, después de dar 16 saltos hacia delante.

701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720
																			

Coloca a Brinco y escribe la casilla de dónde venía:

Representalo
$$\boxed{719} - \boxed{} = \boxed{}$$

Compruébalo
$$\boxed{} + \boxed{16} = \boxed{}$$

c) Brinco recogió una zanahoria en la casilla 986, después de dar 14 saltos hacia atrás.

981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000
																			

Coloca a Brinco y escribe la casilla de donde venía:

Representalo $986 + \square = \square$

Compruébalo $\square - 14 = \square$

d) Brinco recogió una zanahoria después de dar 15 saltos hacia delante.

861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880
																			

Coloca a Brinco y escribe la casilla de donde venía:

Representalo $\square - \square = \square$

Compruébalo $\square + \square = \square$

e) Brinco recogió una zanahoria en la casilla 667, después de dar 10 saltos hacia atrás.

661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680
																			

Coloca a Brinco y escribe la casilla de donde venía:

Representalo =

Compruébalo =

f) Brinco recogió una zanahoria en la casilla 515, después de dar 13 saltos hacia atrás.

511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530
																			

Coloca a Brinco y escribe la casilla de donde venía:

Representalo =

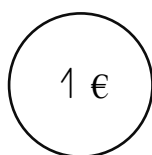
Compruébalo =

Actividad 23. Juego. ¡Voy de compras con mi amigo!

- Se juega en grupos de 2 alumnos/as.
- Cada pareja tiene 4 monedas de 1€, 6 billetes de 10€ y 2 billetes de 100€.



- Emplean la siguiente representación gráfica:



Instrucciones:

- En cada tabla hay un objeto con su precio.
- Un alumno/a **dibuja lo que paga** en la casilla «dinero para pagar» y el otro alumno/a **dibuja el cambio** que recibirá (en caso de que exista) en la casilla «el cambio».

Se debe intentar que en el cambio te devuelvan el menor número de monedas y billetes.

Nota: Si no se recibe cambio, la persona que da el cambio debe escribir: «ha pagado el dinero exacto».

- Para cada objeto, los integrantes de la pareja deben cambiar de rol y no pueden hablarse entre ellos.
- La pareja que termine primero se llevará los puntos:
 - +10 puntos la pareja que tenga correcto los dibujos en las 2 casillas
 - +5 puntos la pareja que tenga una casilla correcta.
 - 0 puntos si la pareja no tiene los dibujos correctos.
- Ganará la pareja que sume más puntos.

Objeto a comprar	Dinero para pagar	El cambio
 Precio: 57€		
 Precio: 39€		
 Precio: 158€		
 Precio: 44€		
 Precio: 102€		
 Precio: 246€		

Actividad 24. Problema. Álex tiene 640 euros. Darío tiene 320 euros más que Álex. ¿Cuántos euros tiene Darío?

Respuesta:			
<table border="1"><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>			

Actividad 25. Problema. Los abuelos de Husani le regalan 150 euros y ahora tiene 700 euros. ¿Cuánto dinero tenía Husani antes de recibir el regalo?

Respuesta:			
<table border="1"><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>			

Actividad 26. Observa cómo un niño y una niña hacen la misma resta utilizando diferentes estrategias. Realiza las siguientes restas con alguna de las dos estrategias y explícale a tu compañero/a cómo lo has hecho:

780 - 200 se puede calcular con dos estrategias:

780 es 700 más 80
700 menos 200 son 500
500 más 80 son 580



Cada dedo representa 100, así que a 780 le voy quitando de 100 en 100.



la respuesta es 580

590 - 200 =	978 - 200 =
910 - 600 =	693 - 400 =
720 - 100 =	985 - 300 =
860 - 500 =	804 - 500 =
670 - 200 =	1000 - 400 =

Actividad 27. Observa cómo el niño le explica a su compañera una estrategia para hacer restas. Realiza las siguientes restas con la estrategia que propone el niño:

693 - 420 se puede resolver así:



420 es 400 más 20.
693 menos 400 son 293
293 menos 20 son 273

$$792 - 100 =$$

$$792 - 200 =$$

$$792 - 300 =$$

$$792 - 400 =$$

$$792 - 410 =$$

$$870 - 230 =$$

$$850 - 350 =$$

$$579 - 160 =$$

$$588 - 370 =$$

$$985 - 760 =$$

Actividad 28. Restando en vertical. Utiliza las placas, barras y puntos para representar cada número y escribe el resultado. Dibuja en el recuadro como te indique tu maestro/a. Observa los ejemplos.

$$\begin{array}{r} 59 \\ - 36 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 23 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 78 \\ - 15 \\ \hline \end{array}$$

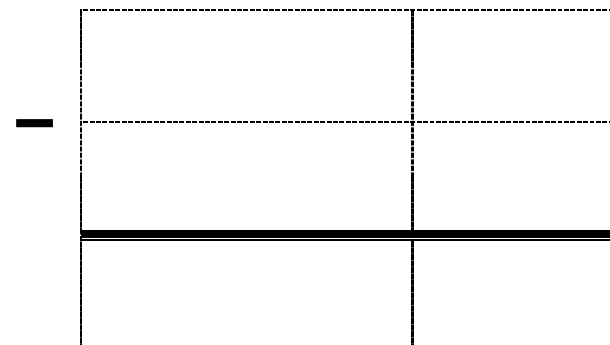
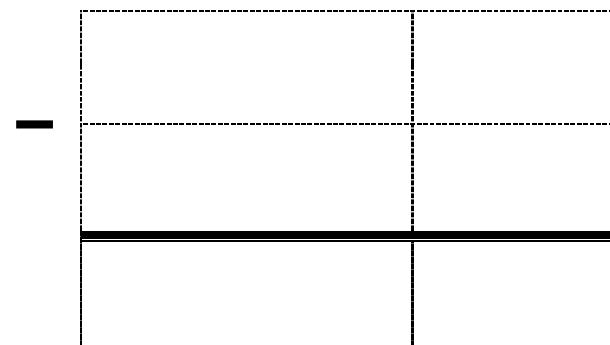
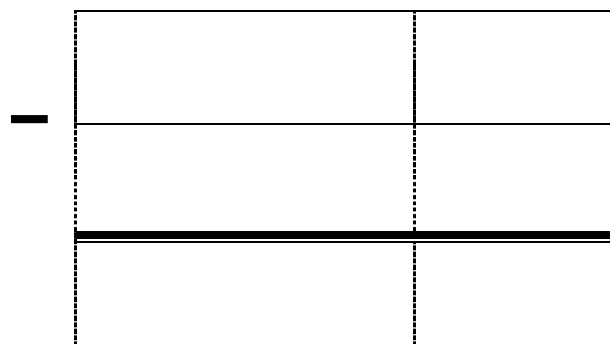
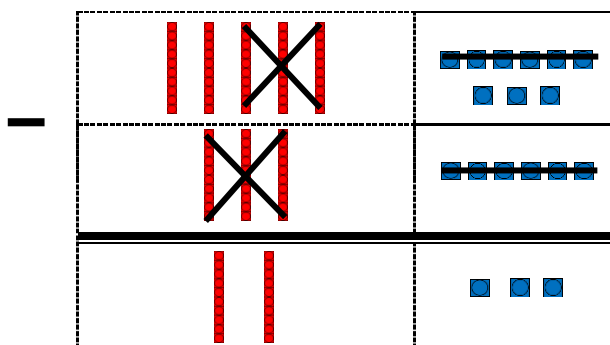
$$\begin{array}{r} 15 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 87 \\ - 20 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 20 \\ \hline \end{array}$$

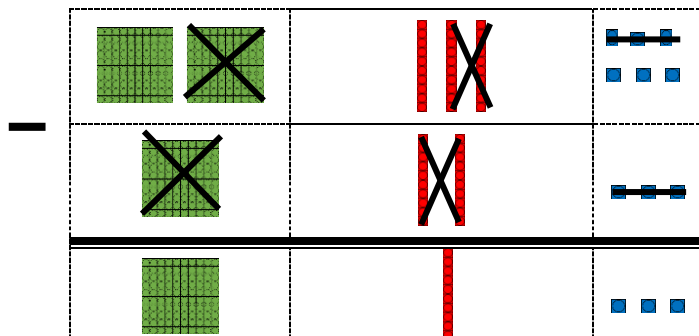
$$\begin{array}{r} 96 \\ - 43 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 43 \\ \hline \end{array}$$

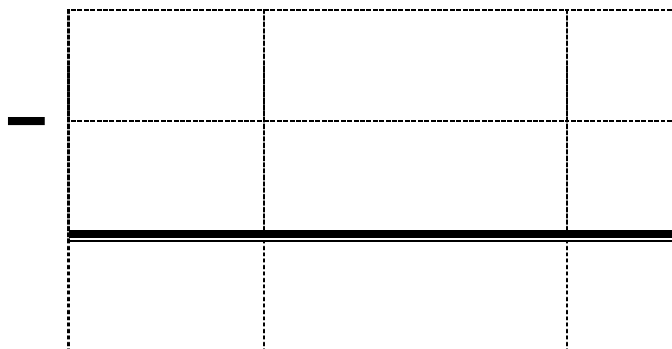


Ahora, dibuja las regletas y después escribe el resultado de cada resta con números de tres cifras.

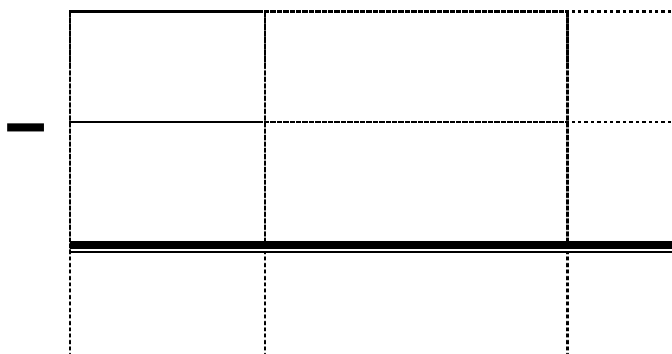
$$\begin{array}{r} 236 \\ - 123 \\ \hline \end{array}$$



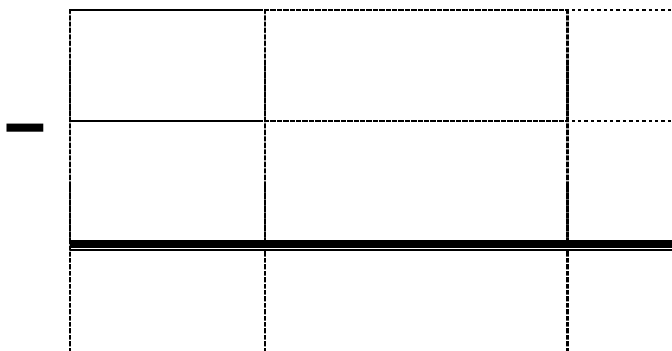
$$\begin{array}{r} 564 \\ - 231 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 487 \\ - 305 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 829 \\ - 610 \\ \hline \end{array}$$

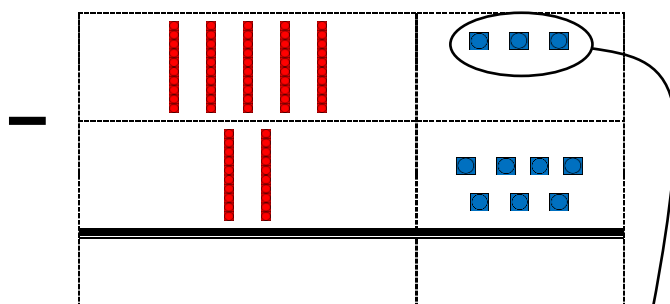


¡Fíjate! Algunas restas son tan sencillas que se pueden calcular restando cifra a cifra.

Actividad 30. Restando en vertical con llevada. Utiliza las regletas para representar cada número y encontrar el resultado. Observa el ejemplo y luego resuelve.

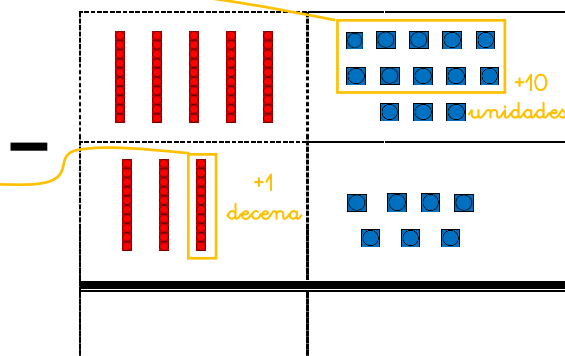
Ejemplo:

$$\begin{array}{r} 53 \\ - 27 \\ \hline \end{array}$$



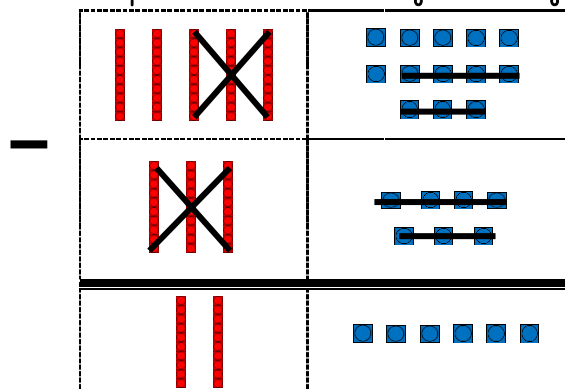
¡Fíjate! No puedo quitar siete puntos.
Aumentaré 10 unidades en el
número mayor y 1 decena en el
número menor.

$$\begin{array}{r} 5 \quad \textcircled{+10} 3 \\ - \quad \textcircled{+1} 2 \quad 7 \\ \hline \end{array}$$



Ahora sí puedo restar cifra a cifra

$$\begin{array}{r} 5 \quad \textcircled{+10} 3 \\ - \quad \textcircled{+1} 2 \quad 7 \\ \hline 2 \quad 6 \end{array}$$



Ahora, haz cada resta. En los círculos escribe las 10 unidades y la decena que añadas. Usa el recuadro para dibujar las barras y los puntos.

$$\begin{array}{r} 6 \quad 4 \bigcirc \\ - \quad 3 \quad \bigcirc \quad 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \quad 1 \bigcirc \\ - \quad 5 \quad \bigcirc \quad 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \quad 0 \bigcirc \\ - \quad 2 \quad \bigcirc \quad 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \quad 3 \bigcirc \\ - \quad 4 \quad \bigcirc \quad 5 \\ \hline \end{array}$$

Actividad 31. Decidiendo cómo restar. Da un valor aproximado de las siguientes restas. Para ello aproxima el minuendo o el sustraendo de cada resta a la decena más cercana. Observa el ejemplo

97 - 40 =	6 decenas 60
56 - 21 =	62 - 30 =
32 - 19 =	30 - 12 =
78 - 48 =	51 - 29 =
67 - 28 =	89 - 56 =

Ahora, realiza las siguientes restas, ya sea por cálculo oral o restando en vertical. Además, explica por qué elegiste hacer la resta de esa forma.

Resultado exacto	Estrategia	Explica por qué la has elegido
$97 - 40 = 57$	Cálculo oral	Voy restando 97 de 10 en 10 hasta quitar 40 con mis dedos
$56 - 21 =$		

$32 - 19 =$		
$78 - 48 =$		
$67 - 28 =$		
$62 - 30 =$		

$30 - 12 =$		<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>
$51 - 29 =$		<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>
$89 - 56 =$		<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>

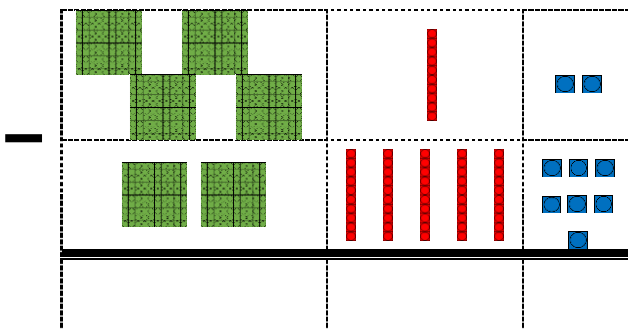
Responde: ¿Las aproximaciones que hiciste fueron adecuadas?

¡Fíjate! La *aproximación* nos ayuda a obtener un resultado cercano al exacto haciendo más fácil el cálculo oral

Actividad 32. Restando en vertical con llevada. Utiliza las placas, barras y puntos para representar cada número y encontrar el resultado. Observa el ejemplo y luego resuelve.

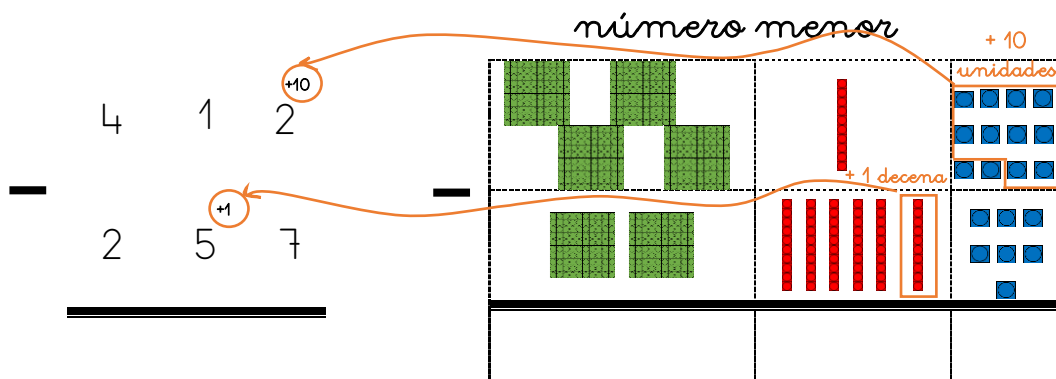
Ejemplo:

$$\begin{array}{r} 412 \\ - 257 \\ \hline \end{array}$$



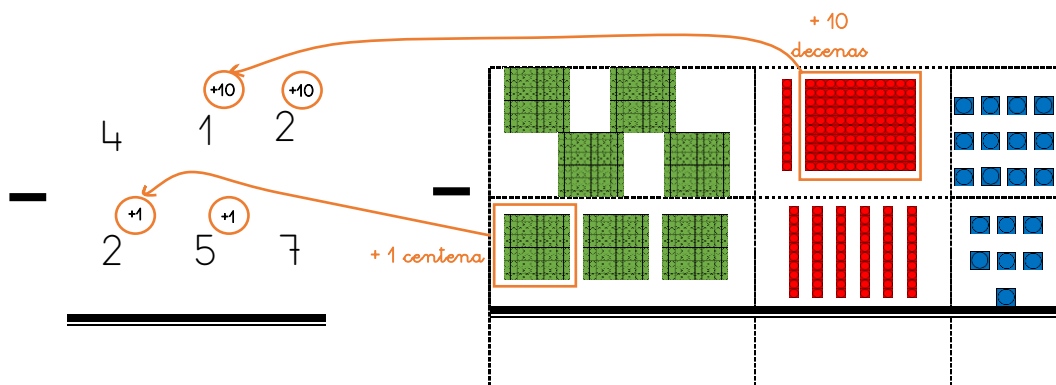
¡Fíjate! No puedo quitar siete puntos.

Aumentaré 10 unidades en el número mayor y 1 decena en el número menor



Ahora no puedo quitar seis decenas.

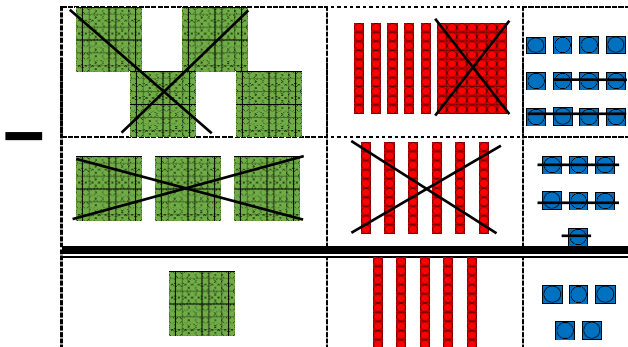
Aumentaré 10 decenas en el número mayor y 1 centena en el número menor



Ahora sí puedo restar cifra a cifra

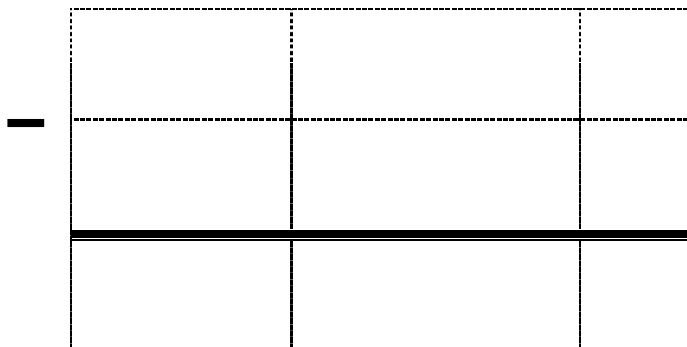
$$\begin{array}{r}
 4 \quad 1 \quad 2 \\
 - 2 \quad 5 \quad 7 \\
 \hline
 1 \quad 5 \quad 5
 \end{array}$$

Annotations: +10 above 1, +10 above 2, +1 above 2, +1 above 5.

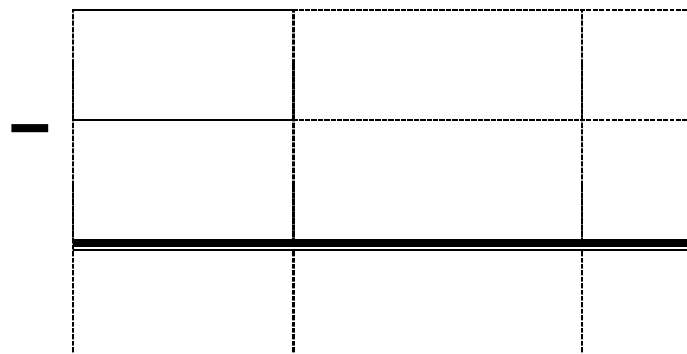


Ahora, calcula las siguientes restas. En los círculos escribe las unidades, decenas y centenas que añadas. Usa el recuadro para dibujar las placas, barras y los puntos.

$$\begin{array}{r}
 3 \quad 5 \quad 7 \\
 - 1 \quad 8 \quad 2 \\
 \hline
 \end{array}$$



$$\begin{array}{r}
 6 \quad 3 \quad 1 \\
 - 2 \quad 8 \quad 6 \\
 \hline
 \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 7 \quad 2 \quad 6 \\ - \quad 5 \quad 9 \quad 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \quad 4 \quad 2 \\ - \quad 3 \quad 6 \quad 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \quad 3 \quad 1 \\ - \quad 2 \quad 5 \quad 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \quad 0 \quad 4 \\ - \quad 6 \quad 7 \quad 3 \\ \hline \end{array}$$

¿Qué he aprendido?

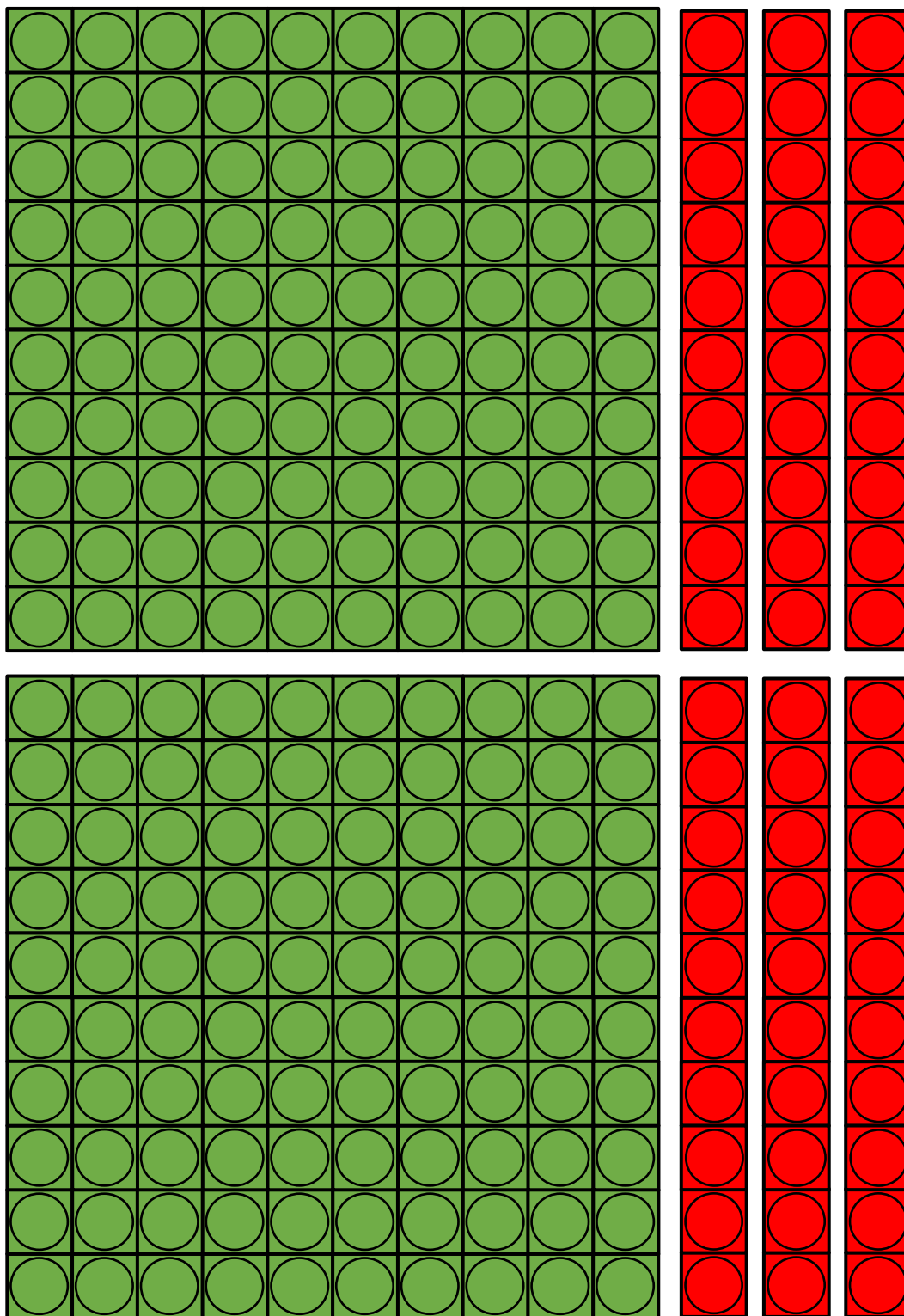
A continuación, verás una lista de todo lo que hemos trabajado a lo largo de la unidad. Reconoce, piensa y colorea la cantidad de estrellas que consideras según lo que aprendiste (1 estrella significa «todavía me cuesta», y 3 estrellas «lo entiendo muy bien»).

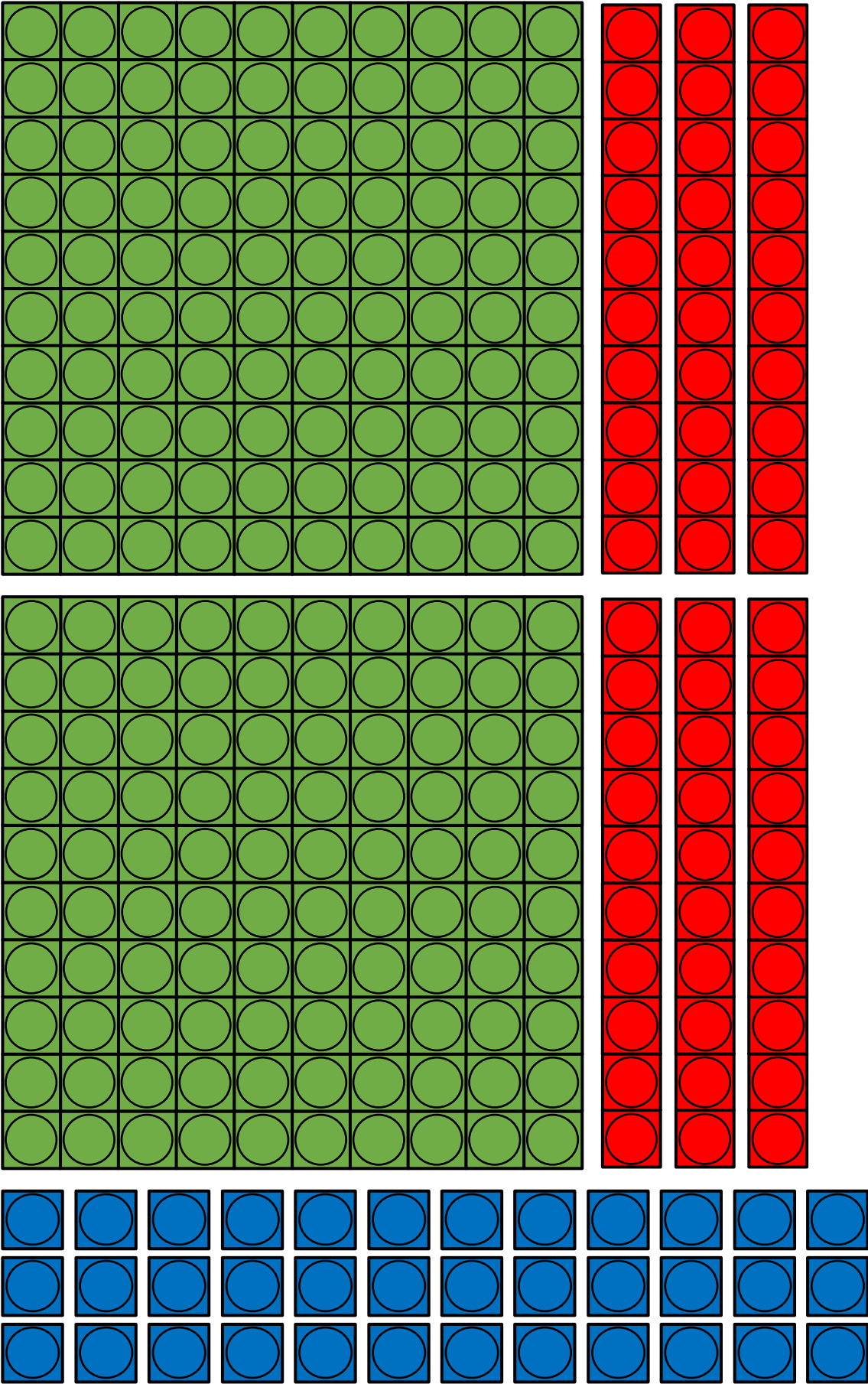
He aprendido a...

... recitar de 1 en 1 hasta 1000.	☆☆☆
... recitar de 10 en 10 hasta 1000.	☆☆☆
... recitar de 100 en 100 hasta 1000.	☆☆☆
... usar las placas, barras y puntos para representar un número de tres cifras.	☆☆☆
... identificar un número a partir de su descomposición con ayuda del material «placas, barras y puntos».	☆☆☆
... resolver problemas mediante recuento o cálculo oral o escrito de operaciones	☆☆☆
... aplicar estrategias para restar números de dos y tres cifras con cálculo oral.	☆☆☆
... restar en vertical cifra a cifra números menores que 1000.	☆☆☆
... restar en vertical con llevada números menores que 1000.	☆☆☆
... estimar para encontrar valores aproximados de sumas y restas.	☆☆☆

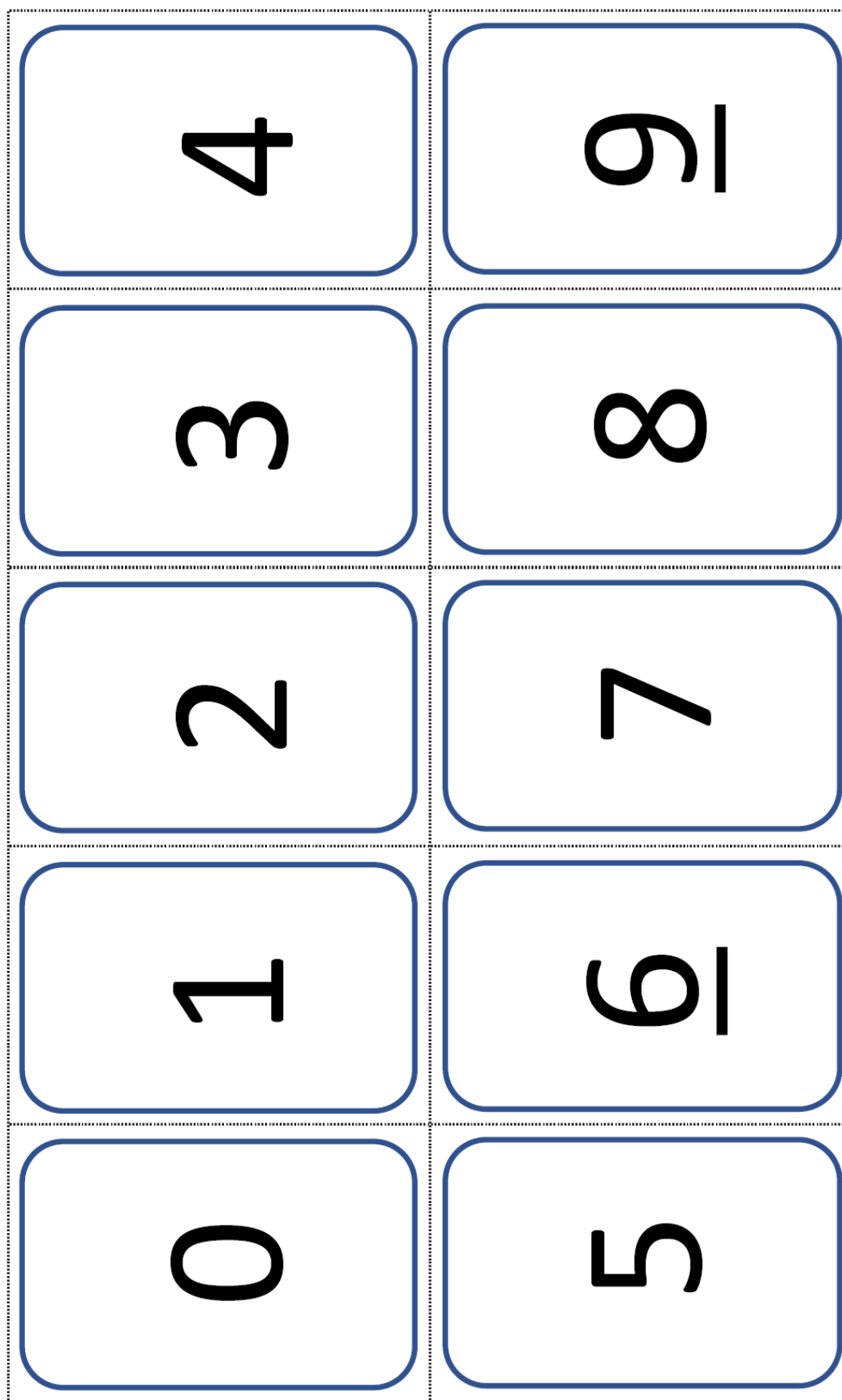
Anexo 1. Placas, barras y puntos

Este material manipulativo se compone de regletas de tres tipos: placas de cien puntos (verdes), barras de diez puntos (rojas) y puntos azules. Para facilitar su manipulación se recomienda imprimir las regletas en cartulina.





Anexo 2. Juego «Construir números».



Anexo 3. Monedas y billetes





UNIDAD 6



¿Cómo medimos
la masa?




¿Cómo medimos
la capacidad?




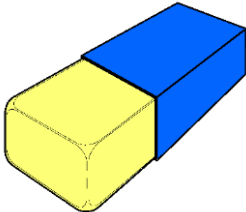

Actividad 1. Comparamos cantidades de masa.

Con tus manos pesa los siguientes objetos que tienes en tu mochila:

1. Un bolígrafo, unas tijeras y un libro. Rodea con color azul el objeto que pesa más, y con color rojo el objeto que pesa menos.

		
Bolígrafo	Tijeras	Libro

2. Un bolígrafo, una goma y un lápiz. Rodea con color azul el objeto que pesa más, y con color rojo el objeto que pesa menos.

		
Bolígrafo	Goma	Lápiz

3. Completa las siguientes frases:

- El bolígrafo pesa que las tijeras.
- El libro pesa que las tijeras.
- El bolígrafo pesa que el libro.

- El bolígrafo pesa

 que el lápiz.
- Las tijeras pesan

 que el bolígrafo, y

 que el libro.
- ¿Qué objeto es más ligero, las tijeras o el lápiz?

4. Reúnete con un compañero/a, cada uno pondrá en una mano su estuche y en la otra mano el estuche de su compañero/a, ¿qué estuche es más pesado?

Usa la balanza de dos brazos para comprobar tus respuestas

Actividad 2. Pesamos objetos con centicubos.

Parte 1. En esta actividad usa la balanza de dos brazos y utiliza el centicubo como unidad para encontrar el peso de cada objeto, como muestra la imagen.



¿Cuántos centicubos necesitas para equilibrarla?

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

Parte 2. Completa las siguientes frases:

▪ Las tijeras son más	<input type="text"/>	que la goma.
▪ La goma pesa	<input type="text"/>	que el rotulador fluorescente.
▪ El lápiz de color es más	<input type="text"/>	que el fluorescente.
▪ El sacapuntas es	<input type="text"/>	que las tijeras.
▪ La goma es	<input type="text"/>	que el lápiz de color.
▪ El sacapuntas pesa	<input type="text"/>	que el lápiz de color.
▪ El rotulador fluorescente pesa	<input type="text"/>	que la goma.
▪ El bolígrafo pesa	<input type="text"/>	las tijeras.
▪ El lápiz de color pesa más que	<input type="text"/>	
▪ Las tijeras pesan menos que	<input type="text"/>	
▪ La goma es más ligera que	<input type="text"/>	
▪ <input type="text"/>	es más pesado que	<input type="text"/>
▪ <input type="text"/>	es más ligero que	<input type="text"/>

Actividad 3. El kilogramo con centicubos.

El maestro/a entregará a cada pareja una balanza y repartirá un kilogramo de lentejas entre las parejas de la clase.

Colocad las lentejas en un plato de la balanza y, en el otro, centicubos hasta equilibrarla.



Contad los centicubos y completad la tabla.

Pareja	Peso en centicubos	
Mi pareja	<input type="text"/>	centicubos
	<input type="text"/>	centicubos
	<input type="text"/>	centicubos
	<input type="text"/>	centicubos
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
Total	<input type="text"/>	

Responde: ¿Cuántos centicubos hay en un kilogramo?

Hemos comprobado que en 1 kilogramo hay 1000 centicubos, aproximadamente.

Actividad 4. Conocemos los gramos.

Hemos trabajado con el peso de algunos objetos. Una unidad de masa muy utilizada es el kilogramo, que también se conoce como kilo o Kg.



- Escribe ejemplos de alimentos que se compran por kilos:

Lentejas

Discusión en clase:

Sabemos que un bolígrafo pesa menos de un kilogramo, pero un cuaderno también pesa menos de un kilogramo. ¿Podemos decir que el bolígrafo y el cuaderno pesan lo mismo?

¿Qué pasaría si quieres pesar objetos más ligeros que 1 kilo? Por ejemplo, si quieres saber cuánto pesa un bolígrafo, ¿podrías usar los kilogramos para saber su peso?

Para medir el peso de objetos ligeros, utilizamos una unidad de medida llamada **gramo**.

Para poder medir su peso, también podemos utilizar una báscula.



Actividad 5. Usamos la báscula.

Parte 1. Coloca en la báscula un kilo de lentejas, recuerda que nuestra nueva unidad de medida de masa es el gramo, observa el resultado en la báscula. ¿Cuántos gramos tiene un kilogramo?

Parte 2. Calcula el peso de los siguientes objetos usando la balanza cuando la unidad sea el centicubo y la báscula cuando la unidad sea el gramo:

Objeto	Peso con la balanza		Peso con la báscula	
Goma	<div></div> <div></div> <div></div>	centicubos	<div></div> <div></div> <div></div>	gramos
Pegamento	<div></div> <div></div> <div></div>	centicubos	<div></div> <div></div> <div></div>	gramos
Bolígrafo	<div></div> <div></div> <div></div>	centicubos	<div></div> <div></div> <div></div>	gramos
Tijeras	<div></div> <div></div> <div></div>	centicubos	<div></div> <div></div> <div></div>	gramos
Cuaderno	<div></div> <div></div> <div></div>	centicubos	<div></div> <div></div> <div></div>	gramos
<div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div>	centicubos	<div></div> <div></div> <div></div>	gramos
<div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div>	centicubos	<div></div> <div></div> <div></div>	gramos
<div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div>	centicubos	<div></div> <div></div> <div></div>	gramos

¿Qué relación observas entre el peso en centicubos y el peso en gramos?

En la actividad 3 hemos comprobado que 1 kilogramo pesa 1000 centicubos. Como ahora observamos que cada centicubo pesa 1 gramo, aproximadamente, podemos afirmar que 1 kilogramo pesa 1000 gramos.

Actividad 6. Pesamos con básculas.

Vais a pesar algunos objetos, usaréis las básculas que están en la mesa del maestro/a y escribiréis en la tabla el peso de cada objeto en gramos.



Objeto	Báscula 1	Báscula 2	Báscula 3
Goma	<input type="text"/> gr	<input type="text"/> gr	<input type="text"/> gr
Tijeras	<input type="text"/> gr	<input type="text"/> gr	<input type="text"/> gr
Sacapuntas	<input type="text"/> gr	<input type="text"/> gr	<input type="text"/> gr
Rotulador	<input type="text"/> gr	<input type="text"/> gr	<input type="text"/> gr
Peluche	<input type="text"/> gr	<input type="text"/> gr	<input type="text"/> gr

Responde las siguientes preguntas:

1. ¿El peso de los objetos siempre es el mismo en las 3 básculas?

Marca con color azul el peso mayor y con color rojo el peso menor.

2. ¿Por qué a veces cambia la medida del peso de un mismo objeto?

Actividad 7. Estimamos y comprobamos.

1. El maestro/a pedirá a dos alumnos/as que salgan a la pizarra, que se coloquen frente a sus compañeros, y entregará, a cada uno, una bolsa que pesa medio kilo, es decir, quinientos gramos y una bolsa vacía.



2. Después, cada alumno/a colocará en la bolsa vacía diferentes objetos de la clase, sopesándolos como en la imagen, hasta que consideren que ambas bolsas tienen aproximadamente el mismo peso.

Para comprobar si han equilibrado los pesos de las bolsas usaremos la **báscula**

¿El primer alumno/a logró que las dos bolsas tuviesen el mismo peso?

☐ Sí☐ No

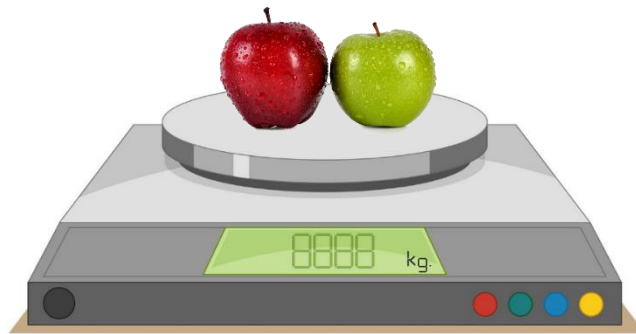
Si tienen diferente peso, ¿cuál es la diferencia en peso entre las dos bolsas?

¿El segundo alumno/a logró que las dos bolsas tuviesen el mismo peso?

☐ Sí☐ No

Si tienen diferente peso, ¿cuál es la diferencia en peso entre las dos bolsas?

¿Quién estuvo más cerca de lograr que las dos bolsas pesaran lo mismo?



Actividad 8. Seguimos estimando y después comprobamos.

1. El maestro/a pedirá a otros dos alumnos/as que salgan a la pizarra, que se coloquen frente a sus compañeros, y le entregará, a cada uno, una bolsa que pesa un kilo, es decir, mil gramos y una bolsa vacía.
2. Después, cada uno colocará en la bolsa vacía diferentes objetos de la clase, sopesándolos como en la imagen, hasta que consideren que ambas bolsas tienen aproximadamente el mismo peso.



Para comprobar si han equilibrado los pesos de las bolsas usaremos *la báscula*

¿El primer alumno/a logró que las dos bolsas tuviesen el mismo peso?

☐ Sí☐ No

Si tienen diferente peso, ¿cuál es la diferencia en peso entre las dos bolsas?

--

¿El segundo alumno/a logró que las dos bolsas tuviesen el mismo peso?

☐ Sí☐ No

Si tienen diferente peso, ¿cuál es la diferencia en peso entre las dos bolsas?

--

¿Quién estuvo más cerca de lograr que las dos bolsas pesaran lo mismo?

Actividad 9. Llenemos la garrafa.

Recordemos que la capacidad de un recipiente es la cantidad de líquido o material como arena o arroz que cabe dentro de él

En el aula hay varias garrafas y cada alumno/a trae de casa un tetraabrih vacío de un litro de capacidad (puede ser de leche o de zumo).

¿Cuántos tetraabrihs creéis que necesitáis para llenar por completo la garrafa?



Tetraabrih

1. Os organizaréis en equipos de cinco alumnos/as. Cada equipo tendrá una garrafa vacía.
2. Llenaréis de agua vuestro tetraabrih y cada alumno/a se pondrá una pegatina numerada del uno al cinco.
3. El alumno/a que lleva la pegatina uno verterá el contenido de su tetraabrih en la garrafa del equipo. ¿Se ha llenado por completo la garrafa? Rodea la respuesta:

Sí No

4. El alumno/a que lleva la pegatina dos verterá el contenido de su tetraabrih en la garrafa del equipo. ¿Se ha llenado por completo la garrafa? Rodea la respuesta:

Sí No

5. El alumno/a que lleva la pegatina tres verterá el contenido de su tetraabrih en la garrafa del equipo. ¿Se ha llenado por completo la garrafa? Rodea la respuesta:

Sí No

6. El alumno/a que lleva la pegatina cuatro verterá el contenido de su tetrabrik en la garrafa del equipo. ¿Se ha llenado por completo la garrafa? Rodea la respuesta:

Sí No

7. El alumno/a que lleva la pegatina cinco verterá el contenido de su tetrabrik en la garrafa del equipo. ¿Se ha llenado por completo la garrafa? Rodea la respuesta:

Sí No

8. ¿Cuántos tetabrikhs caben en la garrafa?

Tetabrikhs

9. ¿Acertasteis en vuestra estimación?

Sí No

La unidad de medida de capacidad que hemos utilizado es el litro.

La capacidad del tetabrik es

litro

La capacidad de la garrafa es

litros



Actividad 10. Estimamos la capacidad de recipientes.

Juan va al supermercado con sus padres; en el pasillo donde están los zumos lee que los recipientes como este contienen **un litro** de zumo de frutas



¿Cuál crees que es la capacidad de los otros recipientes?
Escribe tus respuestas en los recuadros:



Explicale a tu compañero/a cómo encontraste tus respuestas.

¿En qué recipientes de la estantería cabe más zumo de frutas? Rodea tu respuesta:

Fila 1

Fila 2

Fila 3

¿En qué recipientes de la estantería cabe menos zumo de frutas? Rodea tu respuesta:

Fila 1

Fila 2

Fila 3

¿Cuántos zumos de la fila uno necesitarías para llenar un zumo de la fila dos?

¿Cuántos zumos de la fila uno necesitarías para llenar un zumo de la fila tres?

Actividad 11. Conocemos los mililitros.

Cada alumno/a recibirá dos vasos de plástico.

El maestro/a tiene sobre su mesa una botella llena de agua de un litro de capacidad.

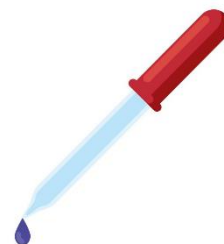


El maestro/a pasará por la mesa de cada alumno/a y echará un poco de agua en el vaso de cada alumno/a hasta vaciar por completo la botella.

Como ya sabes, el vaso contiene menos de un litro de agua.

Para determinar la cantidad de agua que el maestro/a ha echado en tu vaso, es necesario utilizar una unidad de medida más pequeña que el litro: el mililitro.

Para medir cantidades pequeñas de capacidad utilizaremos una **pipeta de un mililitro**.



Utiliza la pipeta que te entrega el maestro/a para medir cuántos mililitros de agua hay en tu vaso.

Con la ayuda de la pipeta vas a trasvasar el agua que tienes en el vaso al vaso vacío. Recuerda ir contando el número de veces que utilizas la pipeta durante el trasvasado. Ese número va a indicar la capacidad del agua que ha echado el maestro/a en tu vaso, expresada en mililitros.

ml

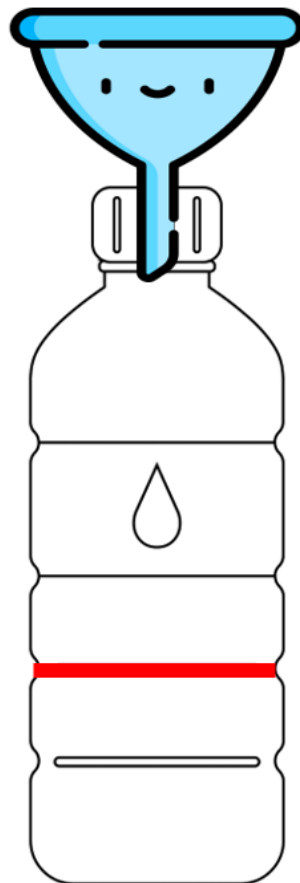
Actividad 12. Construimos un litro con los mililitros de la actividad anterior.

Cada alumno/a llevará a la mesa del maestro/a el vaso con agua y le dirá los mililitros que ha medido en la actividad anterior. El maestro/a usará un embudo para trasvasar el agua a la botella de un litro.

El maestro/a, dirá en voz alta el nombre del alumno/a y la cantidad de mililitros que aporta.

Apunta lo que dice el maestro/a en la tabla. Al final suma todos los mililitros depositados en la botella.

Alumno	Mililitros depositados
<div></div>	<input type="text"/> ml
<div></div>	<input type="text"/> ml
<div></div>	<input type="text"/> ml
<div></div>	<input type="text"/> ml
<div></div>	<input type="text"/> ml
<div></div>	<input type="text"/> ml
<div></div>	<input type="text"/> ml
<div></div>	<input type="text"/> ml
<div></div>	<input type="text"/> ml
<div></div>	<input type="text"/> ml
<div></div>	<input type="text"/> ml



Actividad 13. Preparamos zumos mágicos.

1. Organizaos en parejas.
2. Cada pareja recibirá un mensaje del maestro/a con una receta para preparar un zumo mágico.
3. Podéis utilizar pipetas de 1ml y vasos medidores de 50ml, 100ml, 150ml, 200ml, 250ml y 500ml. Este material está en la mesa del maestro/a.
4. En la mesa del maestro/a hay botellas transparentes para que vertáis el zumo que habéis preparado. ¡No lo tiréis porque lo utilizaréis después!
5. Responded las siguientes preguntas:
 - Mide la cantidad del zumo que habéis preparado: ¿cuántos mililitros de zumo tenéis?

- Sumad las cantidades de los ingredientes de la receta para comprobar si habéis hecho bien la mezcla e indicad si la habéis hecho bien:

- La cantidad de zumo que habéis preparado, ¿es mayor o menor que medio litro, es decir, 500 ml? Utiliza el vaso medidor de 500ml., y rodea:

Mayor

Menor

- ¿Cuánto os falta o sobra para tener 500 ml de zumo?



Actividad 14. Juego: los zumos mágicos.

Con las preparaciones de la actividad anterior, os uniréis a otra pareja e intercambiaréis vuestras preparaciones.

Tenéis que averiguar cuántos mililitros de zumo mágico tiene la preparación de la otra pareja. Para ello, podréis utilizar los recipientes con diferentes medidas disponibles en la mesa del maestro/a.

¿Cuántos mililitros de zumo preparó la otra pareja?

Mililitros.

Usad los mensajes de la receta que os entregó el maestro/a para comprobar si habéis acertado.

Ganará el equipo que logre calcular la cantidad de mililitros utilizados por el otro equipo o que esté más cerca del resultado indicado en el mensaje.

Preguntas finales:

- ¿Qué vasos medidores habéis utilizado?

- ¿Qué unidad de medida habéis usado para medir?

- Si hubierais usado litros en lugar de mililitros, ¿podríais dar valores más aproximados?

☐ Sí

☐ No

- ¿En qué otras situaciones diarias podríais aplicar lo que habéis aprendido hoy?

¿Qué he aprendido?

A continuación, verás una lista de todo lo que hemos trabajado a lo largo de la unidad. Reconoce, piensa y colorea la cantidad de estrellas que consideras según lo que aprendiste (1 estrella significa «todavía me cuesta», y 3 estrellas «lo entiendo muy bien»).

He aprendido...

... a comparar cantidades de masa.	☆☆☆
... a usar la balanza de dos brazos y la báscula.	☆☆☆
... a pesar cantidades de masa con centicubos.	☆☆☆
... a ordenar cantidades de masa.	☆☆☆
... que un centicubo pesa aproximadamente un gramo.	☆☆☆
... que en un kilogramo hay 1000 gramos.	☆☆☆
... a estimar cantidades de masa con la ayuda del sopesado con los manos.	☆☆☆
... a comparar cantidades de capacidad mediante el trasvasado de líquidos o áridos.	☆☆☆
... que el litro es la unidad principal de capacidad.	☆☆☆
... a estimar cantidades de capacidad con la ayuda del trasvasado de líquidos o áridos.	☆☆☆
... a utilizar la pipeta para medir con mililitros.	☆☆☆
... a construir una capacidad de 1 litro utilizando mililitros.	☆☆☆
... que en un litro hay 1000 mililitros.	☆☆☆
... a usar vasos medidores y pipetas para hacer recetas de zumos.	☆☆☆

Anexo 1. Preparamos zumos mágicos

<p>Receta zumo mágico. PAREJA 1</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100 ml de zumo azul • 10 ml de zumo rojo • 350 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>	<p>Receta zumo mágico. PAREJA 2</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 50 ml de zumo naranja • 10 ml de zumo verde • 350 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>	<p>Receta zumo mágico. PAREJA 3</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 20 ml de zumo azul • 50 ml de zumo amarillo • 450 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>
<p>Receta zumo mágico. PAREJA 4</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 20 ml de zumo rojo • 50 ml de zumo amarillo • 450 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>	<p>Receta zumo mágico. PAREJA 5</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100 ml de zumo azul • 20 ml de zumo verde • 400 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>	<p>Receta zumo mágico. PAREJA 6</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100 ml de zumo verde • 20 ml de zumo rojo • 350 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>
<p>Receta zumo mágico. PAREJA 7</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100 ml de zumo azul • 10 ml de zumo rojo • 400 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>	<p>Receta zumo mágico. PAREJA 8</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 50 ml de zumo naranja • 20 ml de zumo verde • 400 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>	<p>Receta zumo mágico. PAREJA 9</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 ml de zumo azul • 50 ml de zumo amarillo • 450 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>
<p>Receta zumo mágico. PAREJA 10</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 20 ml de zumo rojo • 50 ml de zumo amarillo • 350 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>	<p>Receta zumo mágico. PAREJA 11</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100 ml de zumo azul • 10 ml de zumo verde • 350 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>	<p>Receta zumo mágico. PAREJA 12</p> <p>Mezcla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 50 ml de zumo verde • 20 ml de zumo rojo • 450 ml de agua <p>Para medir cada cantidad podéis usar los vasos medidores y las pipetas.</p>

UNIDAD 7

¿Qué quieres investigar?



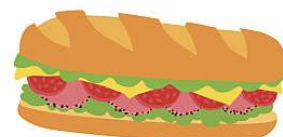
Actividad 1. Conozcámonos un poco más.

Rodea en cada una de las frases solo una respuesta.

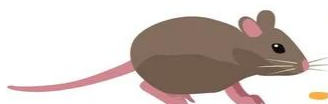
1. ¿Qué color prefieres?



2. ¿Qué comida te gusta más?



3. ¿Qué animal te da más miedo?



4. ¿Qué asignatura prefieres?

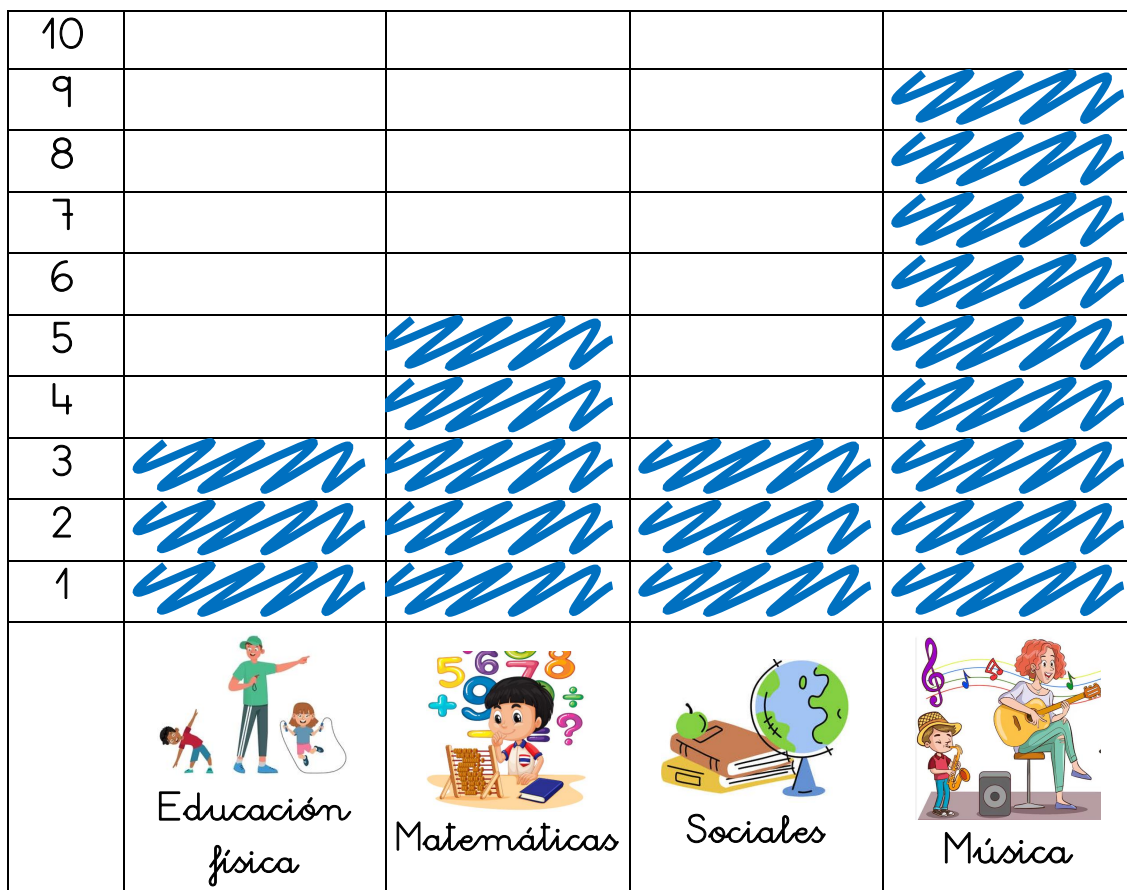


5. ¿Qué prefieres hacer el domingo?



Actividad 3. Revisemos estos resultados.

Se ha hecho una encuesta en una clase de segundo curso de otro colegio. Los resultados sobre la asignatura que prefieren los alumnos/as de esa clase se presentan en el siguiente diagrama. Obsérvalo y responde las preguntas:



a) ¿Cuál es la asignatura que más prefieren los alumnos de segundo?

b) ¿Qué asignaturas son las menos preferidas?

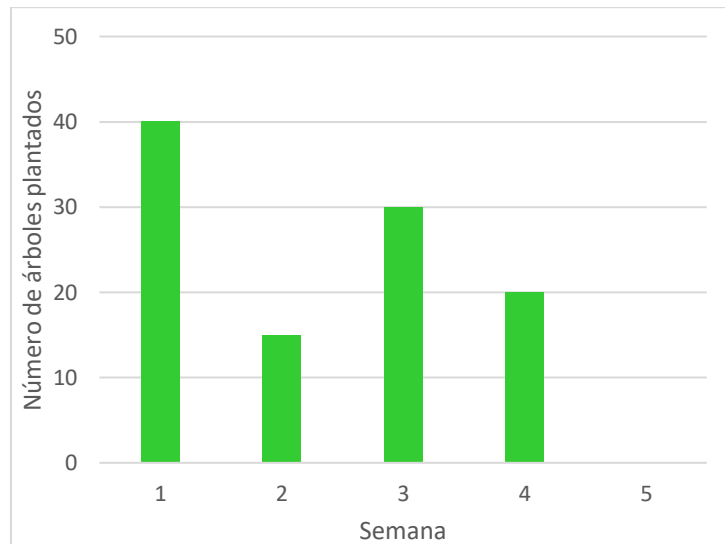
c) ¿Cuántos alumnos/as respondieron en total?

--

Un **DIAGRAMA DE BARRAS** es una manera de **dibujar la información** para que sea más fácil de entender.

Actividad 4. Interpretemos.

En Zaragoza se quiere hacer una campaña de plantación de árboles. Así que cada semana se plantan las cantidades de árboles que se representan en el siguiente diagrama:



Observa el diagrama y rodea la respuesta:

a) ¿En qué semana se plantaron más árboles?

1

2

3

4

b) ¿Cuántos árboles se plantaron en la semana 3 más que en la semana 2?

5

10

15

20

c) ¿Cuál fue el total de árboles que se plantaron?

95

100

105

d) ¿Cuántos árboles se plantaron en la semana 1 más que en la semana 4?

10

20

30

40

Es hora de graficar...

Imagina que estás ayudando en la semana 5 con la plantación y te dicen que se plantaron 25 árboles nuevos. Ahora, dibuja en el diagrama anterior una barra que muestre los árboles que se plantaron esa semana.

Actividad 5. MI INVESTIGACIÓN:

Los gustos de mi madre o mi padre.

Hazle las siguientes preguntas a tu madre o a tu padre a modo de encuesta y rodea lo que responda:

○ ¿Qué animal tendrías como nueva mascota?

Perro Gato Pez No quiero tener mascota

○ ¿Qué estación del año prefieres?

Primavera Verano Otoño Invierno

○ ¿Qué fruta te gusta comer más?

Plátano Uvas Manzana Piña No me gusta la fruta

○ ¿Cuántas horas al día practicas deporte?

0 1 2 Más de 2

○ ¿Te gustan las películas de terror?

Sí No

○ ¿Cuántos libros has leído el último año?

0 1 2 3 4 Más de 4

○ Inventa otra pregunta sobre algo que quieras saber de tu madre o de tu padre. Las opciones de respuesta deben ser «0, 1, 2, más de 2»



Actividad 6. Resultados de mi investigación.

En la actividad anterior habéis hecho una encuesta. Vamos a analizar los resultados de la segunda y cuarta pregunta. Con ayuda de tu maestro/a completa las tablas con los datos y realiza los diagramas de barras.

Tabla 1. Preferencia de estación del año

Estación	Frecuencia
Primavera	
Verano	
Otoño	
Invierno	

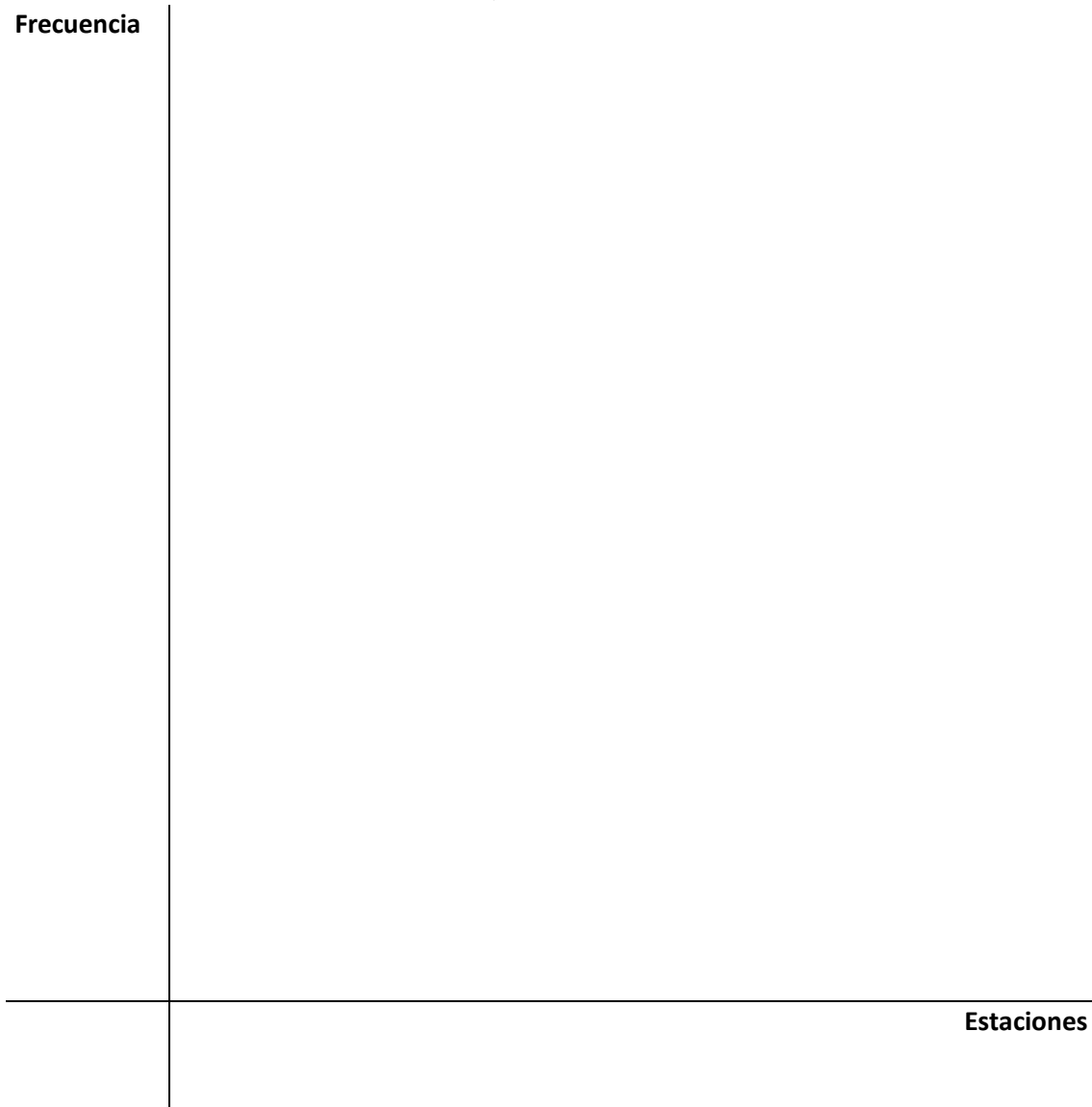
Tabla 2. Horas de deporte al día

Horas de deporte	Frecuencia
0	
1	
2	
Más de 2	

Llamamos **FRECUENCIA** al número de veces que aparece cada respuesta.

Representa

Frecuencia



Estaciones

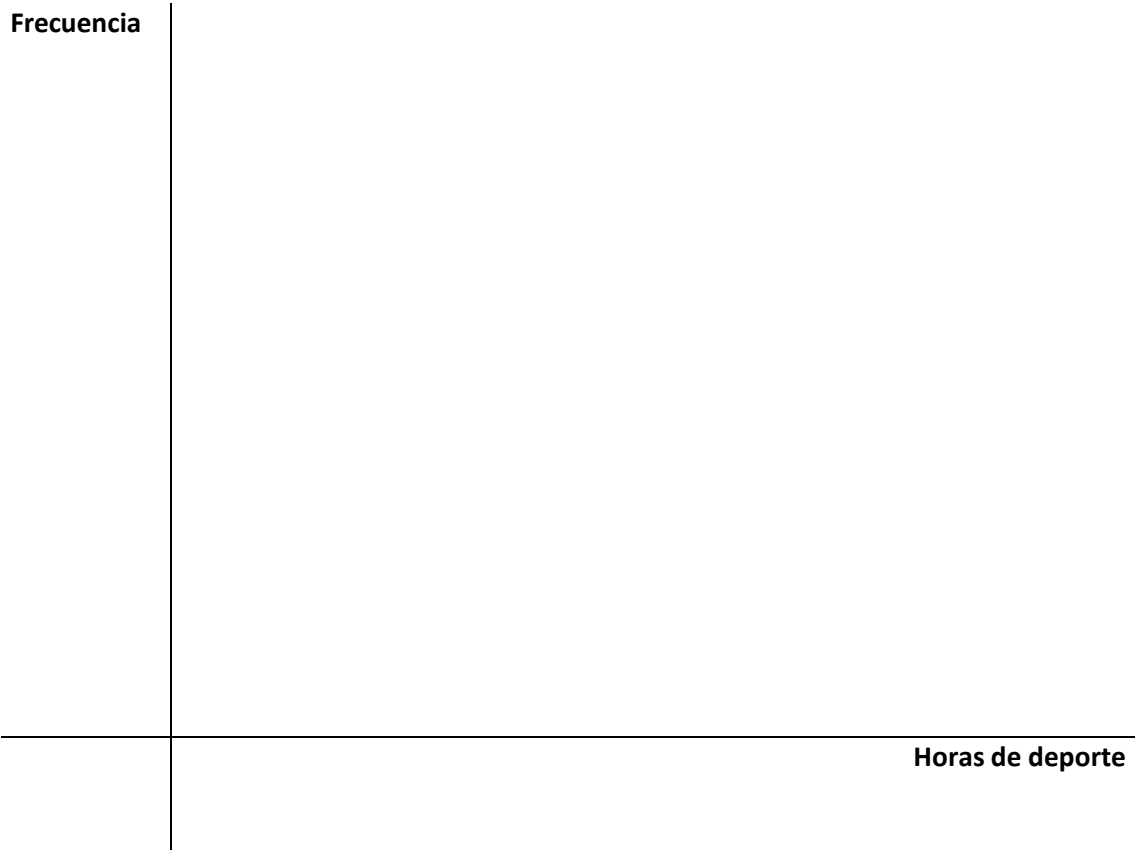
Observa y responde:

¿Qué estación del año prefieren las personas encuestadas?

¿Cuántas personas respondieron la encuesta?

--

Representa



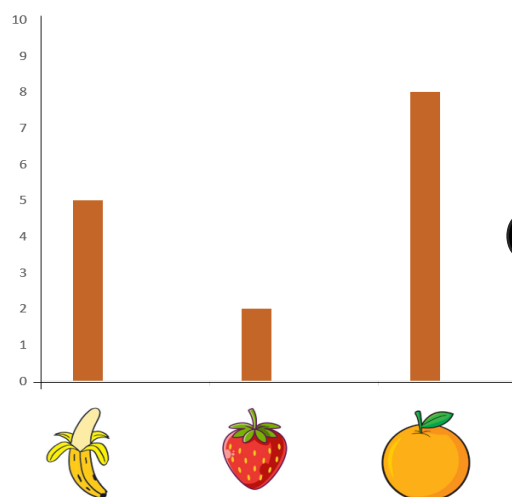
Observa y responde:

¿Cuántas horas al día practican deporte la mayoría de los encuestados?

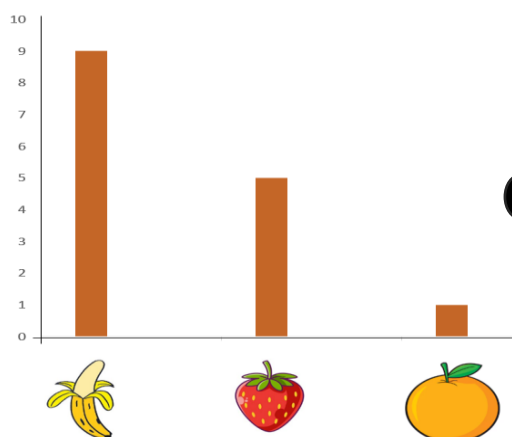
Elabora una nueva pregunta, incluyendo opciones de respuesta, que quisieras plantear a madres o padres en relación con el deporte.

Actividad 7. Observa y relaciona.

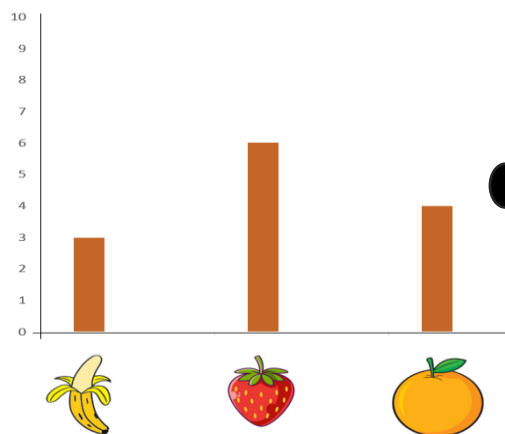
A continuación, se presenta una serie de gráficos y tablas. Obsérvalas muy bien y relaciónalas entre ellas con una flecha porque dan la misma información.



Fruta	Frecuencia
Plátano	9
Fresa	5
Naranja	1



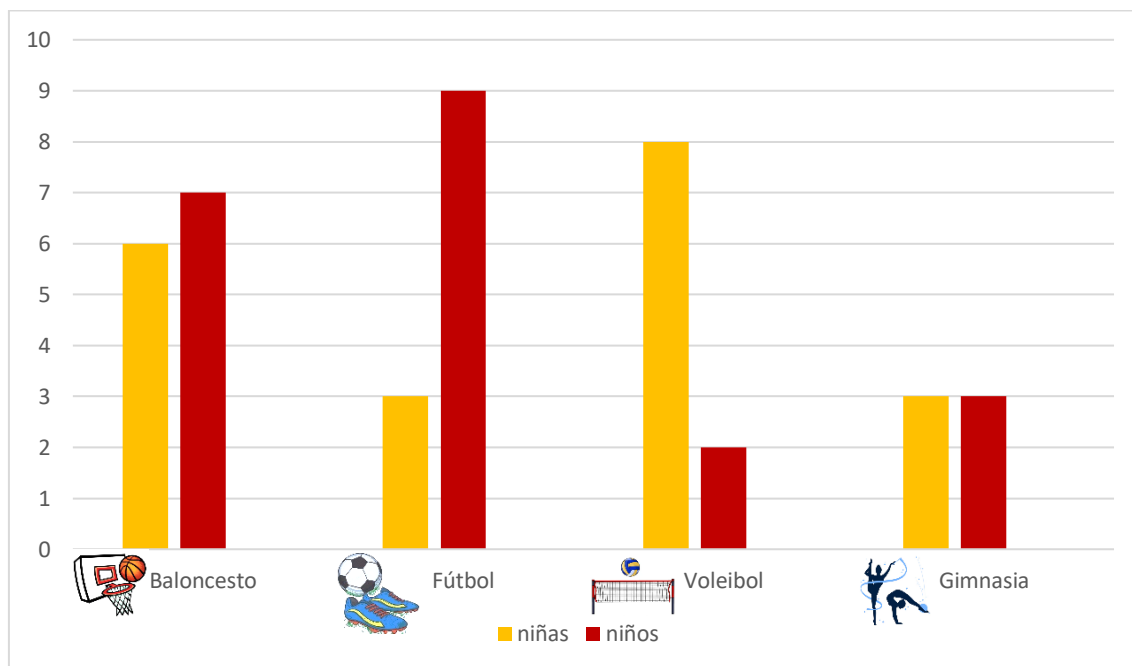
Fruta	Frecuencia
Plátano	3
Fresa	6
Naranja	4



Fruta	Frecuencia
Plátano	5
Fresa	2
Naranja	8

Actividad 8. Interpretemos.

En la clase de educación física de otro colegio el alumnado hoy va a practicar un deporte. Su maestro/a les hizo una encuesta porque quería saber los deportes que prefieren los niños y las niñas. La información se representa en el siguiente diagrama:



Observa el gráfico y rodea según corresponda:

a) La cantidad de niñas que prefieren voleibol es:

8

7

9

b) El deporte que prefieren niños y niñas por igual es:

Baloncesto

Fútbol

Voleibol

Gimnasia

c) ¿Cuántos niños más que niñas prefieren baloncesto?

1

2

3

d) El total de niñas que contestaron fue:

9

20

15

e) El total de personas que contestaron que les gusta el baloncesto fue:

6

13

7

f) ¿Cuántas niñas más que niños prefieren voleibol?

9

2

6

g) El total de personas que contestaron fue:

19

30

41

Es hora de organizar equipos...

En esa clase se van a formar tres equipos para un torneo de deportes. Mira el gráfico y contesta:

a) Si solo pueden jugar los niños, ¿qué deporte sería el mejor para elegir?

Baloncesto

Fútbol

Voleibol

Gimnasia

b) Si solo juegan las niñas, ¿qué deporte crees que deberían elegir?

Baloncesto

Fútbol

Voleibol

Gimnasia

c) Si el equipo es mixto (niños y niñas juntos), ¿qué deporte sería el más adecuado?

Baloncesto

Fútbol

Voleibol

Gimnasia

Actividad 9. INVESTIGACIÓN:

Mis medios de transporte.

Rodea la respuesta según sea tu caso:

☐ ¿Tienes bicicleta?

Sí

No



☐ ¿Tienes patinete?

Sí

No

☐ ¿Tienes patines?

Sí

No

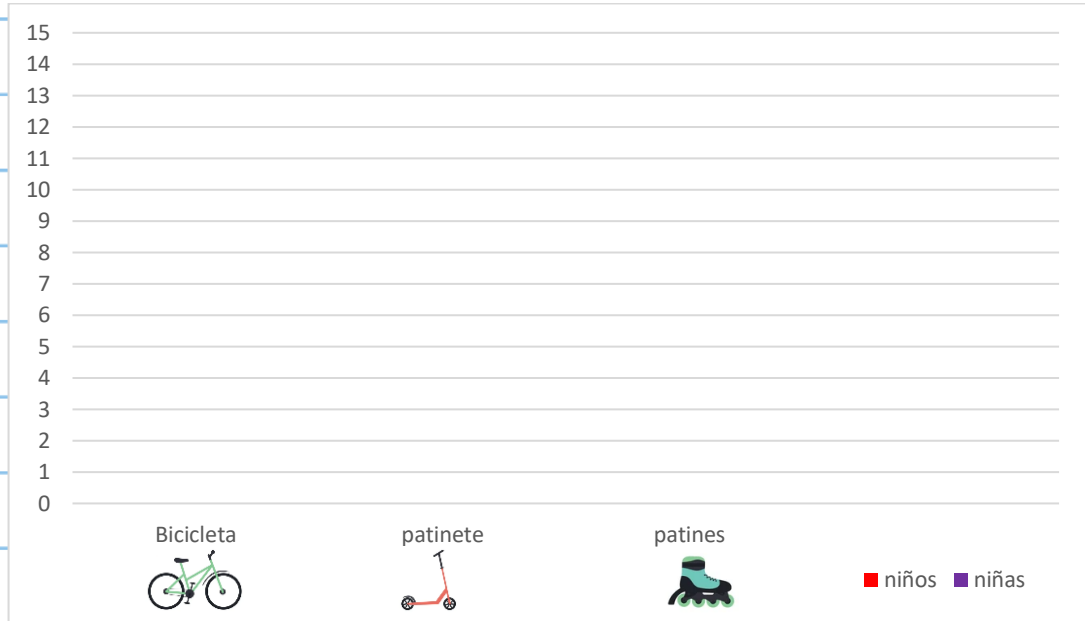
¡Es hora de trabajar con los datos de todo el curso!

Con ayuda de tu maestro/a cuenta la cantidad de niños y niñas de tu clase que tienen bicicletas, patinetes y patines. Luego, construye la siguiente tabla:

		Bicicletas	Patinetes	Patines
	Niños			
	Niñas			

Construyamos el diagrama

Representa los resultados de los medios de transporte de los niños y de las niñas.



Responde:

a) El total de niñas que tienen bicicleta es:

b) El total de niños que tienen patinete es:

c) El total de personas que tienen patines es:

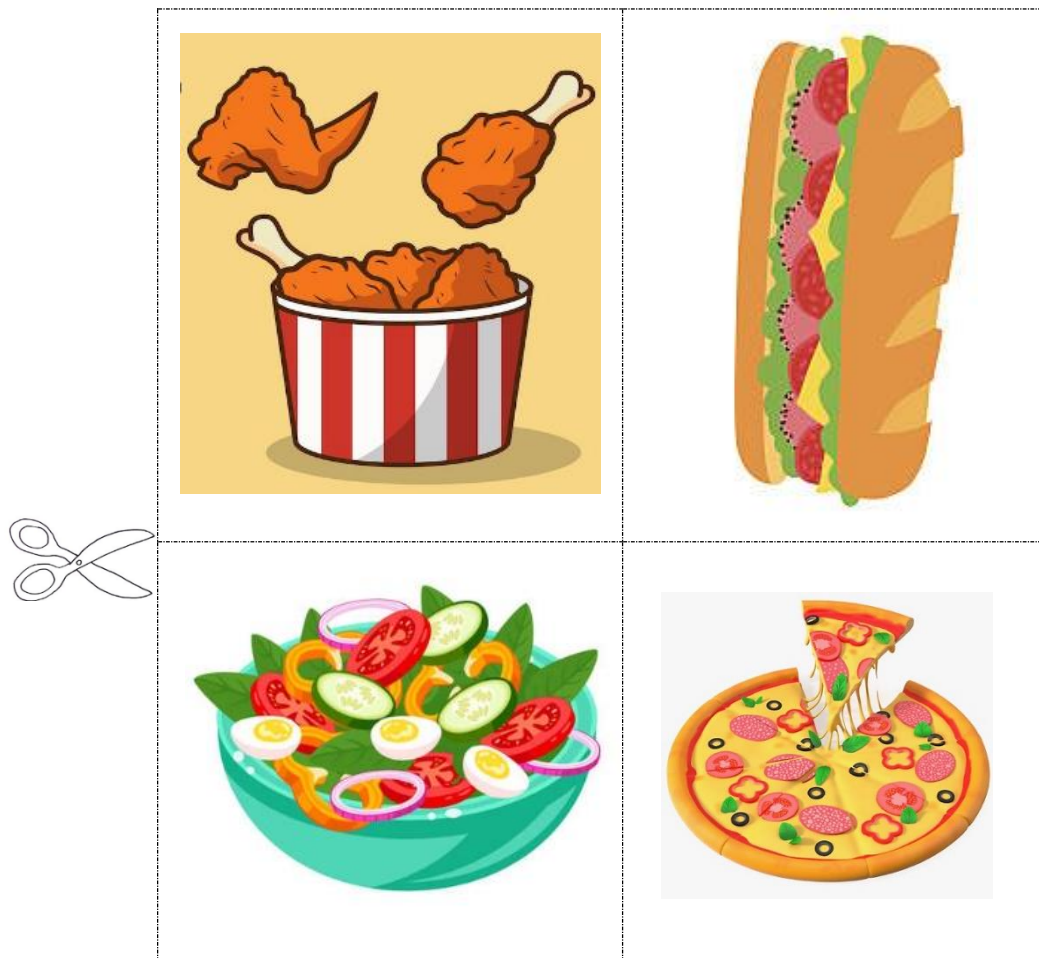
¿Qué he aprendido?

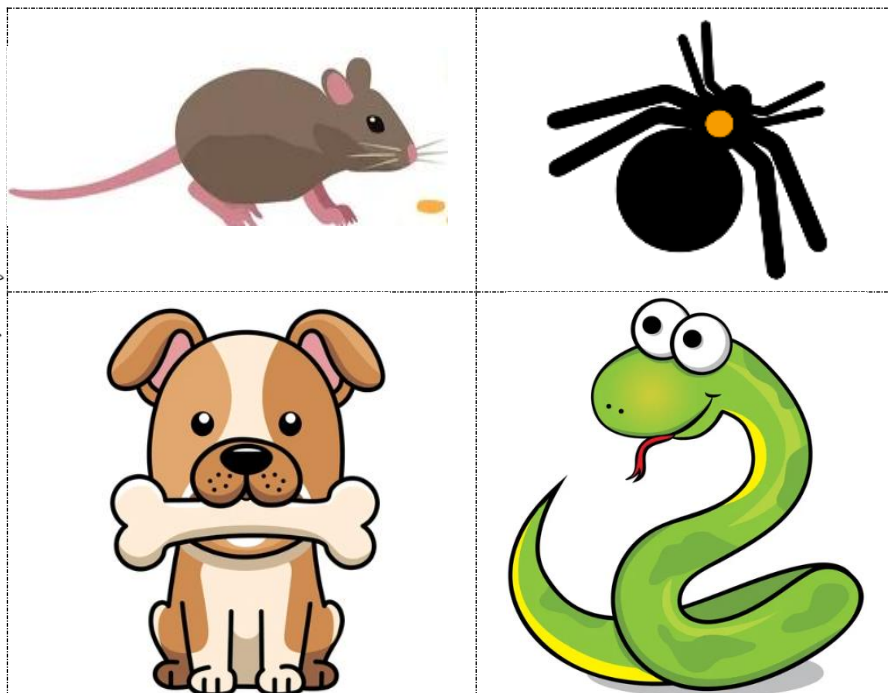
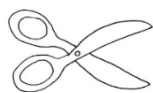
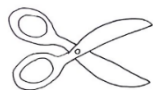
A continuación, verás una lista de todo lo que hemos trabajado a lo largo de la unidad. Reconoce, piensa y colorea la cantidad de estrellas que consideras según lo que aprendiste (1 estrella significa «todavía me cuesta», y 3 estrellas «lo entiendo muy bien»).

He aprendido que...

... los datos se obtienen de personas reales.	☆☆☆
... si quiero saber sobre un tema debo realizar una encuesta para conseguir datos reales.	☆☆☆
... debo recoger y agrupar los datos obtenidos en una tabla para poder analizarlos y obtener conclusiones.	☆☆☆
... un diagrama de barras es una manera de dibujar la información para que sea más fácil de entender.	☆☆☆
... puedo extraer e interpretar la información de un diagrama de barras.	☆☆☆
... es posible realizar una encuesta a mis padres o a otras personas.	☆☆☆
... se pueden inventar preguntas para elaborar una encuesta.	☆☆☆
... la información que he obtenido se puede analizar con los compañeros/as del curso.	☆☆☆
... la frecuencia es el número de veces que aparece una determinada respuesta.	☆☆☆
... la misma información se puede representar con una tabla o con un diagrama de barras.	☆☆☆
... hay diagramas de barras donde se pueden ver, a la vez, los resultados de dos variables, por ejemplo, los medios de transporte que utilizan las niñas y los niños.	☆☆☆

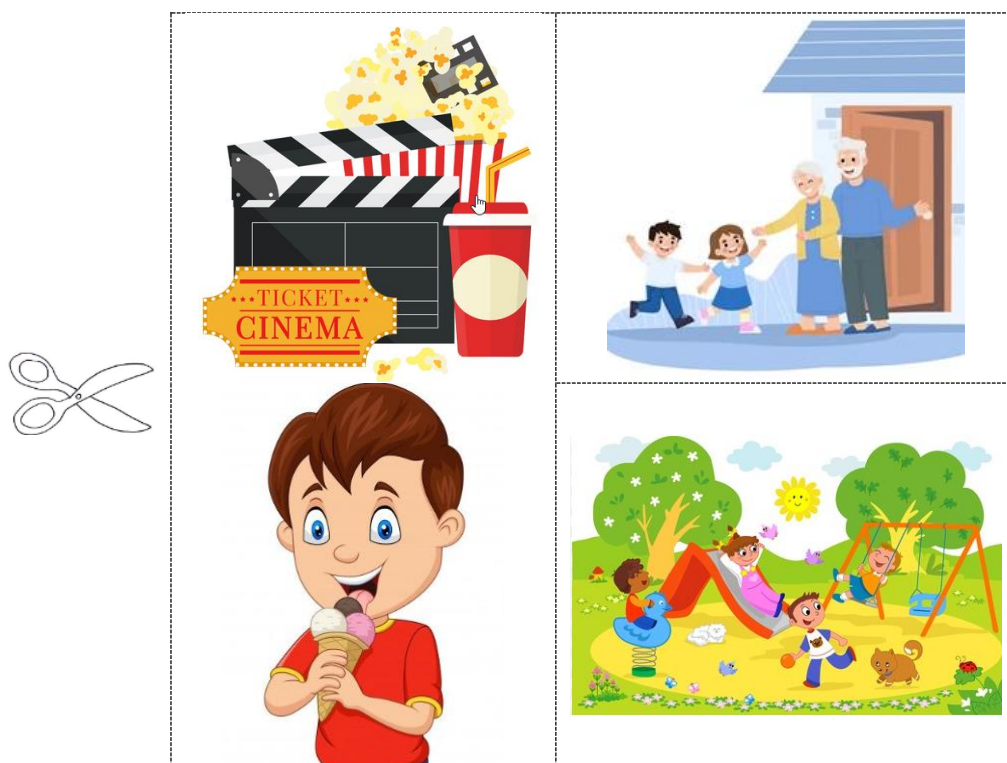
Anexo 1. Gustos





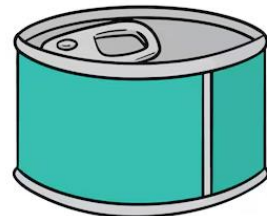
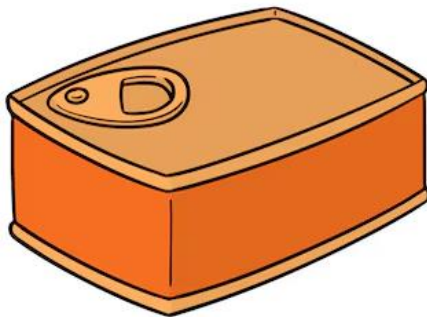


Anexo 2. Actividades para el domingo



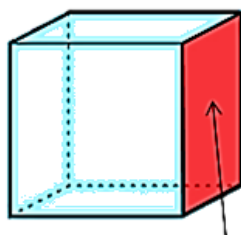
Unidad 8

¿Puedes identificar la forma de estas figuras?

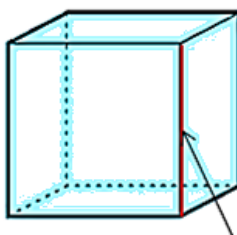


Actividad 1. Exploradores de cuerpos geométricos.

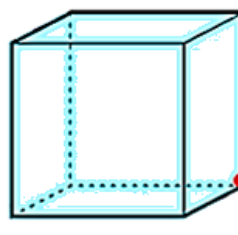
Recordemos:



Cara



Arista



Vértice

1. Vais a formar equipos de 4 alumnos/as.
2. El/la maestro/a os entrega a cada equipo una bolsa opaca con un objeto dentro.
3. Un alumno/a mete la mano en la bolsa y explora la forma del objeto con sus manos sin sacarla y el resto del equipo hace preguntas para intentar saber qué forma tiene el objeto que está en la bolsa.
4. Durante toda la actividad hay que utilizar vocabulario geométrico: caras, aristas, vértices, círculo, cuadrado, rectángulo, etc.
5. Quien tiene la mano dentro de la bolsa solo puede responder sí o no.
6. Cuando alguien cree que sabe de qué objeto se trata puede decirlo siempre que pueda dar una razón.
7. Cuando el equipo lo decide, saca el objeto de la bolsa para comprobar si han acertado y cada alumno/a completa la tabla:



Objeto	¿Cuántas caras tiene?	¿Cuántas aristas tiene?	¿Cuántos vértices tiene?	¿Qué tipo de caras tiene?
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>				<input type="text" value="Planas"/> <input type="text" value="Curvas"/>

Actividad 2. Construimos poliedros.

Para hacer estas construcciones, contarás con bolas y piezas del mismo tamaño que, al unir las, aumentarán su longitud, como se muestra en la imagen. Estas piezas quedarán unidas al acercarlas entre sí.



Con el material que te ha entregado el/la maestro/a, (12 barritas y 8 bolas) construye los siguientes poliedros y completa la tabla.

1. Usa todas las piezas del material que te entrega el maestro/a para construir un poliedro y completa la tabla.

Número de vértices:

Número de aristas:

¿Qué nombre le darías?

2. Construcción de un prisma triangular.

Número de vértices
6
Número de aristas
9



Completa la tabla.

Nombre del cuerpo	Número de vértices	Número de aristas	Número de caras planas
Prisma triangular	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

3. Construye una pirámide triangular.

Número de vértices
<input type="text"/>
Número de aristas
<input type="text"/>

Completa la tabla.

Nombre del cuerpo	Número de vértices	Número de aristas	Número de caras planas
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>			
<input type="text"/>			

4. Ahora construye una **pirámide cuadrada**.

Número de vértices
<input type="text"/>
Número de aristas
<input type="text"/>



Completa la tabla.

Nombre del cuerpo	Número de vértices	Número de aristas	Número de caras planas
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

5. Finalmente, construye un **prisma cuadrangular**.

Número de vértices
<input type="text"/>
Número de aristas
<input type="text"/>

Completa la tabla.

Nombre del cuerpo	Número de vértices	Número de aristas	Número de caras planas
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Recuerda los cinco poliedros que has construido y completa la siguiente tabla:

Poliedro	Vértices	Caras	Vértices + caras	Aristas
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>

¿Qué observas en los resultados de la tabla?

Actividad 3. Dictado de poliedros



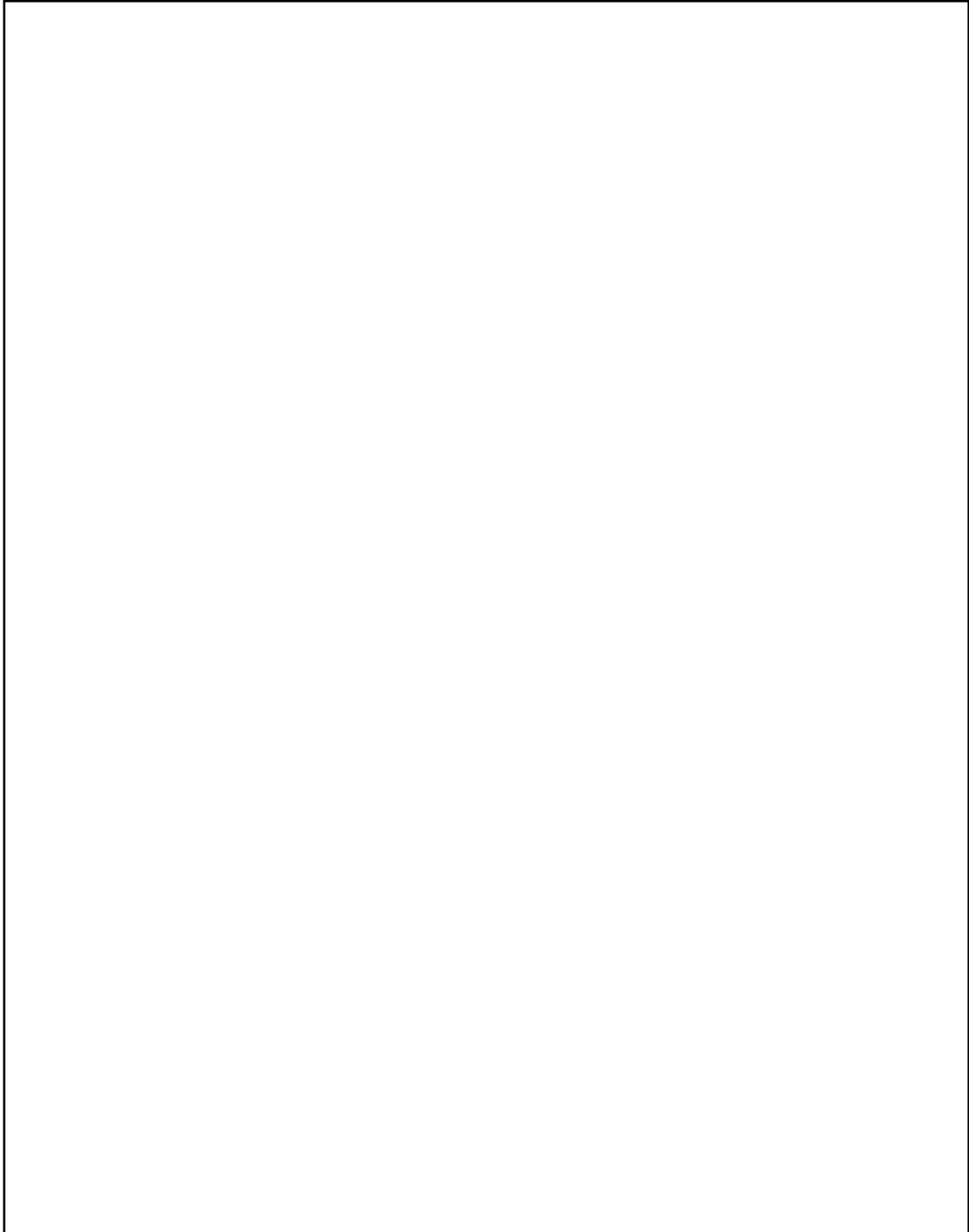
Vais a organizaros por parejas y utilizar las tarjetas del anexo 1. Un alumno/a será el que dicta y el otro/a el que diga qué poliedro es.

- El alumno que dicta recibe una tarjeta sin que el otro la vea y debe dar tres pistas con sus palabras de cómo es el cuerpo sin nombrarlo directamente. Ejemplo:
 - Tiene cuatro aristas
 - Tiene tres vértices.
 - Todas sus caras son planas.
- El alumno/a que escucha debe seleccionar el poliedro que describe su compañero/a de entre los dibujados en la tarjeta que le entrega el maestro/a.

Al terminar, se compara la tarjeta del que dicta con la solución del que adivina, se cambian los roles y se repite la actividad.

Actividad 4. Conocemos figuras.

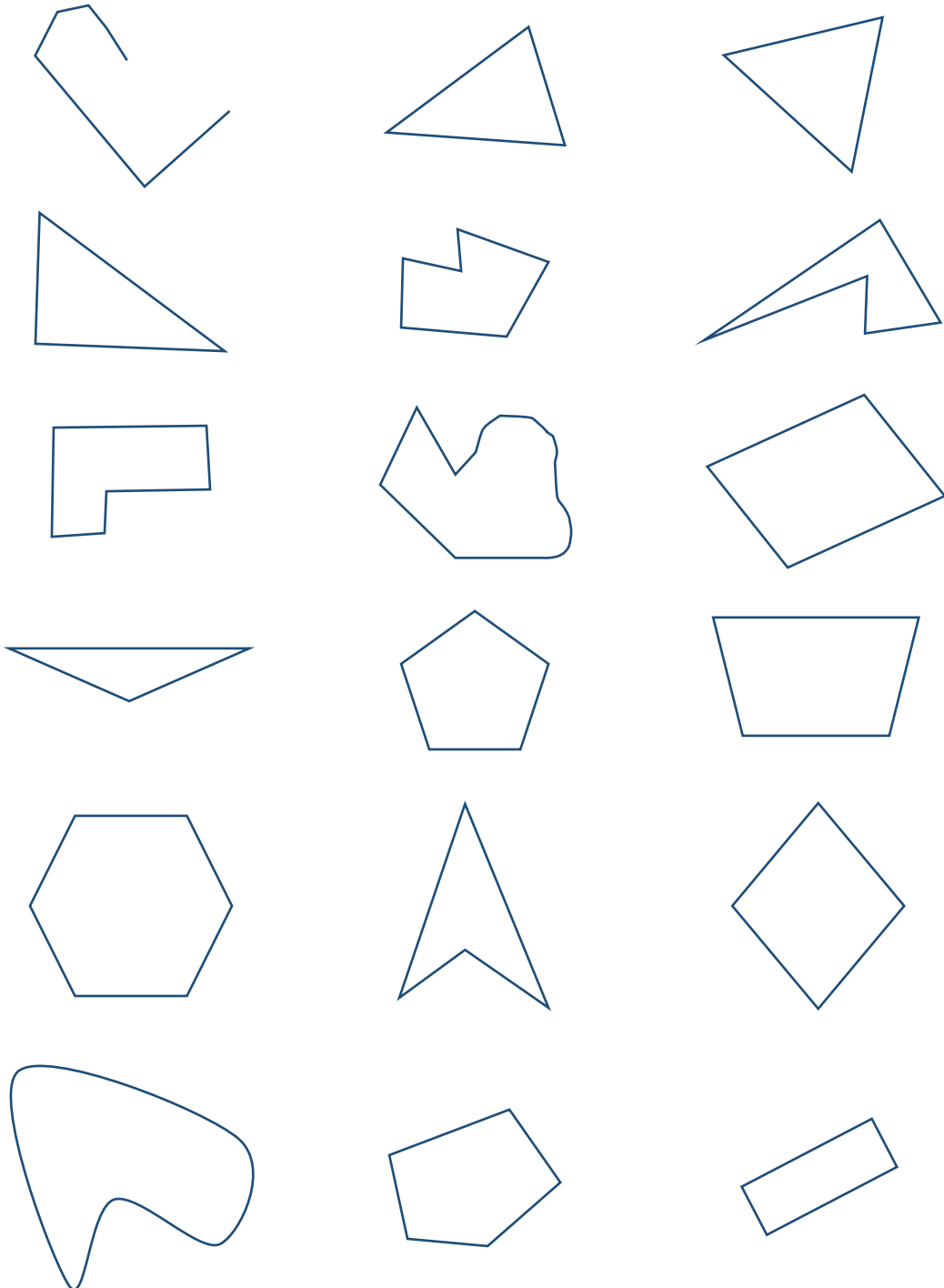
Dibuja seis figuras planas formadas por líneas rectas conectadas entre sí sin que se corten.



Cuando veas una figura cerrada con varios lados rectos que se conectan, ¡es un polígono!

Actividad 5. Clasificamos figuras.

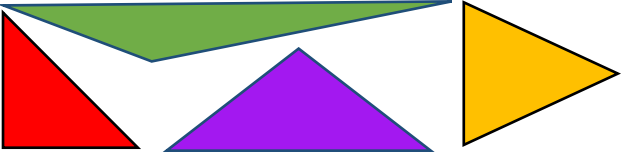
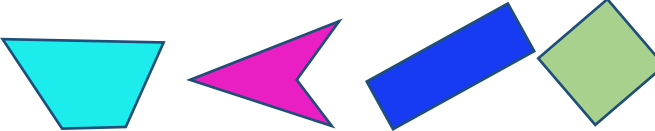
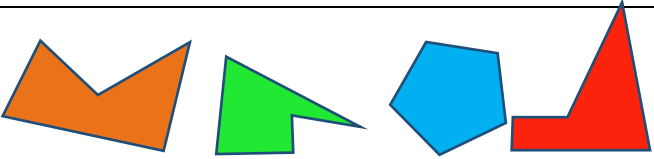
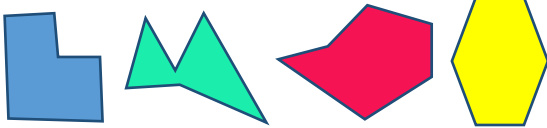
Clasifica como quieras las siguientes figuras. Usa el anexo 3.



Actividad 6. Utiliza las geotiras que te da el maestro/a para construir las figuras y después completa la tabla:

¿Cómo llamarías al polígono?	Número de lados	Completa el polígono	
<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	5	<div><div></div><div></div></div>	
<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	3	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div></div>
<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	6	<div><div></div><div></div></div>	
<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	4	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div></div>

Los polígonos según su número de lados.

Polígono	Número de lados	Figura
Triángulo	3	
Cuadrilátero	4	
Pentágono	5	
Hexágono	6	

Actividad 7. Juego. ¿Qué figura tengo?

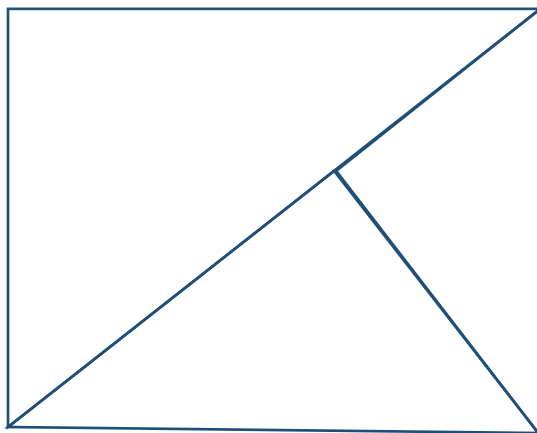
Os organizáis en parejas

1. Uno de vosotros escoge una tarjeta con una figura. ¡Es secreta! No se la enseñáis a vuestra pareja.
2. El otro alumno/a coloca visibles todas las tarjetas con figuras delante.
3. Quien tiene que adivinar hace preguntas a su compañero o compañera, que solo podrá responder con «sí» o «no».
4. Cada vez que reciba una respuesta, quien adivina dará la vuelta a las tarjetas con las figuras que descarte.
5. El juego termina cuando el que pregunta adivina la figura que ha escogido el compañero/a.

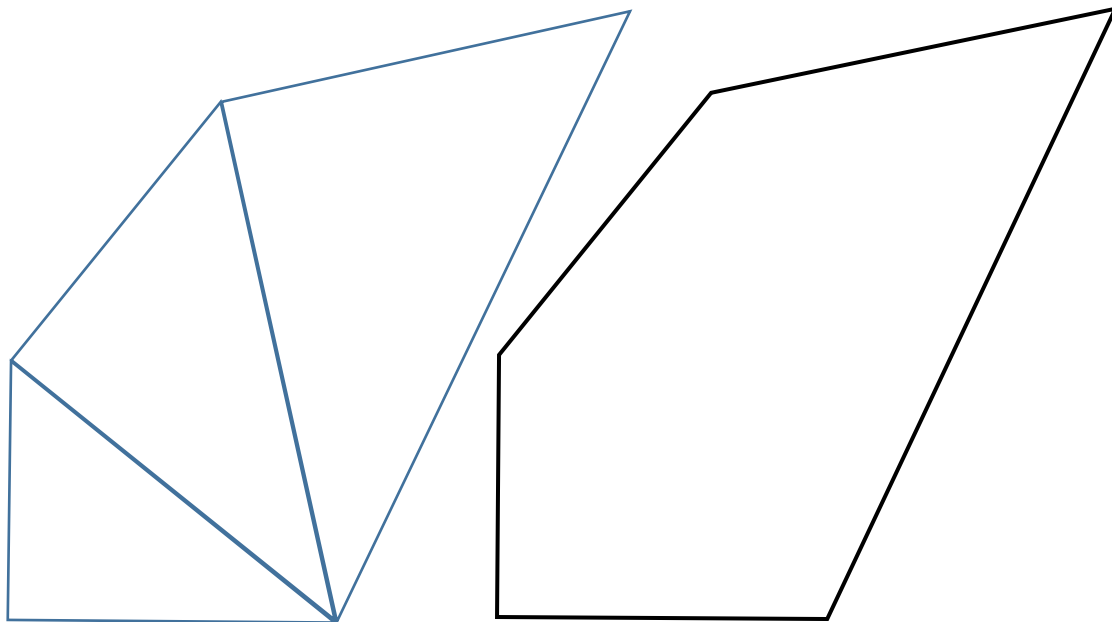


Actividad 8. Un puzle especial

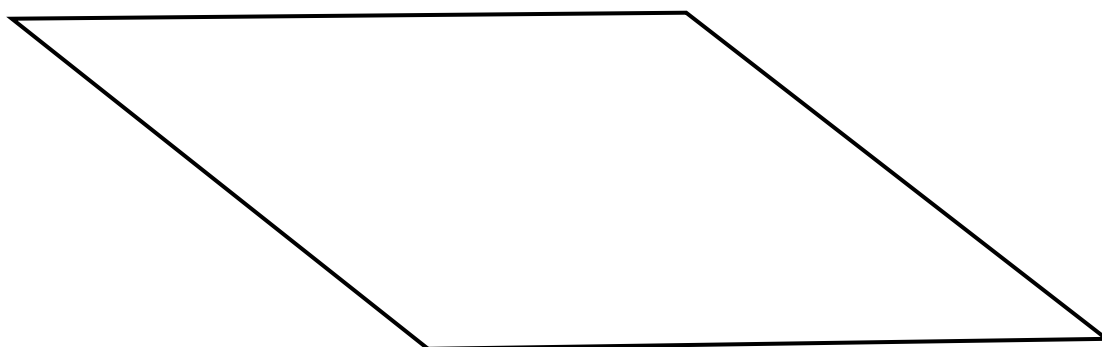
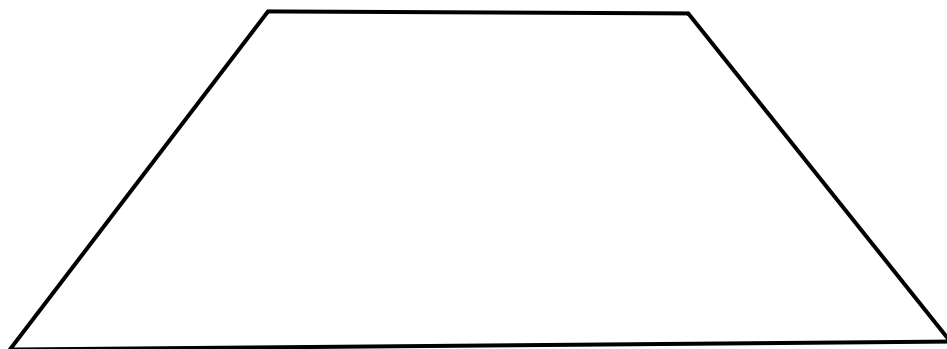
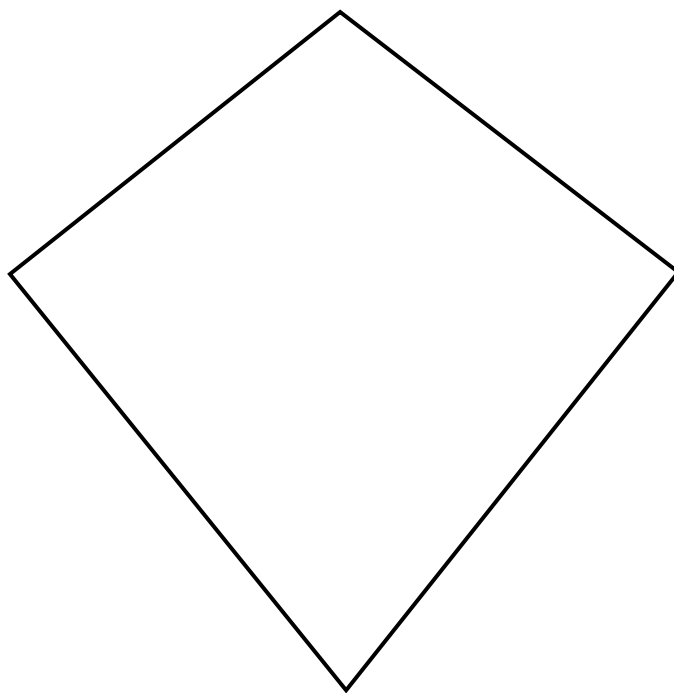
Corta el rectángulo que te ha entregado el/la maestro/a por los lados de los tres triángulos que lo forman.



Con los tres triángulos podemos formar otros polígonos. Observa cómo se colocan los tres triángulos en el siguiente ejemplo para formar el polígono de la derecha.

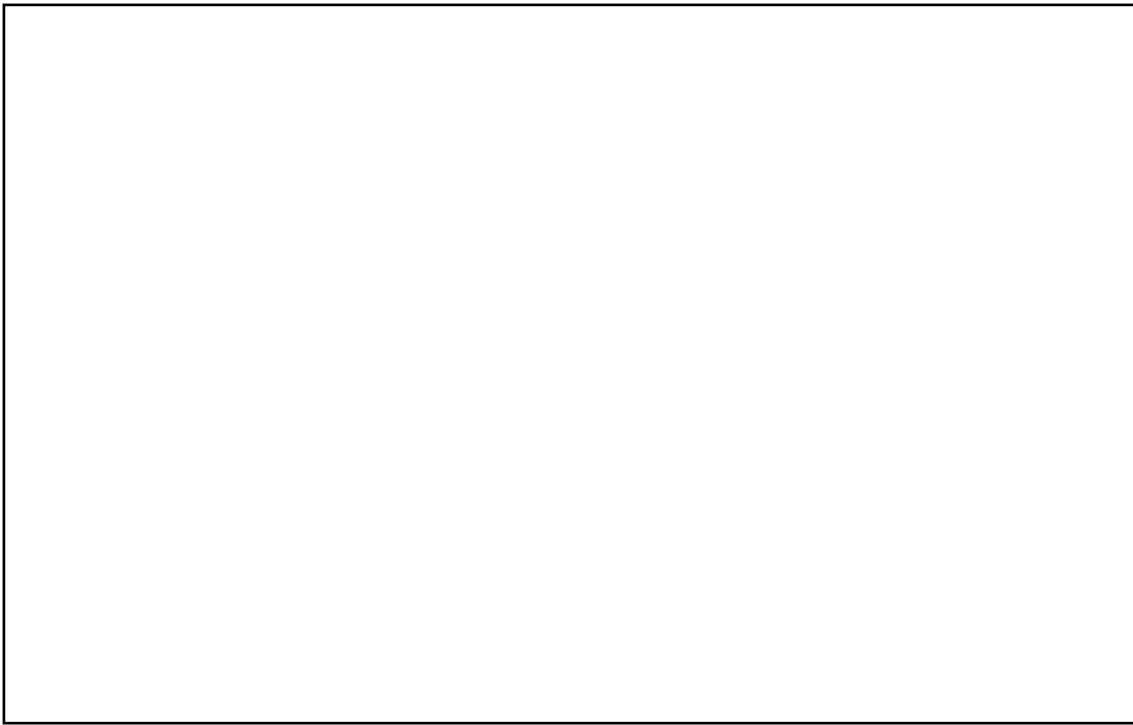


Recorta varios rectángulos del anexo 5 y usa las piezas para formar los polígonos que encontrarás a continuación y pégalas dentro. En cada polígono debes colocar los tres triángulos de diferentes tamaños.

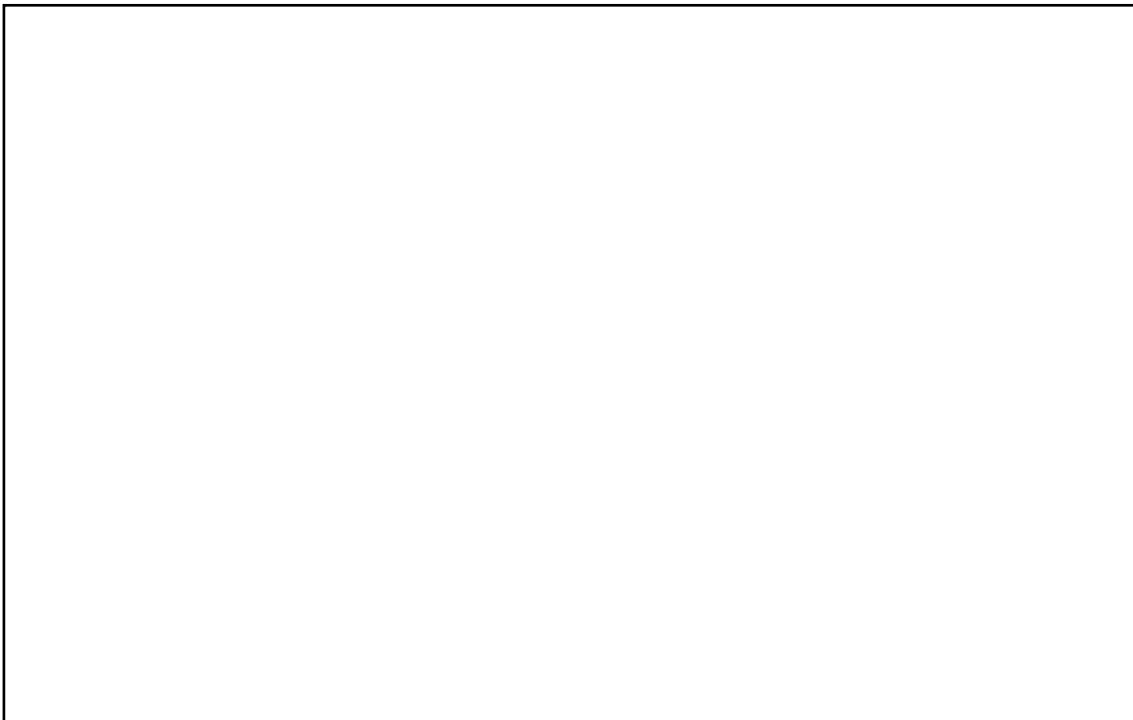


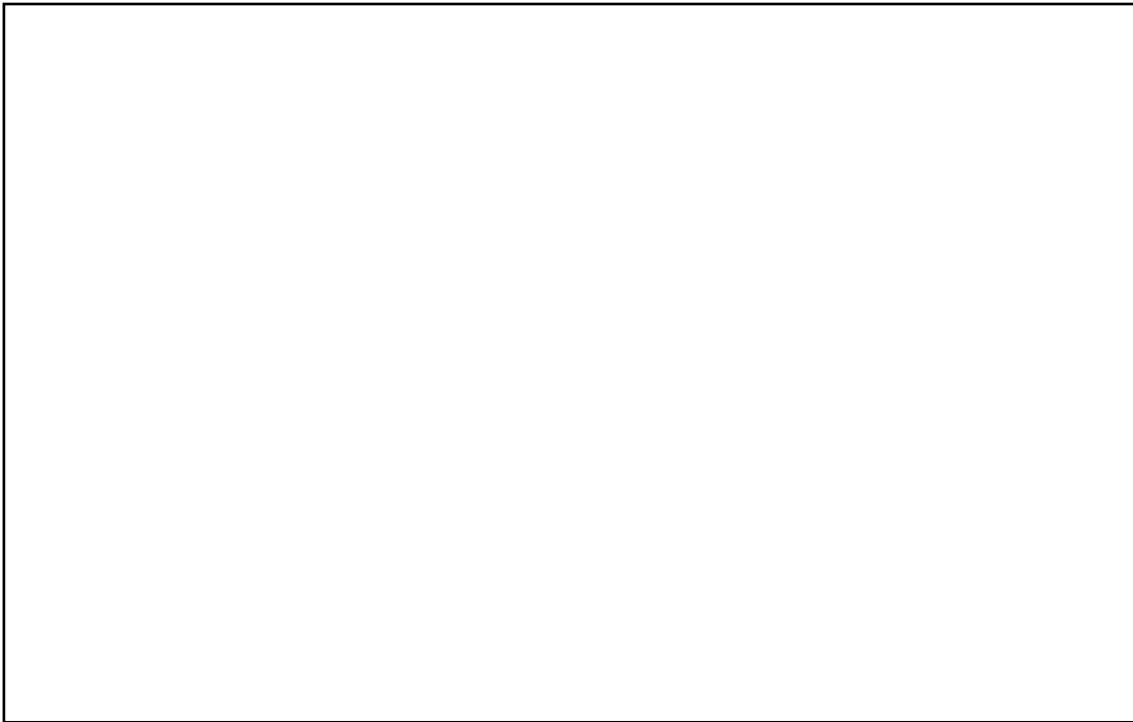
Actividad 9. Formamos polígonos.

Usa los tres triángulos de la actividad anterior para formar un rectángulo diferente al que recortaste, pégalos en el recuadro.

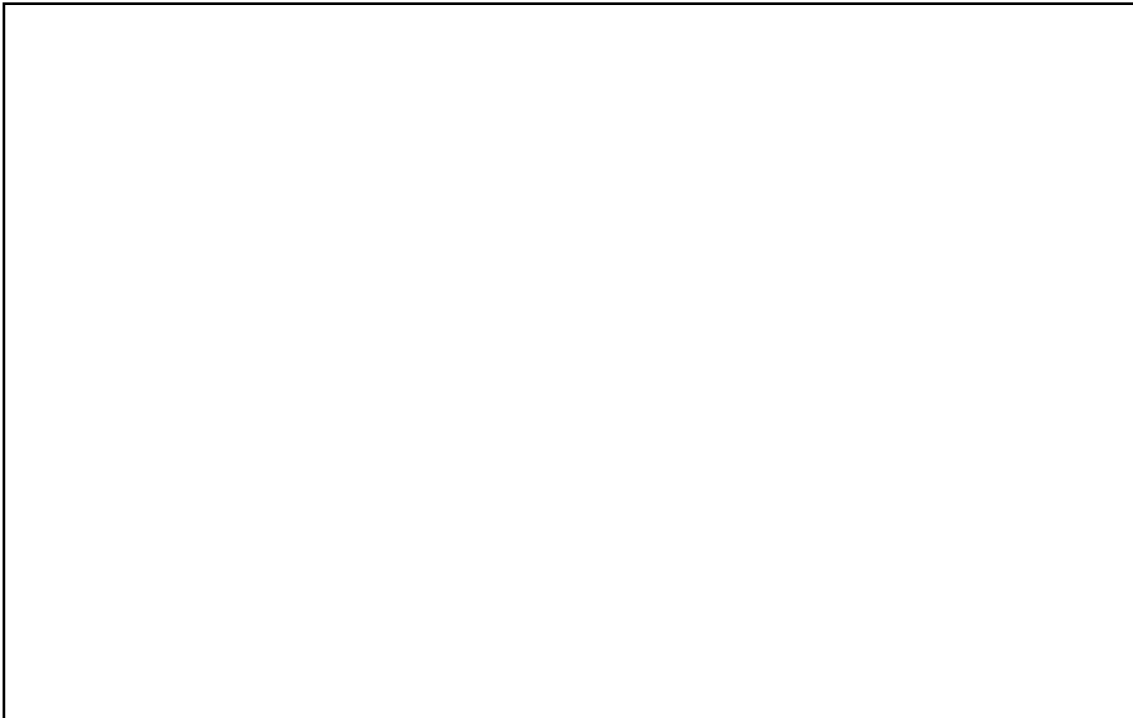


1. Usa las mismas tres piezas para formar dos triángulos diferentes, pégalas en los recuadros.



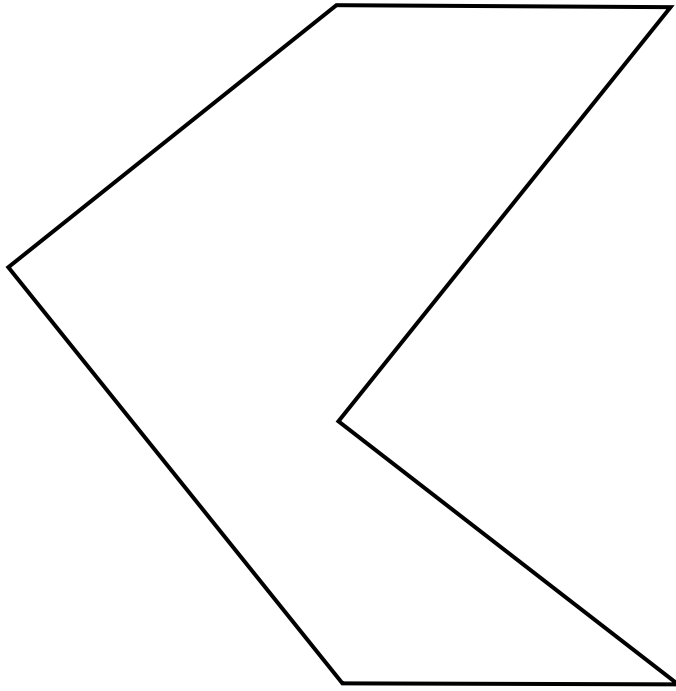


2. Si cubrimos con papel cada uno de los polígonos de las páginas anteriores, ¿cuál de ellos necesitaría más papel?, ¿cuál menos papel?



Actividad 10. Medimos los bordes de los polígonos.

Cada uno de estos polígonos se ha formado con tres triángulos (uno de cada tamaño) de los que has utilizado en las actividades anteriores.



Polígono 1



Polígono 2

1. Usa las piezas del anexo 5 para formar cada polígono y pégalas dentro.
2. Los polígonos 1 y 2, ¿tienen la misma área? Explica por qué.

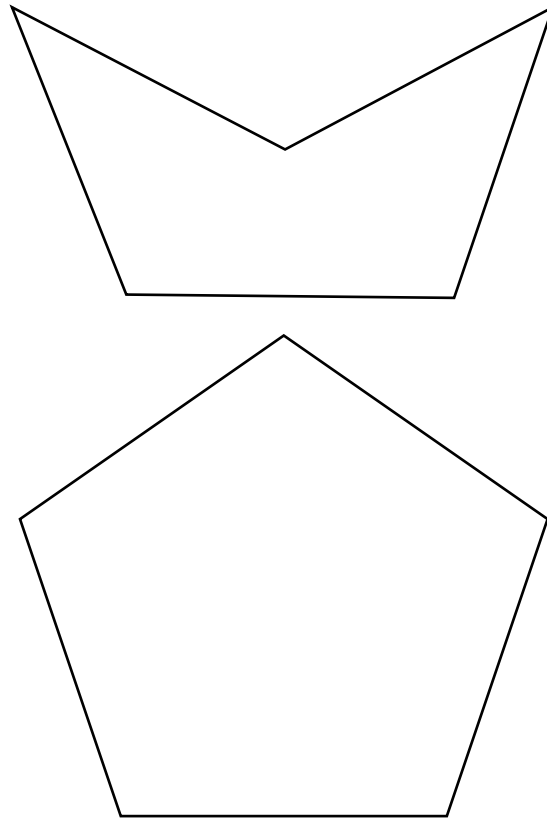


8. Los polígonos formados, ¿tienen la misma área?
Explica por qué.

9. Los polígonos formados, ¿tienen el mismo perímetro? Explica por qué.

Actividad 11. Construimos polígonos

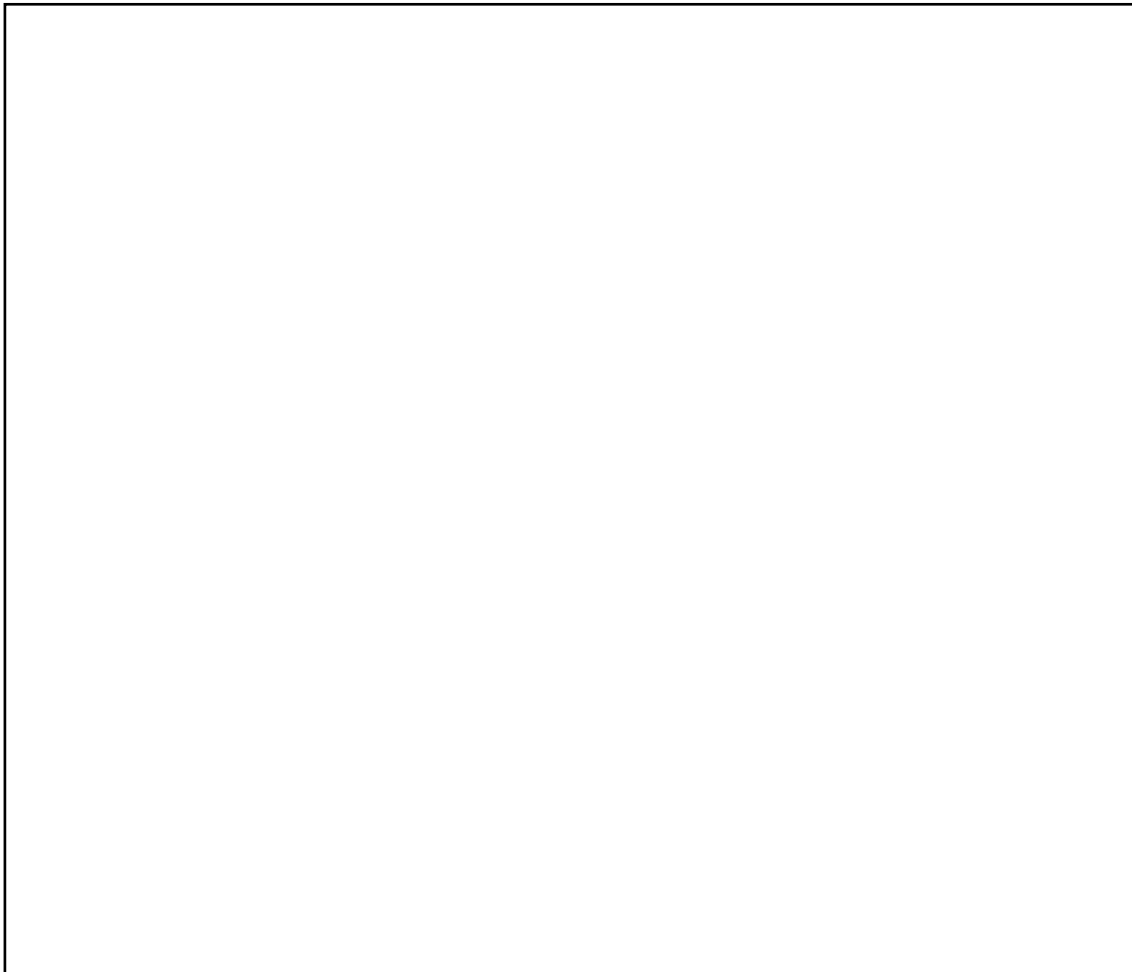
1. Toma 10 geotiras de la misma longitud del material que te ha entregado el maestro/a. Construye los siguientes polígonos, cada uno de ellos con cinco tiras.



2. Los polígonos formados, ¿tienen el mismo perímetro? Explica por qué.

3. Los polígonos formados, ¿tienen la misma área? Explica por qué.

4. Utiliza tu construcción sin soltarla para formar otros polígonos. Dibújalas en el recuadro.



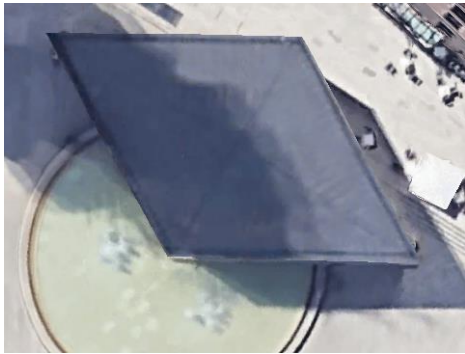
5. Los polígonos formados, ¿tienen el mismo perímetro? Explica por qué.

6. Los polígonos formados, ¿tienen la misma área? Explica por qué.

Actividad 12. Viajemos por el mundo

En cada uno de los monumentos nombra las figuras y cuerpos geométricos que identifiques.

Zaragoza, España. Museo de Caesaraugusta



Cuerpos geométricos:

Figuras geométricas:

Agra, India Taj Mahal



Cuerpos geométricos:

Figuras geométricas:

Actividad 13. Sigue el patrón geométrico.

Completa las secuencias.



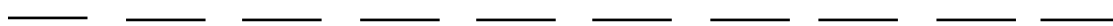
¿En qué te has fijado para completar la secuencia?

¿Qué figuras necesitas para completarla?



¿En qué te has fijado para completar la secuencia?

¿Qué figuras necesitas para completarla?



¿En qué te has fijado para completar la secuencia?

¿Qué figuras necesitas para completarla?



¿En qué te has fijado para completar la secuencia?

Actividad 14. Crea tu propia secuencia.

Trabajamos en parejas: cada integrante de la pareja construirá una secuencia con las tarjetas que te entregará el maestro/a y que están disponibles en el anexo 2.

Pégala aquí:

El otro integrante de la pareja pegará, en el siguiente cuadro, la secuencia del compañero/a y las 5 figuras que siguen en la secuencia.

¿Es correcta tu respuesta? Sí No

Explicale a tu compañero/a en qué te has fijado para crear tu secuencia y comentad si os habéis fijado en lo mismo para elegir las figuras que siguen en la secuencia. A eso en lo que te has fijado para saber qué sigue le llamamos patrón.

Patrón es una regla que explica cómo se relacionan los elementos de una secuencia.

Si lo descubres, ¡puedes adivinar lo que viene después!

¿Qué he aprendido?

A continuación, verás una lista de todo lo que hemos trabajado a lo largo de la unidad. Reconoce, piensa y colorea la cantidad de estrellas que consideras según lo que aprendiste (1 estrella significa «todavía me cuesta», y 3 estrellas «lo entiendo muy bien»).

He aprendido a...

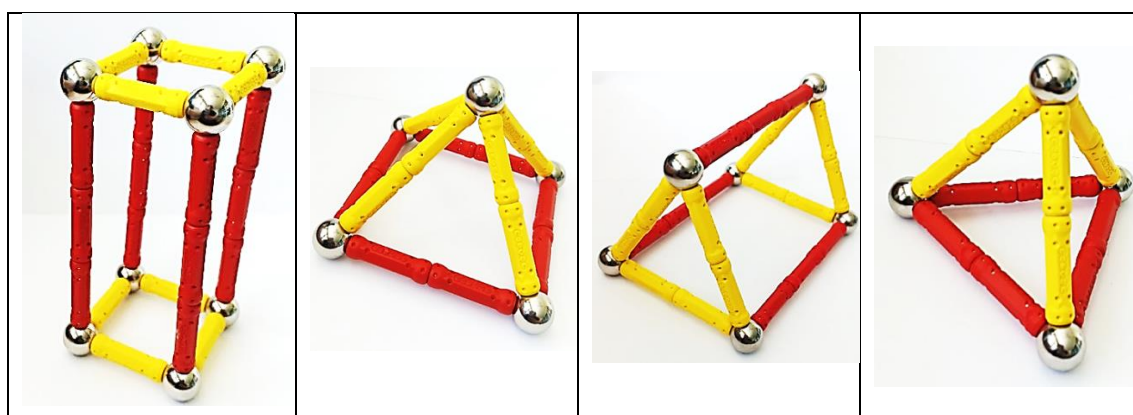
... reconocer las aristas, los vértices y las caras de un poliedro.	☆☆☆
... construir poliedros según su número de aristas y vértices.	☆☆☆
... reconocer cuerpos geométricos a partir de descripciones.	☆☆☆
... describir cuerpos geométricos.	☆☆☆
... describir e identificar polígonos.	☆☆☆
... clasificar polígonos con diferentes criterios.	☆☆☆
... construir polígonos con material.	☆☆☆
... comparar áreas de figuras.	☆☆☆
... medir el perímetro de un polígono.	☆☆☆
... comprobar que dos figuras con perímetros iguales no tienen por qué tener áreas iguales.	☆☆☆
... comprobar que dos figuras con áreas iguales no tienen por qué tener perímetros iguales.	☆☆☆
... reconocer figuras y cuerpos geométricos en construcciones y monumentos reales.	☆☆☆
... completar secuencias que siguen un patrón geométrico.	☆☆☆
... crear secuencias que siguen un patrón geométrico.	☆☆☆

Anexo 1. Dictado de poliedros.

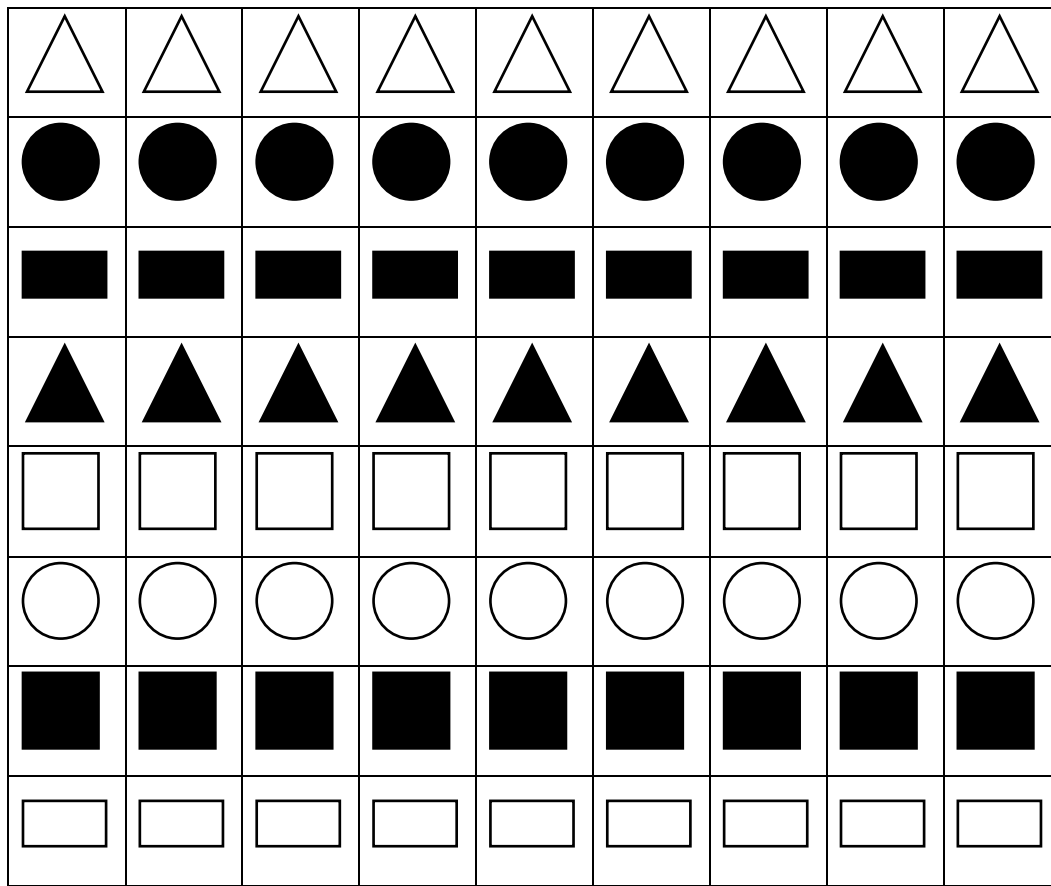
Cortar por las líneas punteadas para obtener cuatro cartas que el profesorado entregará a cada pareja de alumnos/as. El alumno/a que dicta cogerá, al azar, una de las cuatro cartas que estarán boca abajo encima de su mesa.




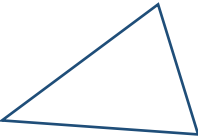
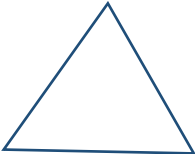
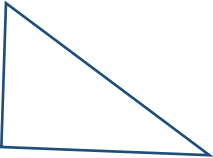
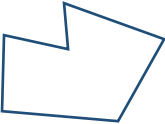
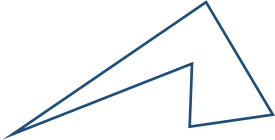


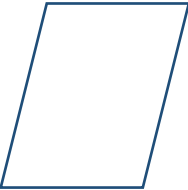

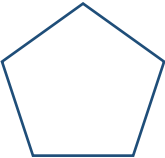

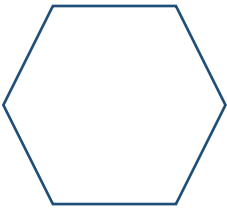

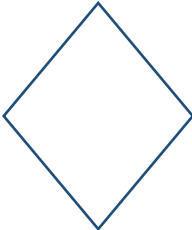
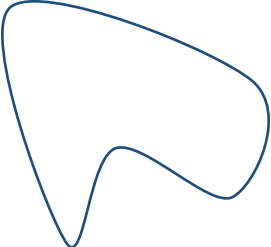
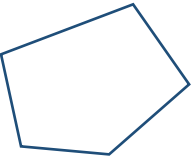

El alumno/a que debe adivinar el poliedro dispondrá del siguiente gráfico para ayudarle a identificar el poliedro que le está dictando su compañero/a:



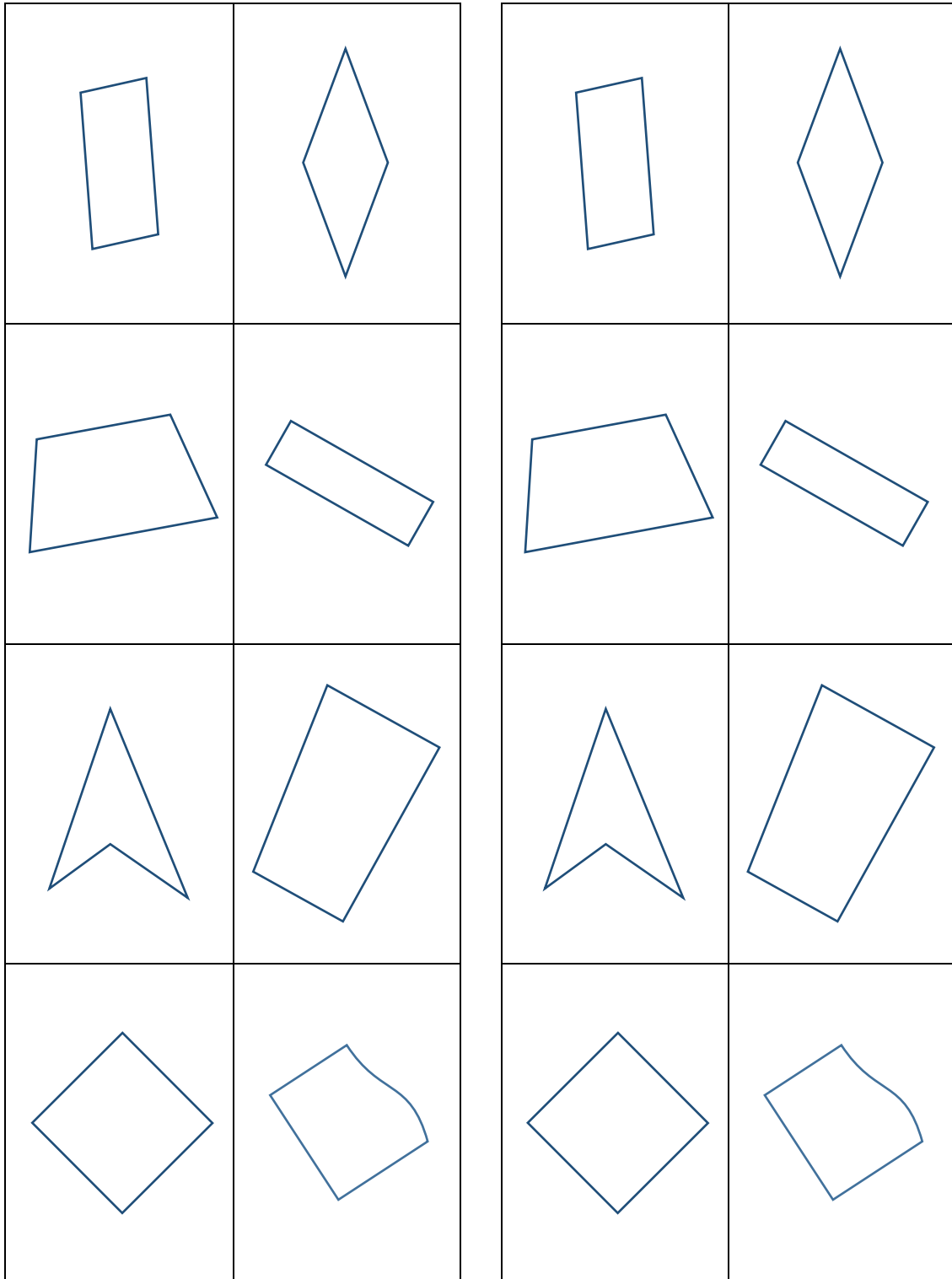
Anexo 2. Crea tu propia secuencia.



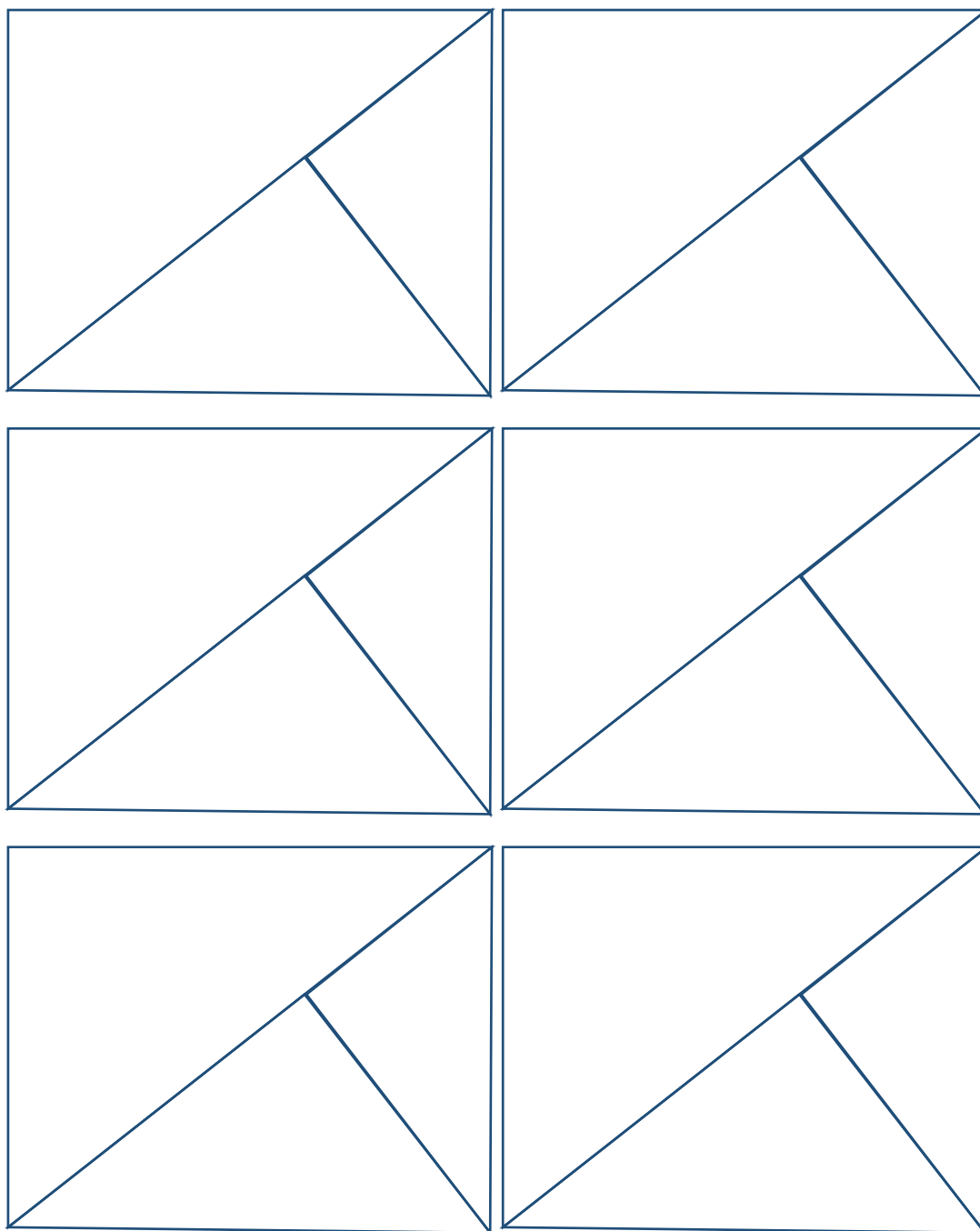
Anexo 3. Clasificamos figuras.

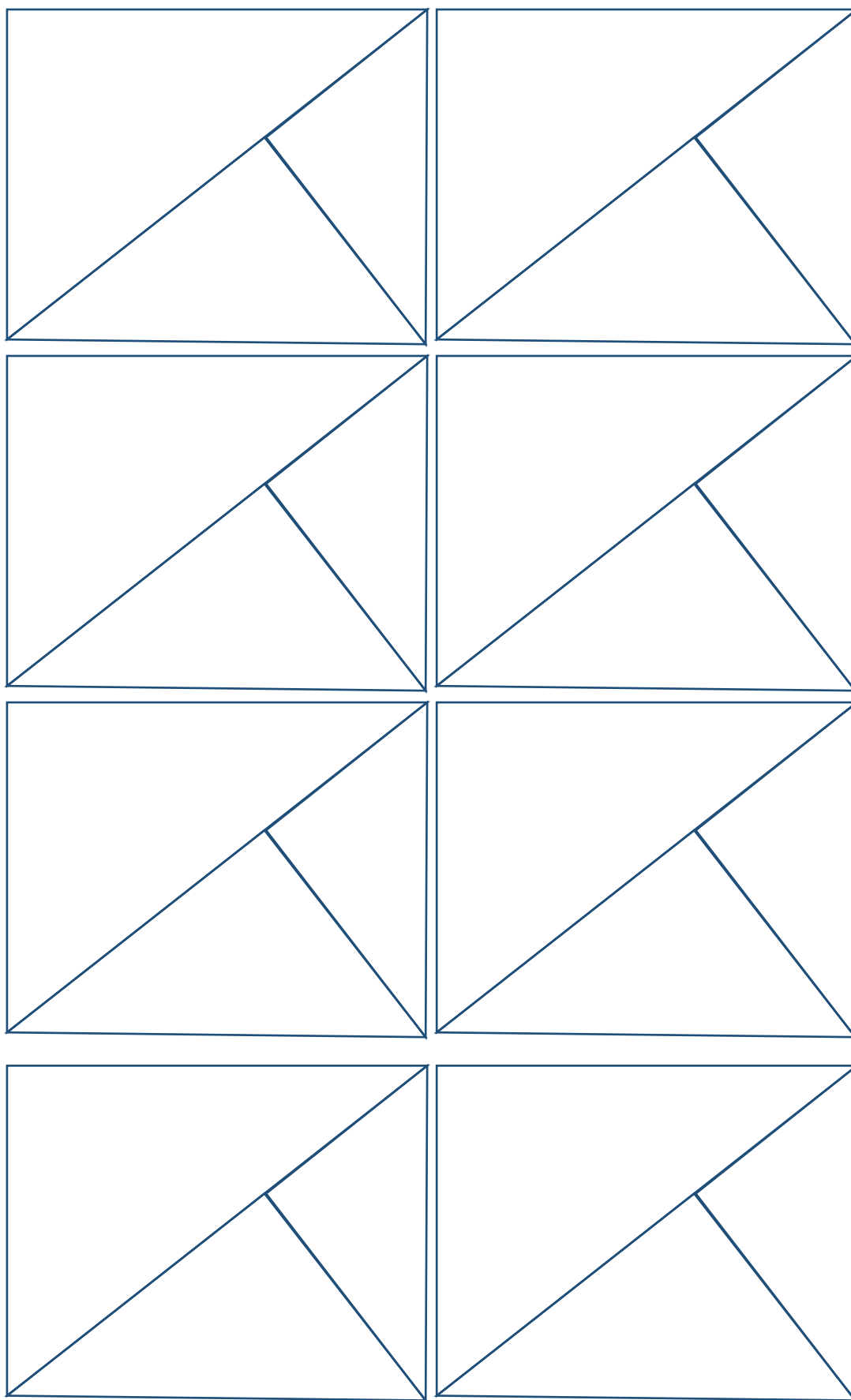
		
		
		
		
		
		

Anexo 4. Juego. ¿Qué figura tengo?

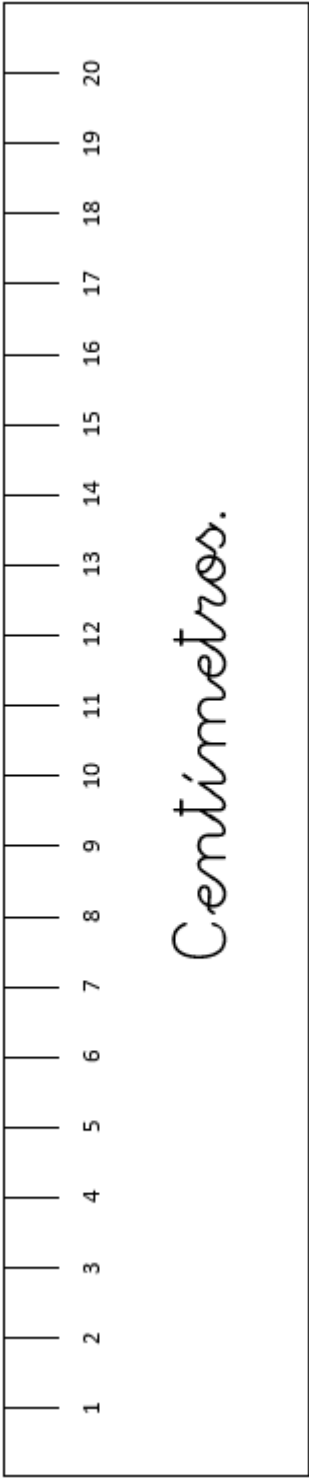
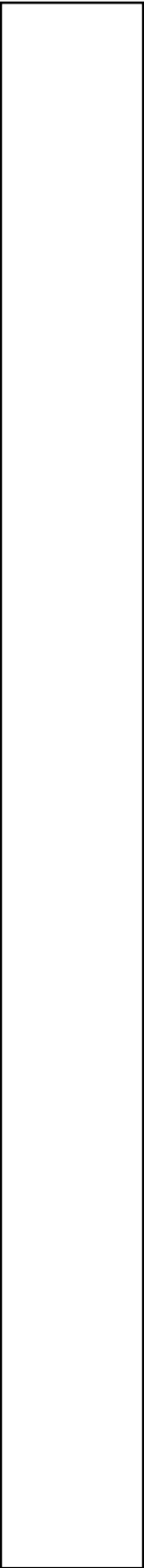


Anexo 5. Un puzle muy especial





Anexo 6. Medimos los bordes de los polígonos



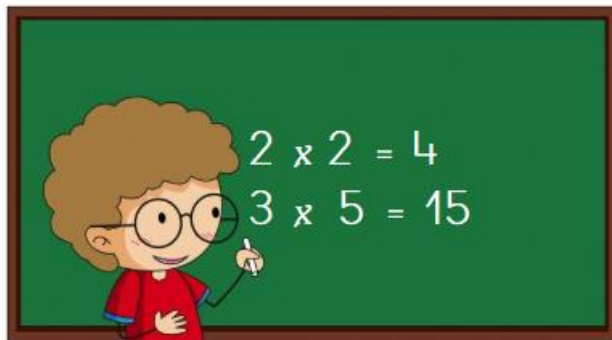
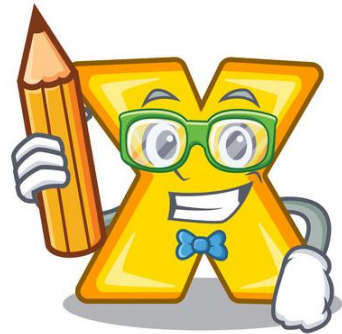
UNIDAD 9

¿Conocemos otras operaciones?



$$\square + \square + \square = \square$$

$$\square \times \square = \square$$



$$2 \times 2 = 4$$
$$3 \times 5 = 15$$

$$6 : 2 = 3$$



Actividad 1. Juego. Buscando al vecino.

Instrucciones:

- Se juega en grupos de 4 alumnos/as.
- Se ponen boca abajo todas las fichas.
- Cada alumno/a toma al azar 6 fichas sin que las vean sus contrincantes.
- La ficha central oscura no se reparte y se coloca en el centro del tablero.
- Cada alumno/a, por turnos, va colocando una ficha en el tablero como si fueran piezas de un rompecabezas.

Nota: Para poner una ficha, esta tiene que tocar al menos un lado completo de alguna de las fichas que ya están colocadas. Además, se debe cumplir que los números que están en una misma fila difieran 1 decena, y los que están en la misma columna difieran 1 centena.

- Si un alumno/a no puede colocar ninguna ficha, pierde el turno.
- Gana el primer jugador que se queda sin fichas.



Actividad 2. Problema. Nuria lee un libro de 250 páginas. Actualmente, ella está terminando de leer la página 120. ¿Cuántas páginas le faltan para acabar de leer el libro?

[illegible]

Actividad 3. Problema. En una biblioteca se quiere saber la cantidad de libros que hay en total. Si han prestado 257 libros y quedan todavía 165 libros sin prestar. ¿Cuántos libros tiene la biblioteca?

Pregunta:

¿Cuál es la diferencia entre un sistema de control en tiempo real y uno en tiempo compartido?

Respuesta:

Actividad 4. Inventa un problema que se resuelva con una suma de dos números pares menores que 500. Después copia el de tu compañero/a y resuélvelo.








Problema que inventé:

Problema de mi compañero/a:

Resolución del problema de mi compañero/a.

Respuesta:

Actividad 5. Lee cada problema y relaciónalo con su representación gráfica y su resultado. Todas las cajas tienen dos lápices. Observa el ejemplo.

Problema	Gráfica	Resultado
Si compras 3 cajas de lápices. ¿Cuántos lápices tendrás en total?		• 4
Si compras 6 cajas de lápices. ¿Cuántos lápices tendrás en total?		• 6
Si compras 5 cajas de lápices. ¿Cuántos lápices tendrás en total?		• 8
Si compras 2 cajas de lápices. ¿Cuántos lápices tendrás en total?		• 10
Si compras 4 cajas de lápices. ¿Cuántos lápices tendrás en total?		• 12
Si compras 1 caja de lápices. ¿Cuántos lápices tendrás en total?		• 2
Si compras 7 cajas de lápices. ¿Cuántos lápices tendrás en total?		• 14

Actividad 6. Construyamos la tabla de multiplicar del 2.

Observa el ejemplo y completa las casillas vacías. Así irás construyendo la tabla del 2.

Ejemplo:

$2 + 2 + 2 + 2$ es lo mismo que decir
«2 repetido 4 veces».
Se escribe 2×4 y se lee «dos por cuatro».








Sumas reiteradas	Multiplicación	Resultado
2	2×1	2
$2 + 2$	2×2	4
<div>$+$ $+$</div>	2×3	<div></div>
$2 + 2 + 2 + 2$	$2 \times \square$	<div></div>
<div>$+$ $+$ $+$ $+$</div>	2×5	<div></div>
<div>$+$ $+$ $+$ $+$ $+$</div>	2×6	12
$2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$	$2 \times \square$	<div></div>
$2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$	<div>$\square \times \square$</div>	16
<div></div>	2×9	<div></div>
<div></div>	<div>$\square \times \square$</div>	20

Mira la columna de resultados y explícale a tu compañero/a:

a) ¿Cómo son los números?

b) ¿Cómo van cambiando los números de una fila a la siguiente? ¿Y por qué ocurre esto?

Actividad 7. Lee cada problema y relaciónalo con su representación gráfica y su resultado. Observa el ejemplo.

Problema	Gráfica	Resultado
Si tienes 2 billetes. ¿Cuánto dinero tendrás en total?		• 30
Si tienes 4 billetes. ¿Cuánto dinero tendrás en total?		• 60
Si tienes 3 billetes. ¿Cuánto dinero tendrás en total?		• 20
Si tienes 5 billetes. ¿Cuánto dinero tendrás en total?		• 40
Si tienes 6 billete. ¿Cuánto dinero tendrás en total?		• 50

¿Cuánto dinero tendrás con 7 billetes de 10€?

Explica cómo encontraste el resultado

¿Cómo puedes hacer para multiplicar por 10?

Actividad 8. Construyamos la tabla de multiplicar del 10.

Observa el ejemplo y completa las casillas vacías. Así irás construyendo la tabla del 10.

Ejemplo:

10 + 10 es lo mismo que decir
«10 repetido 2 veces».
Se escribe 10×2 y se lee «diez por dos».




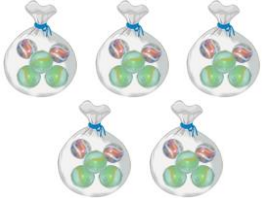

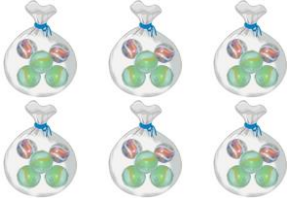
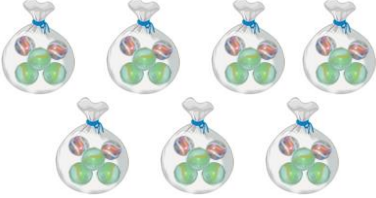


Sumas reiteradas	Multiplicación	Resultado
10	10×1	10
10 + 10	$10 \times \square$	20
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">+ +</div>	10×3	<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">+ + +</div>	$10 \times \square$	40
10 + 10 + 10 + 10 + 10	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> </div> \times <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> </div>	<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">+ + + + +</div>	10×6	<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">+ + + + + +</div>	$10 \times \square$	<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px;"></div>
10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> </div> \times <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> </div>	80
<div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 400px;"></div>	10×9	<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 400px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> </div> \times <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> </div>	100

Mira la columna de resultados y explícale a tu compañero/a:

a) ¿Cómo son los números?

b) ¿Cómo van cambiando los números de una fila a la siguiente? ¿Y por qué ocurre esto?

Actividad 9. Lee cada problema y relaciónalo con su representación gráfica y su resultado. Todas las bolsas tienen 5 canicas. Observa el ejemplo.

Problema	Gráfica	Resultado
Si tienes 2 bolsas. ¿Cuántas canicas tendrás en total?		• 30
Si tienes 6 bolsas. ¿Cuántas canicas tendrás en total?		• 10
Si tienes 4 bolsas. ¿Cuántas canicas tendrás en total?		• 20
Si tienes 3 bolsas. ¿Cuántas canicas tendrás en total?		• 25
Si tienes 1 bolsa. ¿Cuántas canicas tendrás en total?		• 5
Si tienes 7 bolsas. ¿Cuántas canicas tendrás en total?		• 35
Si tienes 5 bolsas. ¿Cuántas canicas tendrás en total?		• 15

Actividad 10. Construyamos la tabla de multiplicar del 5.

Observa el ejemplo y completa las casillas vacías. Así irás construyendo la tabla del 5.

Ejemplo:

$5 + 5 + 5$ es lo mismo que decir
«5 repetido 3 veces».
Se escribe 5×3 y se lee «cinco por tres».



Sumas reiteradas	Multiplicación	Resultado
5	5×1	5
$5 + 5$	5×2	<input type="text"/>
<div><div><div><div></div><div>+</div><div></div></div><div><div></div><div>+</div><div></div></div></div></div>	<div><div><div></div><div>×</div><div></div></div></div>	<input type="text"/>
<div><div><div><div></div><div>+</div><div></div><div>+</div><div></div></div></div></div>	$5 \times \square$	20
$5 + 5 + 5 + 5 + 5$	<div><div><div></div><div>×</div><div></div></div></div>	<input type="text"/>
<div><div><div><div></div><div>+</div><div></div><div>+</div><div></div><div>+</div><div></div></div></div></div>	5×6	<input type="text"/>
<div><div><div><div></div><div>+</div><div></div><div>+</div><div></div><div>+</div><div></div><div>+</div><div></div></div></div></div>	$5 \times \square$	35
	<div><div><div></div><div>×</div><div></div></div></div>	<input type="text"/>
	5×9	<input type="text"/>
	<div><div><div></div><div>×</div><div></div></div></div>	50

Mira la columna de resultados y explícale a tu compañero/a:

a) ¿Cómo son los números?

b) ¿Cómo van cambiando los números de una fila a la siguiente? ¿Y por qué ocurre esto?

Actividad 11. Otra forma de obtener la tabla del 5.

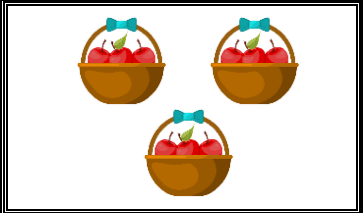
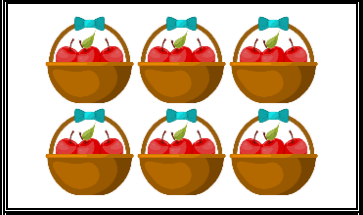
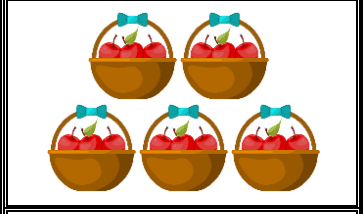
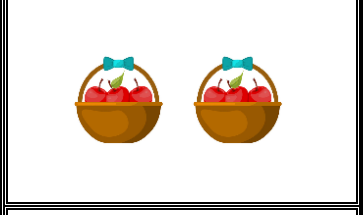
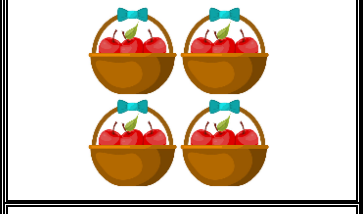

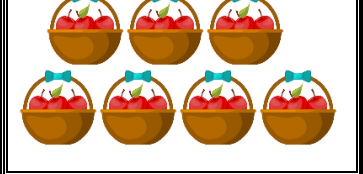
Utiliza la tabla de multiplicar del 10 para obtener la tabla del 5. Observa los ejemplos y completa las casillas vacías.

Tabla del 10	Resultado	Mitad del resultado
10×1	10	5
10×4	40	20
10×9	90	45

Tabla del 5	Resultado
5×1	5
5×4	20
5×9	45

¡Fíjate! La tabla del 5 se puede hacer tomando la mitad de los resultados de la tabla del 10.

Actividad 12. Lee cada problema y relacionalo con su representación gráfica y su resultado. Todas las cestas tienen 3 manzanas. Observa el ejemplo.

Problema	Gráfica	Resultado
Si compras 6 cestas. ¿Cuántas manzanas tendrás en total?		• 6
Si compras 1 cesta. ¿Cuántas manzanas tendrás en total?		• 21
Si compras 2 cestas. ¿Cuántas manzanas tendrás en total?		• 18
Si compras 7 cestas. ¿Cuántas manzanas tendrás en total?		• 12
Si compras 5 cestas. ¿Cuántas manzanas tendrás en total?		• 15
Si compras 4 cestas. ¿Cuántas manzanas tendrás en total?		• 9
Si compras 3 cestas. ¿Cuántas manzanas tendrás en total?		• 3

Actividad 13. Construyamos la tabla de multiplicar del 3. Observa el ejemplo y completa las casillas vacías. Así construirás la tabla del 3.

Ejemplo:

$3 + 3 + 3 + 3 + 3$ es lo mismo que decir
«3 repetido 5 veces».
Se escribe 3×5 y se lee «tres por cinco».



Sumas reiteradas	Multiplicación	Resultado
3	3×1	3
$3 + 3$	3×2	6
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">+ +</div>	3×3	<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">+ + +</div>	$3 \times \square$	12
$3 + 3 + 3 + 3 + 3$	<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px;"></div> \times <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">+ + + + +</div>	3×6	<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">+ + + + + +</div>	$3 \times \square$	21
$3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$	<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px;"></div> \times <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px;"></div>	24
<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	3×9	<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px;"></div> \times <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px;"></div>	30

Mira la columna de resultados y explica a tu compañero/a:

a) ¿Cómo son los números?

b) ¿Cómo van cambiando los números de una fila a la siguiente? ¿Y por qué ocurre esto?

Actividad 14. Juego. Vendemos huevos.

- Se juega en grupos de 3 alumnos/as.
- Cada grupo tiene 60 fichas de huevos.
- El maestro/a tiene dos mazos de 20 cartas: las rojas con números comprendidos entre 1 y 10 que indican la cantidad de bolsas a hacer; y las azules que tienen dibujadas 2 o 3 huevos e indican cuántos habrá en cada bolsa.

Instrucciones:

- El maestro/a sacará, al azar, una carta roja y una carta azul.
- Todos los grupos de alumnos/as deben construir el número de huevos totales que van a vender.
- El grupo que termine primero y haya encontrado correctamente el número de huevos, los entregará al maestro/a.
- Después de jugar varias rondas gana el grupo que se queda sin huevos o con la menor cantidad de ellos.







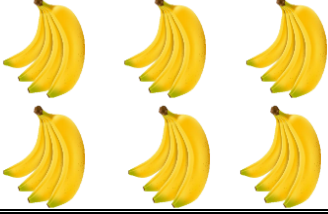


Actividad 15. Problema. En el parque hay 9 bicicletas. Cada bicicleta tiene 2 ruedas. ¿Cuántas ruedas hay en total?

Respuesta:

Actividad 16. Problema. Martín compró 7 paquetes de globos. En cada paquete hay 3 globos. ¿Cuántos globos tiene Martín en total?

Respuesta:

Actividad 17. Lee cada problema y relaciónalo con su representación gráfica y su resultado. Cada racimo tiene 4 plátanos. Observa el ejemplo.

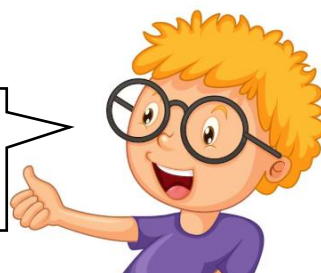
Problema	Gráfica	Resultado
Si compras 3 racimos. ¿Cuántos plátanos tendrás en total?		• 28
Si compras 6 racimos. ¿Cuántos plátanos tendrás en total?		• 12
Si compras 2 racimos. ¿Cuántos plátanos tendrás en total?		• 8
Si compras 4 racimos. ¿Cuántos plátanos tendrás en total?		• 4
Si compras 8 racimos. ¿Cuántos plátanos tendrás en total?		• 32
Si compras 1 racimo. ¿Cuántos plátanos tendrás en total?		• 24
Si compras 7 racimos. ¿Cuántos plátanos tendrás en total?		• 16

Actividad 18. Construyamos la tabla de multiplicar del 4.

Observa el ejemplo y completa las casillas vacías. Así irás construyendo la tabla del 4.

Ejemplo:

$4 + 4$ es lo mismo que decir «4 repetido 2 veces».
Se escribe 4×2 y se lee «cuatro por dos».



Sumas reiteradas	Multiplicación	Resultado
4	4×1	4
$4 + 4$	4×2	<input type="text"/>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">+ +</div>	4×3	12
$4 + 4 + 4 + 4$	$4 \times$ <input type="text"/>	<input type="text"/>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">+ + + +</div>	$4 \times$ <input type="text"/>	<input type="text"/>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">+ + + + +</div>	4×6	24
$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$	$4 \times$ <input type="text"/>	<input type="text"/>
<div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>	<input type="text"/> \times <input type="text"/>	32
<div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>	<input type="text"/> \times <input type="text"/>	<input type="text"/>
<div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>	<input type="text"/> \times <input type="text"/>	<input type="text"/>

Mira la columna de resultados y explícale a tu compañero/a:

a) ¿Cómo son los números?

b) ¿Cómo van cambiando los números de una fila a la siguiente? ¿Y por qué ocurre esto?

Actividad 19. Otra forma de obtener la tabla del 4.

Utiliza la tabla de multiplicar del 2 para obtener la tabla del 4. Observa los ejemplos y completa las casillas vacías.

Tabla del 2	Resultado	Duplica la tabla del 2	Resultado	Tabla del 4	Resultado
2×1	2	$2 \times 2 \times 1$	4	4×1	4
2×3	6	$2 \times 2 \times 3$	12	4×3	12
2×6	12	$2 \times 2 \times 6$	24	4×6	24
2×9	18	$2 \times 2 \times 9$	36	4×9	36

Completa:

$$2 \times 2 = \square$$

$$2 \times 2 \times 7 = \square \times 7$$

¡Fíjate! La tabla del 4 se puede construir multiplicando la tabla del 2 por 2.

Actividad 20. Juego. Vendemos flores.

- Se juega en grupos de 4 alumnos/as.
- Cada grupo tiene 96 fichas de flores.
- El maestro/a tiene dos mazos de 20 cartas: las rojas con números comprendidos entre 1 y 10 que indican la cantidad de ramos a hacer; y las azules que tienen dibujadas 4 o 5 flores e indican cuántas habrá en cada ramo.

Instrucciones:

- El maestro/a sacará, al azar, una carta roja y una carta azul.
- Todos los grupos de alumnos/as deben construir el número de flores totales que van a vender.
- El grupo que termine primero y haya encontrado correctamente el número de flores, los entregará al maestro/a.
- Después de jugar varias rondas gana el grupo que se queda sin flores o con la menor cantidad de ellas.



Actividad 21. Problema. Tu madre ha comprado 6 camisetas iguales. Cada camiseta cuesta 4 euros. ¿Cuánto dinero ha gastado tu madre?

Resposta:

Actividad 22. Problema. Manuel tiene 5 euros y su hermana Sofía tiene 8 veces el dinero de Manuel. ¿Cuánto dinero tiene Sofía?

Pregunta:

Respuesta:

Resolvamos juntos los problemas anteriores con ayuda de la multiplicación.

En el primer problema si tu madre compra 6 camisetas iguales y cada camiseta cuesta 4 euros, es lo mismo que pensar:

$$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 24$$

¡Fíjate!

Cuando tienes varias cosas iguales, y quieres saber el precio de todas ellas, basta con multiplicar el precio de una de ellas por el número de cosas.

$$4 \times 6 = 24 \text{ euros}$$



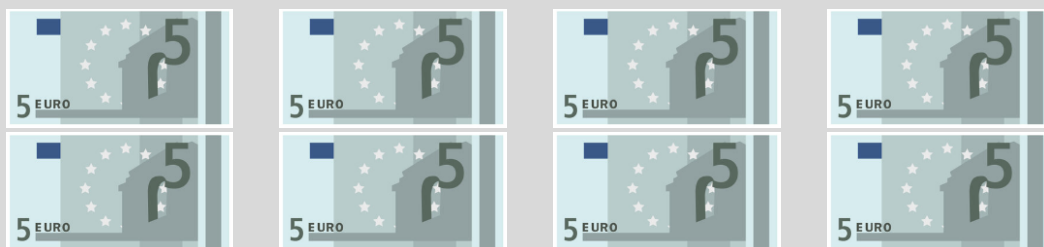
En el segundo problema en el que Manuel tiene 5 euros y su hermana Sofía tiene 8 veces el dinero de Manuel, se puede interpretar como un incremento o aumento, que es lo mismo que pensar:

$$5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 40$$

¡Fíjate!

Si tienes varias veces el dinero que tiene otra persona y quieres saber el dinero que tienes basta con multiplicar el dinero de esa persona por el número de veces.

$$5 \times 8 = 40 \text{ euros}$$



Actividad 23. Las tablas de multiplicar del 1 al 5.

Escribe en cada casilla los números que faltan.

Números 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1	1 x _ 1	1 x 2 2	1 x 3 	1 x 4 	_ x 5 5	1 x 6 	1 x 7 	1 x 8 	1 x _ 	1 x _ 10
2	2 x 1 	2 x 2 	2 x _ 	2 x 4 8	_ x 5 	2 x 6 12	2 x 7 	_ x 8 	2 x 9 18	_ x 10
3	3 x 1 	3 x _ 6	3 x 3 	3 x 4 	3 x 5 15	_ x 6 	3 x _ 21	3 x 8 	3 x 9 	_ x _ 30
4	4 x 1 4	4 x 2 	_ x 3 	4 x 4 	_ x 5 20	_ x _ 	4 x 7 	4 x 8 	4 x _ 36	4 x _
5	5 x _ 	5 x 2 10	_ x 3 	5 x 4 	_ x _ 25	5 x 6 	5 x 7 	_ x 8 40	5 x _ 	_ x 10

Ahora con un compañero/a responded:

a) Observad la fila de la tabla del 2 y la fila de la tabla de 4. ¿Qué relación hay?

b) Observad las filas de la tabla del 2, la tabla de 3 y la fila de la tabla del 5. ¿Qué relación hay?

c) Observad la fila de la tabla del 5. ¿Qué características encontráis?

d) Observad la columna del número 10. ¿Qué características encontráis?

e) Si observáis la tabla completa, podéis ver que hay resultados iguales, por ejemplo:

$$2 \times 4 = 8 \quad \text{y además} \quad 4 \times 2 = 8$$

Utiliza puntos ■ para dibujar 2×4 y 4×2 y luego explica lo que ocurre.










Dibujo de 2×4	Dibujo de 4×2

¡Fíjate! Da igual el orden en el que multiplicas dos números, siempre sale el mismo resultado.

Actividad 24. Observa la tabla, usa el color que se indica para pintar las casillas que dan el resultado que se señala y luego escribe en la tabla todas las multiplicaciones que dan esos resultados. Observa los ejemplos.

Números 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2	2 x 1 2	2 x 2 4	2 x 3 6	2 x 4 8	2 x 5 10	2 x 6 12	2 x 7 14	2 x 8 16	2 x 9 18	2 x 10 20
3	3 x 1 3	3 x 2 6	3 x 3 9	3 x 4 12	3 x 5 15	3 x 6 18	3 x 7 21	3 x 8 24	3 x 9 27	3 x 10 30
4	4 x 1 4	4 x 2 8	4 x 3 12	4 x 4 16	4 x 5 20	4 x 6 24	4 x 7 28	4 x 8 32	4 x 9 36	4 x 10 40
5	5 x 1 5	5 x 2 10	5 x 3 15	5 x 4 20	5 x 5 25	5 x 6 30	5 x 7 35	5 x 8 40	5 x 9 45	5 x 10 50

Color	Resultado	Multiplicación	Multiplicación	Multiplicación
	9	3 x 3		
	14			
	35			
	6	2 x 3	3 x 2	
	15			
	18			
	24			
	20	2 x 10	4 x 5	5 x 4
	12			

Actividad 25. Problema. Hay 18 personas en una clase. Queremos formar grupos de 3 personas. ¿Cuántos grupos se pueden formar?

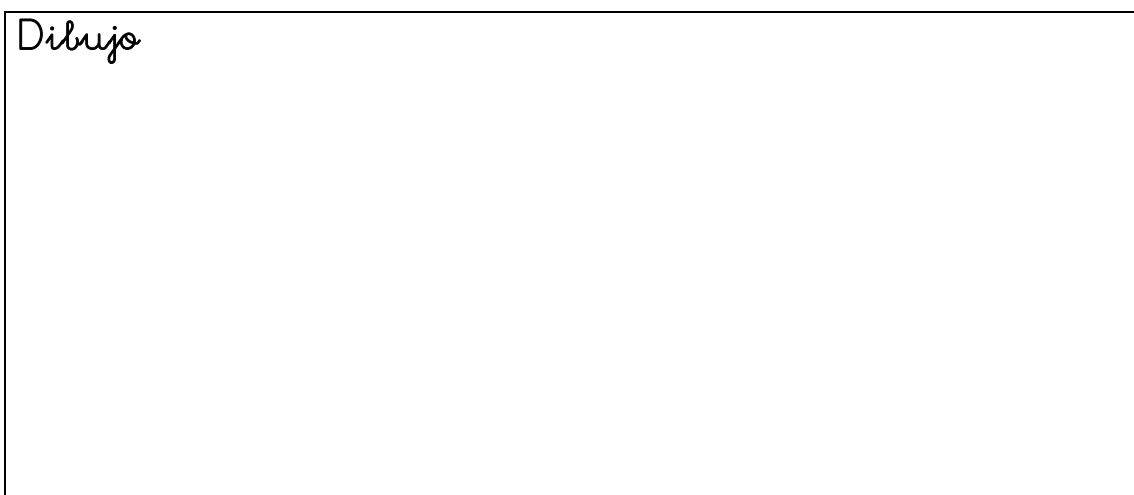
Utiliza el dibujo y un rotulador para formar los grupos.



Respuesta:

Actividad 26. Problema. Zedong tiene 20 pelotas de tenis de mesa. Quiere guardarlas en 5 cajas teniendo la misma cantidad de pelotas en cada caja. ¿Cuántas pelotas tendrá cada caja?


Dibujo



Respuesta:

Actividad 27. Problema. En la clase de segundo de primaria tienen un gato y un conejo. El conejo pesa la mitad que el gato. Si el gato pesa 6 kilos, ¿cuánto pesa el conejo?

Utiliza polígonos para representar el peso de los animales. Dibújalos donde corresponde y escribe la respuesta.

Peso del conejo		Peso del gato
Respuesta:		
<div><div></div><div></div><div></div></div>		

¡Fíjate!

Cuando tienes que repartir, agrupar o disminuir una cantidad para hacerla «la mitad» o «tres veces menos que», utilizamos **LA DIVISIÓN**.

¡Veamos dos ejemplos!

Ejemplo 1: En un parque de atracciones hay 12 personas que van a subir a la montaña rusa. Si suben 4 personas en cada vagón, ¿cuántos vagones se necesitan?

Solución: En este caso se deben AGRUPAR a las personas en grupos de 4, ya que cada grupo subirá a un vagón.



Si lo hacemos con un rotulador, miremos cuántos grupos salen:



Eso significa que debe haber libres 3 vagones en la montaña rusa para que las personas puedan subir.

La división se escribe

$$12 : 4 = 3$$

Que se lee como «Doce dividido entre cuatro es igual a tres» o «Doce dividido por cuatro es igual a tres».

Ejemplo 2: En una fiesta hay 6 globos. Se quiere repartir la misma cantidad de globos a 3 personas. ¿Cuántos globos tendrá cada persona al final del reparto?

Solución: En este caso se deben **REPARTIR** los 6 globos a 3 personas, de manera que cada persona quede con la misma cantidad de globos.



Si asignamos dos globos a cada persona, observemos que no sobran globos y todas las personas quedan con la misma cantidad.



La división se escribe

$$6 : 3 = 2$$

Que se lee como «Seis dividido entre tres es igual a dos» o «Seis dividido por tres es igual a dos».

Actividad 28. Juego. El banco de segundo.

- Se juega en grupos de 4 alumnos/as.
- La moneda oficial se llama «peques».
- En cada grupo un alumno/a será el banquero y manejará el dinero que le entregue el maestro/a. Los otros tres alumnos/as recibirán 1000 «peques» en billetes y monedas para jugar.

Nota: el rol del banquero cambiará en cada nuevo juego.

Instrucciones:

- Cada grupo tendrá una baraja de 14 cartas que pondrá boca abajo. Cada una de esas cartas tendrá una pregunta.
- El primer jugador levantará una carta del mazo y con ayuda del dinero responderá a las preguntas.
- Cada jugador va levantando una carta en su turno.
- El banquero validará la respuesta del jugador de turno y si es correcta, entregará 100 peques al jugador.
- Si el jugador responde mal, entregará al banquero 50 peques.
- Si un jugador necesita cambio de un billete por monedas o de un billete por otros de menor valor, lo podrá solicitar al banquero.
- Si un jugador no tiene suficiente dinero para seguir en el juego, queda eliminado.
- Gana el jugador que se quede con más dinero una vez se hayan levantado todas las cartas.



Actividad 29. Practicando las divisiones.

Observa la estrategia de comprobación de la división en la que ha pensado la niña.



María ha calculado $12 : 4 = 3$

Para asegurarnos de que el resultado está bien, vamos a hacer la comprobación con la multiplicación $4 \times 3 = 12$

Realiza las siguientes divisiones, realiza un dibujo utilizando puntos ■ para indicar cómo las has calculado y comprueba que tu respuesta es correcta.

División	Dibujo	Comprobación
$27 : 3 = \square$		
$18 : 2 = \square$		

$10 : 5 = \square$

$15 : 3 = \square$

$16 : 4 = \square$

$45 : 5 = \square$

$24 : 4 = \square$

Actividad 30. Juego. Cuatro en raya multiplicando.

- Se juega en **parejas**.
- El jugador A tiene **15 fichas rojas** y el jugador B tiene **15 fichas azules**.
- Los jugadores disponen de **2 fichas adicionales de color verde** que se usan como deslizador.

Instrucciones:

- El jugador A pone un deslizador en una de las casillas señaladas con los números 1 a 5 que aparece en la parte de arriba del tablero.
Nota: No coloca fichas en ningún cuadrado del «cuadro de las multiplicaciones» porque hay que colocar dos deslizadores, uno en cada fila de deslizadores, para poder colocar una ficha en el «cuadro de las multiplicaciones».
- El jugador B pone el otro deslizador en cualquier otra casilla señalada con números del 1 al 10. Luego coloca una de sus fichas en el «cuadro de las multiplicaciones» que será el resultado de la multiplicación de los dos números de los deslizadores.
- Después, el jugador A mueve solo uno de los dos deslizadores a otra casilla diferente. Luego coloca una de sus fichas en una casilla libre del «cuadro de las multiplicaciones» que será el resultado de la multiplicación de los dos deslizadores.
- El paso anterior se repite para cada jugador de modo alternativo.
- Si un jugador elige una multiplicación que ya ha sido tomada (la casilla del cuadro está ocupada) o elige incorrectamente el resultado, no pone ficha y pasa el turno al otro jugador.
- Gana el primer jugador en colocar cuatro fichas de su color en línea horizontal, vertical o en diagonal sin dejar espacios libres.

¿Qué he aprendido?

A continuación, verás una lista de todo lo que hemos trabajado a lo largo de la unidad. Reconoce, piensa y colorea la cantidad de estrellas que consideras según lo que aprendiste (1 estrella significa «todavía me cuesta», y 3 estrellas «lo entiendo muy bien»).

He aprendido a...

... inventar un problema que se resuelva con una suma de dos números pares menores que 500.	☆☆☆
... relacionar una representación gráfica de sumas reiteradas con su resultado.	☆☆☆
... construir la tabla de multiplicar del 2.	☆☆☆
... construir la tabla de multiplicar del 10.	☆☆☆
... construir la tabla de multiplicar del 5.	☆☆☆
... ver que la tabla del 5 se obtiene haciendo la mitad de los resultados de la tabla del 10.	☆☆☆
... construir la tabla de multiplicar del 3.	☆☆☆
... construir la tabla de multiplicar del 4.	☆☆☆
... ver que la tabla del 4 se puede construir multiplicando la tabla del 2 por 2.	☆☆☆
... que da igual el orden en el que multiplicas dos números, siempre sale el mismo resultado.	☆☆☆
... encontrar que un mismo resultado puede venir de una multiplicación con diferentes combinaciones de los factores (multiplicando y multiplicador).	☆☆☆
... utilizar la división cuando hay que repartir, agrupar o disminuir una cantidad para hacerla «la mitad» o «tres veces menos que».	☆☆☆
... comprobar que una división está bien hecha con la multiplicación.	☆☆☆

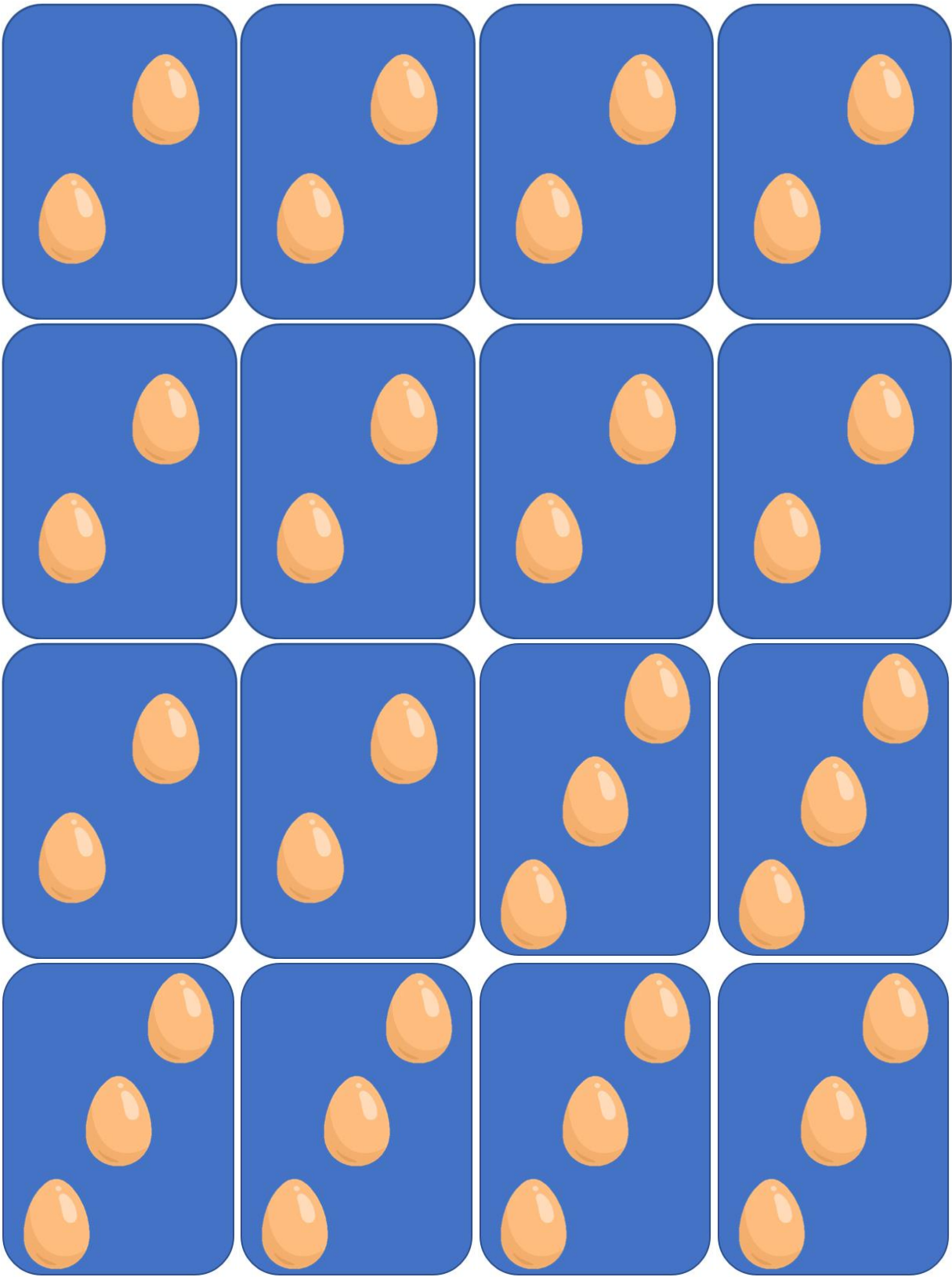
Anexo 1. Tablero y fichas para recortar del puzle «Buscando al vecino».

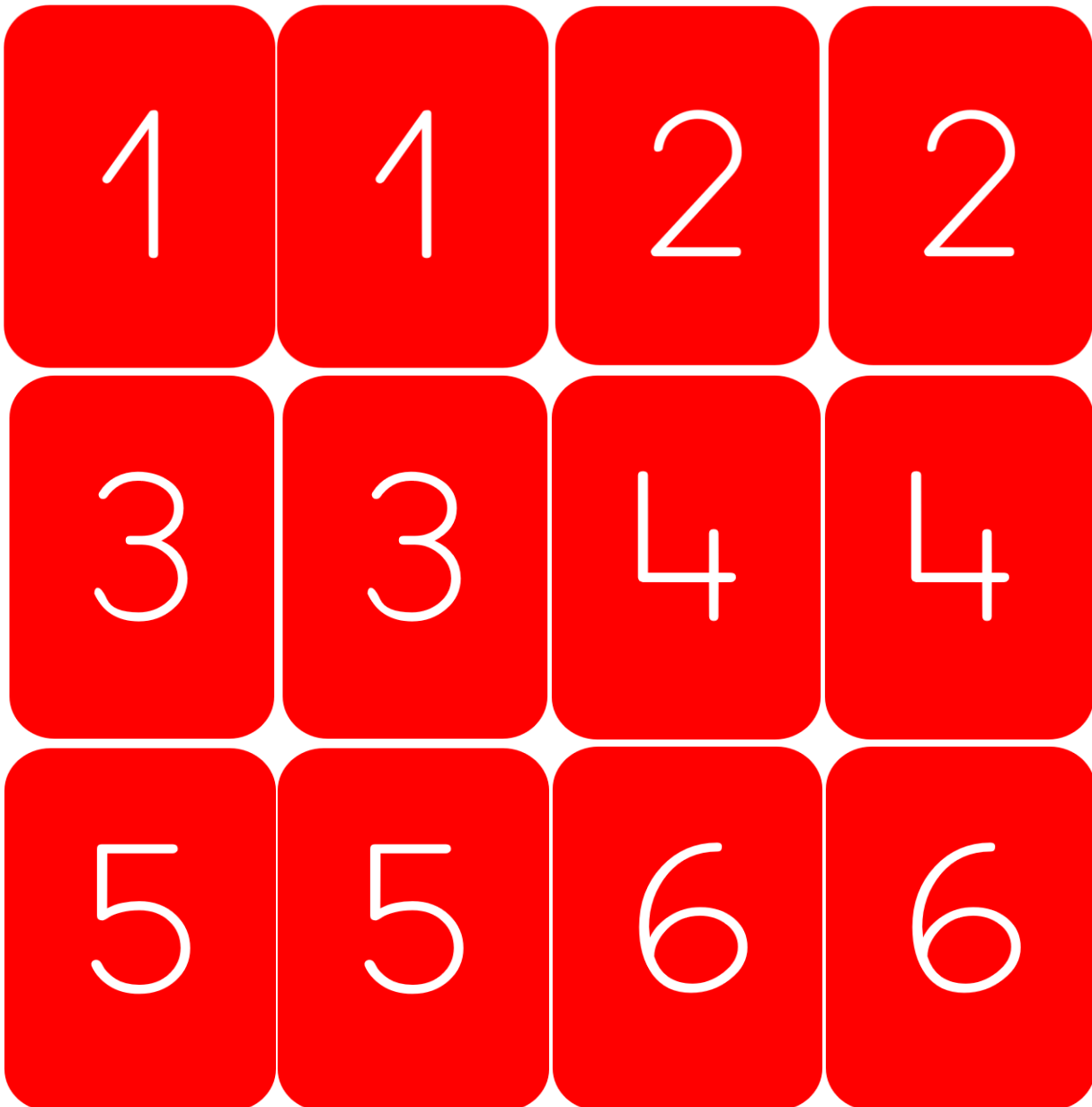
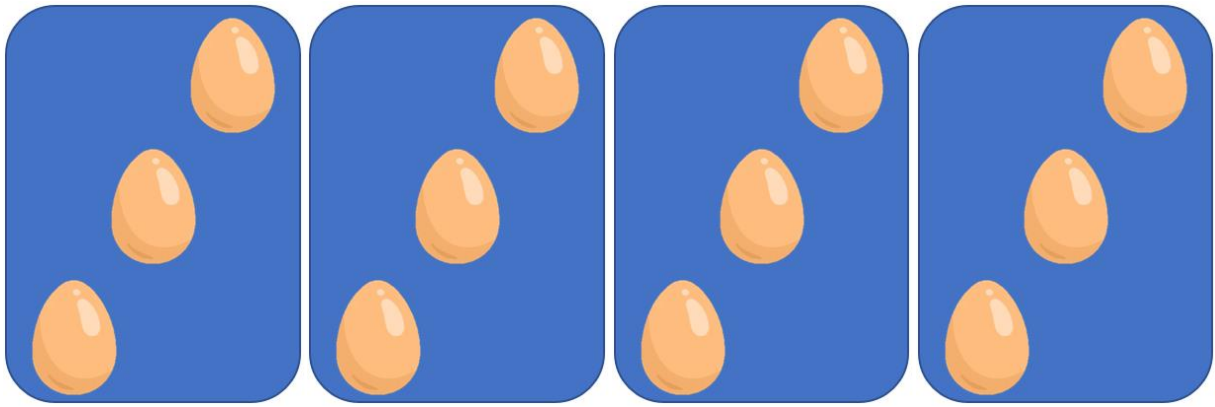
		450 460 550 560		

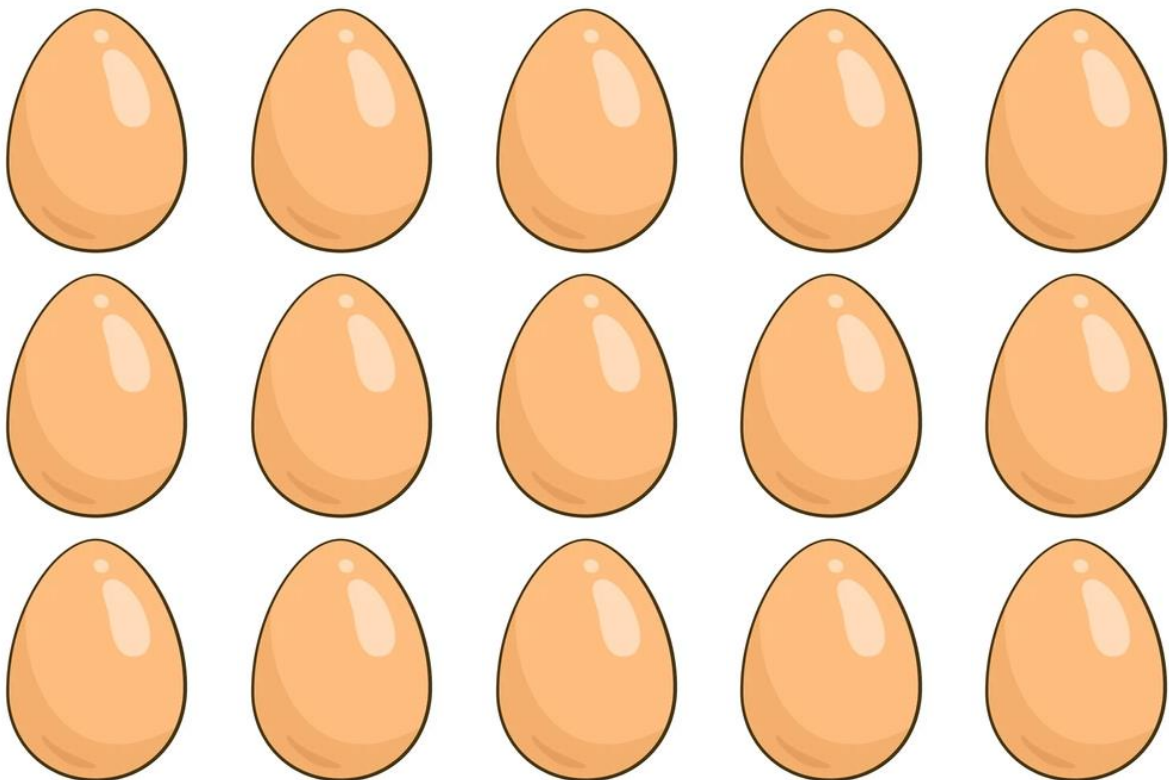
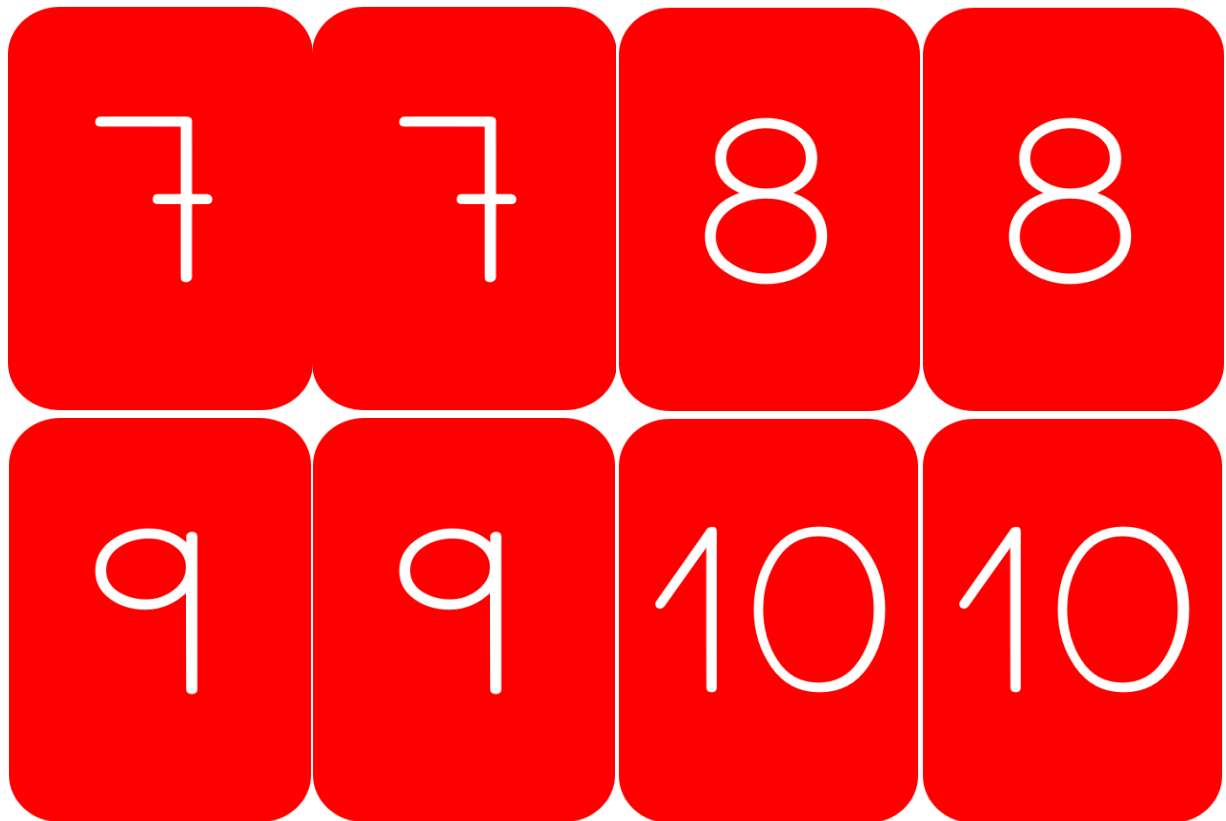


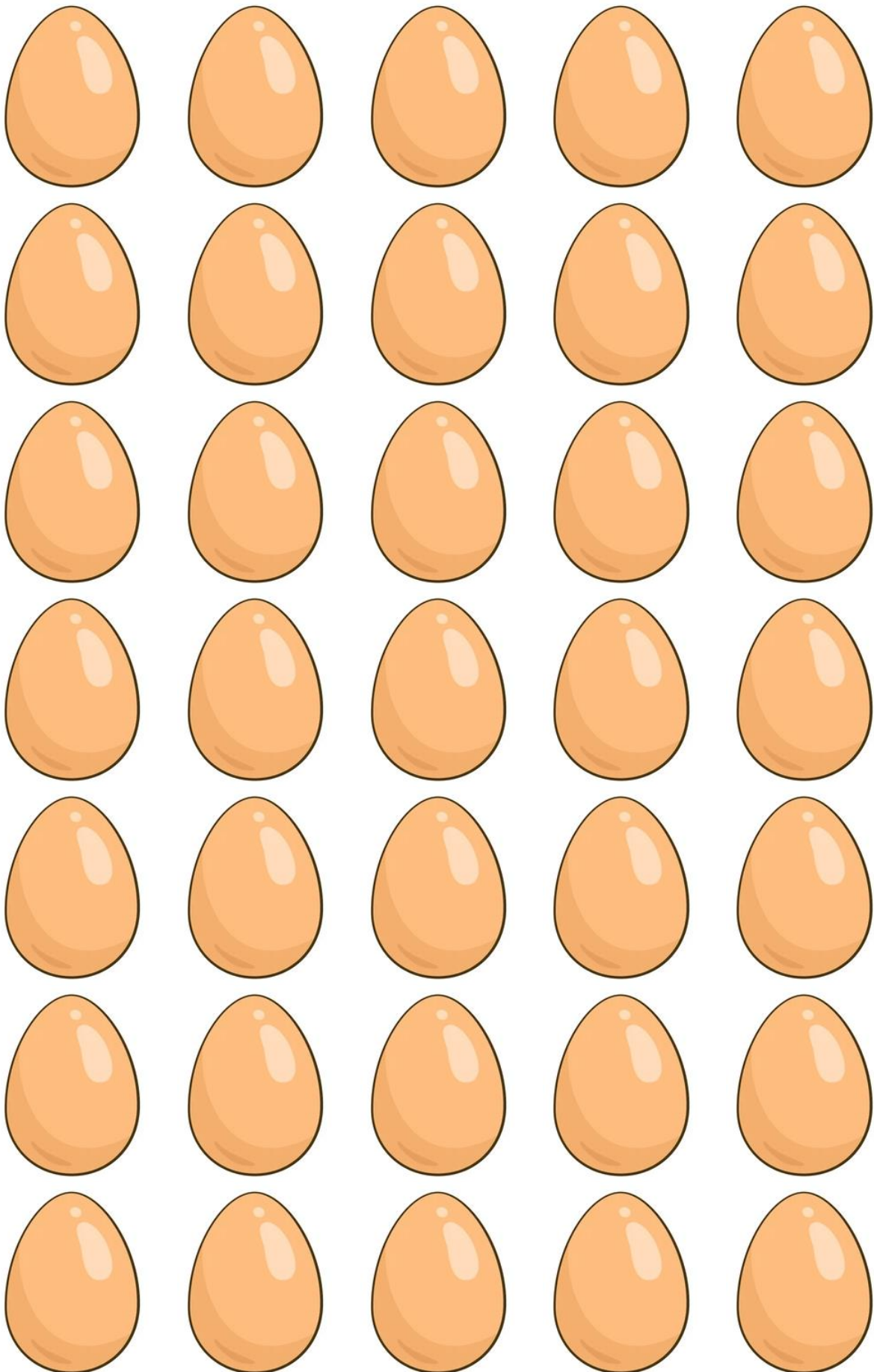
20		50		100
110	140		170	190
210	240	260		300
	330		370	400
410 420		450 460		490
	540	550 560	570	590
620		660	680	690
710	740		780	800
810	840		870	900
920	930	960	980	1000

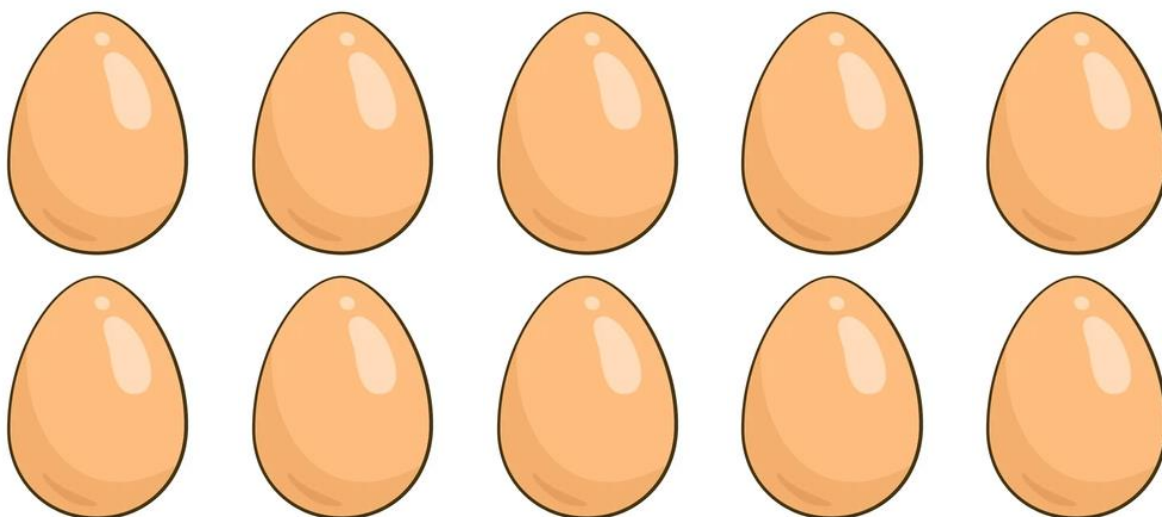
Anexo 2. Barajas y huevos



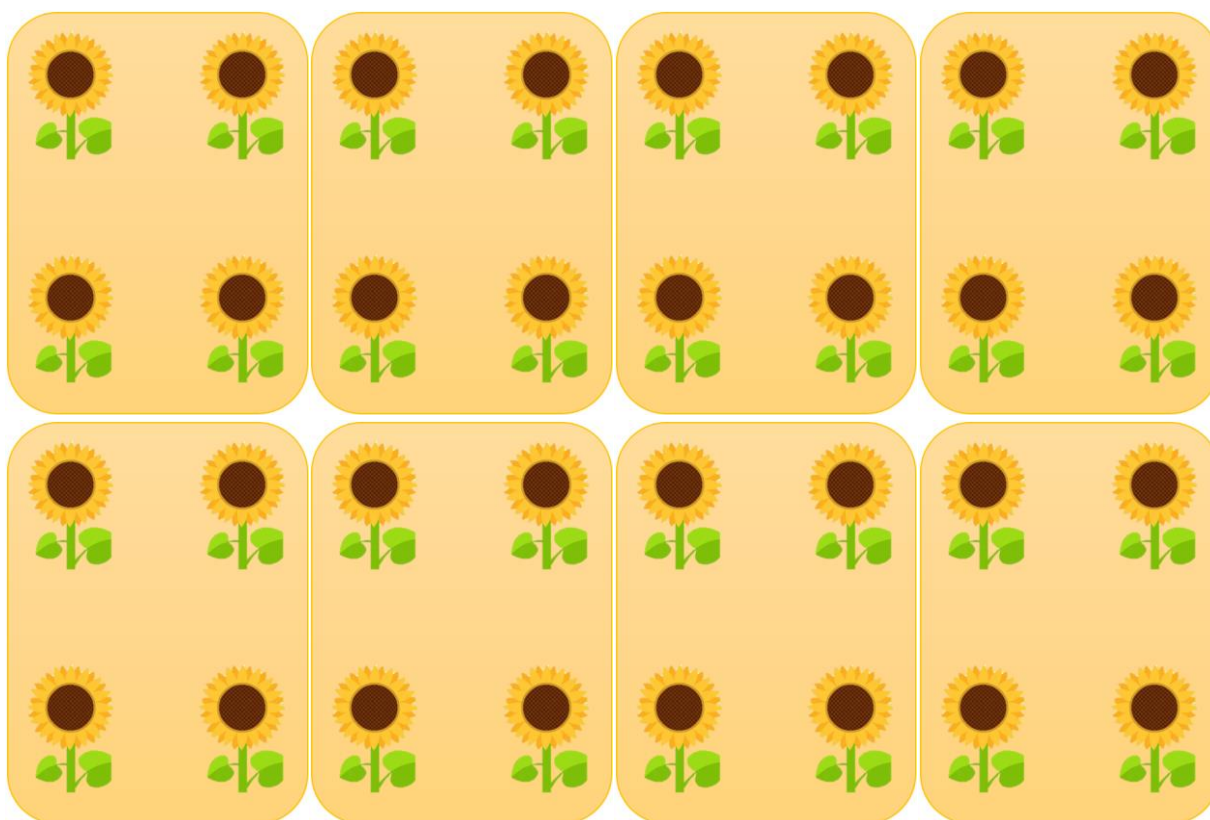


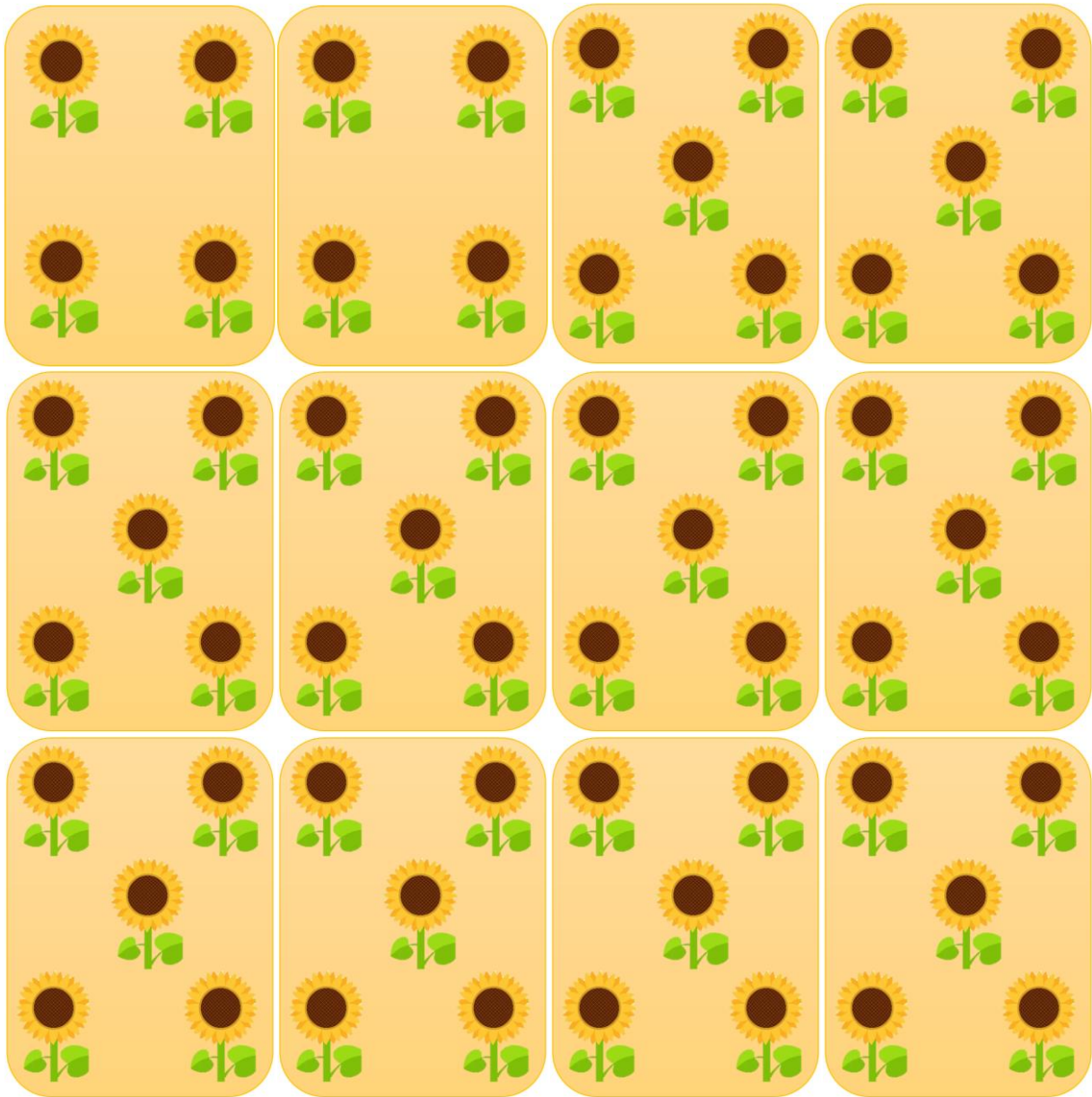


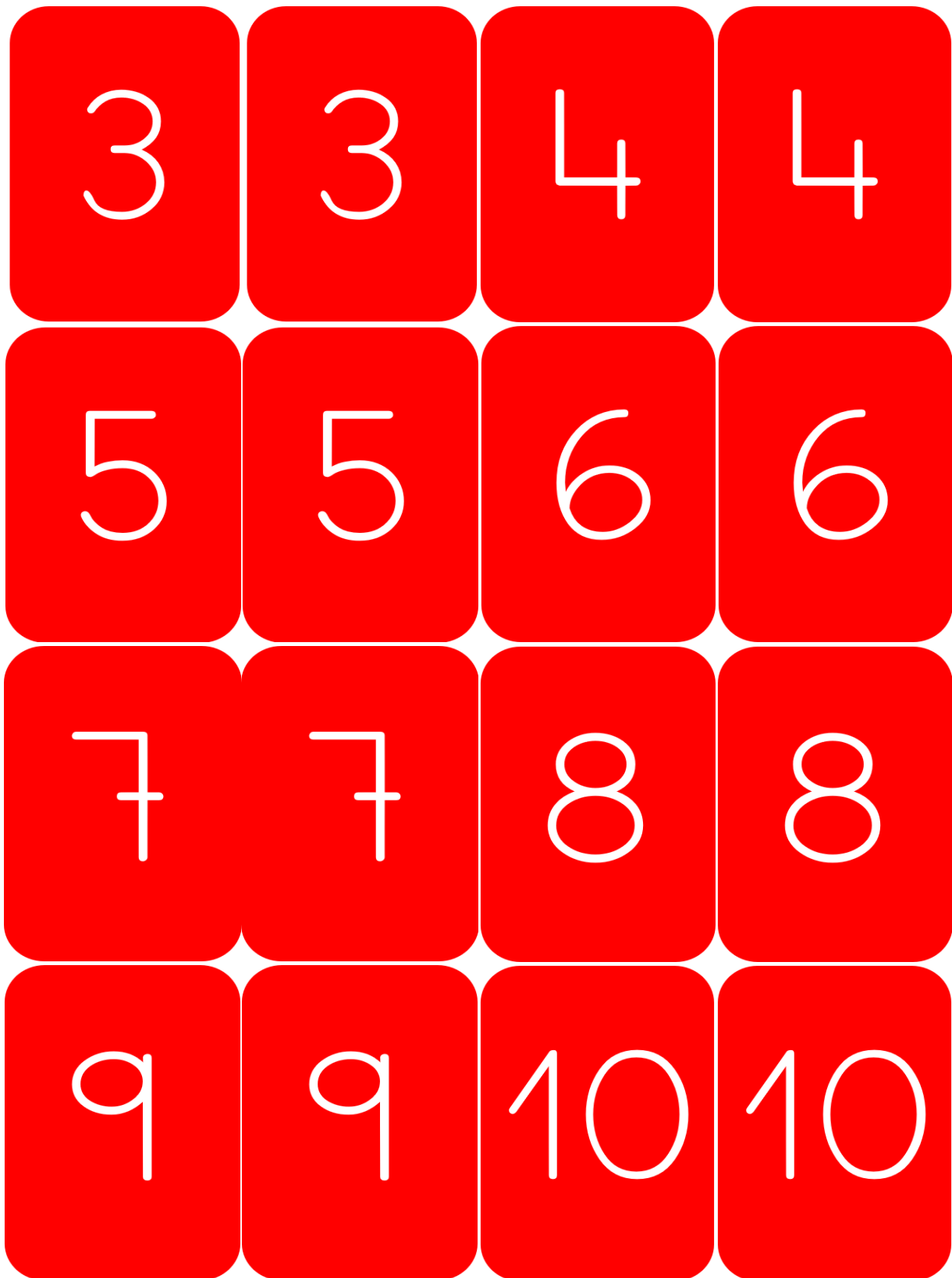


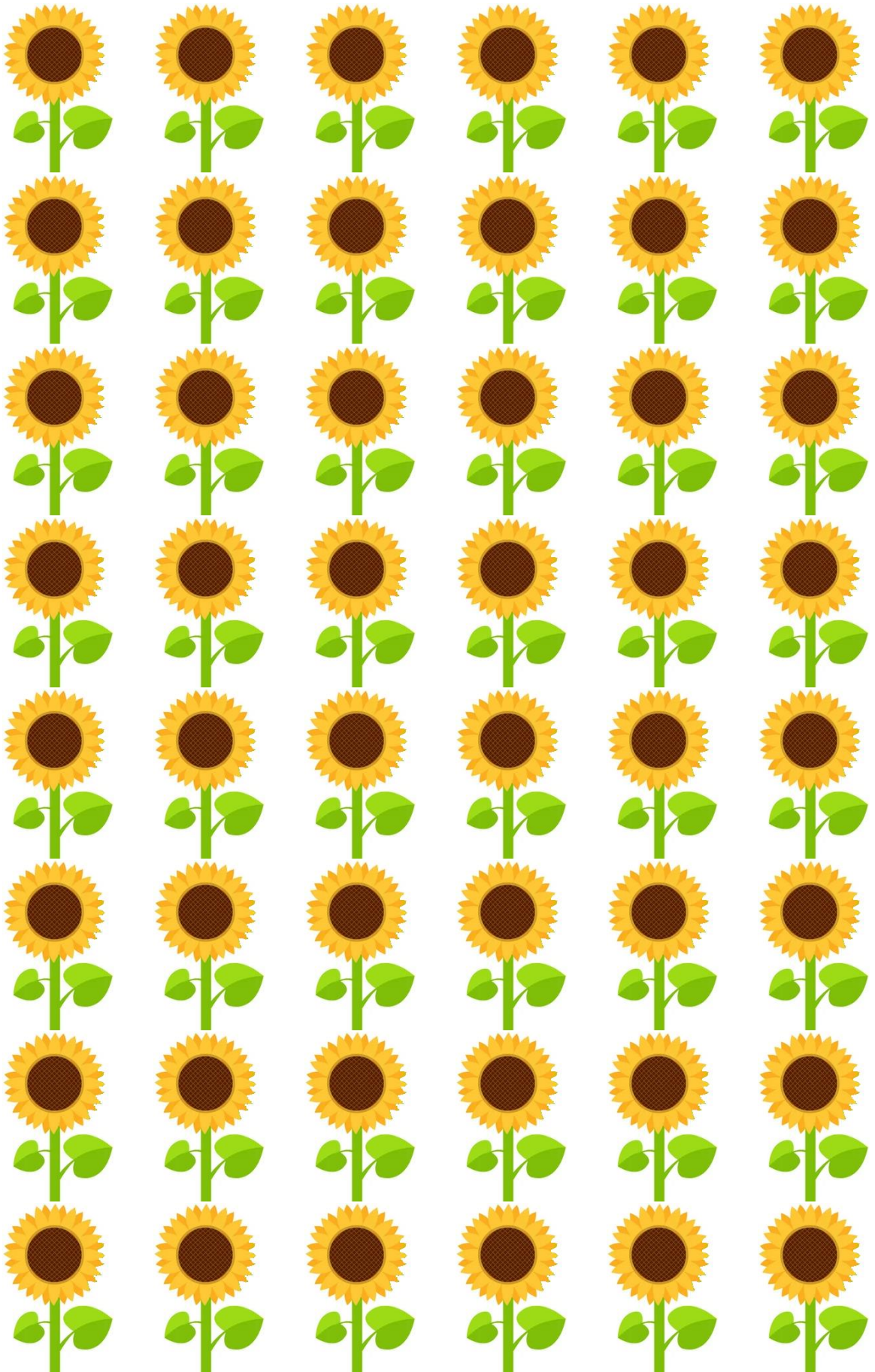


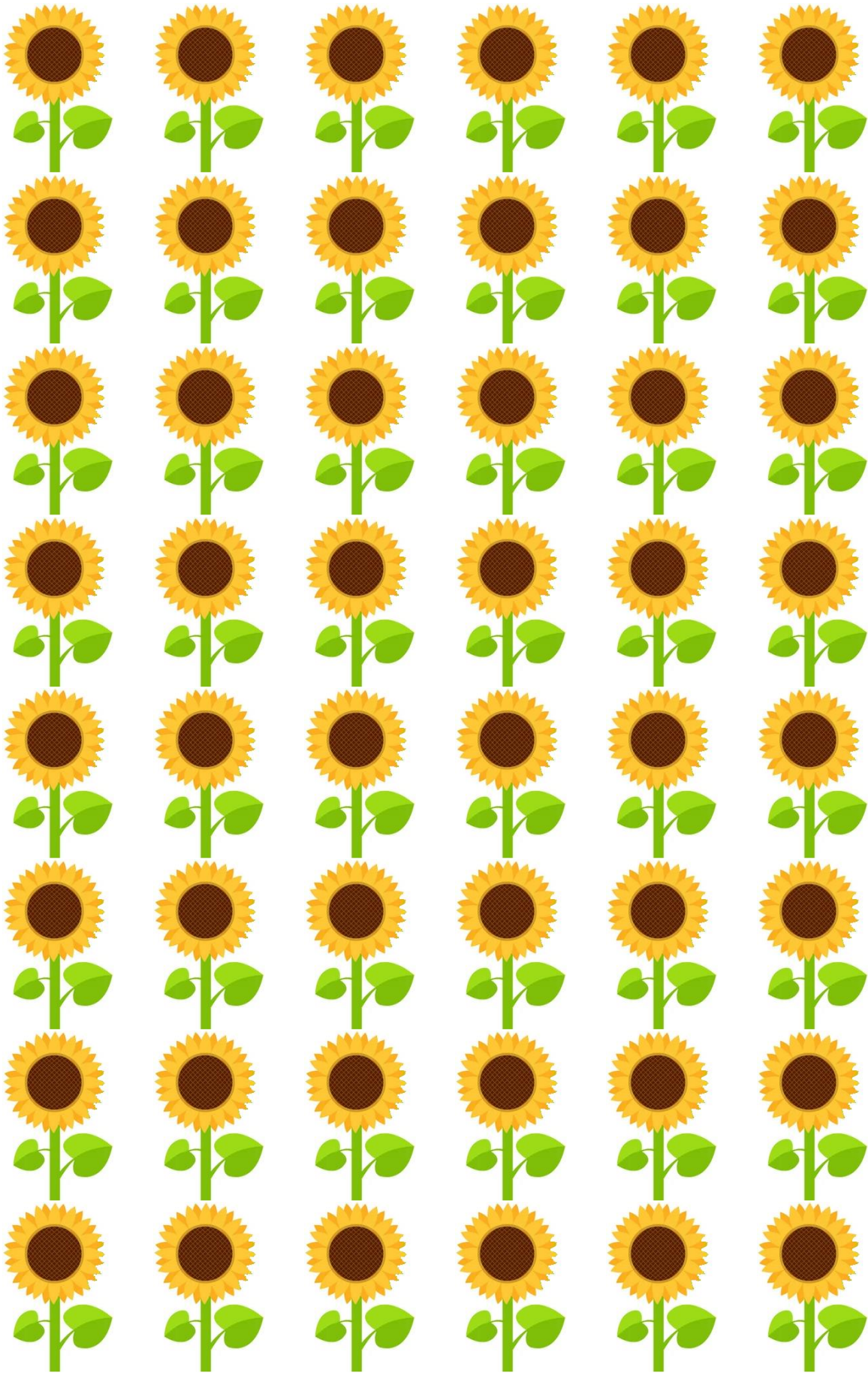
Anexo 3. Barajas y flores











Anexo 4. Dinero y cartas







<p>Pedro tiene 5 monedas de 1 peque y 3 billetes de 10 peques. Tú tienes 20 monedas de 1 peque y 1 billete de 10 peques. ¿Quién tiene más dinero? ¿Cuánto más?</p>	<p>Tienes 400 peques en billetes de 100. Si lo repartes entre 2 personas equitativamente, sin que sobren billetes ¿Cuánto recibe cada persona?</p>
<p>¿Cuánto es el doble de 300 peques?</p>	<p>Tienes 50 peques en billetes de 10. ¿Cuántos amigos pueden recibir 10 peques cada uno?</p>
<p>Tienes 12 monedas de 1 peque y 2 billetes de 10 peques en tu hucha. ¿Cuánto dinero tienes?</p>	<p>Tienes 1 billete de 1000 peques y lo cambias por billetes de 100. ¿Cuántos billetes te dan?</p>
<p>Compraste 4 balones de 10 peques cada uno y 2 raquetas de 100 peques cada una ¿Cuánto dinero gastaste?</p>	<p>Tienes 40 peques en billetes. Necesitas repartirlo entre 5 amigos ¿Cuánto dinero le corresponde a cada amigo?</p>
<p>Si Juan tiene 8 peques y tú tienes el triple de dinero que Juan ¿Cuánto dinero tienes tú?</p>	<p>¿Cuál es la mitad de 50 peques?</p>
<p>A cada niño/a de tu grupo le dan 4 billetes de 10 peques, ¿Cuánto tendrán en total 4 niños/as?</p>	<p>Tienes 200 peques en billetes. Necesitas repartirlo entre 4 amigos ¿Cuánto dinero le corresponde a cada uno?</p>
<p>Si Nuria tiene 40 peques y tú tienes 5 veces más dinero que Nuria ¿Cuánto dinero tienes?</p>	<p>Tienes 1000 peques y quieres dar 10 billetes iguales. ¿De cuánto será cada billete?</p>

Anexo 5. Tablero del juego «Cuatro en raya multiplicando».

Fila de deslizadores

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Cuadro de las multiplicaciones

1	2	3	36	4
5	6	7	8	9
24	10	12	14	15
16	18	20	21	24
25	27	28	30	32
35	36	40	45	50

UNIDAD 10

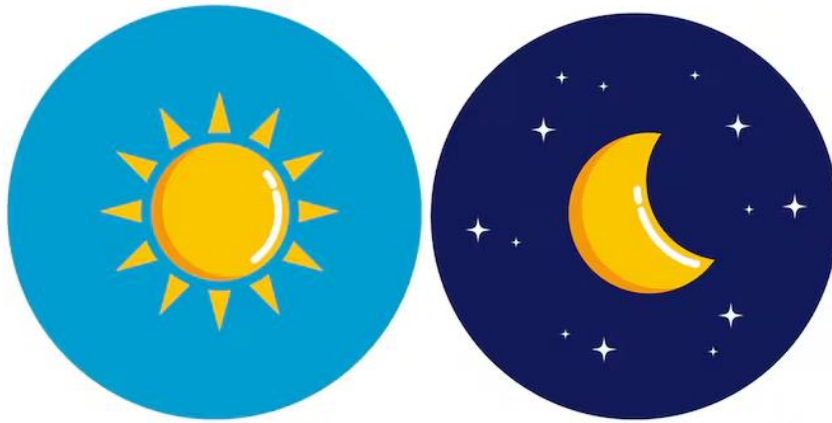
¿Podemos
medir el
tiempo?



¿Conoces los
céntimos?



Actividad 1. Actividades cotidianas.



Comentamos con la clase las siguientes preguntas.

1. ¿Cómo sabéis que es de día?
2. ¿Cómo sabéis que os vais a dormir?
3. ¿Cómo sabéis cuando debéis ir al colegio?

¿Qué dura más?

4. ¿Una clase de matemáticas o una clase de deportes?
5. ¿Un capítulo de Doraemon o uno de Bluey?



6. ¿Un capítulo de Doraemon o el telediario?
7. ¿Un capítulo de Bob Esponja o una película como Spiderman?



Actividad 2. Escuchamos canciones.

Parte 1. El maestro/a pondrá dos canciones.

1. Rodea la canción que ha sonado durante más tiempo.

Canción 1

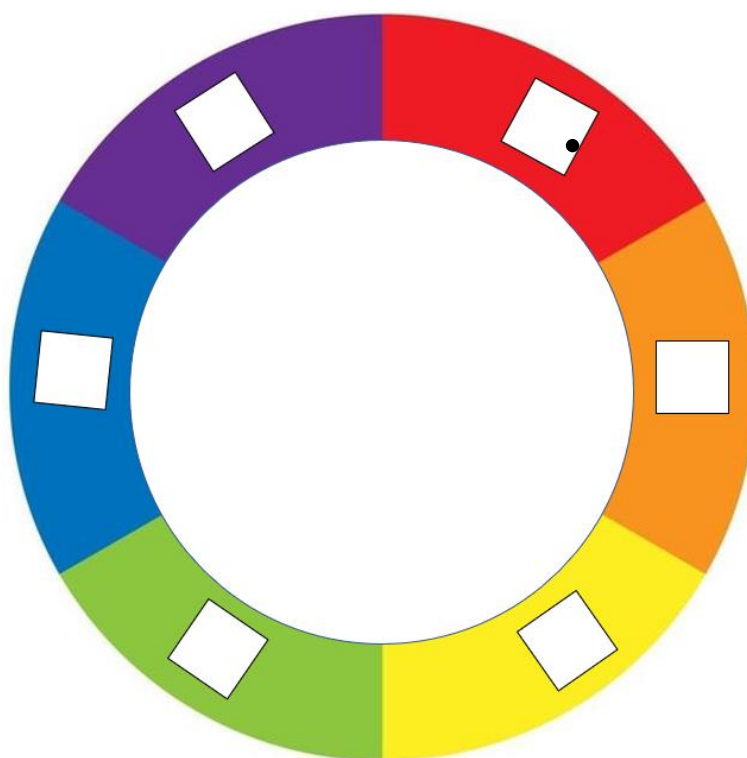
Canción 2

2. Si ahora te das golpes en la mano con el dedo mientras escuchas las canciones, rodea la canción que ha sonado durante más tiempo.

Canción 1

Canción 2

Parte 2. Vamos a usar el reloj de arena para medir el tiempo. Cada vez que el maestro/a de la vuelta al reloj, coloca un **solo** polícubo en un espacio de la ruleta que esté sin ocupar. Pon el primer polícubo en la casilla del punto y continúa hacia la derecha.



¿Se ha llenado la ruleta antes que termine la canción?

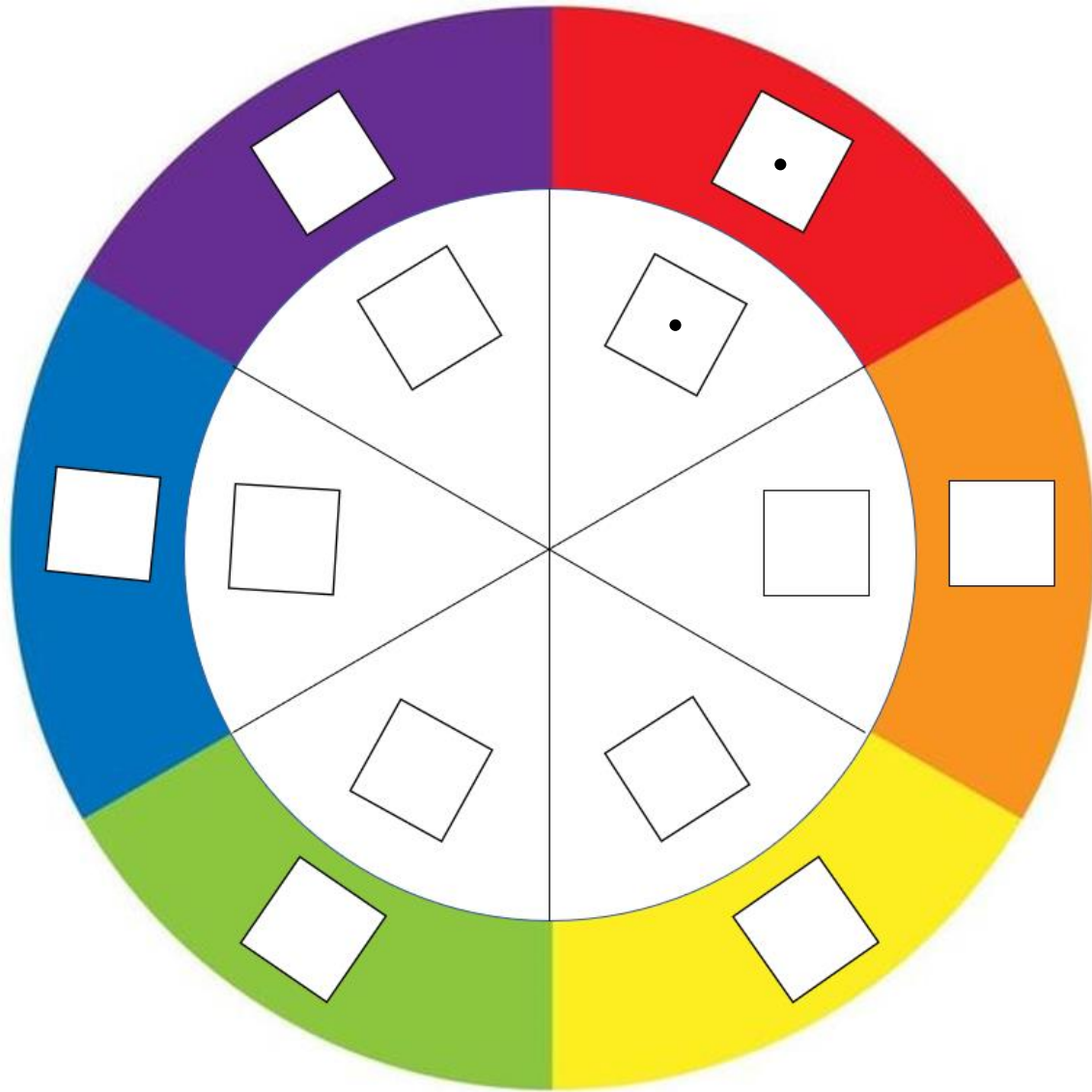
Sí

No

Discute con la clase: ¿Cómo se puede calcular el tiempo que dura la canción?

Parte 3.

Con la nueva ruleta calcula el tiempo que dura cada canción.



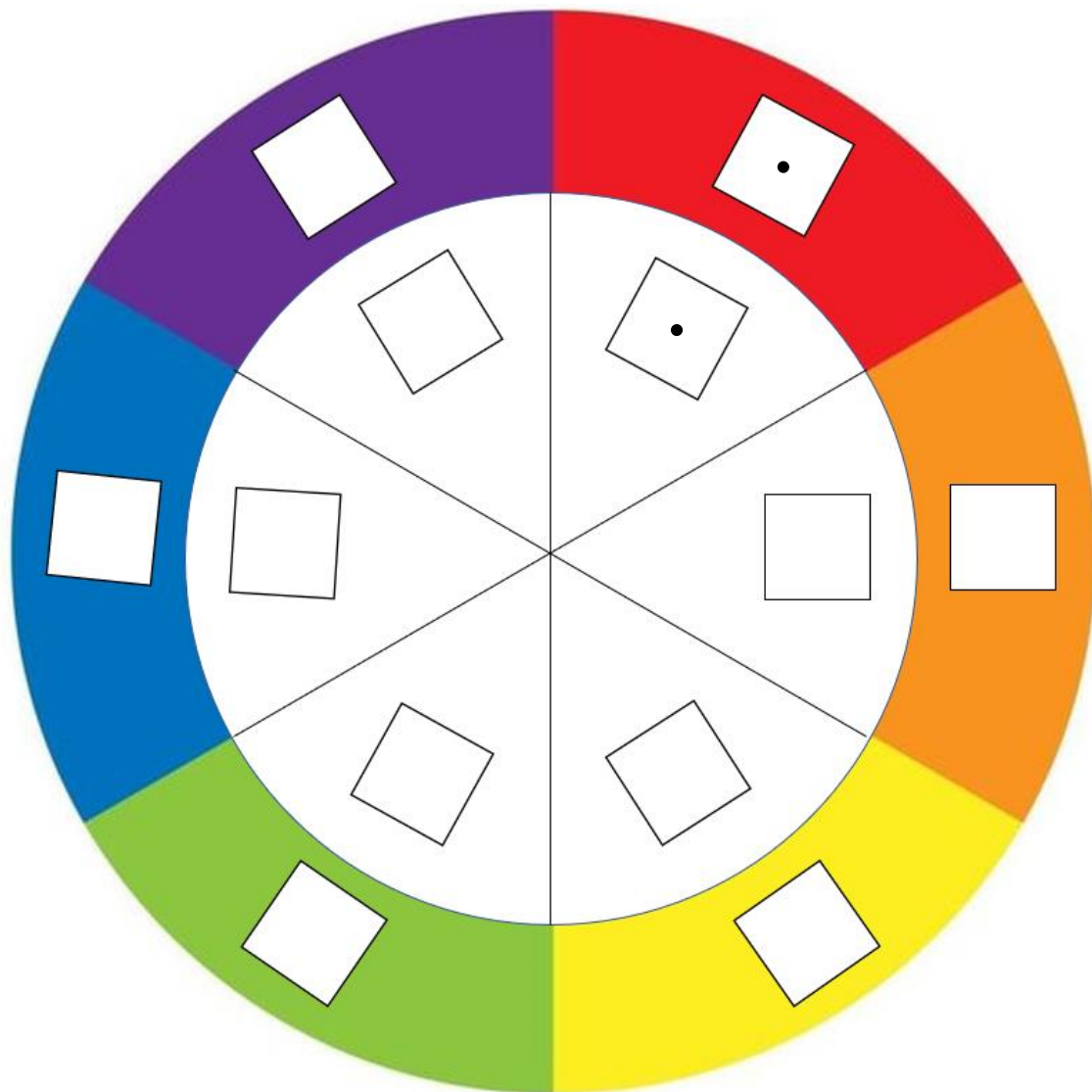
Canción 1

Canción 2

¿Qué canción dura más?

Parte 4.

Con la ruleta calcula el tiempo que dura la canción 3 que pondrá el maestro/a.

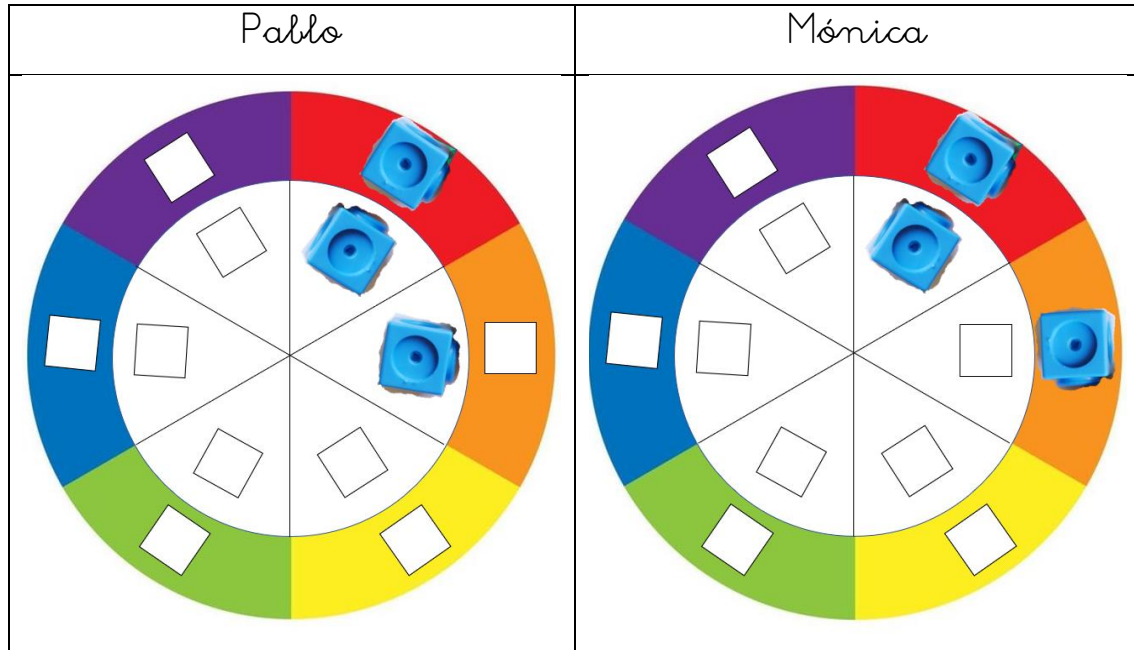


¿Cuánto duró la canción?

Ordena las canciones de menor a mayor duración.

Parte 5.

Pablo y Mónica han contado a la clase sus actividades del día anterior. Sus compañeros/as han calculado cuánto tiempo estuvieron hablando utilizando el reloj de arena del maestro/a y las ruletas del tiempo:



1. ¿Quién ha estado hablando más tiempo?

2. ¿Cuánto tiempo ha estado hablando cada uno?

Pablo

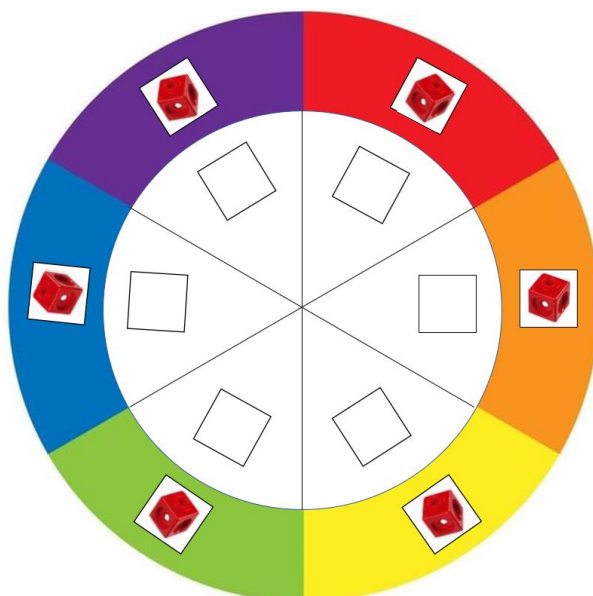
Mónica

Parte 6.

El maestro/a entrega a cada alumno/a un reloj de arena de 1 minuto y da las siguientes instrucciones:

- Todos a la vez damos la vuelta a nuestros relojes.
- Cada vez que se acabe la arena de mi reloj le daré la vuelta y os avisaré para que pongáis un polícubo en la rueda exterior.
- Terminaremos cuando se acabe la arena de nuestros relojes.

Después de hacer todo esto en el aula, el maestro/a ha dado 6 vueltas a su reloj, y la rueda del tiempo queda así:



1. ¿Cuánto mide el reloj de arena del maestro/a?
Recuerda que en 1 minuto hay 60 segundos

2. Indica en minutos y segundos el tiempo que han estado hablando Pablo y Mónica

Pablo

Mónica

Actividad 3. La pesca parte 1.

El maestro/a seleccionará cinco alumnos de la clase. Cada uno de ellos debe pescar 5 peces en el juego.

Con ayuda de la ruleta del anexo 1, los alumnos/as medirán cuánto tarda cada alumno/a en pescar los peces.

Alumno/a	Tiempo

¿Quién tardó menos?

¿Quién tardó más?

El que terminó primero de sacar los peces es el más rápido.

Ordena del más rápido al más lento:

1º

2º

3º

4º

5º



Actividad 4. La pesca parte 2.

Los alumnos de la clase se organizan en parejas. Cada pareja pescará en el juego de los peces durante el tiempo que dure el reloj de arena de 1 minuto.

1. ¿Quién sacó más peces y cuántos peces sacó?

2. ¿Quién sacó menos peces y cuántos peces sacó?

3. ¿Quién tardó más tiempo en hacer la actividad?

4. ¿Quién es el más rápido pescando?

Compara las respuestas con otra pareja y ordena del más rápido al más lento:

1º

2º

3º

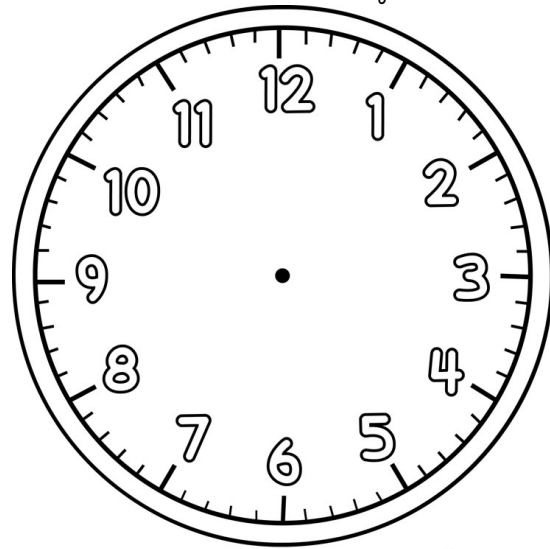
4º



Actividad 5. ¿Qué hace la saeta larga mientras cantamos?

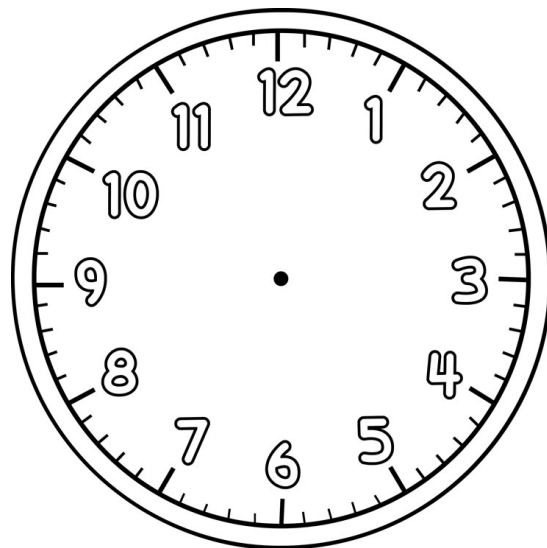
Parte 1. El maestro/a te está mostrando un reloj.

1. Dibuja la saeta larga del reloj cuando comienza la canción.
2. Escucha la canción y, cuando termine, dibuja la saeta en la nueva posición.
3. Colorea la zona entre las dos saetas.
4. Discute con la clase: ¿qué ha ocurrido?
5. ¿Cuánto dura la canción aproximadamente?



Parte 2.

1. Dibuja la saeta larga del reloj cuando comienza la canción.
2. Escucha la canción y, cuando termine, dibuja la saeta en la nueva posición.
3. Colorea la zona entre las dos saetas.
4. Discute con la clase: ¿qué ha ocurrido?
5. ¿Cuánto dura la canción aproximadamente?



Fíjate, a medida que avanza el tiempo, la saeta del reloj se va moviendo.

Actividad 6. Tarjetas de situaciones.

Usa las tarjetas que te da el maestro/a y ordénalas, empezando por la situación que dura menos tiempo hasta la que dura más tiempo



Regístralas en orden en esta tabla:

Orden de las actividades de menor a mayor duración	
1º	
2º	
3º	
4º	
5º	
6º	

Actividad 7. Actividades cotidianas.

Escribe actividades que crees que duren ese tiempo:

Tiempo	Actividad
5 minutos	<div></div> <div></div> <div></div>
1 hora	<div></div> <div></div> <div></div>
1 semana	<div></div> <div></div> <div></div>

¿Cuánto tiempo tardas en hacer cada actividad?

Actividad	Tiempo estimado
Comer	
Dormir	
Cepillarte los dientes	
Jugar después del colegio	
Ir de vacaciones	
<div></div> <div></div> <div></div>	
<div></div> <div></div> <div></div>	
<div></div> <div></div> <div></div>	
<div></div> <div></div> <div></div>	

Actividad 8. El año.

Parte 1. Recordemos los meses del año.

Enero	Febrero	Marzo	Abril
Mayo	Junio	Julio	Agosto
Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre

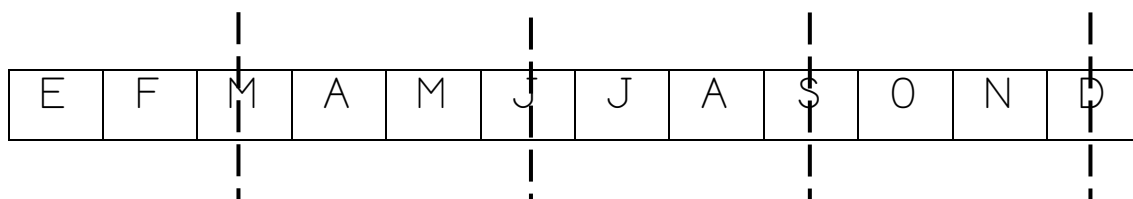
Pinta con color azul los meses en que estás de vacaciones y con color verde los meses en que estás en el colegio.

¿En qué mes empiezan las clases?

¿En qué mes terminan las clases?

Parte 2.

Ahora mira la imagen.



Las líneas de puntos separan una estación de otra: colorea de azul los meses del invierno, colorea de rosa los meses de la primavera, colorea de verde los meses del verano y colorea de amarillo los meses del otoño.

¡Así verás cómo cambian las estaciones durante el año!

Actividad 9. El Calendario.

Aquí tienes dos calendarios de dos años consecutivos, señala en cada uno de ellos el día de tu cumpleaños, el cumpleaños del maestro/a, el día de Nochebuena y el día de Nochevieja.

Calendario 1

Enero	Febrero	Marzo	Abril
Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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
Mayo	Junio	Julio	Agosto
Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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
Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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

Calendario 2

Enero	Febrero	Marzo	Abril
Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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
Mayo	Junio	Julio	Agosto
Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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
Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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	Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do 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

Completa la tabla:

Fecha	Calendario 1	Calendario 2
¿En qué día de la semana cae tu cumpleaños?		
¿En qué día de la semana cae el cumpleaños del maestro/a?		
¿En qué día de la semana cae Nochebuena?		
¿En qué día de la semana cae Nochevieja?		

¿Qué notas que sucede de un año a otro?

Cada año, tu cumpleaños cae en un día de la semana diferente: esto sucede porque un año tiene 52 semanas y un día.



Actividad 10. Juego chip (Días de la semana).

Se juega en parejas, tendremos una baraja de cartas con los días de la semana. Las cartas están en el anexo 3.



Se repartirá la mitad de las cartas a cada jugador.

Reglas del juego

1. Cada jugador coloca en la mesa y boca arriba las cuatro primeras cartas de su mazo. El mazo se puede tener en la mano, pero no mirar ni reordenar las cartas.
2. Los dos jugadores empiezan a la vez: cada jugador toma una carta de su mazo y la pone en el centro de la mesa, a su derecha.
3. A partir de ahora, cada jugador trata de quitarse sus cartas, colocando una de sus cuatro cartas sobre uno cualquiera de los dos montones del centro. Para ello, dicha carta tiene que ser el día siguiente o el anterior a la carta sobre la que la pone.
4. Si en un momento determinado las cartas de ambos montones coinciden, el jugador que se percate podrá gritar chip. En ese caso, el otro jugador se lleva los dos montones.
5. Si ninguno de los jugadores puede colocar ninguna carta, cada uno vuelve a tomar su montón. Por eso, en caso de tener dos opciones, conviene añadir las cartas al montón del otro.

¡Gana el jugador que primero se descarte!

Actividad 11. Juego chip (Meses del año).

Se juega en parejas, tendremos una baraja de cartas con los meses del año. Las cartas están en el anexo 4.

Se repartirá la mitad de las cartas a cada jugador.



Reglas del juego

1. Cada jugador coloca en la mesa y boca arriba las cuatro primeras cartas de su mazo. El mazo se puede tener en la mano, pero no mirar ni reordenar las cartas.
2. Los dos jugadores empiezan a la vez: cada jugador toma una carta de su mazo y la pone en el centro de la mesa, a su derecha.
3. A partir de ahora, cada jugador trata de quitarse sus cartas, colocando una de sus cuatro cartas sobre uno cualquiera de los dos montones del centro. Para ello, dicha carta tiene que ser el mes siguiente o el anterior a la carta sobre la que la pone.
4. Si en un momento determinado las cartas de ambos montones coinciden, el jugador que se percate podrá gritar chip. En ese caso, el otro jugador se lleva los dos montones.
5. Si ninguno de los jugadores puede colocar ninguna carta, cada uno vuelve a tomar su montón. Por eso, en caso de tener dos opciones, conviene añadir las cartas al montón del otro.

¡Gana el jugador que primero se descarte!

Actividad 12. Los céntimos de euro.

El euro es la moneda que usamos en muchos países de Europa, como España, Francia o Italia.

Estas monedas valen uno y dos euros

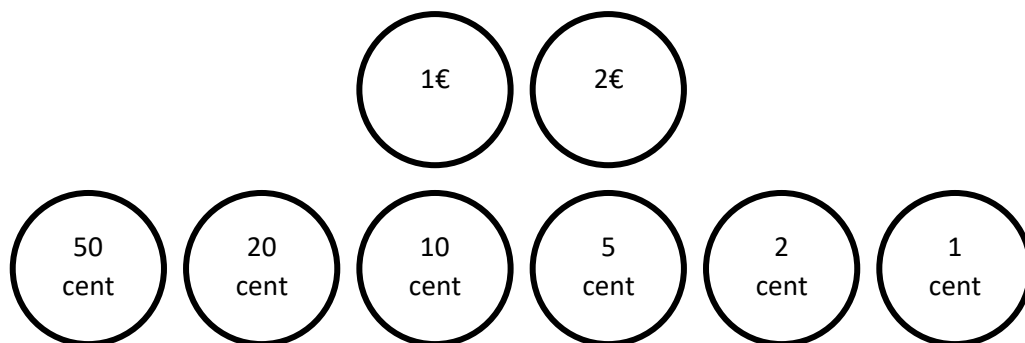


Existen monedas que tienen un valor inferior al euro, las llamamos céntimos de euro:




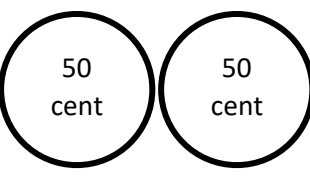

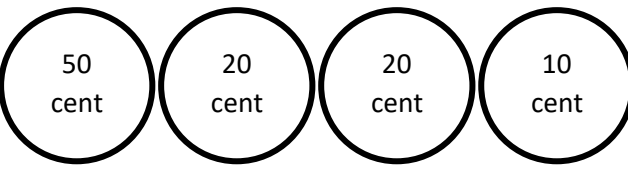


Un euro equivale a 100 céntimos





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



Mira los ejemplos:

	=	
	=	
	=	

Completa la tabla con otras posibles formas de tener un euro con las monedas de céntimos de euro. Compara tus respuestas con las de tus compañeros/as.

	=	
	=	
	=	
	=	

Actividad 13. Usamos los céntimos de euro.

Ejemplo: Marca la menor cantidad de monedas de la imagen que completen 54 céntimos de euro.



Ejemplo: Marca la mayor cantidad de monedas de la imagen que completen 54 céntimos de euro.



Ahora hazlo tú y compara tus respuestas con las de tus compañeros/as:

1. Marca la menor cantidad de monedas de la imagen para completar 69 céntimos de euro.



2. Marca la mayor cantidad de monedas de la imagen para completar 69 céntimos de euro.



3. Marca la menor cantidad de monedas de la imagen para completar 88 céntimos de euro.



4. Marca la mayor cantidad de monedas de la imagen para completar 88 céntimos de euro.



5. Marca 6 monedas de la imagen que completen 32 céntimos de euro.



6. Marca 5 monedas de las de la imagen que completen 45 céntimos de euro.



Actividad 14. Usamos las monedas de céntimos de euro.

¿Cuántas monedas de 5 céntimos necesitas para completar 75 céntimos de euro?

¿Cuántas monedas de 2 céntimos necesitas para completar 24 céntimos de euro?

¿Cuántas monedas de 10 céntimos necesitas para completar 1 euro?

¿Cuántas monedas de 20 céntimos necesitas para completar 1 euro?

¿Qué precios puedes pagar si solo tienes monedas de 5 céntimos?

¿Qué precios puedes pagar si solo tienes monedas de 10 céntimos?

¿Qué observas?

¿Cómo puedes saber cuántas monedas necesitas?

Actividad 15. Los billetes de euro.

Estos son los billetes de euros desde 5€ hasta 200€.










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

5€	10€	20€
50€	100€	200€

Completar 100 euros solo usando la cantidad de billetes que se indica. Observa el ejemplo.

 2 billetes	=	<div>50€</div> <div>50€</div>
 4 billetes	=	<div>50€</div> <div>20€</div> <div>20€</div> <div>10€</div>

Ahora hazlo tú:

 5 billetes	=	
 6 billetes	=	
 7 billetes	=	



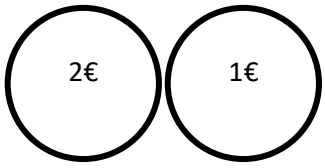




Actividad 16. La juguetería parte 1.

Encima de tu mesa tienes billetes de 5, 10, 20, 50, 100 y 200 euros, y monedas de 1 y de 2 euros.



Imagina que eres el vendedor de esta juguetería y debes dar los cambios a los compradores. 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 dibújalos.

Completa la siguiente tabla indicando los cambios que debes dar. Para ayudarte hemos resuelto los dos primeros cambios:




Juguete	El comprador paga con	El cambio que le doy es
Velero 7€		No le debo dar nada, ha pagado lo que cuesta el objeto
Balón 12€		
Caballo de madera <div>€</div>		
Casa de muñecas <div>€</div>		
Robot <div>€</div>		
Tren <div>€</div>		







Actividad 17. La juguetería parte 2.

Encima de tu mesa tienes billetes de 5, 10, 20, 50, 100 y 200 euros, y monedas de 1 y de 2 euros.



Ahora debes dar los cambios a los compradores de los objetos que vendes. 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:

Precio del juguete	El comprador paga con	El cambio que le doy es
Caja sorpresa <div>62 €</div>		<div>2€2€2€2€</div>
		<div>5€2€1€</div>
		<div>5€1€1€1€</div>
Velero <div>€</div>		
Cubos ABC <div>€</div>		

<div>Muñeca</div> <div>€</div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div>No tienes billetes de 5 €</div>	
<div>Oso</div> <div>€</div>	<div></div> <div>No tienes billetes de 50€</div>	
<div>Consola de videojuegos</div> <div>€</div>	<div></div> <div></div> <div>No tienes billetes de 10 €</div>	

Actividad 18. Usamos los euros.

Has ido de compras con tus padres, en la tienda han comprado un televisor de 132€ y un ventilador de 75€, Tu madre tiene en su bolsillo 2 billetes de 100€, 3 billetes de 50€, 4 de 20€, 2 billetes de 10€, un billete de 5€ y 5 monedas de 2€.

¿Cuánto deben pagar por la compra?

Respuesta:

¿Cuánto dinero lleva tu madre en el bolsillo?

Respuesta:

Con el dinero que lleva tu madre ¿puede pagar la compra?

Respuesta:

La cajera le dice a tu madre que no aceptan billetes de más de 50€, ¿cómo debería pagar la compra si quiere que no le devuelvan cambio?

Respuesta:

Actividad 19. Jugamos con el tiempo y los euros.

Objetivo.

¡Ganar resolviendo las actividades propuestas!

Preparación

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

Uno de los jugadores lanza el dado, avanza el número de casillas que salga en el dado y toma la tarjeta de actividades que corresponda.

En la tarjeta de actividades, cada alumno/a escribirá en el cuadro de delante de la tarjeta cuánto tiempo cree que le tomará resolver el ejercicio propuesto. Su compañero/a con ayuda del reloj de arena medirá el tiempo. Recibirá un punto si acierta el tiempo y un punto más si resuelve correctamente la actividad.

Guarda cada tarjeta para sumar los puntos al final del juego.

Después de resolver la actividad, se cambian los papeles y resuelve el compañero/a la actividad que le toque al tirar el dado.

La partida termina cuando algún jugador dé una vuelta completa al tablero.

En ese momento se suman los puntos obtenidos.

Ganará el jugador que sume más puntos en ese momento.

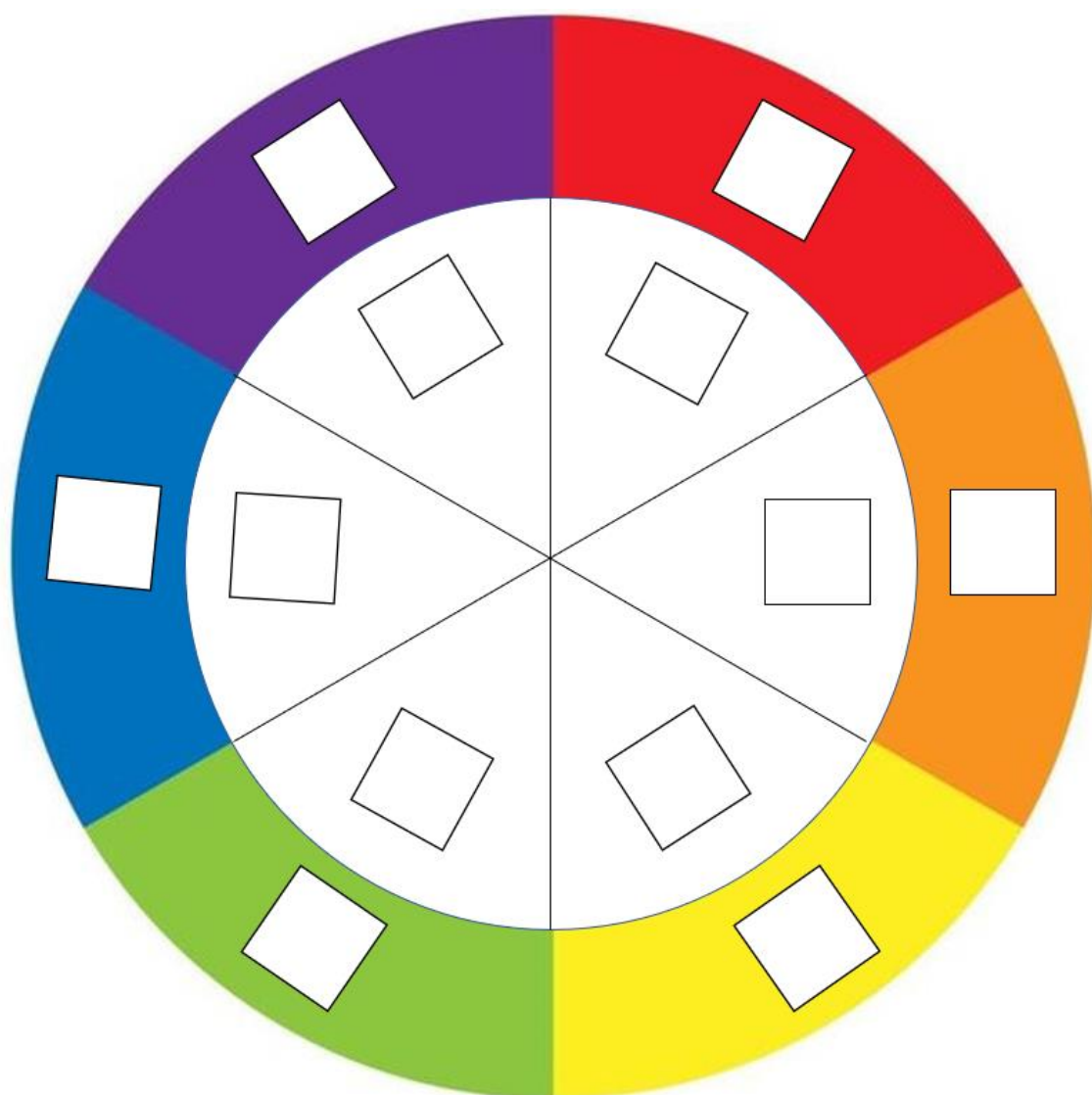
¿Qué he aprendido?

A continuación, verás una lista de todo lo que hemos trabajado a lo largo de la unidad. Reconoce, piensa y colorea la cantidad de estrellas que consideras según lo que aprendiste (1 estrella significa «todavía me cuesta», y 3 estrellas «lo entiendo muy bien»).







He aprendido a...

... comparar cantidades de tiempo.	☆☆☆
... medir el tiempo que suenan canciones.	☆☆☆
... reconocer la duración de diferentes actividades.	☆☆☆
... ordenar situaciones teniendo en cuenta su duración.	☆☆☆
... usar instrumentos de medición del tiempo (relojes de arena, ruletas del tiempo).	☆☆☆
... identificar que sucede con la manecilla larga del reloj al pasar tiempo.	☆☆☆
... identificar y ordenar los meses del año.	☆☆☆
... identificar y ordenar los días de la semana.	☆☆☆
... completar diferentes cantidades de dinero usando euros y céntimos.	☆☆☆
... dar cambios usando los euros y los céntimos.	☆☆☆
... resolver situaciones relacionadas con dar cambios al comprar usando euros.	☆☆☆

Anexo 1.



Anexo 2.

 <p>Ver un <u>episodio</u> de dibujos animados</p>	 <p>Cepillase los <u>dientes</u></p>
 <p>El tiempo que pasa entre tu cumpleaños y tu siguiente <u>cumpleaños</u></p>	 <p>Un día de <u>camping</u></p>
 <p>Crece un <u>manzano</u></p>	 <p>Ir en <u>coche</u> desde Zaragoza a Madrid</p>

Anexo 3.

Lunes	Lunes
Martes	Martes
Miércoles	Miércoles
Jueves	Jueves
Viernes	Viernes
Sábado	Sábado
Domingo	Domingo

Lunes	Lunes
Martes	Martes
Miércoles	Miércoles
Jueves	Jueves
Viernes	Viernes
Sábado	Sábado
Domingo	Domingo

Lunes	Lunes
Martes	Martes
Miércoles	Miércoles
Jueves	Jueves
Viernes	Viernes
Sábado	Sábado
Domingo	Domingo

Anexo 4.

Enero	Febrero
Marzo	Abril
Mayo	Junio
Julio	Agosto
Septiembre	Octubre
Noviembre	Diciembre

Enero	Febrero
Marzo	Abril
Mayo	Junio
Julio	Agosto
Septiembre	Octubre
Noviembre	Diciembre

Enero	Febrero
Marzo	Abril
Mayo	Junio
Julio	Agosto
Septiembre	Octubre
Noviembre	Diciembre

Anexo 5








































Anexo 6

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

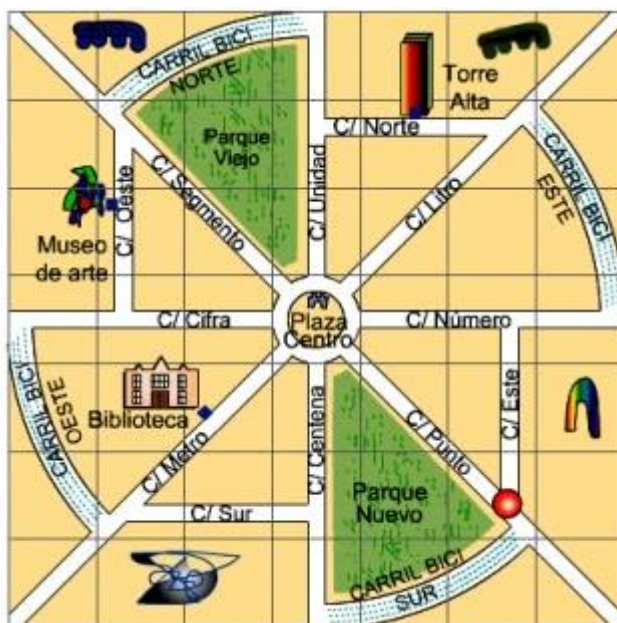
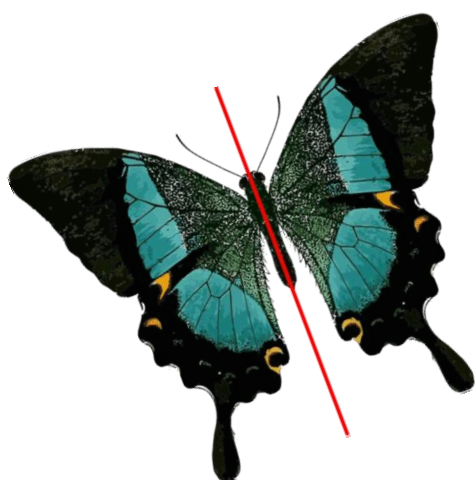
 <p>Tiempo estimado</p> <input data-bbox="608 434 756 510" type="text"/>	 <p>Tiempo estimado</p> <input data-bbox="1150 434 1299 510" type="text"/>
 <p>Tiempo estimado</p> <input data-bbox="608 792 756 869" type="text"/>	 <p>Tiempo estimado</p> <input data-bbox="1150 792 1299 869" type="text"/>
 <p>Tiempo estimado</p> <input data-bbox="608 1151 756 1227" type="text"/>	 <p>Tiempo estimado</p> <input data-bbox="1150 1151 1299 1227" type="text"/>
 <p>Tiempo estimado</p> <input data-bbox="608 1509 756 1585" type="text"/>	 <p>Tiempo estimado</p> <input data-bbox="1150 1509 1299 1585" type="text"/>
 <p>Tiempo estimado</p> <input data-bbox="608 1868 756 1944" type="text"/>	 <p>Tiempo estimado</p> <input data-bbox="1150 1868 1299 1944" type="text"/>

<p>Juan ha comprado una camisa de 18€ y un pantalón de 24€. Si ha pagado con un billete de 50€, ¿cuánto le dieron de cambio?</p> <div></div>	<p>Lucía ha comprado una camisa de 13€ y una falda de 19€. Si ha pagado con dos billetes de 20€, ¿cuánto le dieron de cambio?</p> <div></div>
<p>En la taquilla del cine me dieron de cambio 3 monedas de 1€. Si pagué la entrada con un billete de 10€, ¿cuánto costó la entrada?</p> <div></div>	<p>En la taquilla del cine me dieron de cambio 1 moneda de 1€ y un billete de 5€. Si pagué la entrada con un billete de 10€, ¿cuánto costó la entrada?</p> <div></div>
<p>En la taquilla del cine el cambio fue 2 monedas de 2€ y pagué la entrada con un billete de 10€, ¿cuánto costó la entrada?</p> <div></div>	<p>En la taquilla del cine me dieron de cambio 1 moneda de 2€ y un billete de 5€ y pagué la entrada con un billete de 10€, ¿cuánto costó la entrada?</p> <div></div>
<p>Ana ha comprado una camisa de 16€ y una falda de 15€. Si ha pagado con dos billetes de 20€, ¿cuánto le dieron de cambio?</p> <div></div>	<p>Sergio ha comprado una camisa de 14 € y un pantalón de 17€. Si ha pagado con un billete de 50€, ¿cuánto le dieron de cambio?</p> <div></div>
<p>Mónica ha comprado una camisa de 12€ y una falda de 17€. Si ha pagado con dos billetes de 20€, ¿cuánto le dieron de cambio?</p> <div></div>	<p>Pedro ha comprado una camisa de 10€ y un pantalón de 19€. Si ha pagado con un billete de 50€, ¿cuánto le dieron de cambio?</p> <div></div>

UNIDAD 11

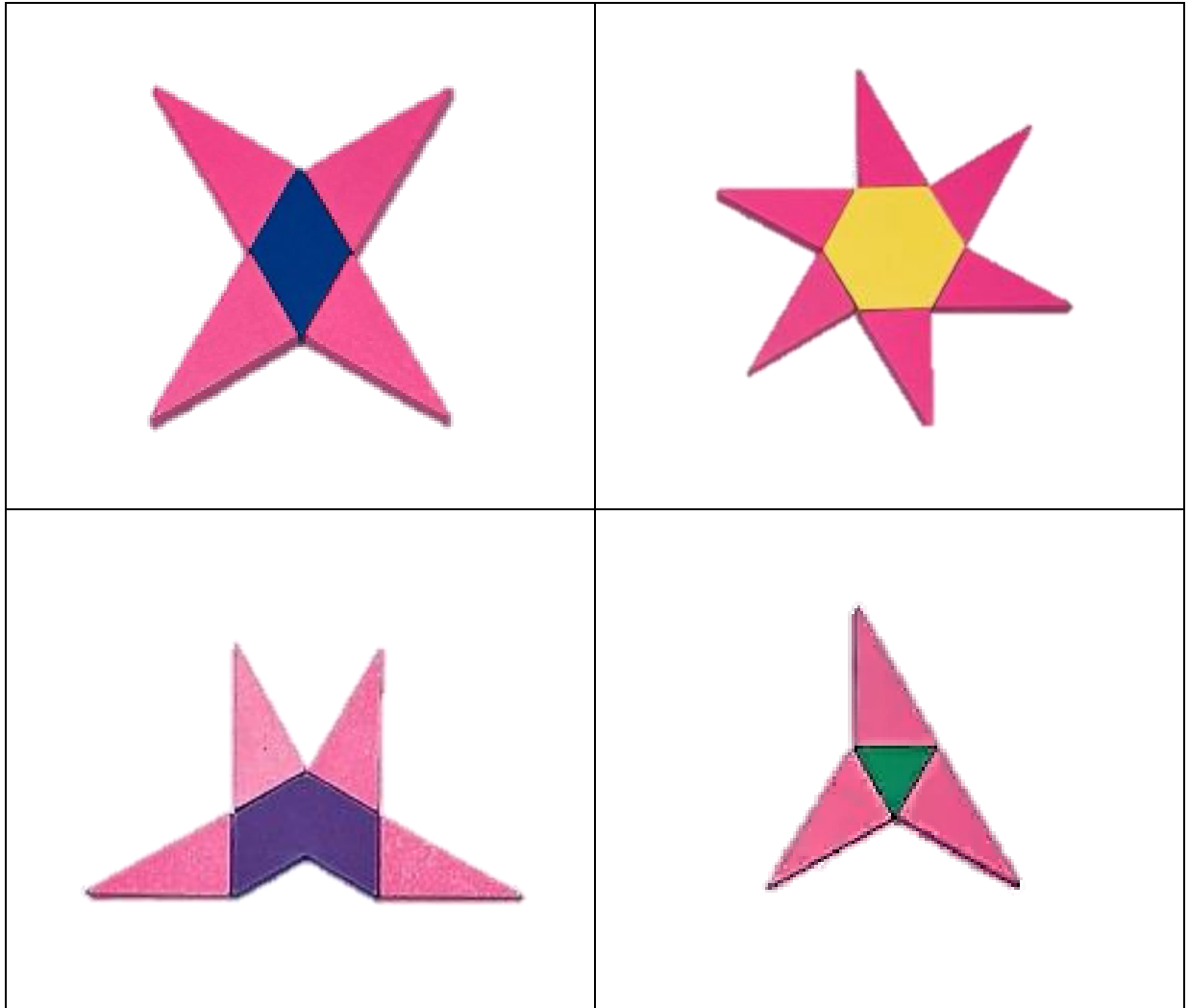
¿Qué ves en esa figura?

¿Cómo llego allí?



Actividad 1. Clasificamos figuras.

Observa las siguientes figuras y clasifícalas en varios grupos. Puedes recortar las figuras que están en el anexo 1.

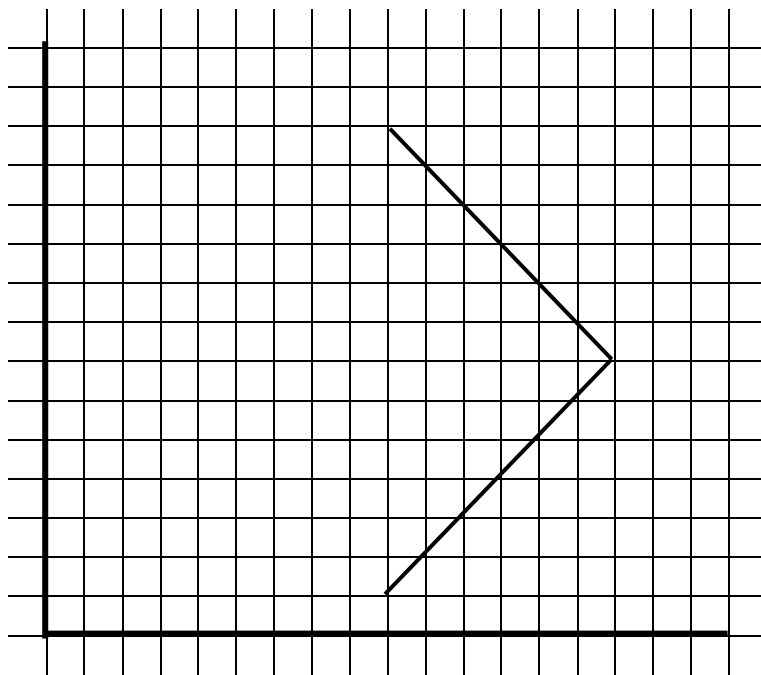
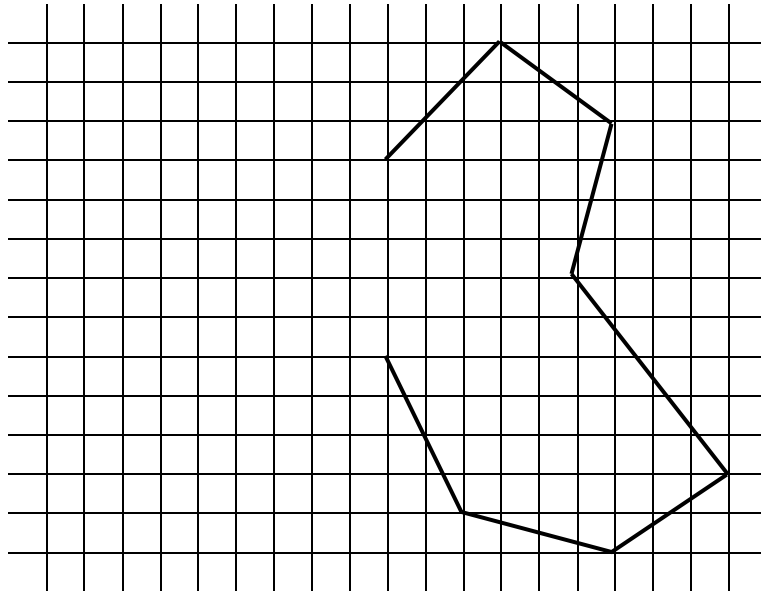


Discute con el grupo:

1. ¿En qué te has fijado para hacer los grupos?
2. ¿Qué diferencia las figuras de un grupo de las de otro grupo?
3. Una posibilidad para hacer los grupos podría ser pensar qué pasa si doblas las figuras por la mitad.

Actividad 2. Completamos dibujos.

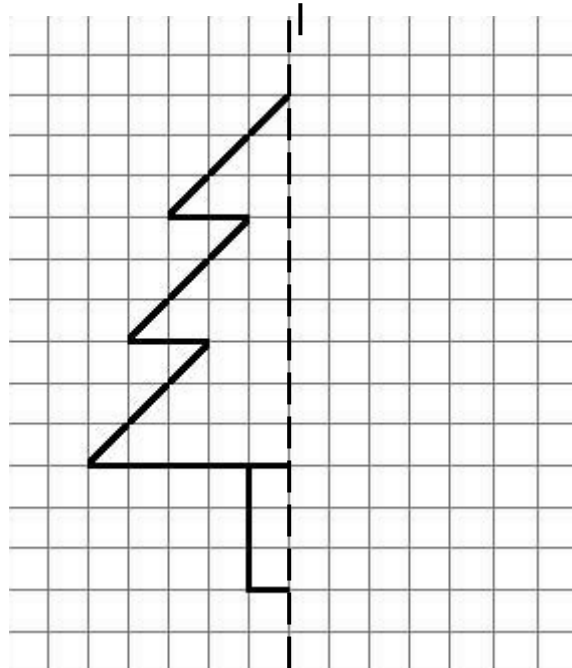
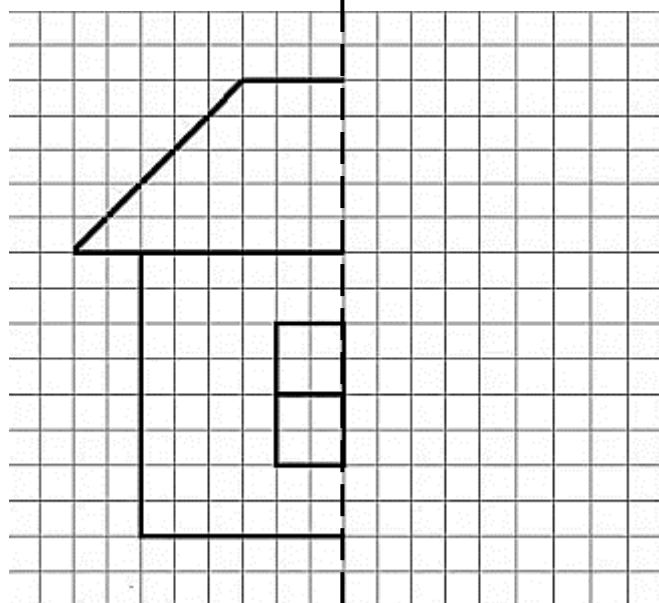
Termina de dibujar la mariposa y el cuadrado.



Comenta con tu compañero/a y después con el resto de la clase qué has hecho para dibujar bien las figuras.

Actividad 3. Figuras en el espejo.

Coloca el espejo sobre la línea punteada, verás la casa y el árbol completo. Retira el espejo y completa los dibujos.



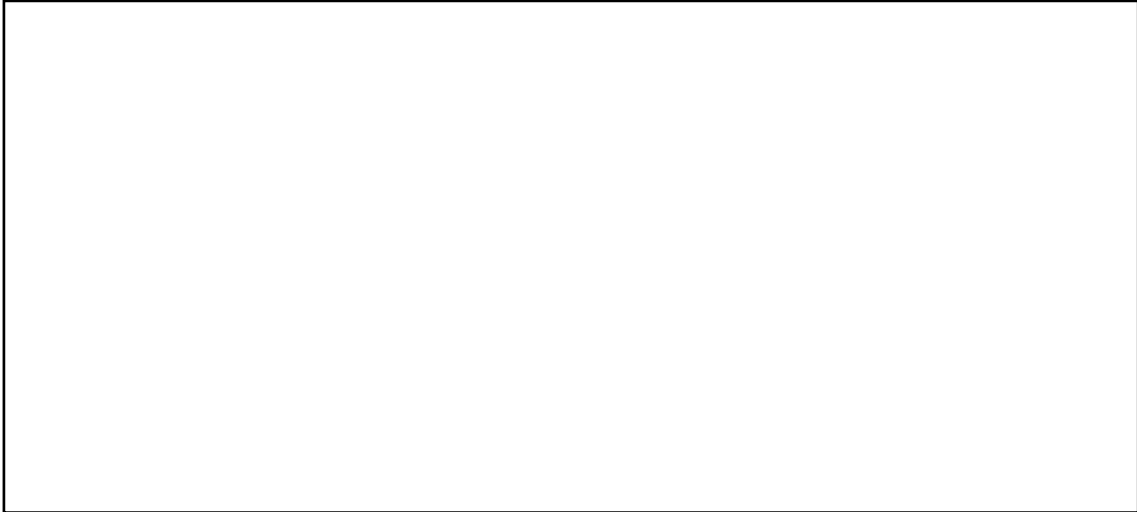
Comenta con tu compañero/a y después con el resto de la clase qué has hecho para dibujar bien las figuras.

Cuando una figura tiene dos partes que se ven iguales, decimos que tiene simetría. Como si una parte de la figura fuese el espejo de la otra.

Actividad 4. Exploramos formas en la naturaleza

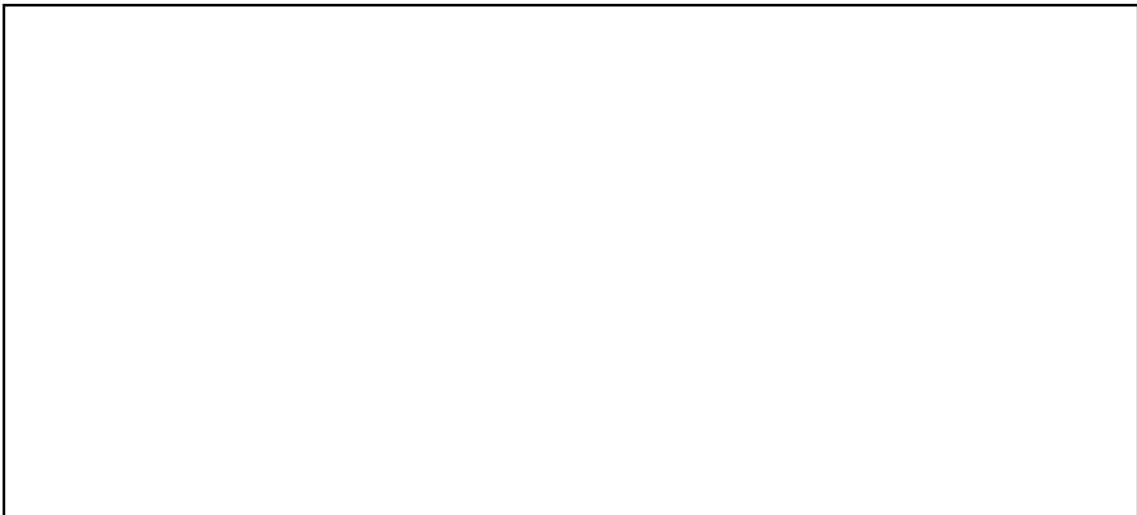
Sal al patio y busca una hoja de alguna planta o árbol.

Calca tu hoja en este espacio



Ahora dobla a lo largo la hoja por la mitad.

Sin desdoblarla, calca la hoja doblada en el siguiente espacio.



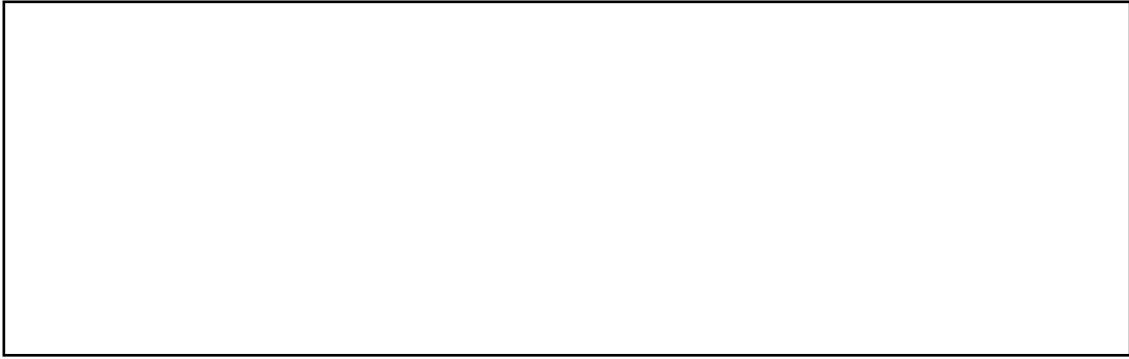
Discute con la clase:

Termina de completar el dibujo de la hoja que está doblada y no se ve. Explica a tus compañeros lo fácil o difícil que te ha resultado y en qué te fijabas mientras la dibujabas.

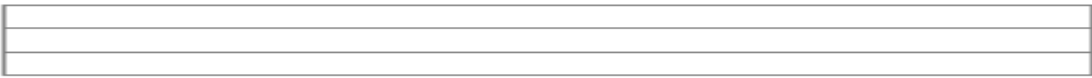
Actividad 5. Recortamos y doblamos figuras

Parte 1.

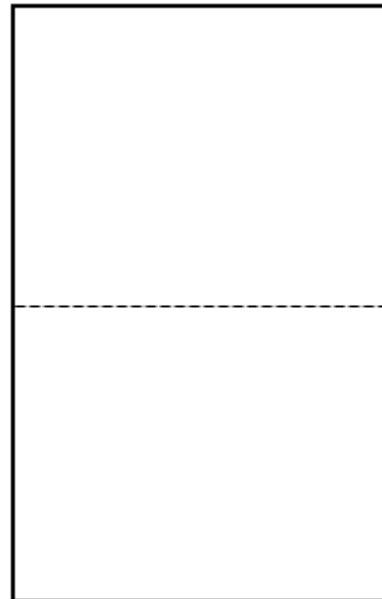
1. Recorta la figura 1 del anexo 3, que es un rectángulo.
2. Dobra el rectángulo por la línea de puntos.
3. Calca en el recuadro la figura doblada.



4. ¿Qué observas al doblar el rectángulo por la mitad?



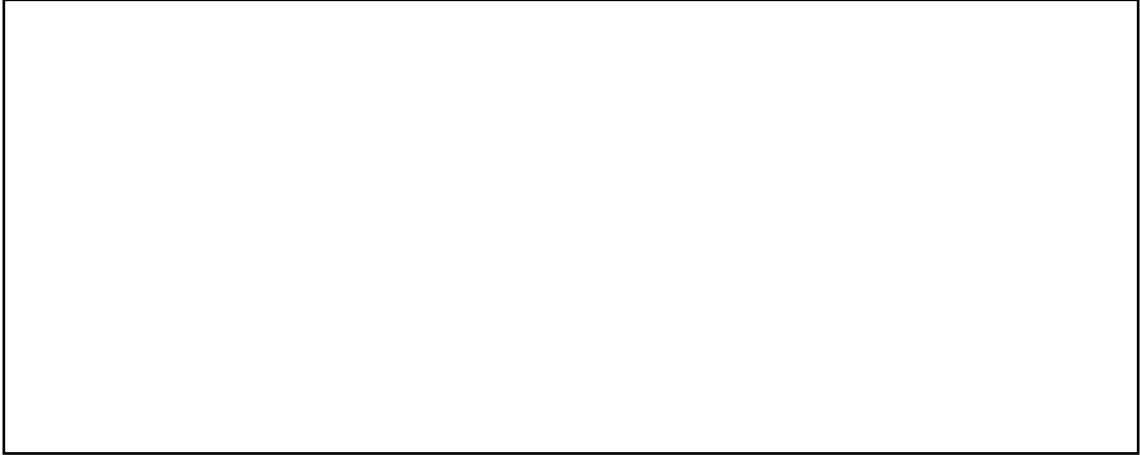
5. Ahora dobla el rectángulo de otra manera para que coincidan las dos partes. Marca en rojo la línea por la que has doblado la segunda vez.



Cada una de las líneas que has marcado en la figura la llamamos **eje de simetría**. Si doblas una figura por su eje de simetría queda dividida en dos partes iguales y una parte puede ponerse encima de la otra. Cada parte es un reflejo de la otra, como si se miraran en un espejo.

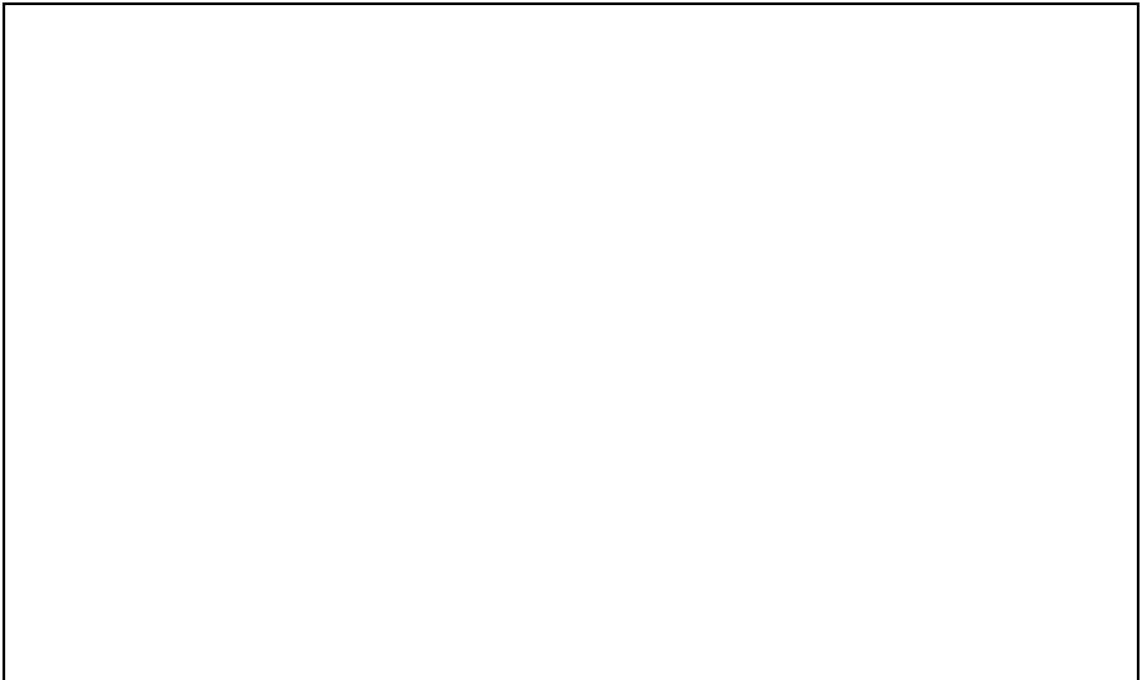
Parte 2

1. Recorta la figura 2 del anexo 3, que es un cuadrado.
2. Dobla el cuadrado por la línea de puntos.
3. Calca en el recuadro la figura doblada.

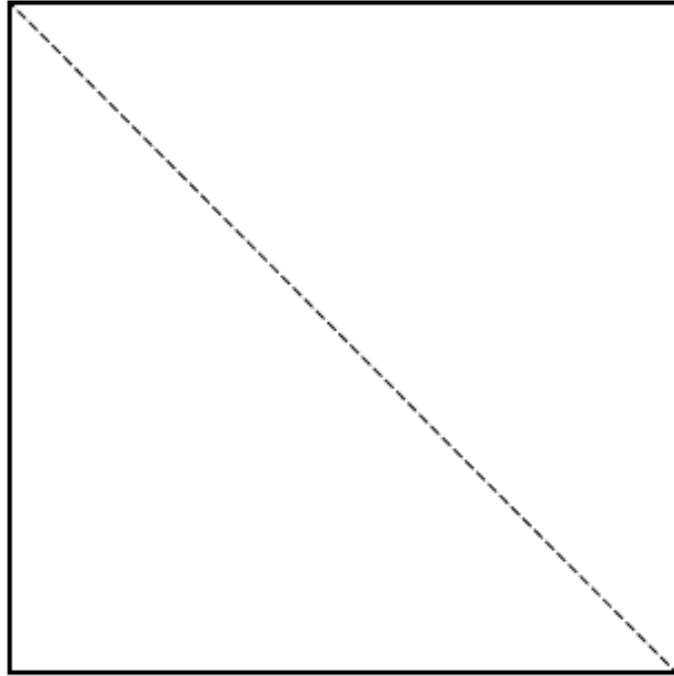


4. ¿Qué observas al doblar el cuadrado por la mitad?

5. Ahora intenta doblar el cuadrado de otra manera para que coincidan las dos partes. Dibuja el cuadrado y marca con color rojo la línea por la que has doblado.



6. El cuadrado se puede doblar por otras líneas para que coincidan las dos partes; es decir, tiene más ejes de simetría. Dibuja todos los ejes de simetría del cuadrado



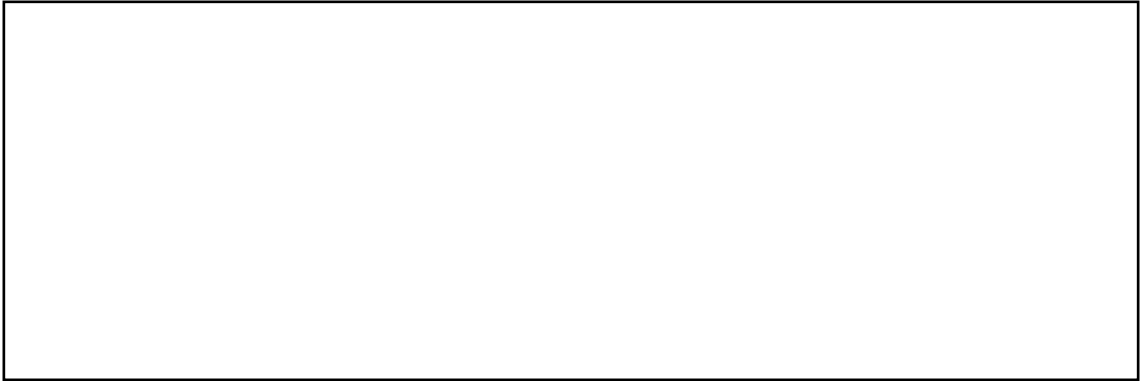
Parte 3.

1. Recorta la figura 3 del anexo 3, que es un triángulo equilátero. Dóblalo por la línea de puntos y cálcalo doblado en el recuadro.

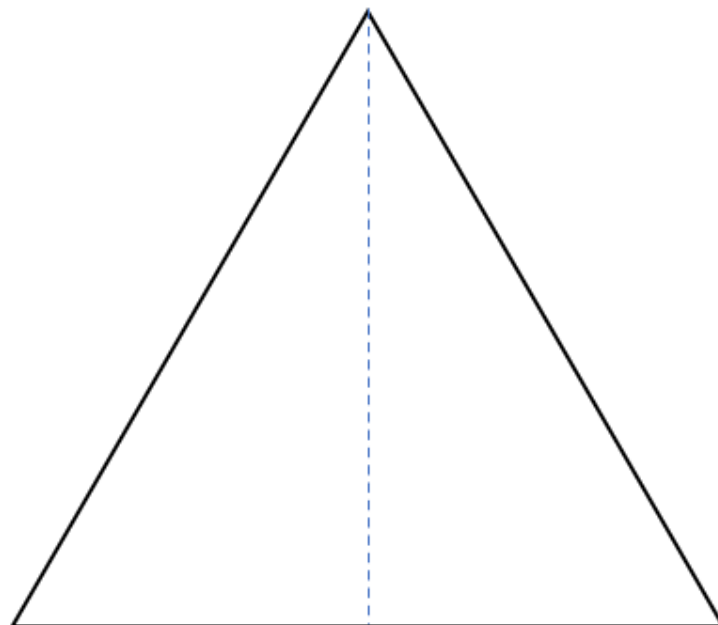


2. ¿Qué observas al doblar el triángulo por la mitad?

3. Ahora intenta doblar el triángulo de otra manera para que coincidan las dos partes suyas. Dibuja el triángulo equilátero y marca con color rojo la línea por la que has doblado.

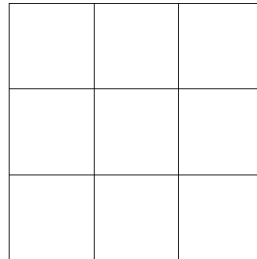


4. El triángulo equilátero se puede doblar por otra línea para que coincidan dos partes suyas; es decir, tiene otro eje de simetría además de los dos que has dibujado. Dibuja todos los ejes de simetría del triángulo equilátero.



Actividad 6. Construimos cuadrículas simétricas.

Vamos a sombrear cuadraditos de la cuadrícula con un rotulador fluorescente para hacer diferentes diseños. Pinta algunos de estos cuadraditos como a ti te guste.



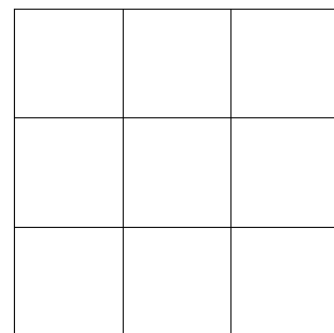
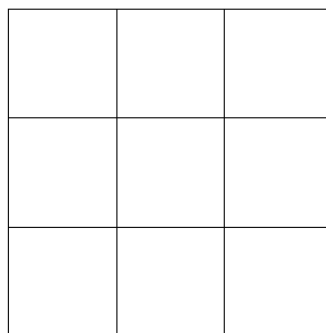
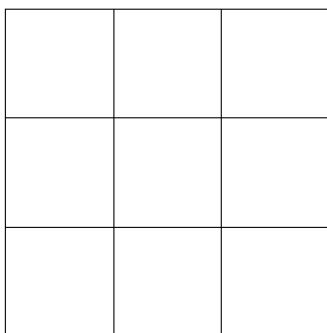
Ahora vamos a diseñar con algunas reglas:

- Se deben sombrear cuadraditos enteros.
- Cada diseño debe tener al menos un eje de simetría.

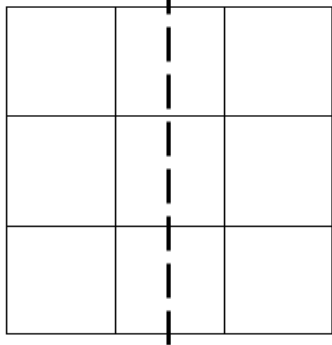
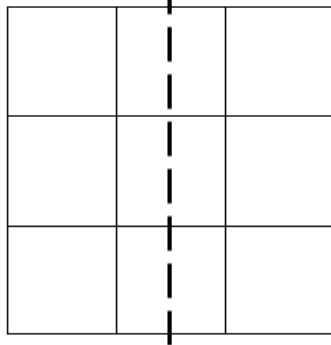
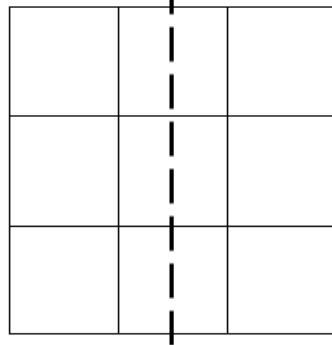
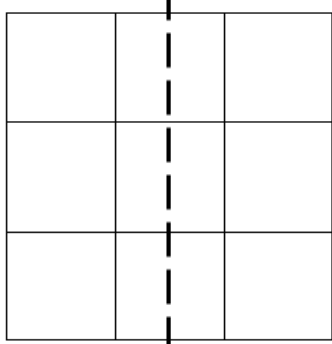
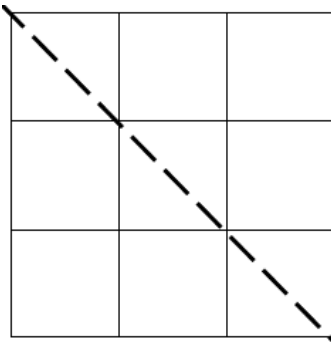
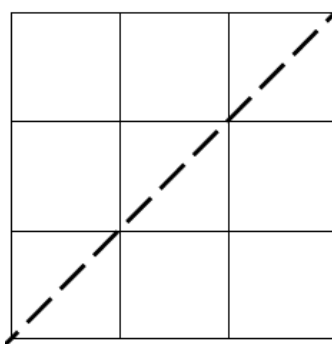
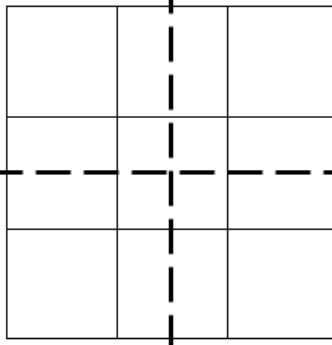
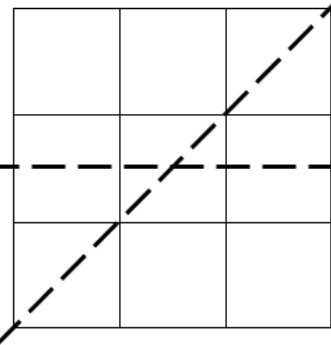
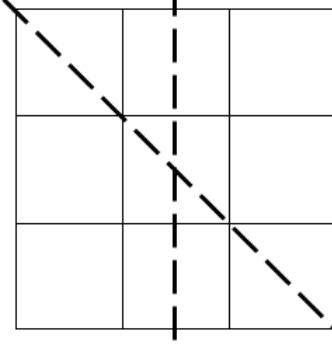
Mira los ejemplos

<p>Con un cuadradito sombreado y 4 ejes de simetría.</p>	<p>Con dos cuadraditos sombreados y dos ejes de simetría</p>	<p>Con tres cuadraditos sombreados y un eje de simetría</p>

1. Elabora tres diseños, recuerda marcar el eje de simetría.

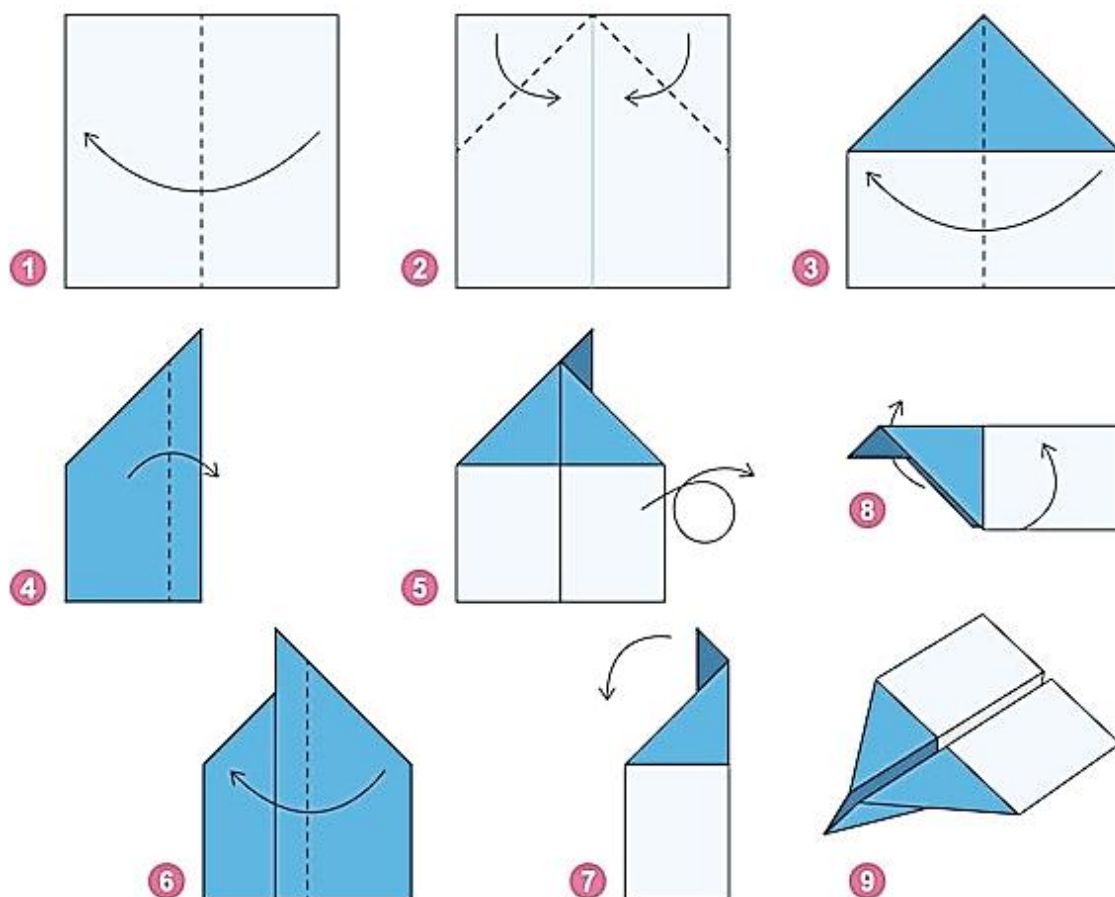


2. Ahora utiliza el eje de simetría marcado para hacer un diseño simétrico.

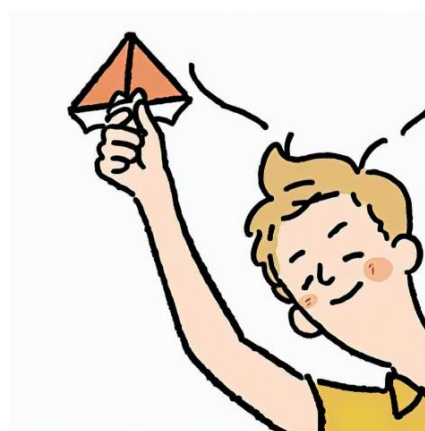
 <p>Colorea solo <i>un</i> cuadradito</p>	 <p>Colorea <i>dos</i> cuadraditos.</p>	 <p>Colorea <i>tres</i> cuadraditos</p>
 <p>Colorea <i>cuatro</i> cuadraditos</p>	 <p>Colorea <i>dos</i> cuadraditos</p>	 <p>Colorea <i>tres</i> cuadraditos</p>
 <p>Colorea <i>cuatro</i> cuadraditos</p>	 <p>Colorea <i>cuatro</i> cuadraditos</p>	 <p>Colorea <i>---</i> cuadraditos</p>

Actividad 7. Un avión de papel.

El maestro/a te entregará una hoja de papel tamaño A4.
Sigue las indicaciones para plegar el avión



Marca con un color el eje de simetría de avión y decóralo de forma simétrica.



Actividad 8. Encontramos el tesoro.

El capitán Garfio ha escondido un tesoro en una isla, y tú debes encontrarlo siguiendo las instrucciones de la nota que ha dejado.

¡Valiente pirata!

Al desembarcar, avanza cinco casillas hacia delante por la arena dorada. Luego, gira a la izquierda y camina tres casillas más, hasta encontrarte con una enorme roca misteriosa.

¡No te asustes! Gira a la derecha y avanza seis casillas, con cuidado de no pisar ninguna trampa.

Por último, gira a la derecha otra vez y avanza tres casillas más.

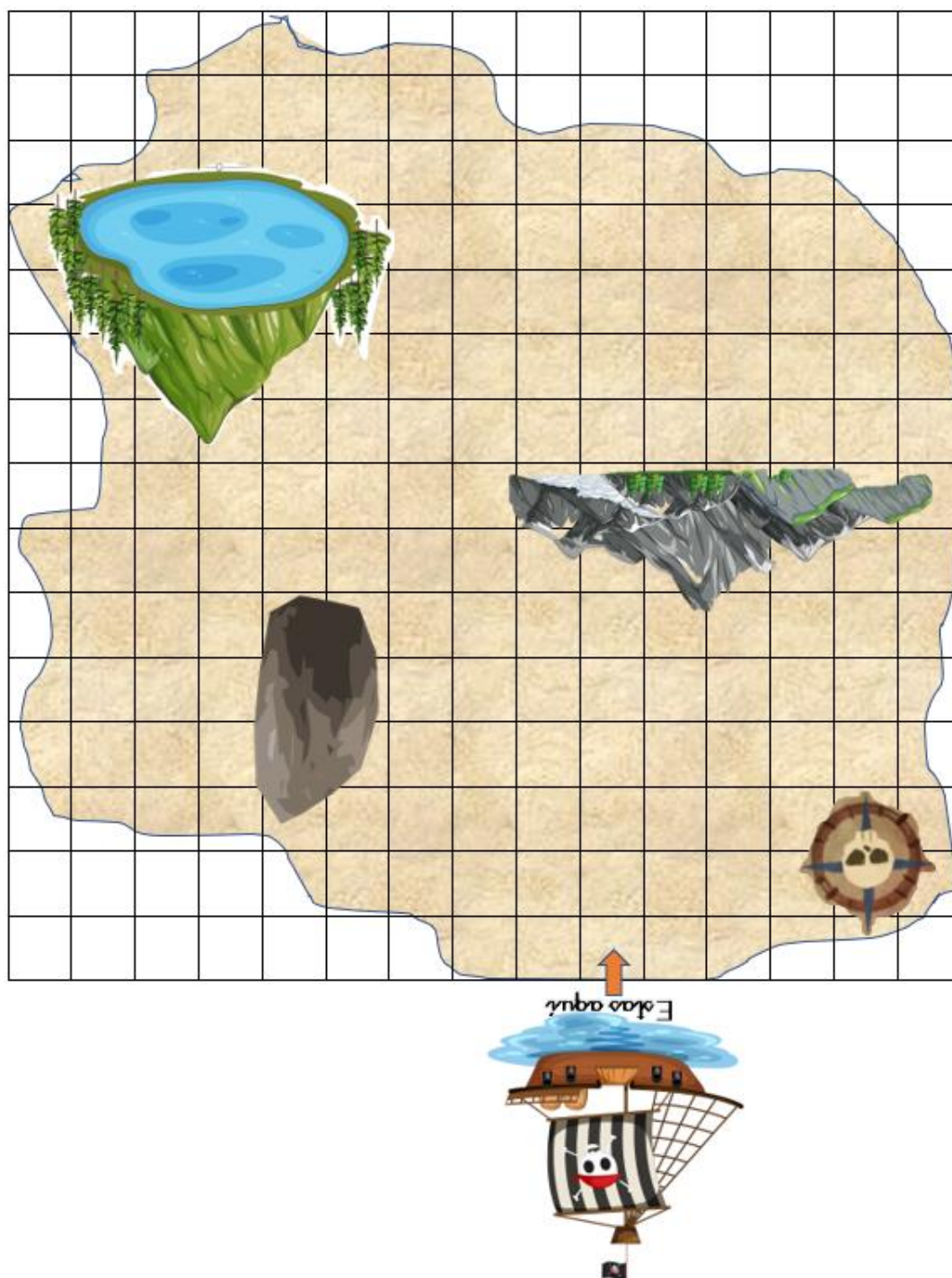
¡Ahí está enterrado mi tesoro!

Parte 1. Con la información que tienes en la nota, marca en el mapa el camino que debes seguir hasta el tesoro.

Después, debes usar los símbolos de las tarjetas que muestran hacia dónde podemos movernos para traducir a dibujos el mensaje del Capitán Garfio.


Avanza una casilla hacia adelante				
Gira a la derecha				
Gira a la izquierda				
Puedes usar solo una tarjeta si indicas el número de casillas que quieres avanzar. Ejemplo: Avanza tres casillas hacia adelante.				

Marca el camino hasta el tesoro en la cuadrícula del mapa.



Coloca aquí las tarjetas (con el número en cada una)

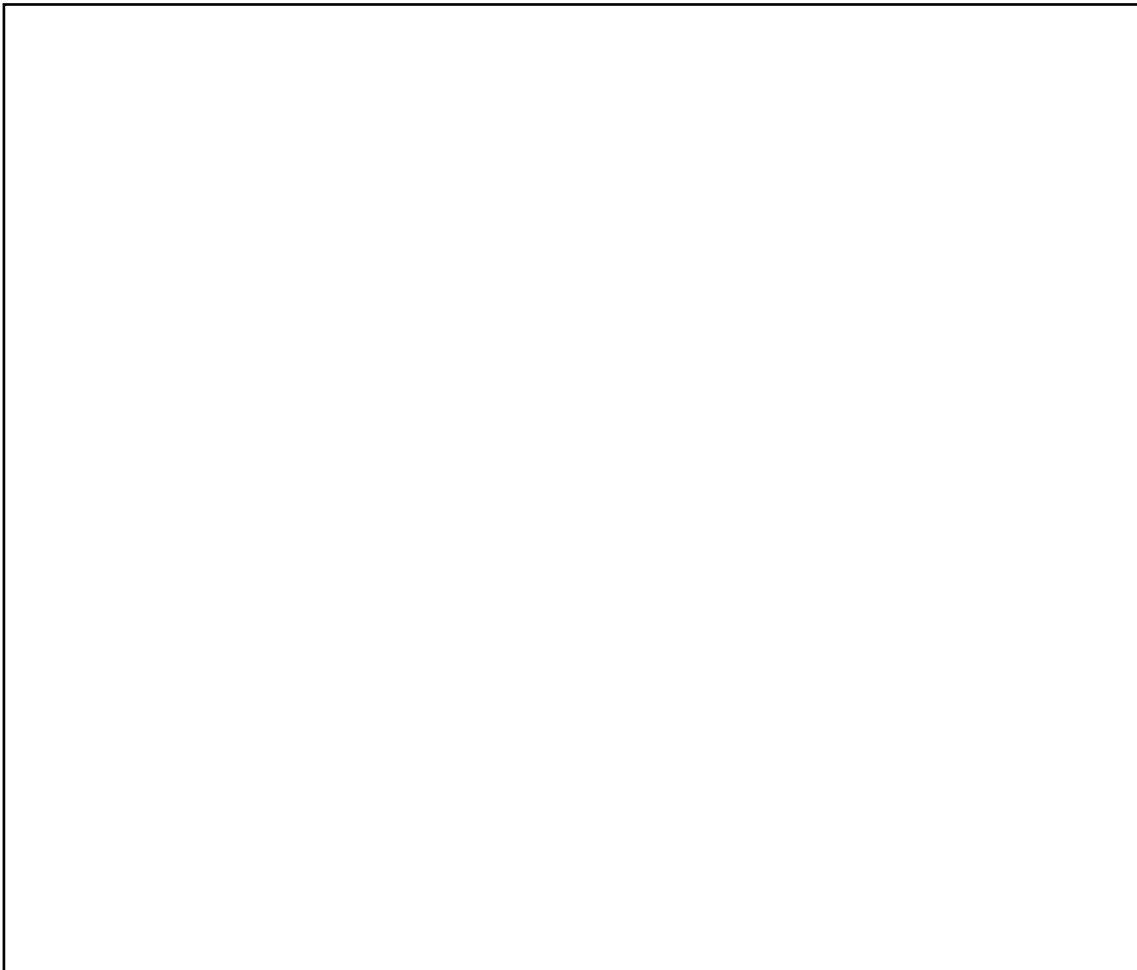
Parte 2. Ahora escribe una nota con las indicaciones para llegar al lago en el mapa desde el cuadro al que apunta la flecha.



Avanza casillas

Gira a la

Usa las tarjetas para dar las indicaciones.



Actividad 9. Juego. ¿Dónde está el tesoro?

Actividad en parejas.

- El/la maestro/a entregará a un integrante de la pareja un mapa con el itinerario marcado para encontrar el tesoro.
- El otro integrante de la pareja recibirá el mapa sin el itinerario.



- El integrante de la pareja que tiene el mapa con el itinerario marcado debe indicarle a su compañero/a el camino que debe seguir para encontrar el tesoro.

El camino se debe indicar sin enseñar el dibujo. Se pueden dar las indicaciones con las tarjetas que habéis usado antes o se pueden dar de palabra.

- Quien recibe las indicaciones, va dibujando el camino en el mapa.
- Cuando haya dibujado el camino en el mapa, el compañero/a comprueba si lo ha hecho bien.
- Ganan las parejas que tengan marcado el mismo camino en los dos planos.

Cuando terminéis el juego, volved a jugar otra vez intercambiando los papeles de los dos integrantes de la pareja. Para eso, hay otros itinerarios dibujados en el anexo 5.

Actividad 10. ¿Dónde esconderías el tesoro?

Actividad en parejas.



➤ El/la maestro/a entregará a cada integrante de la pareja dos mapas sin ningún itinerario y un papel para escribir indicaciones.

➤ Cada integrante de la pareja inventará y marcará el itinerario para encontrar el

tesoro escondido con la menor cantidad de movimientos posibles. Después escribirá las indicaciones en el anexo 6.

➤ Los compañeros se intercambian las indicaciones.

➤ Ahora cada uno dibujará el camino para encontrar el tesoro del compañero/a, con las indicaciones recibidas.

➤ A continuación, comprueban que el camino es correcto comparándolo con el del compañero/a y cuentan las casillas que han empleado para llegar al tesoro.

➤ Ganará el alumno/a que utilice menos movimientos para llegar al tesoro y que haya seguido correctamente las indicaciones que le ha entregado el compañero/a.



Mapa de la clase



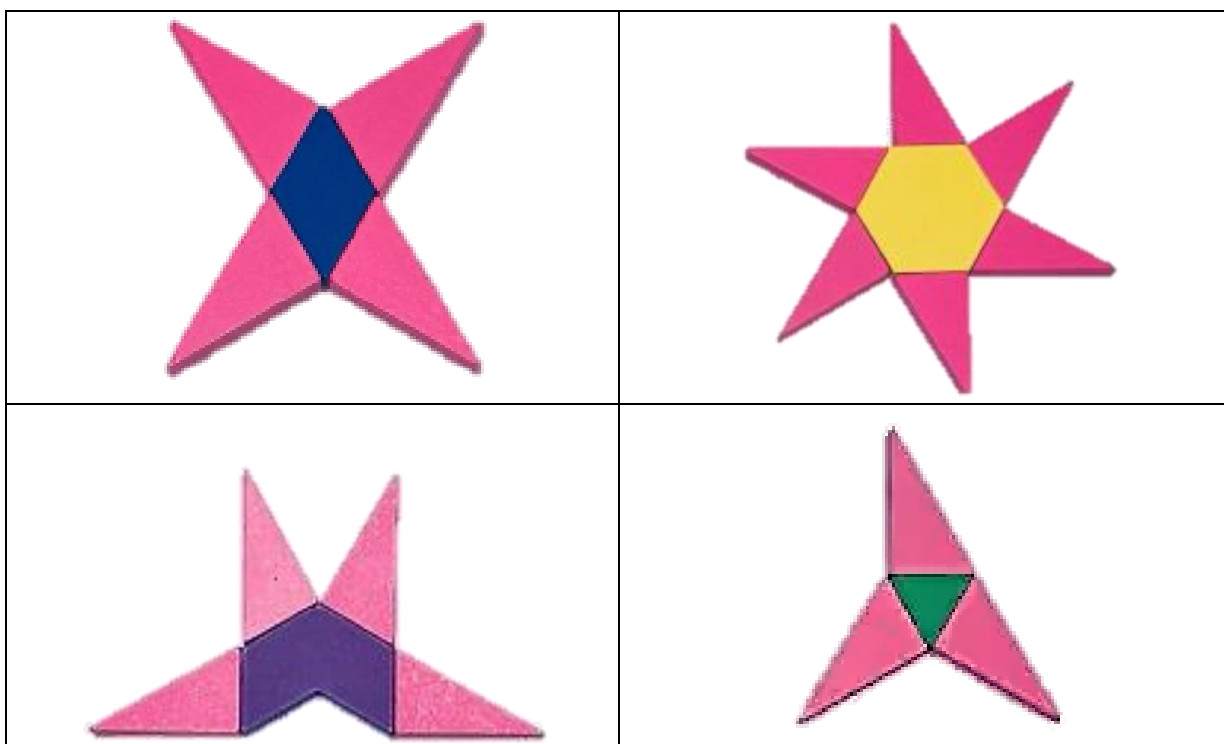
¿Qué he aprendido?

A continuación, verás una lista de todo lo que hemos trabajado a lo largo de la unidad. Reconoce, piensa y colorea la cantidad de estrellas que consideras según lo que aprendiste (1 estrella significa «todavía me cuesta», y 3 estrellas «lo entiendo muy bien»).

He aprendido a...

... saber si una figura es simétrica.	☆☆☆
... usar un espejo para reconocer si una figura es simétrica.	☆☆☆
... completar el dibujo de una figura para que sea simétrica.	☆☆☆
... reconocer la simetría en objetos cotidianos.	☆☆☆
... reconocer los ejes de simetría de una figura.	☆☆☆
... clasificar figuras según su número de ejes de simetría.	☆☆☆
... construir cuadrículas simétricas.	☆☆☆
... usar tarjetas para dar indicaciones para llegar a algún sitio.	☆☆☆
... decirle, con palabras, a un compañero/a el camino que debe seguir para llegar a algún sitio.	☆☆☆
... dibujar sobre un plano el camino que me dice o me escribe un compañero/a.	☆☆☆
... dibujar el mapa de mi clase.	☆☆☆
... dar indicaciones para llegar a mi mesa desde la puerta de entrada de mi clase.	☆☆☆

Anexo 1. Clasificamos figuras



Anexo 2. Hojas



Anexo 3. Recortamos y doblamos figuras

Figura 1. Rectángulo

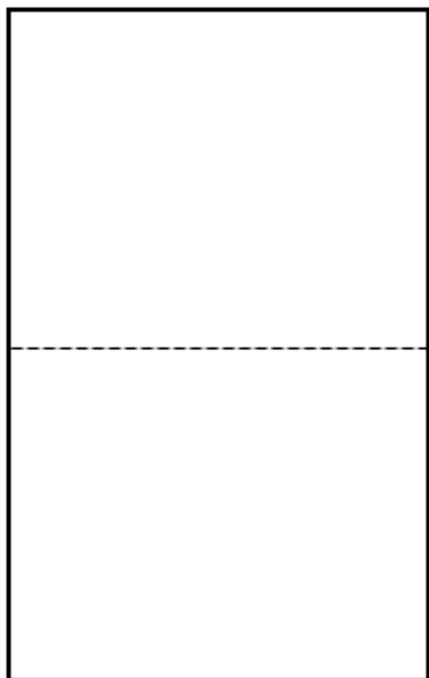


Figura 2. Cuadrado

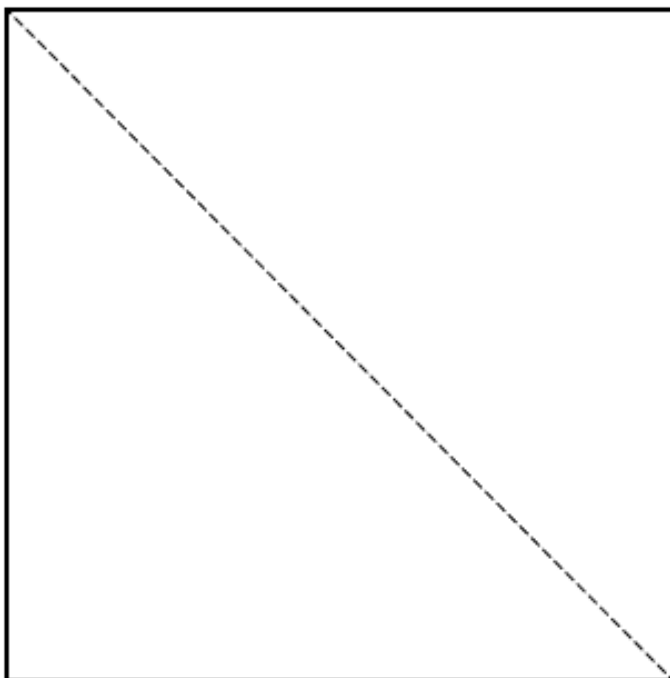
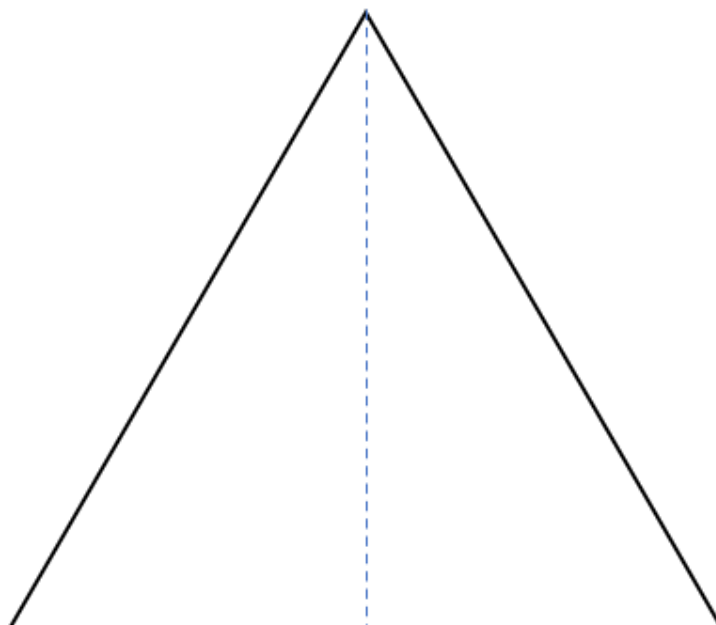
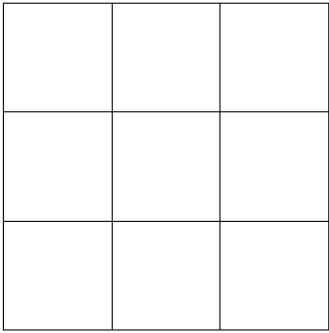
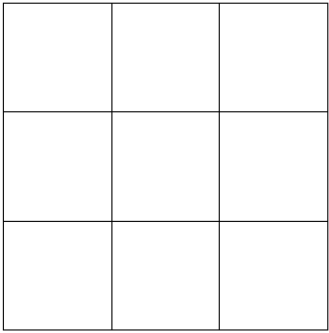
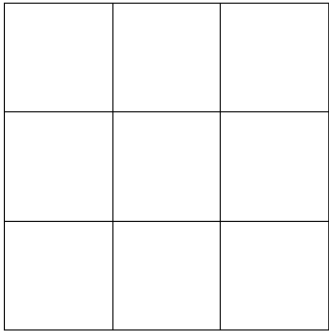
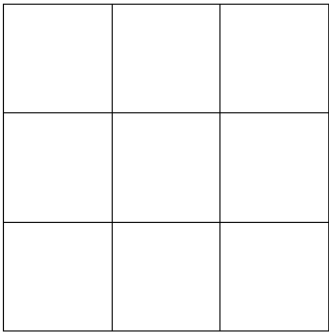
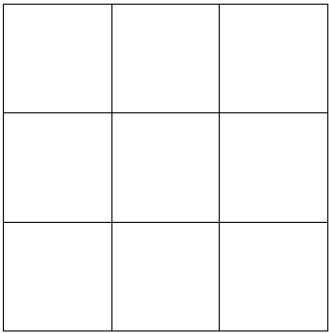
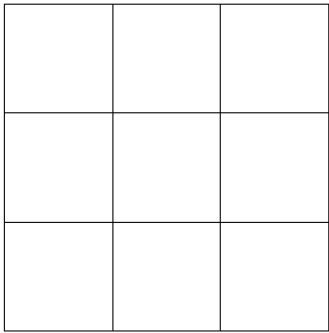
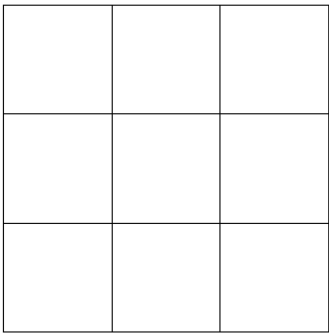
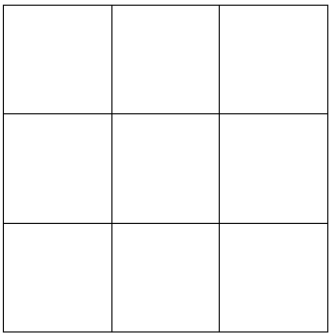
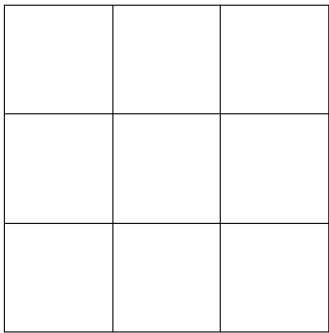
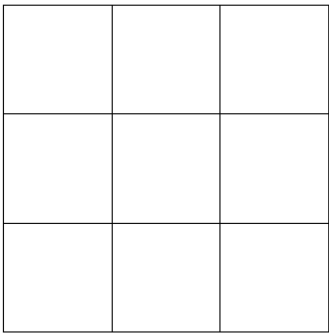
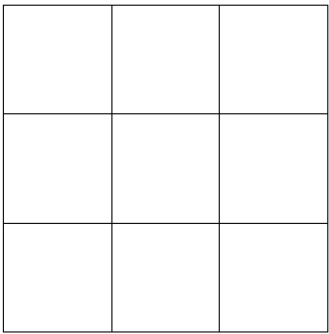
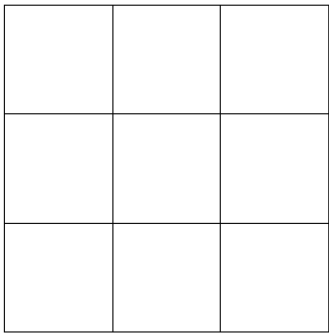


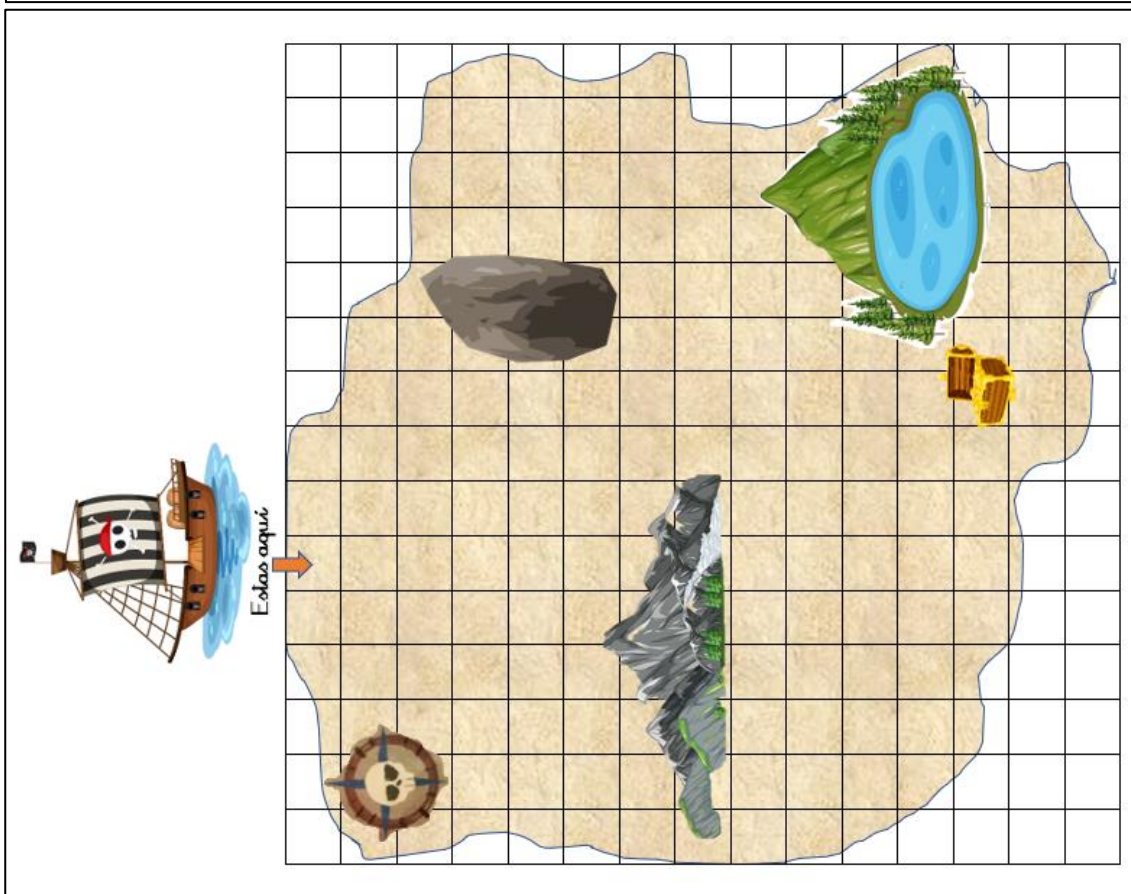
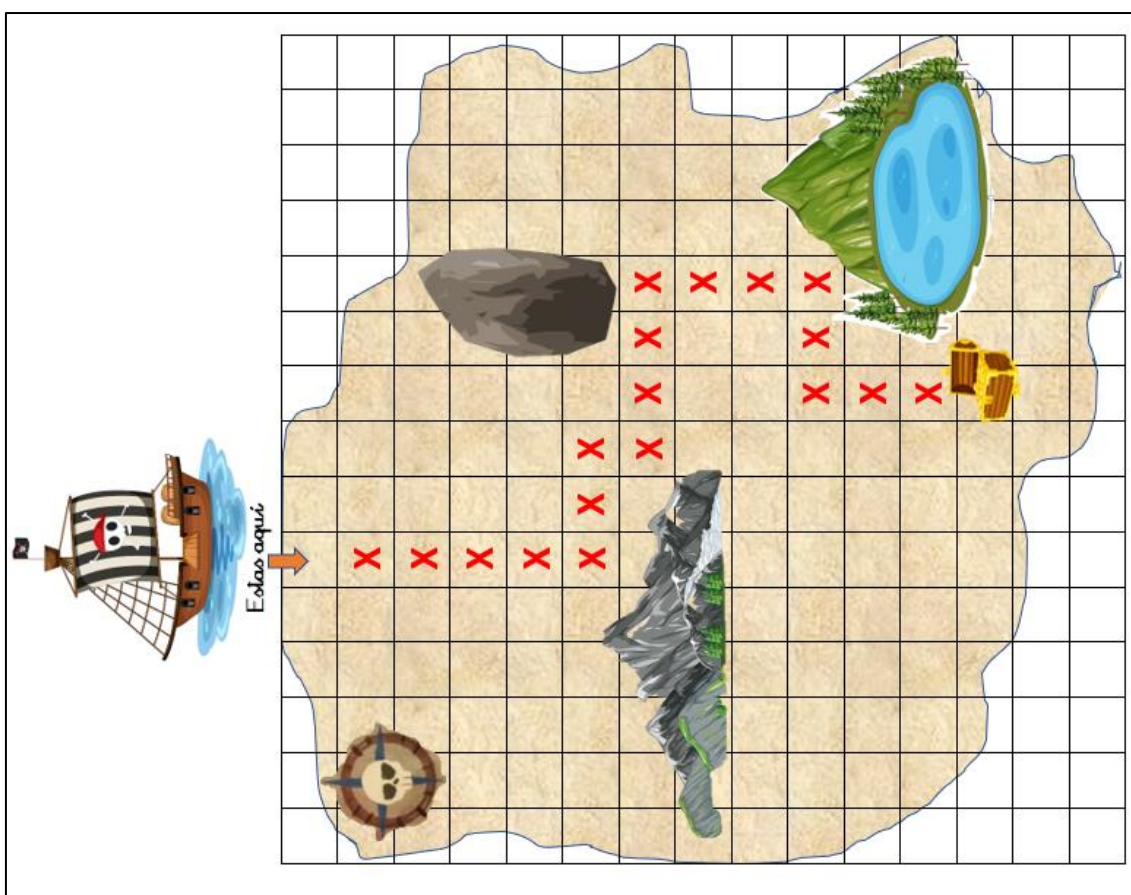
Figura 3. Triángulo equilátero

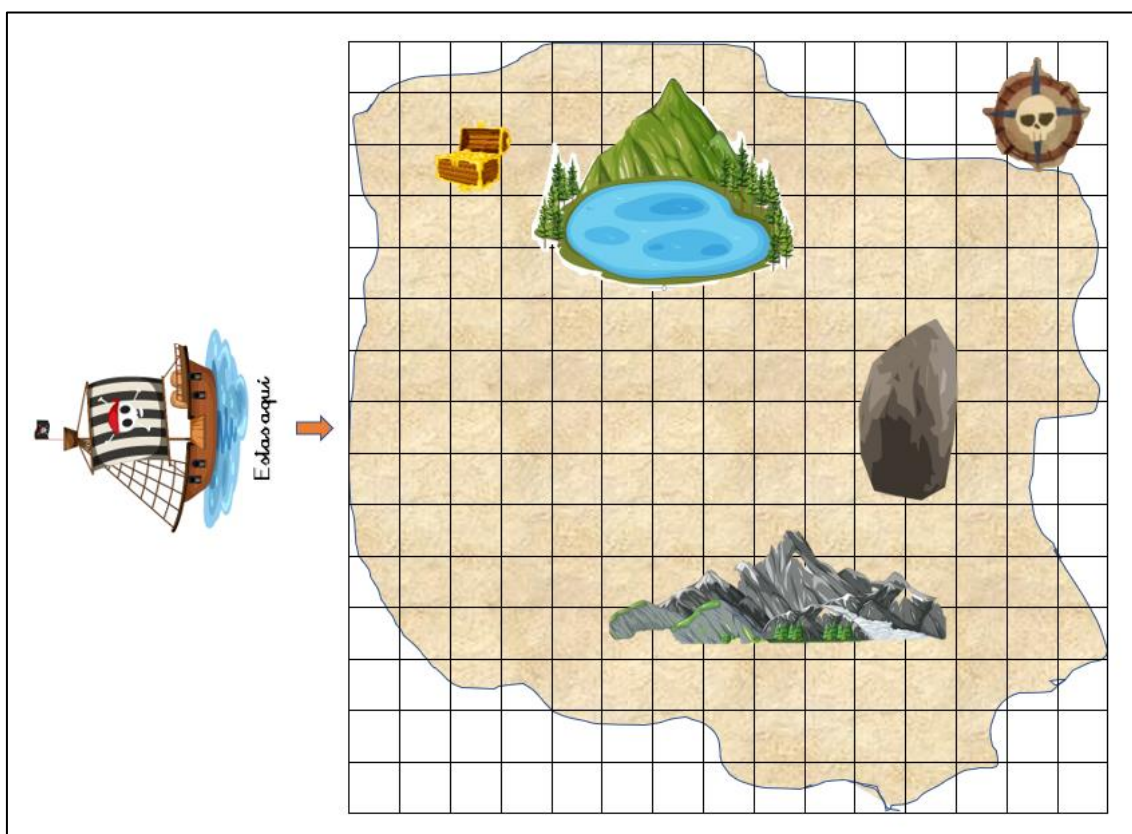
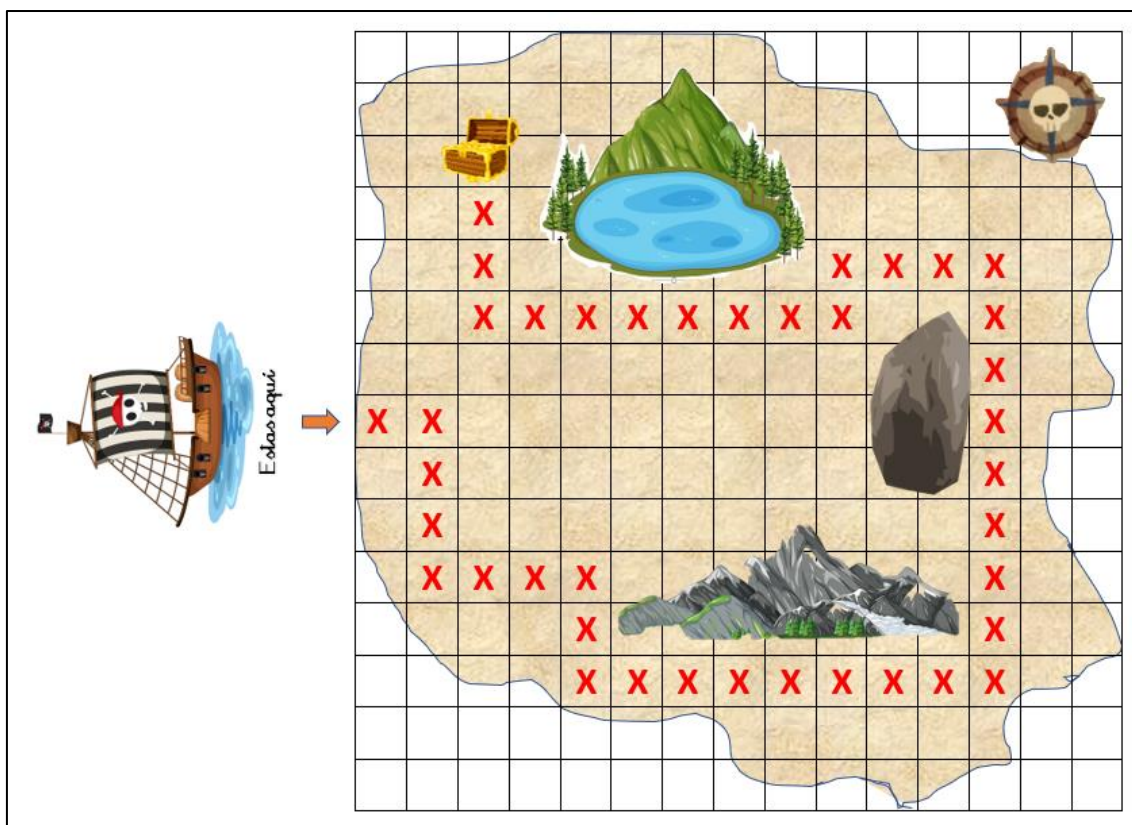


Anexo 4. Construimos cuadrículas simétricas

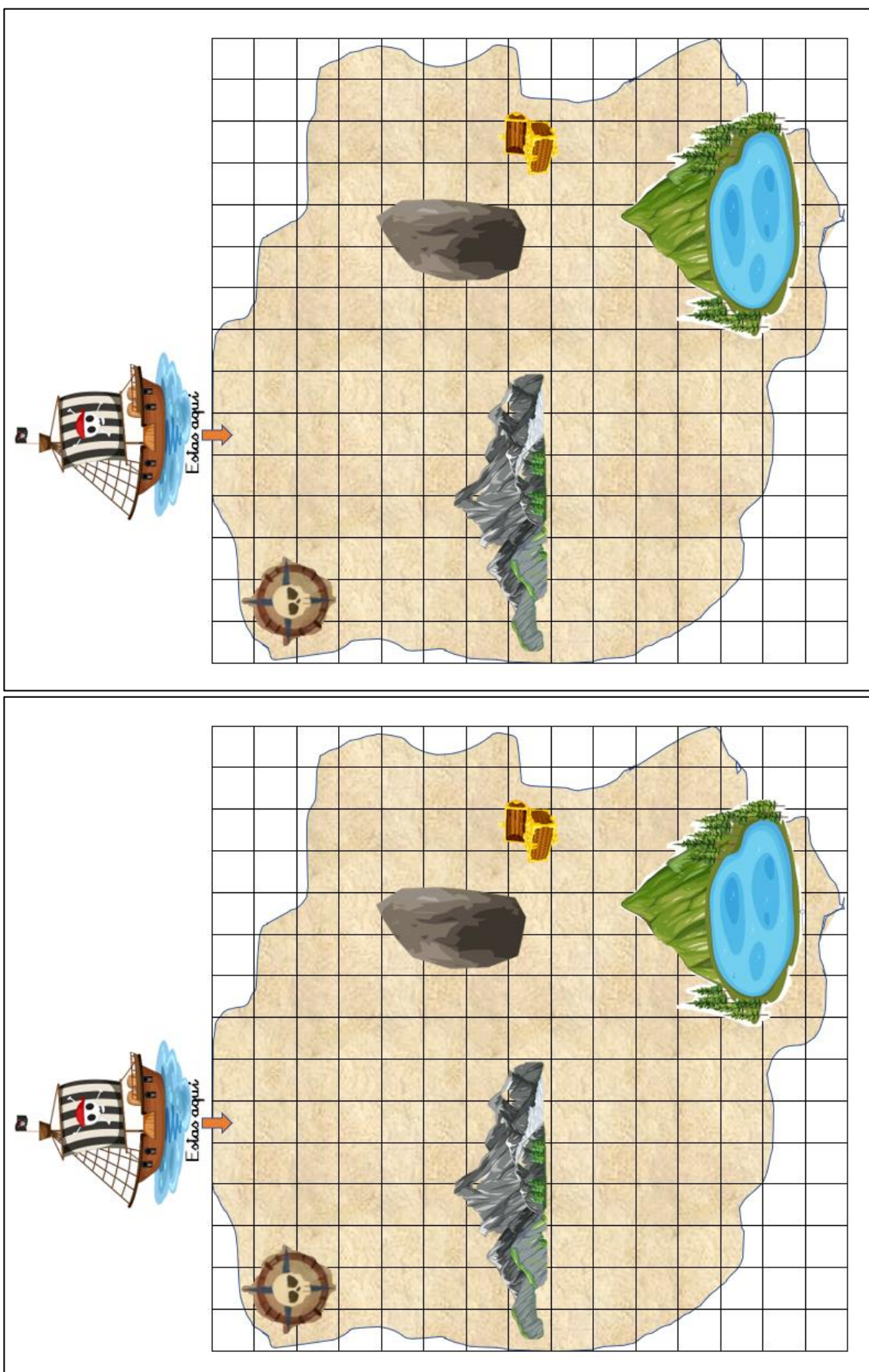


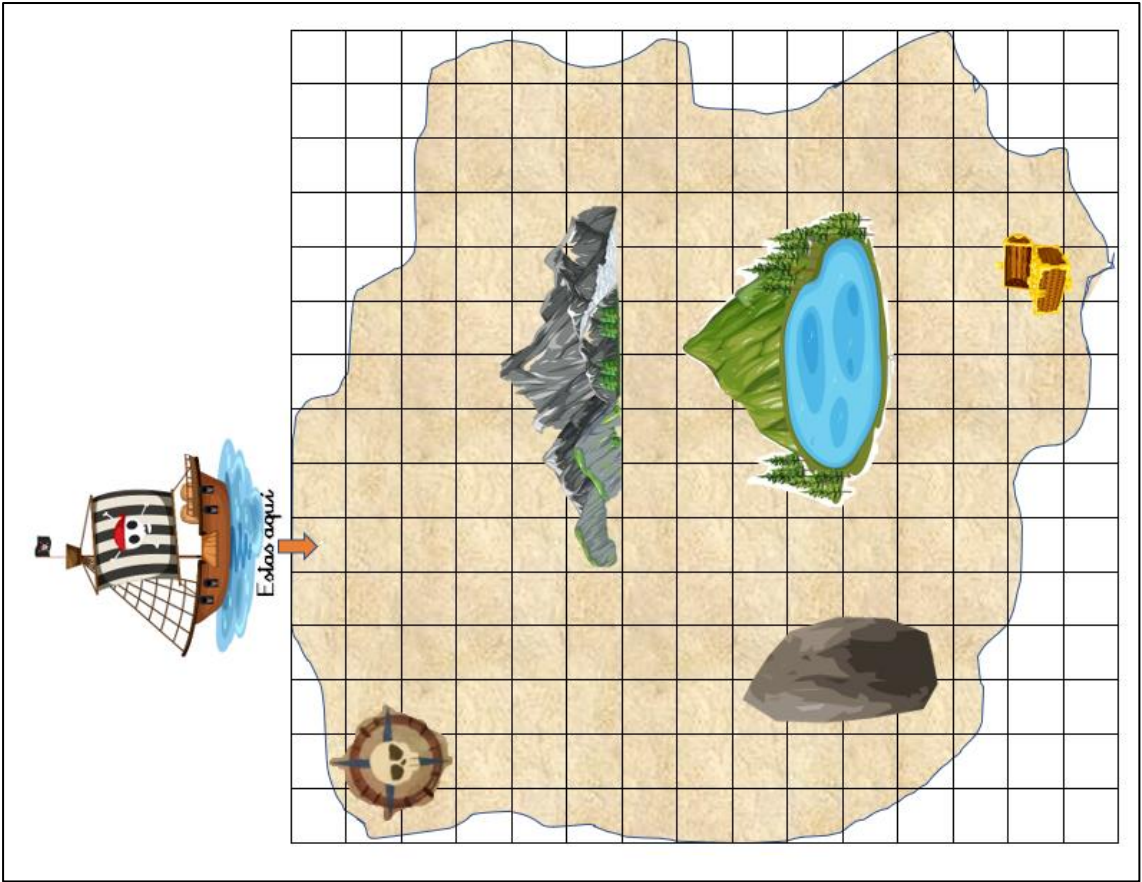
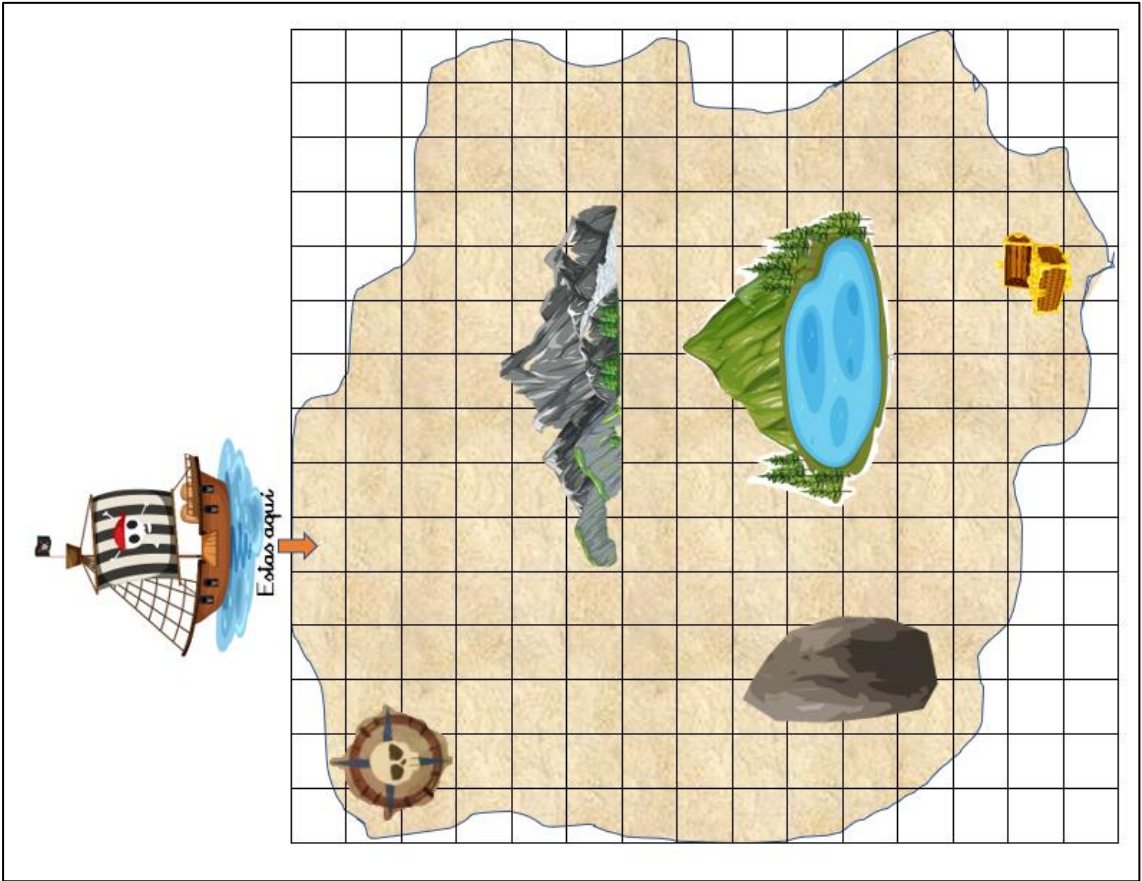
Anexo 5. Juego «¿Dónde está el tesoro?»

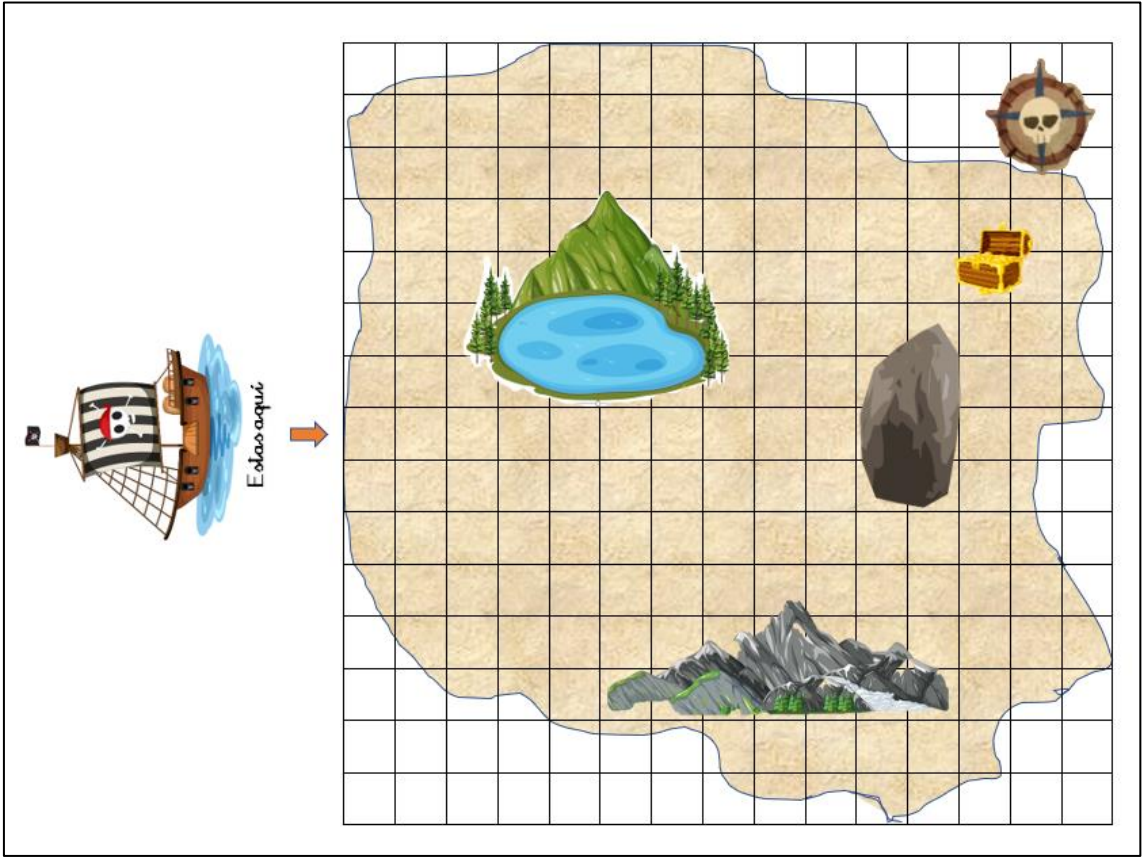
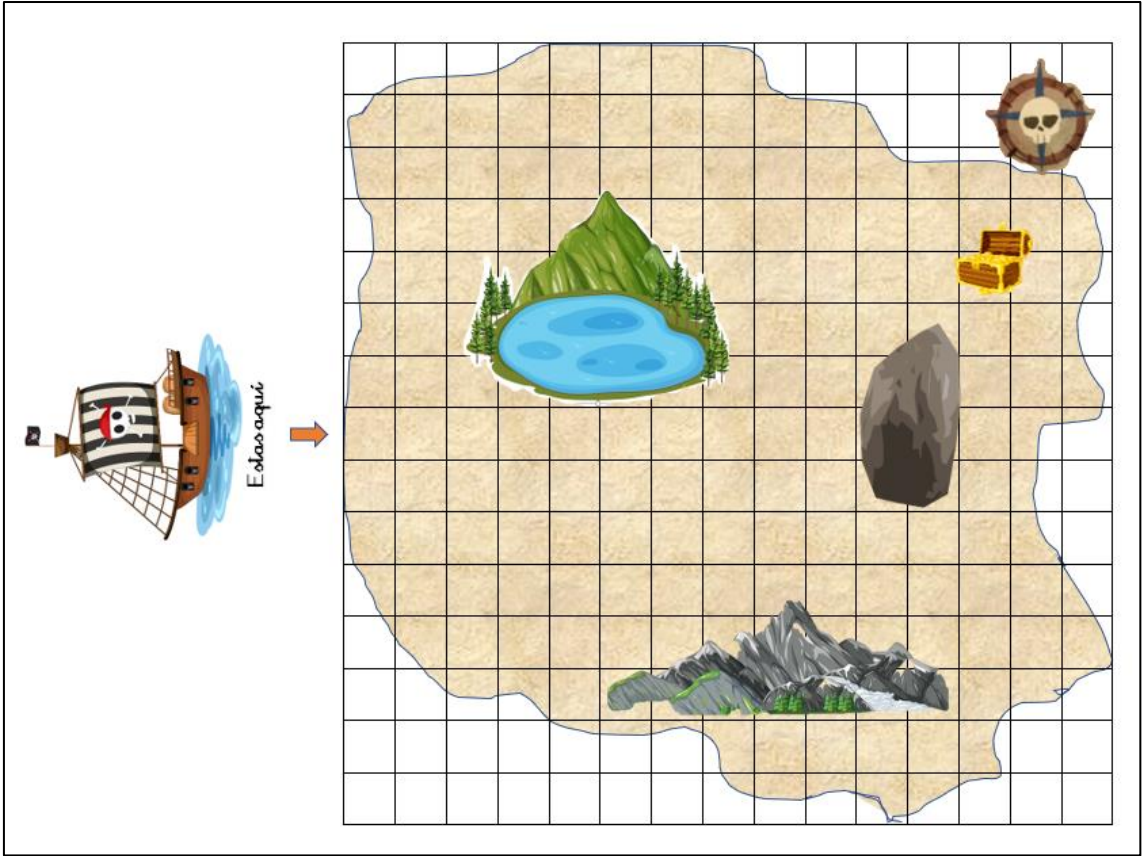




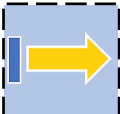

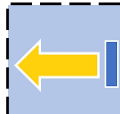

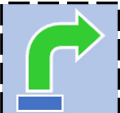




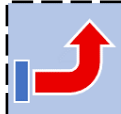

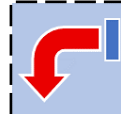
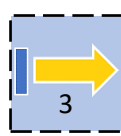
Anexo 6. «¿Dónde esconderías el tesoro?»







Flechas para simbolizar las indicaciones gráficamente.

Avanza una casilla hacia adelante				
Gira a la derecha				
Gira a la izquierda				
Puedes usar solo una tarjeta si indicas el número de casillas que quieres avanzar. Ejemplo: Avanza tres casillas hacia adelante.				

Para las indicaciones de «¿Dónde esconderías el tesoro?»

