

CUADERNO PARA HACER MATEMÁTICA EN SEGUNDO

EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA

Este cuaderno pertenece a: _____
Escuela n.º: _____
Clase: _____
Año: _____





CUADERNO PARA HACER
MATEMÁTICA
EN SEGUNDO

EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA



Cuaderno para Hacer Matemática en Segundo

1.ª edición ©Administración Nacional de Educación Pública

Consejo Directivo Central

Consejo de Educación Inicial y Primaria

CACEEM - Comisión de Análisis Curricular de la Enseñanza Escolar de la Matemática

Gestión de proyecto:

IMPO

Corrección:

Laura Zavala

Diseño:

Laura Scaron

Impresión:

Imprimex S.A.

Depósito legal:

ISBN:

978-9974-677-78-4

Impreso en Uruguay

Material publicado y distribuido por el Consejo de Educación Inicial y Primaria, en los centros educativos dependientes de ANEP, en forma gratuita, con fines estrictamente educativos.

ADMINISTRACIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA

CONSEJO DIRECTIVO CENTRAL

PRESIDENTE: Prof. Wilson Netto
CONSEJERA: Mag. Margarita Luaces
CONSEJERA: Prof.^a Laura Motta
CONSEJERA: Mtra. Elizabeth Ivaldi
CONSEJERO: Dr. Robert Silva

CONSEJO DE EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA

DIRECTORA GENERAL: Mag. Irupé Buzzetti
CONSEJERO: Mtro. Héctor Florit
CONSEJERO: Mtro. Pablo Caggiani

REFERENTE TÉCNICO CACEEM CEIP

Mtro. Héctor Florit

COORDINADORA TÉCNICA CACEEM

Mtra. Insp. Rosa Lezué

AUTORES

Prof.^a Carla Damisa
Mtra. Silvia Hawelka
Mag. Mercedes Laborde
Mtra. Rosa Lezué
Mtra. Ana Laura Lujambio
Prof. Gabriel Requena

ASESORA ACADÉMICA

Mag. Graciela Chemello

GRUPO DE CONSULTA

Inspección Técnica de CEIP
Instituto de Formación en Servicio – IFS
Proyecto de Apoyo a la Escuela Pública Uruguay – PAEPU
Federación Uruguaya de Magisterio – FUM-Quehacer Educativo
Ceibal



ESTE ES TU CUADERNO
PARA QUE TRABAJES EN
ÉL, PARA QUE ESCRIBAS,
PARA QUE PUEDES
PROBAR, TACHAR Y
VOLVER A ESCRIBIR O
DIBUJAR

NO TE PREOCUPES
SI TE EQUIVOCAS

SERÁS
ACOMPAÑADO Y
ALGUIEN TE
AYUDARÁ A LEER
LAS CONSIGNAS

LOS JUEGOS SON
PARA JUGAR
VARIAS VECES



ÍNDICE



MULITA Y LOS NÚMEROS páginas 8 a 17

48 a 51

56 a 61



MULITA Y LAS FIGURAS páginas 18 a 27

62 a 67



MULITA Y LAS MEDIDAS páginas 38 a 47



MULITA Y LAS CUENTAS páginas 28 a 37

52 a 55

68 a 77



MULITA Y EL AZAR páginas 84 a 87



MULITA Y LOS DATOS páginas 78 a 83



RECORTABLES páginas 88 a 95

YO SOY MULITA

TE VOY A ACOMPAÑAR
MIENTRAS TRABAJAS.



CUANDO ME VEAS...



...PENSANDO,

TE INVITO A TRABAJAR
INDIVIDUALMENTE.



...CON UN DADO,

TE INVITO A JUGAR
CON TUS COMPAÑEROS.



...CON MIS AMIGOS,

TE INVITO A TRABAJAR
EN GRUPO.



...CON UNA MOCHILA,

TE INVITO A
TRABAJAR EN CASA.

**Y CUANDO VEAS
ESTOS ÍCONOS...**



ES MOMENTO
DE CONVERSAR.

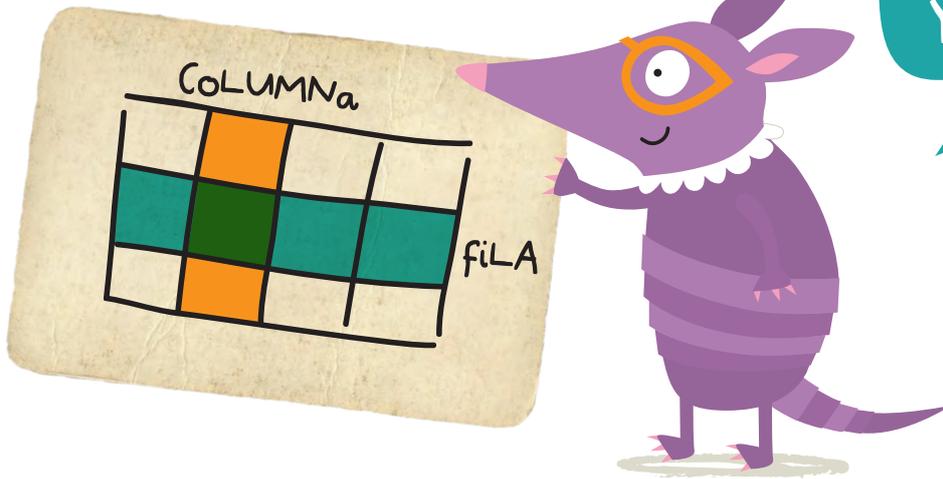


ES HORA DE ESCRIBIR.



TABLAS CON NÚMEROS

LAS TABLAS TIENEN FILAS Y COLUMNAS



1 ¿Cuáles son los números que faltan? Completa la tabla con ellos.

0	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		27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37		39
40		42	43	44		46	47	48	49
50	51	52	53		55	56	57	58	
60	61	62	63	64	65	66	67		69
70	71		73	74	75	76		78	79
80	81	82	83		85	86	87	88	89
90		92	93	94	95	96	97	98	99

 ¿En qué te fijaste para completarla?

.....

.....

BLA
BLA

Comparte con tus compañeros en qué te fijaste para completar la tabla.

2 Completa esta nueva tabla.

50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
100					125				
150		160							
200			215						
250							285		



Compara los números de una misma fila. ¿Cómo son entre sí?

.....

.....



¿Y los de cada columna?

.....

.....

3 ¿En qué se diferencian las dos tablas? Anota tres diferencias.

.....

.....

.....



¿Qué pasa con los números terminados en 0 o en 5 cuando los agregamos 5?



¿MAYOR O MENOR?

MATERIALES

- Papel y lápiz para cada jugador
- Dos tarjetas, en una dice MAYOR y en otra dice MENOR

REGLAS DE JUEGO

Entre 2 y 6 jugadores.

Se colocan las dos tarjetas de mayor y menor boca abajo y se mezclan bien para que no se pueda saber cuál es cuál.

Cada jugador anota un número de una, dos o tres cifras, sin mostrarlo a nadie.

Luego, un jugador por partida, da vuelta una de las dos tarjetas.

Si la tarjeta dice MAYOR, gana un punto el jugador que escribió el número mayor. Si la tarjeta dice MENOR, gana un punto el que escribió el número menor.

Gana el jugador que, al cabo de cinco rondas, hizo más puntos.

Enseña a jugar a este juego en tu casa. ¡Que se diviertan!



1 Los amigos de Mulita anotaron estos números.

 Mira las tarjetas y marca el número ganador en cada ronda.

198 400 783 347



193 119 139 109



947 909 990 735



2 Estos son los números que se anotaron en una ronda.

 Marca el número que tenía Mulita.

108 801 81 18 800



PERDÍ POR UNO



EL MAYOR POSIBLE

MATERIALES

- Un mazo de cartas españolas sin los 10, 11 y 12

REGLAS DE JUEGO

4 jugadores, que juegan en parejas.

Se reparten 3 cartas para cada pareja. Con las cartas que le tocó, cada pareja debe formar el mayor número posible.

Al grito de "guerra", dado por un jugador, cada pareja debe mostrar sus cartas. La pareja que compuso el número más grande gana la ronda y se anota un punto.

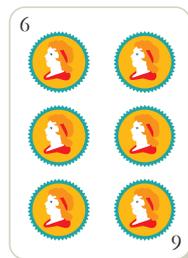
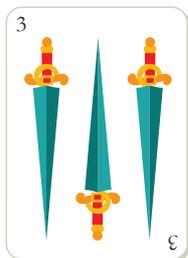
El juego termina cuando no haya más cartas para repartir.

Puedes jugar a "El Mayor Posible" en casa.



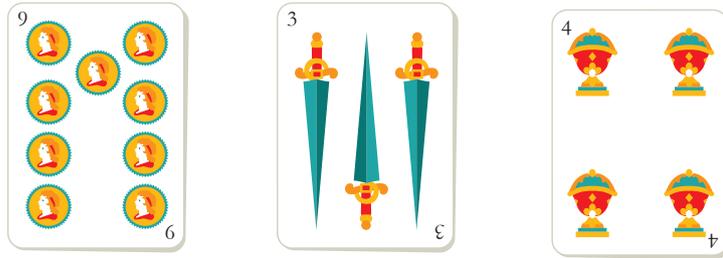
1

Una pareja recibió las siguientes cartas:



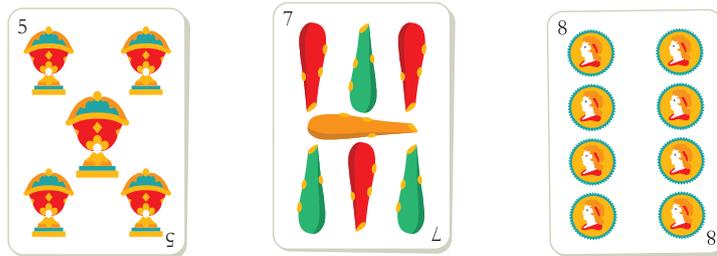
¿Qué número le conviene formar para tener el mayor número posible?

2 Una pareja armó el número 934 con las siguientes cartas:



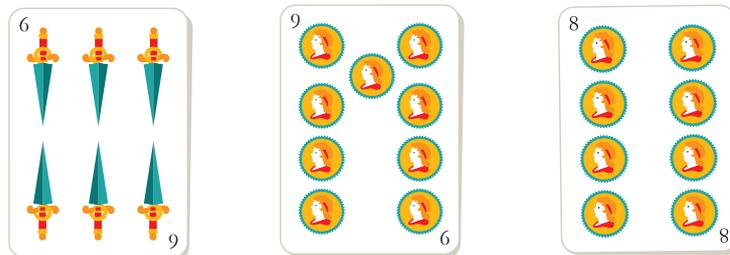
 La otra pareja tiene un 9, ¿es seguro que puede ganar?

3 Una pareja armó el número 578 con las siguientes cartas:



 La otra pareja tiene un 9, ¿es seguro que puede ganar?

4 La pareja de Mulita recibe estas cartas:



 Para ganar, ¿qué número le conviene formar?



MULITA VA DE VIAJE

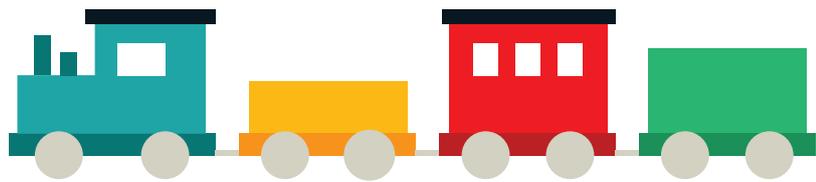


1

Un ómnibus interdepartamental se detiene para que suban o bajen pasajeros cada 3 km. Si se detuvo en el km 246:



¿En qué kilómetros se va a detener antes de llegar al km 321?



2

Mulita hizo un tren con una locomotora y tres vagones. Puso un vagón amarillo, luego uno rojo y al final uno verde.



¿Cuántos trenes distintos podría armar usando siempre esos tres vagones?



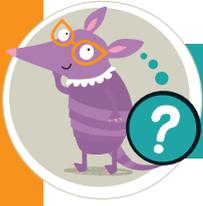
PENSAR CON LA CALCULADORA



- 1 Para que aparezca en el visor el número 57, sin utilizar la tecla del 5.
¿Cuáles serían las teclas que utilizarías?

- 2 Se rompió la tecla del 4. Mulita tiene que resolver $24 + 13$.
¿Cómo podría hacerlo?

- 3 Mulita puede realizar la suma $50 + 50$ sin usar la tecla del 5.
¿Cómo lo harías tú?



EL FESTIVAL DE LA ESCUELA



1 Para el festival, Guazubirá llevó \$120 y gastó \$95 en los juegos.

 ¿Con cuánto dinero regresó?

.....

2 Mulita tiene monedas y un billete de \$50. Entre billetes y monedas tiene \$80.

 ¿Cuánto dinero tiene en monedas?

.....

3 Mulita decide comprar una porción de torta y un refresco.

 ¿Cuánto gasta?

.....

.....

.....

.....



4 La abuela de Zorrito le regaló \$20 y él sacó de su alcancía \$85.

 ¿Cuánto dinero llevó al festival?

5 En un quiosco del festival se recaudaron \$425. Se cambiaron todas las monedas en billetes.

 Forma \$425 con billetes y monedas.

 Forma \$425 con la menor cantidad posible de billetes y monedas.

6 Con la venta de tortas se recaudaron: 5 billetes de \$100, 4 billetes de \$50 y 2 billetes de \$20.

 Escribe la cantidad total de dinero que se recaudó.

7 Con los juegos y venta de libros se recaudaron 6 billetes de \$100 y 5 billetes de \$20. Mulita dice que son \$625.

 ¿Estás de acuerdo? Explica.

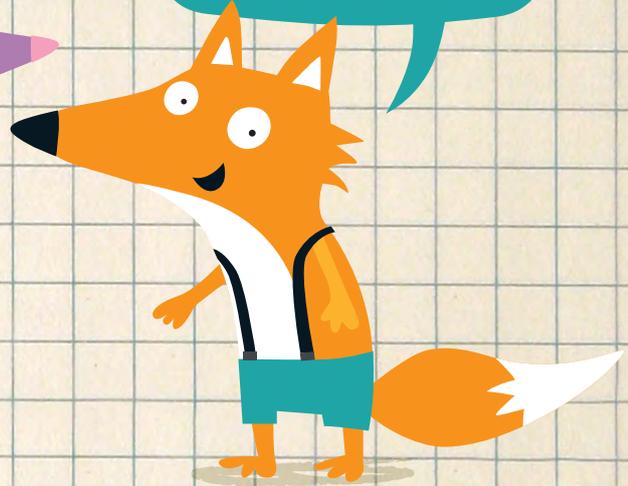


ARMAMOS GUIRNALDAS

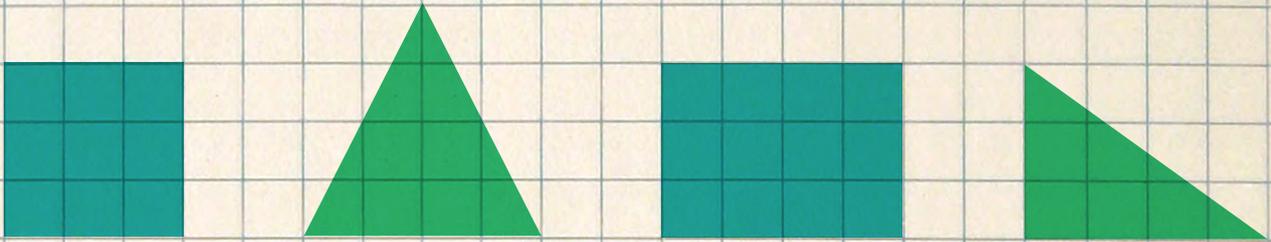
¡ARMEMOS UNA GUIRNALDA PARA EL CAMPEONATO DE FÚTBOL!



SÍ, PODEMOS COPIAR UNAS FIGURAS, RECORTARLAS Y PEGARLAS EN UNA SOGA.



1 Estas son las figuras de Zorrito.

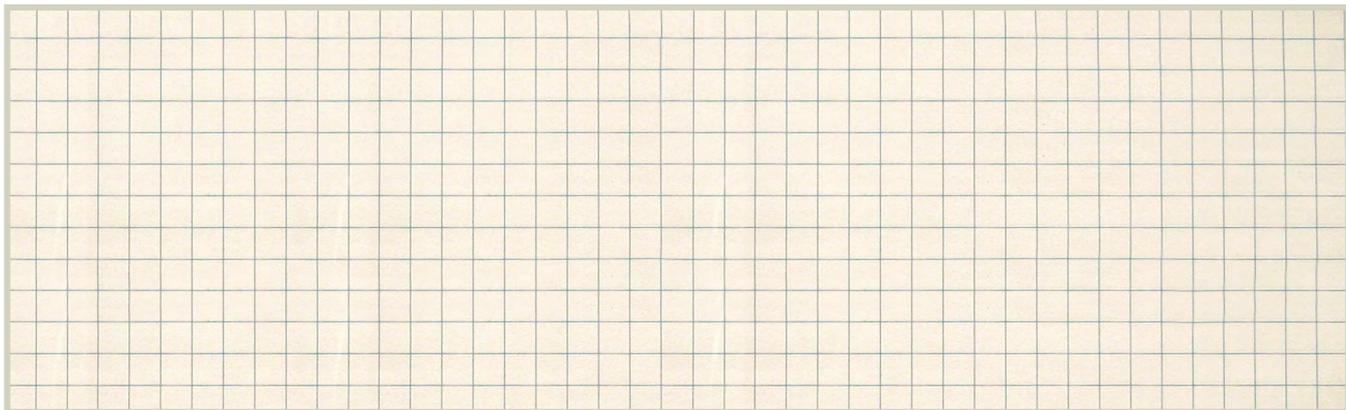


Cópialas en el cuadriculado. Tienen que quedar iguales.

BLA
BLA

¿Las copias les salieron iguales? ¿Cómo lo saben?
¿En qué se fijaron para copiarlas? ¿Cómo marcaron los puntos?
¿Dibujaron los lados sobre los cuadritos?

2 Dibuja una guirnalda usando las figuras que te gusten para decorar la cancha de fútbol. Puedes usar todas las que quieras.



3 ¿En qué se diferencian las figuras azules? ¿En qué se parecen?

.....

.....

.....

4 ¿En qué se diferencian las figuras verdes? ¿En qué se parecen?

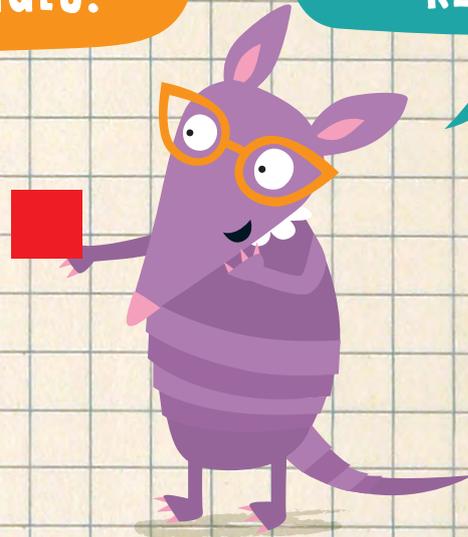




FIGURAS CON ESQUINAS

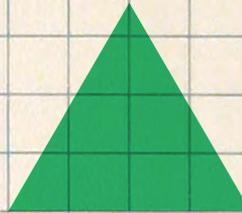
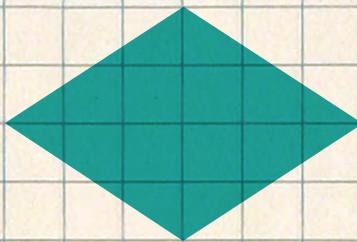
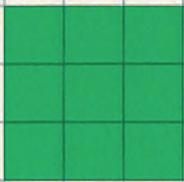
EN CADA VÉRTICE DE LAS FIGURAS QUEDA UNA ESQUINA Y SE FORMA UN ÁNGULO.

SI DIBUJAS EL ÁNGULO SOBRE LAS LÍNEAS DE LOS CUADRITOS, EL ÁNGULO ES RECTO.



1

Copia estas figuras.



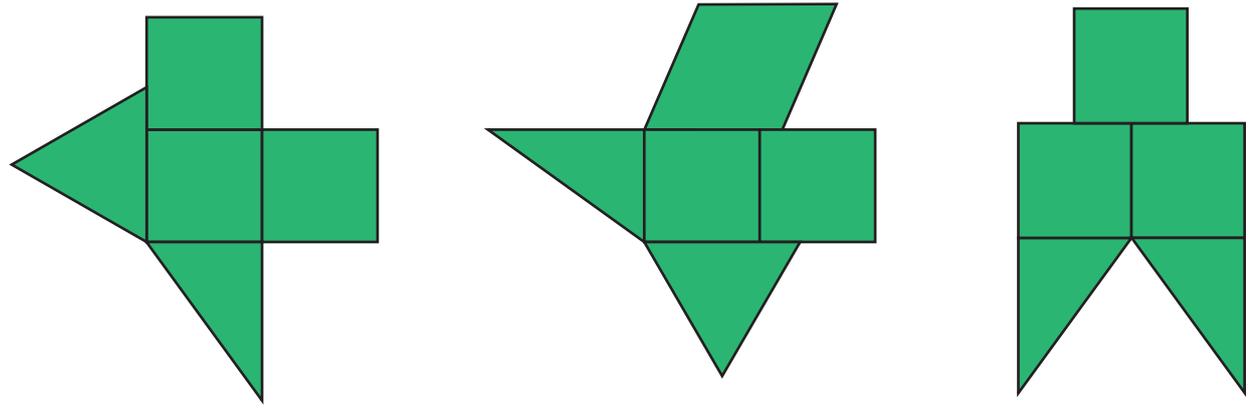
Donde dibujaste ángulos rectos con un puntito azul y donde los ángulos no son rectos con un puntito rojo.

BLA

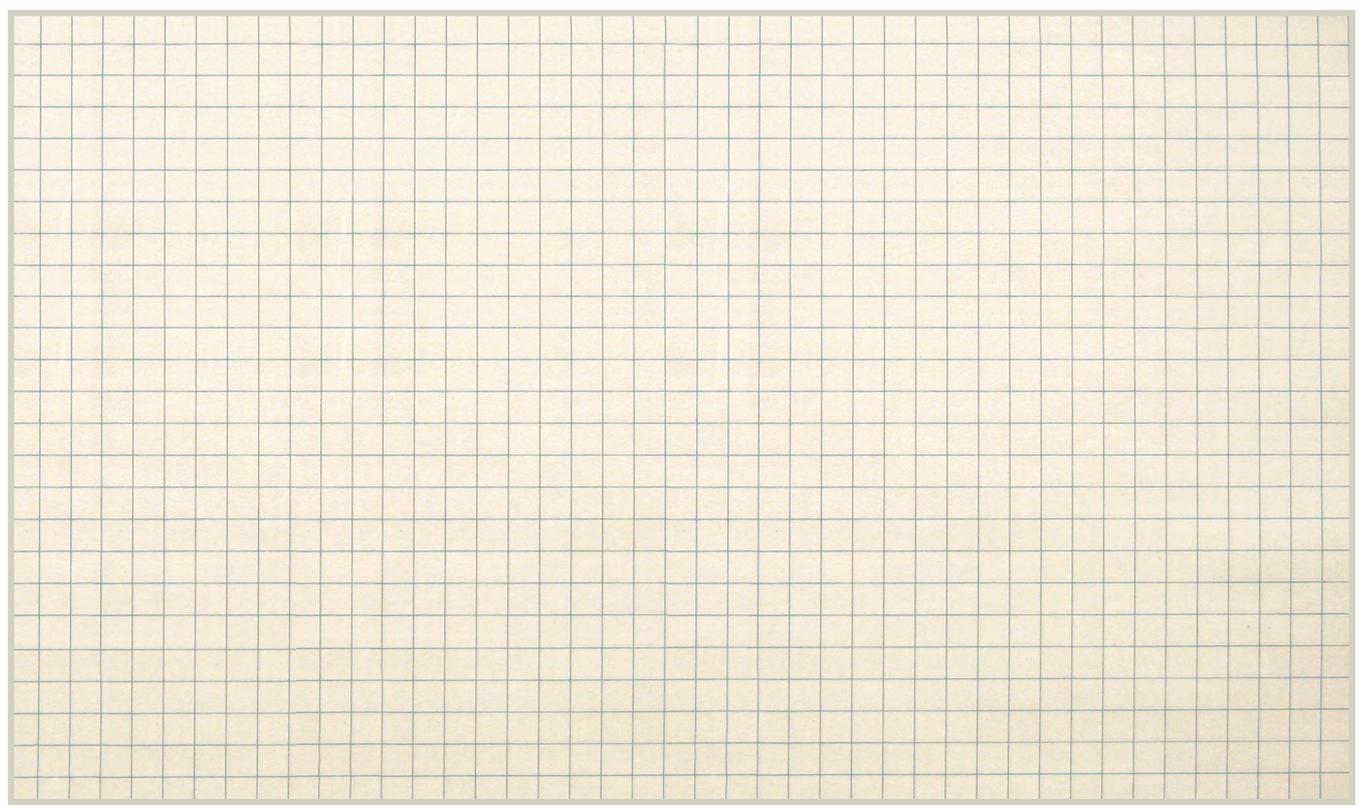
BLA

- ¿Las copias les salieron iguales? ¿Cómo lo saben?
- ¿En qué se fijaron para copiarlas? ¿Cómo marcaron los puntos?
- ¿Dibujaron los lados sobre los cuadritos?

2 Usando algunas de las figuras que copiaste, Mulita armó un robot, un pájaro y un avión.



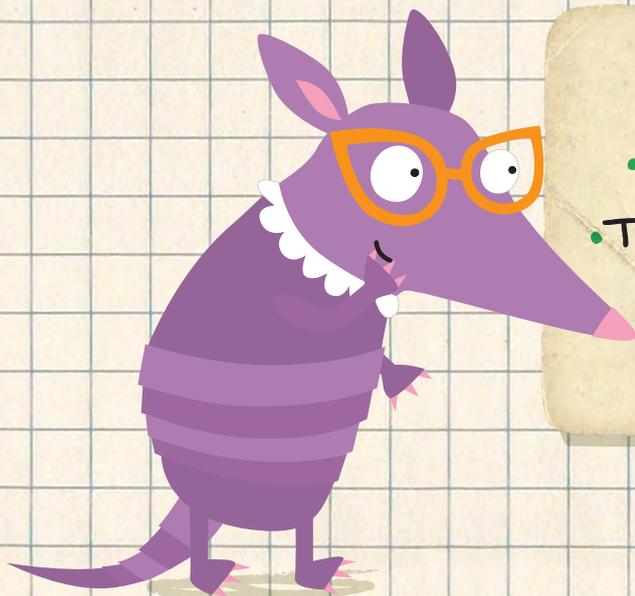
 Dibuja la forma que te guste usando las figuras de la página anterior y pon puntitos rojos o azules en los ángulos según corresponda.



¿Qué nombre le pondrías a la forma que armaste?
¿Qué formas hicieron tus compañeros?
Calca y recorta las figuras en papeles de colores y arma las formas pegadas sobre una hoja blanca para organizar una exposición en el salón.



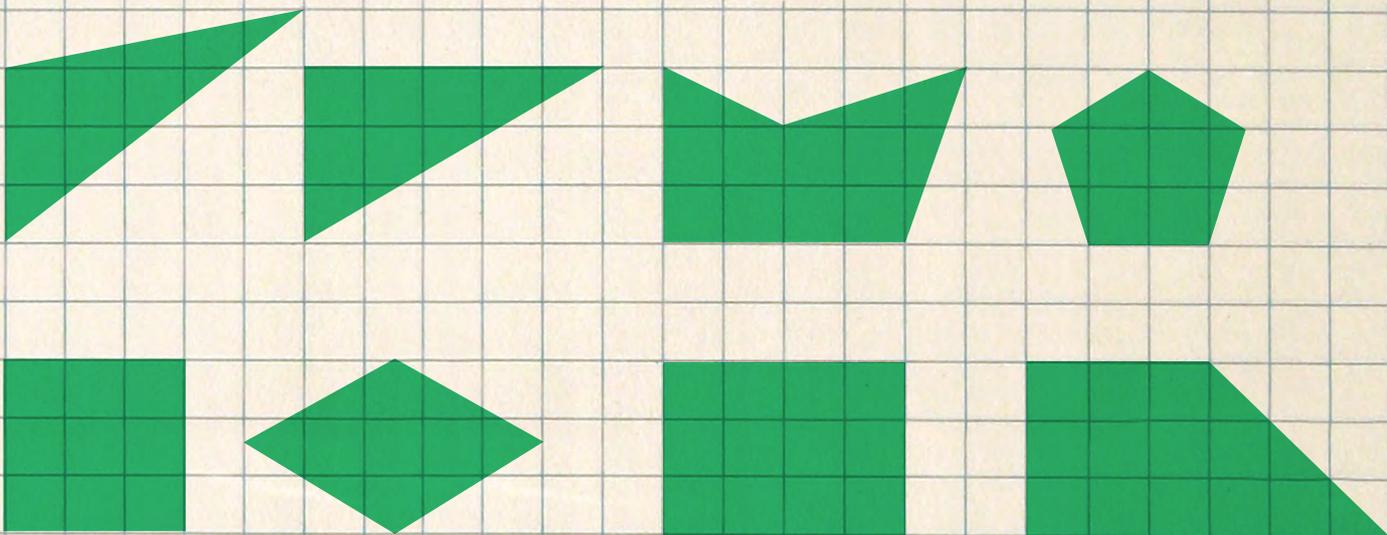
¿QUÉ FIGURA SOY?



PISTAS:

- TENGO 4 VÉRTICES
- TENGO LADOS IGUALES
- TENGO ÁNGULOS RECTOS

1 ¿Cuál de las siguientes figuras tiene todas las pistas de Mulita?

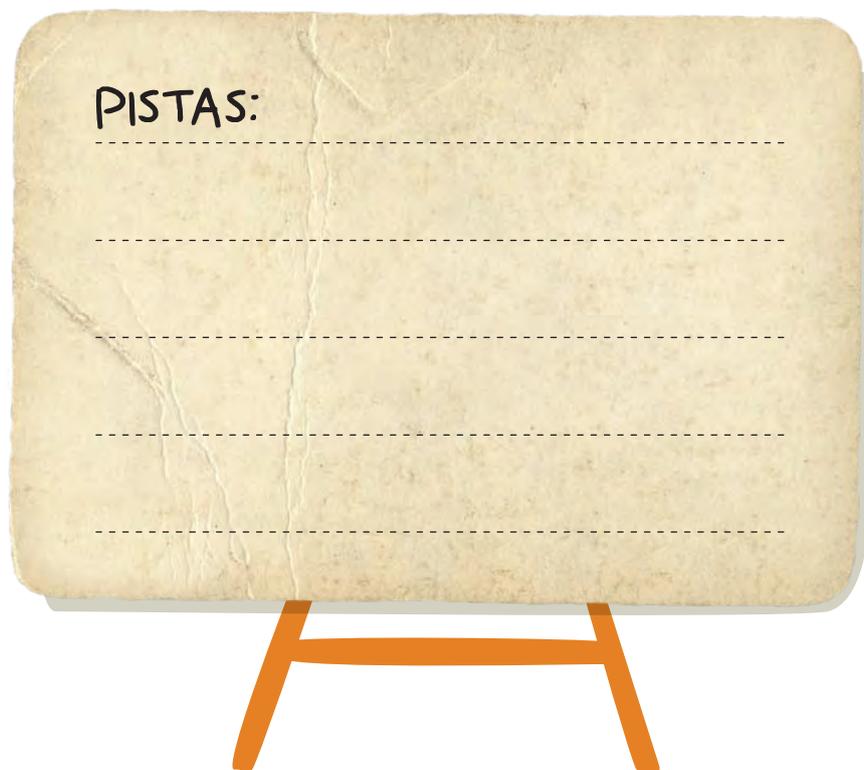


BLA

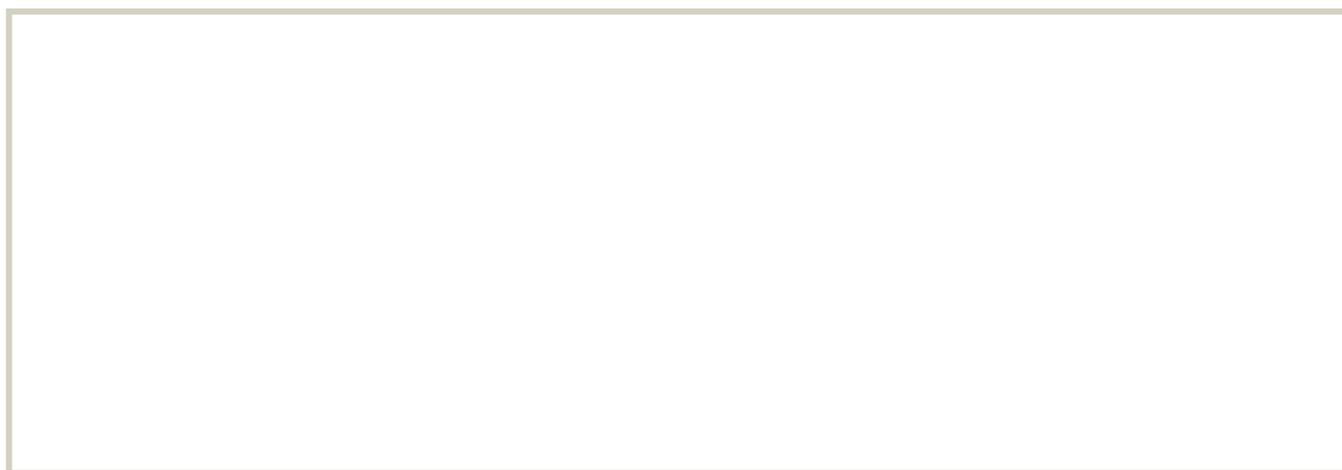
BLA

¿Todos eligieron la misma figura? Explica.

- 2 Ahora elige una de las figuras de la página anterior y escribe pistas para que tus amigos adivinen qué figura elegiste.



- 3 Intercambien su libro con el del compañero. Lean las pistas que él escribió y elijan la figura que corresponde.



Conversen con su compañero si la figura que ustedes eligieron era la que él pensó. Si no es así, pueden modificar las pistas o pensar qué no interpretaron bien.

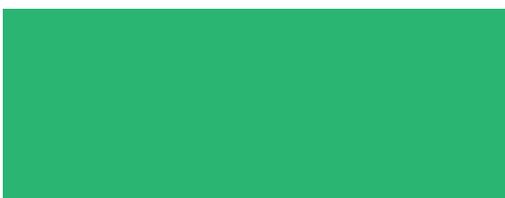


TODO LO QUE SÉ

1 Con el compañero escriban qué saben de esta figura.



2 Ahora escriban en qué se parecen y en qué se diferencian estas figuras.



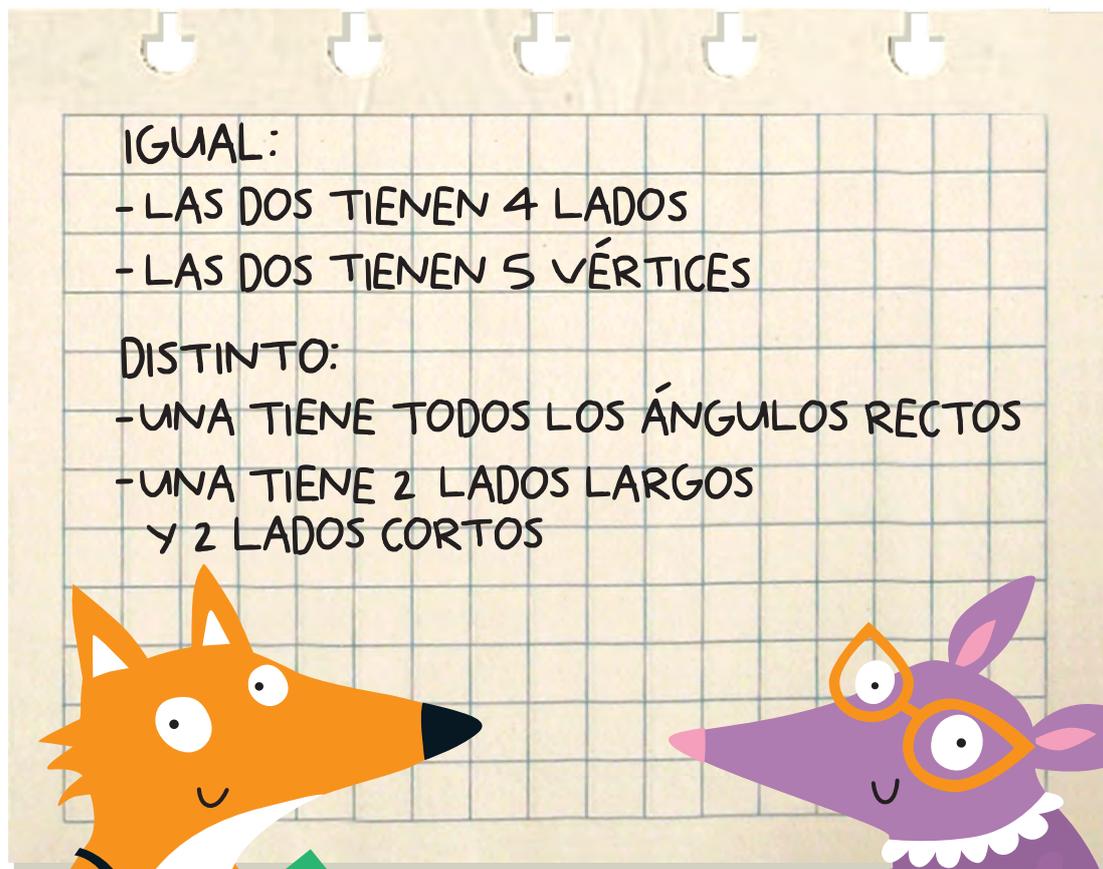
BLA

BLA

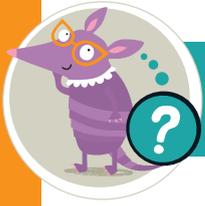
Conversen entre todos a ver si escribieron lo mismo. Si no es así, completen lo que escribieron.

3 Mulita y Zorrito también escribieron lo que saben sobre las figuras anteriores.

¿Están de acuerdo con lo que escribieron? Escriban SÍ o NO al lado de cada idea.



Conversen por qué están de acuerdo o en desacuerdo con lo que escribieron Mulita y Zorrito.



BUSCANDO FIGURAS

Mulita y sus amigos fueron a pasear al Museo Nacional de Artes Visuales y le sacaron una foto a este cuadro del pintor Torres García.

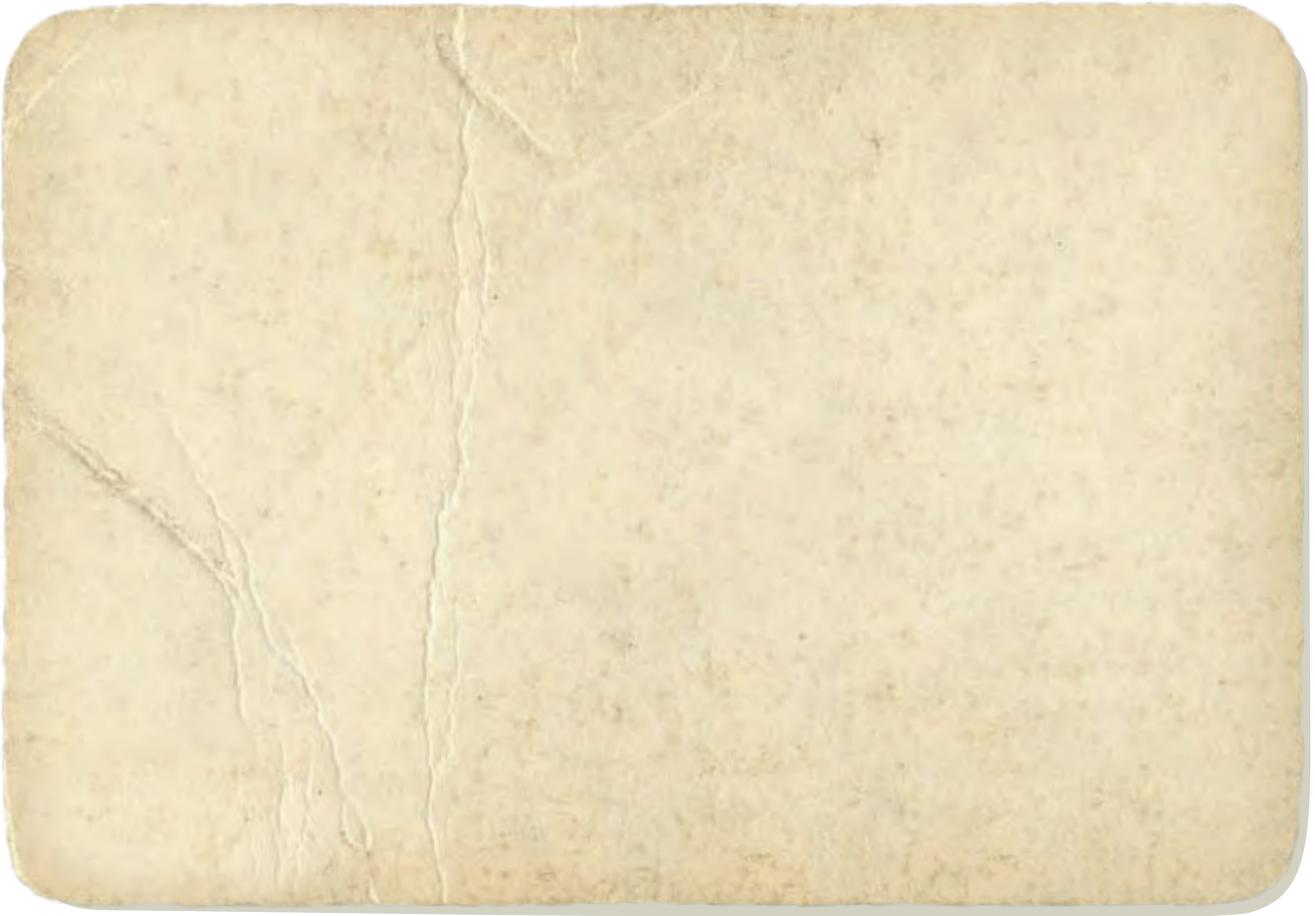


1 Busca en el cuadro las figuras y márcalas con un punto:

-  Tres figuras de cuatro lados con ángulos rectos.
-  Dos figuras de cuatro lados sin ángulos rectos.
-  Tres figuras de tres lados.

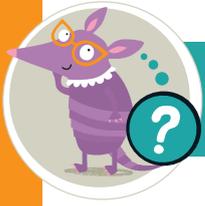
2 ¿Cuántas figuras de cinco lados encuentras?

3 Dibuja y pinta un cuadro con figuras como hizo Torres García.



Conversen para responder las preguntas siguientes y registren en la tabla.
Las figuras de 3 lados, ¿cuántos vértices tienen?
¿Y las figuras de 4 lados? ¿Y las de 5?

NÚMERO DE LADOS	NÚMERO DE VÉRTICES
1	
2	
3	
4	
5	
	6



PROBLEMAS EN LA ESCUELA



CADA UNO LO
PIENSA COMO
LE PARECE

1 En la biblioteca de la clase hay 14 libros de animales y 35 libros de cuentos.
¿Cuántos libros hay en la biblioteca?

2 En 2.º B tienen 30 calculadoras, 5 se quedaron sin batería. ¿Cuántas podrán usar?

3 Había 16 lápices de escribir en la biblioteca. La directora trajo 28 más. ¿Cuántos lápices hay ahora?

4 Llegaron 50 libros para entregar a 2.º A y B. Ya entregaron 23 en 2.º A. ¿Cuántos quedaron para 2.º B?

BLA

BLA

¿Cómo pueden asegurar que su respuesta está bien?



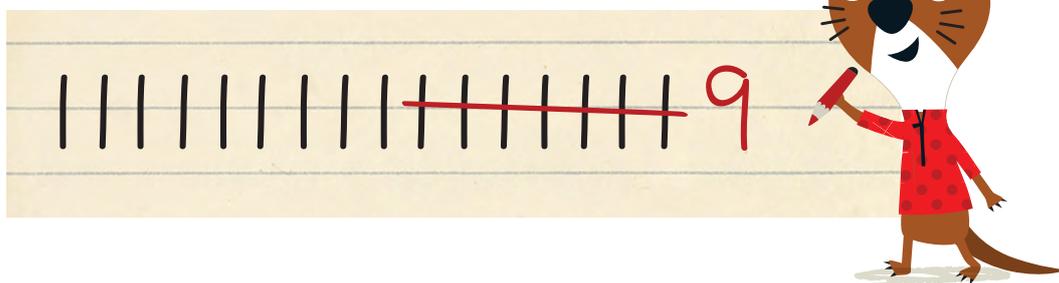
LAS CUENTAS DE LOS PROBLEMAS

PARA REPRESENTAR UNA OBRA DE TEATRO SE NECESITAN 16 NIÑOS. SI LAS NIÑAS SON 7, ¿CUÁNTOS SERÁN LOS VARONES?

- 1 Mira cómo resolvieron el problema nuestros amigos.



$$7 + 9 = 16$$



BLA

BLA

¿Están bien las formas en que nuestros amigos resolvieron el problema anterior?

¿Cómo resolvieron tus compañeros los problemas de la página anterior?

- 2 Anota otras formas de resolver los problemas que hayan usado tus compañeros.



LA CAJA CIEGA

MATERIALES

- Una caja con tapa a la que se le hace una perforación para meter la mano
- Nueve pelotas con estos puntajes: 10 - 20 - 30 - 40 - 50 - 60 - 70 - 80 - 90
- Lápiz y papel para anotar

REGLAS DE JUEGO

Entre 2 y 4 jugadores.

Por turno cada jugador mete su mano en la caja, toma dos pelotas y deberá anotar los números de ellas. Gana un punto **SOLO** si la suma de las dos pelotas atrapadas es 100.

Gana el jugador que al cabo de varias vueltas anotó más puntos.

1 Anota algunas formas de sumar 100.

PELOTA N.º 1	PELOTA N.º 2

2 Mulita jugó a La Caja Ciega. Esta es su tabla, complétala.

MULITA	PUNTAJE	TOTAL
1.ª SACADA	30 + 70	
2.ª SACADA	20 + 90	
3.ª SACADA	60 + 40	
4.ª SACADA	30 + 50	

NUEVAS REGLAS DE JUEGO

Las mismas reglas de La Caja Ciega, pero con otros puntajes:

5 - 15 - 25 - 35 - 45 - 55 - 65 - 75 - 85 - 95

- 3 Anota todas las formas de sumar 100.

PELOTA N.º 1	PELOTA N.º 2

- 4 Completa las tablas.

PELOTAS	PUNTAJE
45 + 45	
65 + 35	
25 + 75	
15 + 85	
95 + 5	

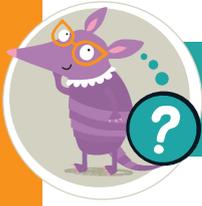
PELOTA SACADA	PELOTA PARA LLEGAR A 100
45	
75	
5	
35	
15	

- 5 Resuelve estos cálculos.

$100 - 20 = \dots\dots\dots 100 - 50 = \dots\dots\dots 100 - 30 = \dots\dots\dots$

$100 - 40 = \dots\dots\dots 100 - 10 = \dots\dots\dots 100 - 25 = \dots\dots\dots$

$100 - 85 = \dots\dots\dots 100 - 95 = \dots\dots\dots 100 - 45 = \dots\dots\dots$



DE COMPRAS CON MULITA

1 Mulita compró una cartuchera a \$136 y un libro a \$124. ¿Cuánto gastó?

.....
.....

 Entre estas formas de resolver, elige la que se parece más a la que tú hiciste.

$$100 + 100 = 200$$

$$30 + 20 = 50$$

$$6 + 4 = 10$$

$$200 + 50 + 10 = 260$$

$$130 + 120 = 250$$

$$6 + 4 = 10$$

$$250 + 10 = 260$$

$$136 + 4 = 140$$

$$140 + 120 = 260$$

$$124 + 6 = 130$$

$$130 + 130 = 260$$

2 También quiere comprar un peluche que cuesta \$358. Dice que esta es la menor cantidad de billetes y monedas que necesita para pagar justo. ¿Tiene razón?



.....
.....



HACIENDO CÁLCULOS CON MULITA

- 1 Piensa cómo juntar los números para sumar más fácilmente. Anota cómo lo hiciste.

$$35 + 24 + 6 + 55 + 99 + 21$$

$$370 + 33 + 153 + 22$$

- 2 ¿Cuál de estos números te parece que está más cerca del resultado? Después comprueba con la calculadora.

$$41 + 32 \begin{cases} 50 \\ 90 \\ 70 \end{cases}$$

$$64 + 23 \begin{cases} 100 \\ 50 \\ 90 \end{cases}$$

$$23 + 59 \begin{cases} 80 \\ 60 \\ 100 \end{cases}$$

- 3 Marca el resultado que te parezca correcto. Comprueba con la calculadora.

$$145 + 126 \begin{cases} 281 \\ 251 \\ 271 \end{cases}$$

$$324 + 99 \begin{cases} 403 \\ 423 \\ 523 \end{cases}$$

$$256 - 41 \begin{cases} 215 \\ 235 \\ 225 \end{cases}$$

$$368 - 147 \begin{cases} 261 \\ 241 \\ 221 \end{cases}$$





CÁLCULOS EN LA LIBRERÍA

1 Mulita y sus amigos piensan ir a la librería y revisan sus alcancías. Zorrito tiene \$120 y Mulita \$170.

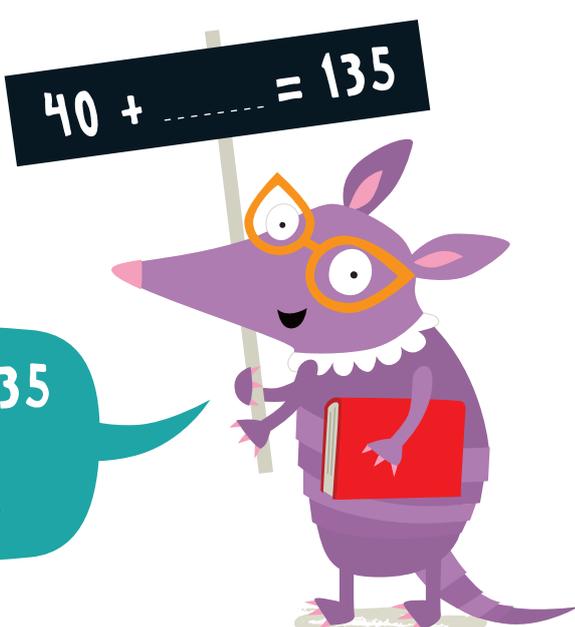
 ¿Cuánto dinero más tiene Mulita?

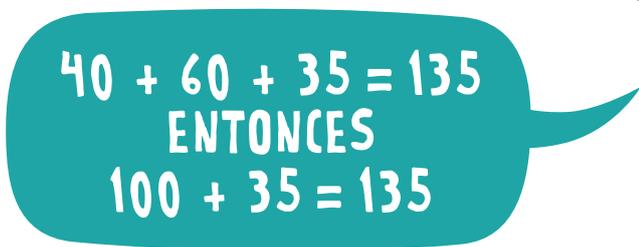
2 Lobito quiere comprar un libro que cuesta \$390. Ya juntó \$150.

 ¿Cuánto dinero le falta para poder comprar el libro?

3 Mulita va calculando cuánto dinero le falta para comprar unos libros que le encargaron. ¿Cómo pueden hacer fáciles estos cálculos para ayudar a Mulita?

$$30 + \dots = 172 \quad 85 + \dots = 115 \quad 50 + \dots = 140$$


$$40 + \dots = 135$$


$$40 + 60 + 35 = 135$$

ENTONCES

$$100 + 35 = 135$$

BLA

BLA

Conversen sobre qué les parece la forma de resolver de Mulita.

- 4 Elijan los cálculos que van a hacer mentalmente y los que harán con calculadora.
 Escriban los resultados en la columna que corresponda.

CÁLCULO	MENTALMENTE	CON CALCULADORA
$100 + 75$		
$128 + 376$		
$150 + 52$		
$500 - 250$		
$500 - 397$		
$230 - 50$		



¿Qué cálculos eligieron para hacer mentalmente? ¿Y con calculadora?
 ¿Qué tuvieron en cuenta para elegir?

- 5 Calcula mentalmente.

$5 + 9 = \dots\dots\dots$ $15 + 9 = \dots\dots\dots$

$5 + 99 = \dots\dots\dots$ $15 + 99 = \dots\dots\dots$

$7 + 8 = \dots\dots\dots$ $17 + 8 = \dots\dots\dots$

$7 + 98 = \dots\dots\dots$ $17 + 98 = \dots\dots\dots$

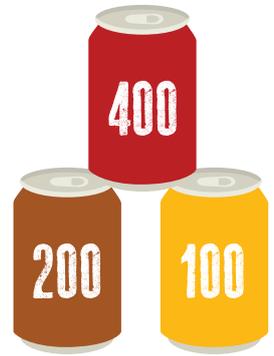
- 6 Escribe seis cálculos que conoces de memoria.



TORRES DE LATAS

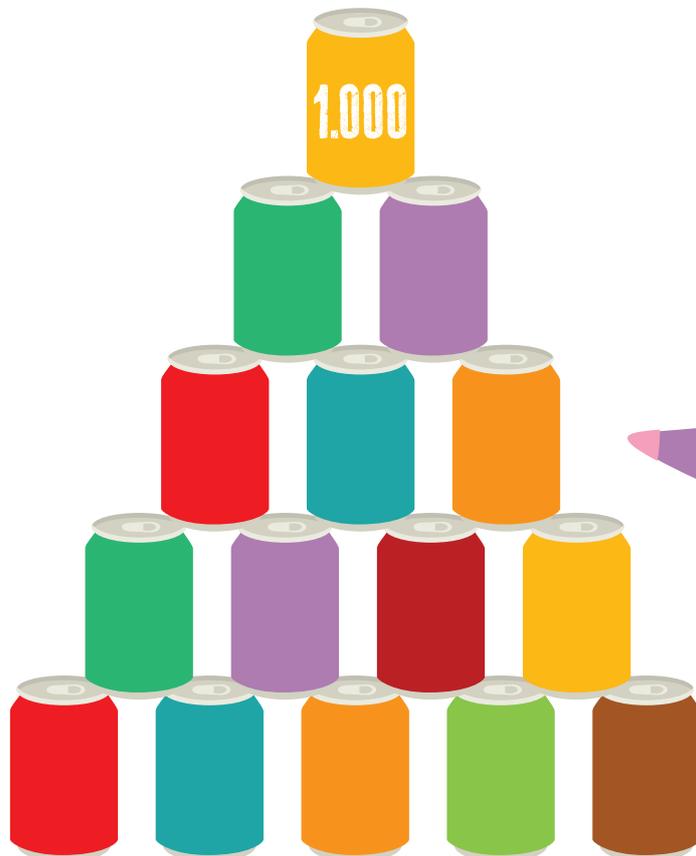
1 Mulita y sus amigos juntaron latas para hacer torres y otros juegos.

 Mira cómo colocaron las latas y rodea las torres que suman 1.000.



2 Ahora armaron esta torre. Y juegan a que cada fila de latas debe sumar 1.000.

 Completa las etiquetas.





MÁS CÁLCULOS

1 Sabiendo que $32 + 9 = 41$, calcula sin hacer la cuenta.

SUMANDO	SUMANDO	SUMA
32	9	41
32		46
32		51
32		56
32		81

2 Completa el siguiente cuadro.

10 + 20	30	100 + 200	300
20 + 30			
30 + 40			
40 + 50			
50 + 60			

3 Sabiendo un resultado, calcula sin hacer la cuenta.

$$50 - 20 = 30$$

$$60 - 20 = 40$$

$$40 - 20 = 20$$

$$60 - 20 = \dots\dots\dots$$

$$70 - 20 = \dots\dots\dots$$

$$45 - 20 = \dots\dots\dots$$

$$40 - 20 = \dots\dots\dots$$

$$50 - 20 = \dots\dots\dots$$

$$35 - 20 = \dots\dots\dots$$



AVIONES DE PAPEL

1

Reúnete con tus compañeros de equipo, construyan aviones de papel y escríbanles su nombre. Tracen un círculo en el piso y desde allí todos lancen sus aviones.



¿Cuál avión quedó más lejos del círculo de lanzamiento?



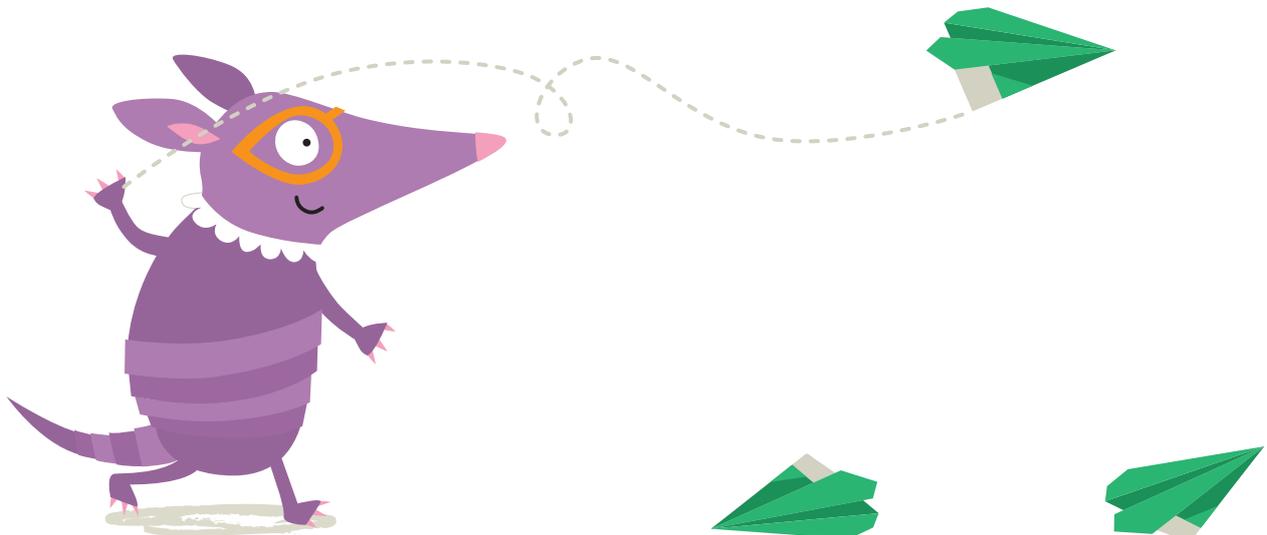
¿Cuál quedó más cerca del círculo de lanzamiento?



¿Cómo se puede estar seguro de cuál avión llegó más lejos y cuál quedó más cerca del círculo de lanzamiento?



¿Qué aviones quedaron más cerca entre sí?



1 METRO SON 100 CENTÍMETROS
 $1\text{ m} = 100\text{ cm}$.

YO SÉ QUE MI ZAPATO
MIDE 25 CM DE LA
PUNTA AL TALÓN.



- 2 Si Mulita camina recto desde el círculo de lanzamiento a su avión, colocando un pie adelante del otro bien pegadito, su avión cayó a 8 pies del círculo.

 ¿A qué distancia en cm quedó el avión?

.....

- 3 Estas son las distancias al círculo que tomó Mulita de los aviones de sus amigos.



6 PIES



12 PIES



9 PIES

 ¿Quiénes quedaron a más de 2 metros del círculo?

.....

 ¿Alguno llegó a los 3 metros?

.....

 ¿A cuántos metros deberá caer el avión de la maestra para quedar al doble de distancia que el de Lobito?

.....



¿PESA LO MISMO?

1 Mulita y sus amigos van a traer cosas que pesen lo mismo que el cuaderno de Mulita. Tienen tres posibilidades.

Zorrito salió corriendo y trajo estos tres objetos:



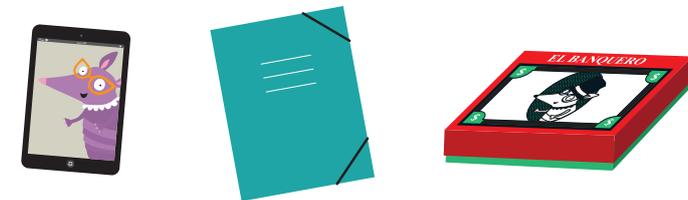
¿Crees que podrá ganar con alguno de ellos? ¿Con cuál?

Lobito trajo los siguientes objetos, todos se sorprendieron cuando mostró la papelerera.



¿Por qué te parece que se sorprendieron?

Guazubirá, antes de ir a buscar los objetos, le pidió a Mulita el cuaderno. Lo puso en una mano y subió y bajó la mano varias veces. Después trajo estos objetos:



¿Por qué piensas que hizo eso?

EMPEZAMOS CON...
ESTE CUADERNO.



2

Mulita trajo una balanza de dos brazos para decidir el ganador.

Esto pasó con los objetos de Zorrito:



Esto pasó con los objetos de Lobito:

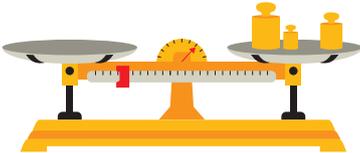


Esto pasó con los objetos de Guazubirá:

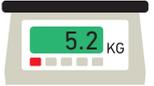


 ¿Quién resultó ganador? ¿Por qué?



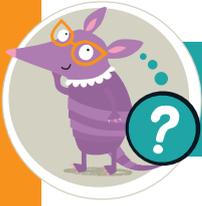






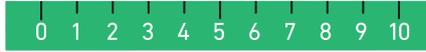
BLA **BLA**

¿Dónde viste balanzas como estas? ¿Cómo funciona cada una? ¿Qué diferencias hay entre ellas?



MEDIR CON REGLA

1 Mulita quiere medir el largo del lápiz y hace estos tres intentos:



¿Todos los intentos le sirven para obtener la medida? ¿Por qué?

.....
.....
.....

¿Cuál es la longitud del lápiz?

.....

EN LAS REGLAS,
LA DISTANCIA QUE
HAY ENTRE UN NÚMERO
Y EL SIGUIENTE ES
1 CENTÍMETRO.

1 CENTÍMETRO SE
SIMBOLIZA 1 CM.

2 ¿Cómo podrías usar esta regla rota para saber cuánto mide este lápiz?



.....
.....
.....



3 Si la goma de Zorrito mide 3 cm, ¿cuánto mide aproximadamente su lápiz?



.....

4 ¿Cuánto mide cada uno de los segmentos dibujados?



El segmento azul mide

El segmento rojo mide

5 Mulita mide la longitud de este segmento:



 ¿Qué indica la marca que coincide con el otro extremo del segmento?

.....
.....

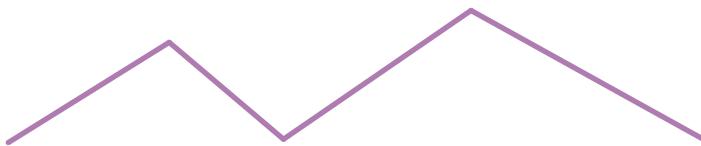
 ¿Es correcto lo que hizo Mulita?

.....
.....

 ¿Se podría medir de otro modo?

.....
.....

6 ¿Cuánto mide esta línea en zigzag?



La línea en zigzag mide



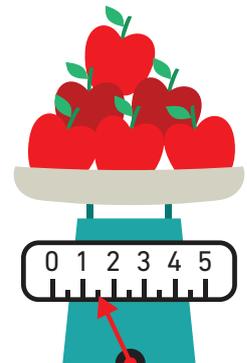
Comparte con tus compañeros el procedimiento que usaste para medir la línea en zigzag.



COMPRAS PARA EL CUMPLE

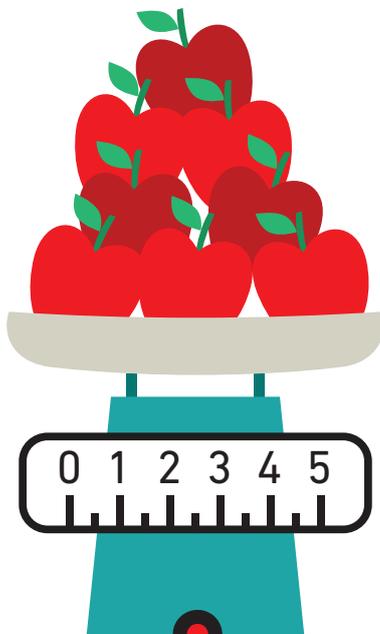
1 Mulita dice que pesó dos kilogramos de manzanas.

 ¿Estás de acuerdo? ¿Por qué?



2 Ahora dice que pesó 2 kilogramos y medio.

 Marca dónde tiene que estar la aguja para que eso sea cierto.



KILOGRAMO ES UNA UNIDAD DE MEDIDA, SE PUEDE ABREVIAR ASÍ: kg Y TAMBIÉN SE PUEDE DECIR KILO.



Consigan una balanza de cocina y pesen diferentes objetos, por ejemplo un paquete de yerba o una torta.

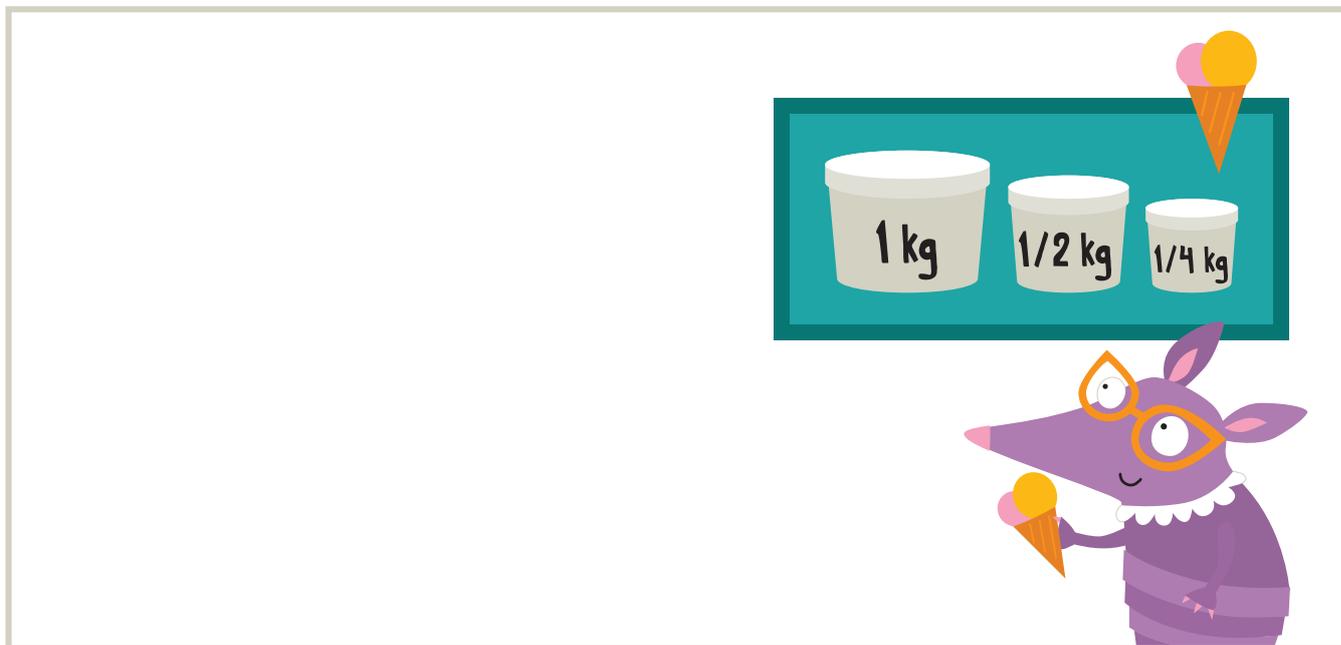
Consigan una balanza de baño y pésense ustedes, sus mascotas o algunos objetos.



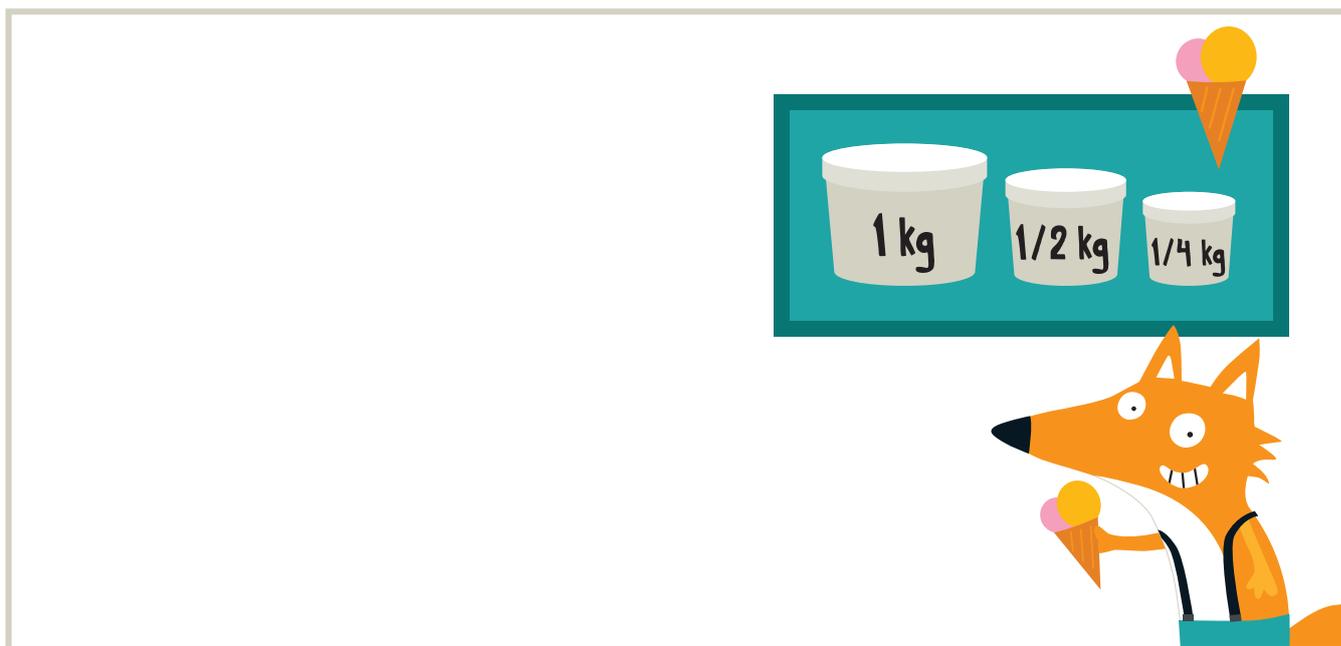
¿LO MISMO O DIFERENTE?

1 Mulita y Zorrito van a la heladería.

 La mamá de Mulita le pidió que trajera 1 kg de helado. ¿Qué potes podría usar la vendedora?



 Zorrito acompañó a Mulita y compró 1 kg y medio de helado. Dibuja los potes que llevó Zorrito.



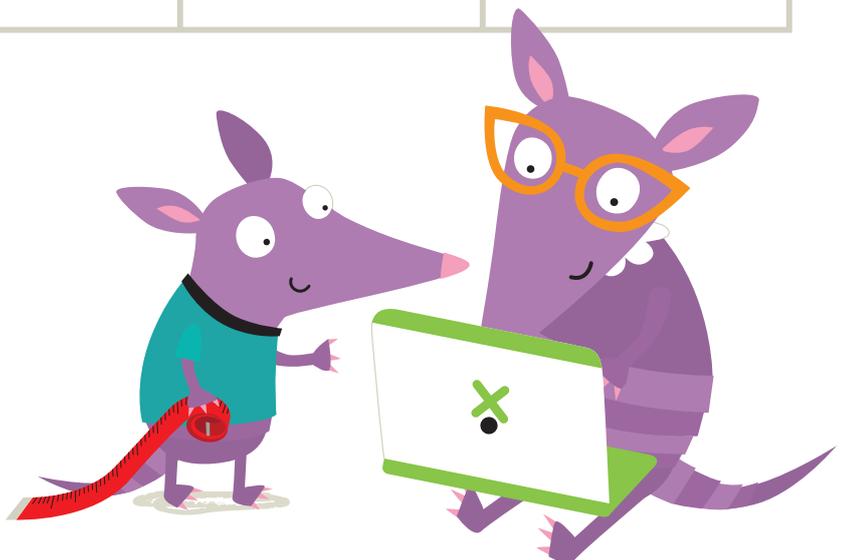


MEDIMOS CON EL METRO

1 La directora de la escuela quiere decorar los salones con cintas de colores y quiere saber qué cantidad se necesita.

 Con una cinta métrica construye tu propio metro. Luego pon una cruz en la tabla con la información que solicitó la directora.

	MIDE		
	MÁS DE 1 METRO	1 METRO	MENOS DE 1 METRO
EL CONTORNO DE LA CEIBALITA			
EL ANCHO DE LAS MESITAS			
EL ANCHO DE LA PUERTA DEL SALÓN			
EL LARGO DE LA VENTANA DEL SALÓN			



Conversen sobre cómo hicieron para medir y cómo lo anotaron.



ESTIMAMOS LA MEDIDA

MATERIALES

- Hoja y lápiz para cada niño
- Tarjetas para cada grupo que digan más de 1 metro, 1 metro, más de 2 metros, menos de 1 metro



REGLAS DE JUEGO

Entre 2 y 4 jugadores.

Se coloca en la mesa boca abajo la pila de tarjetas. Un jugador por vez, saca una tarjeta de la pila y la lee en voz alta. Todos deberán estimar y luego escribir en su hoja el nombre de dos objetos de la clase de la longitud leída en la tarjeta.

El primero que escriba los dos objetos dice "basta" y nadie más podrá seguir escribiendo. Se obtiene un punto por cada objeto escrito en el que haya acuerdo entre los participantes.

Si aparecieran dudas sobre alguno de los objetos, se procederá a medirlo efectivamente.

Gana en cada grupo quien obtiene más puntos luego de cuatro vueltas.



SALTOS Y CASILLAS

MATERIALES

- Veinte cartas de "salida", cada una tiene un número cualquiera entre 1 y 819
- Cartas de "salto" (avanza de 10 en 10; retrocede de 10 en 10; avanza de 5 en 5; retrocede de 5 en 5)
- Una calculadora
- Una tabla para completar

NÚMERO DE SALIDA	CARTA DE SALTO	NÚMEROS QUE OBTENGO							PUNTAJE

REGLAS DE JUEGO

Entre 2 y 5 jugadores.

Al inicio de cada partida se da vuelta una carta de "salida" y una de "salto".

Cada jugador anota el número de la carta de "salida" en su tabla. A partir de ese número y teniendo en cuenta la carta de "salto" completa la serie de siete números.

Cuando todos los jugadores completan la tabla verifican con la calculadora. Por cada número correcto, cada jugador se anota un punto.

Gana el que obtuvo mayor puntaje luego de 6 partidas.

Enseña a jugar a este juego en tu casa. ¡Que se diviertan!



1 Ahora jugamos sin cambiar la carta de salto. Siempre es “avanza de 100 en 100”.



Completa las tablas.

NÚMERO DE SALIDA	CARTA DE SALTO	NÚMEROS QUE OBTENGO							PUNTAJE
100	AVANZA DE 100 EN 100								
38									
5									
150									

NÚMERO DE SALIDA	CARTA DE SALTO	NÚMEROS QUE OBTENGO							PUNTAJE
700		650		550	500			350	7

NÚMERO DE SALIDA	CARTA DE SALTO	NÚMEROS QUE OBTENGO							PUNTAJE
803			603	503			203		7



Mulita dice que para ir de 100 en 100 no necesita calculadora para estar segura de los números que escribe. ¿Cómo lo hará?



EN LA FERRETERÍA

1 Con 465 tornillos se arman bolsas de 10 para colocar en una caja.

 ¿Cuántas bolsas es posible llenar?

 ¿Cuántos tornillos sobran?

2 Y si se arman bolsas de 100 tornillos.

 ¿Cuántas bolsas pueden llenarse?

 ¿Sobran tornillos? ¿Cuántos?

3 Ahora recibieron 500 tornillos.

 ¿Cuántas bolsas de 10 tornillos podríamos armar?

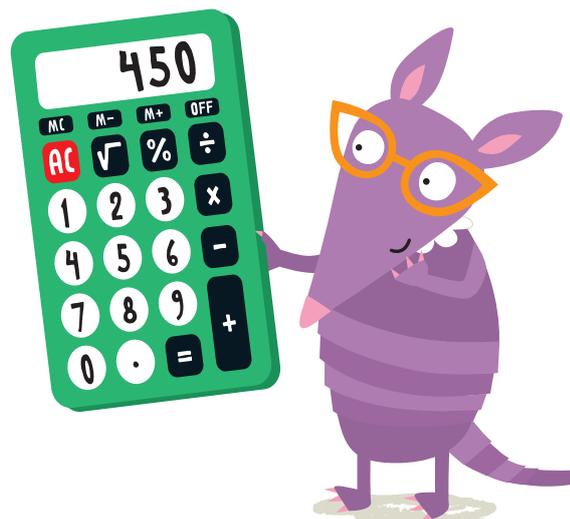
 ¿Y bolsas de 100 tornillos?

BLA
BLA

Mulita dice que con 5.000 tornillos puede armar 5 cajas de 1.000.
¿Están de acuerdo? ¿Por qué?



CALCULADORA CON PROBLEMAS



1 Usando solo las teclas **-** **1** **0** **=**

 ¿Cómo puede hacer Mulita para que en el visor aparezca el 0?

 ¿Y para que aparezca el 35?

 ¿Y para que aparezca el 600?

2 La tecla del número 4 no funciona.

 ¿Cómo puede hacer Mulita para calcular $540 + 234$?

3 ¿Y para calcular $800 + 850$ sin usar la tecla del número 8?

 ¿Cómo lo harías tú?



Comparte con tus compañeros cómo resolvieron los distintos cálculos.



CONTANDO Y CALCULANDO EN LA ESCUELA

- 1 Mulita ayuda a la maestra y pone 2 cascolas en cada una de las 4 mesas que hay en la clase.

 ¿Cuántas cascolas pone en total?

- 2 En el taller de cocina, Mulita y sus compañeros van a preparar panes. La maestra pone 4 huevos en cada pote y le entrega un pote a cada uno de los 5 equipos que hay en la clase.

 ¿Cuántos huevos pone en total?

- 3 La profesora de Educación Física organiza un juego con todas las pelotas que tiene en el armario. Arma 6 equipos y a cada equipo le da una canasta con 8 pelotas.

 ¿Cuántas pelotas hay en el armario?

BLA
BLA

¿Cómo pueden saber sin contar uno por uno, cuántos lápices hay en 4 cajas, si cada caja trae 6?



4

Cuando vuelve de la escuela, Mulita hace pulseras y collares para regalar a sus amigos.



Ayer hizo 15 pulseras y se las regaló a sus 3 amigos. Ella no se quedó con ninguna. ¿Cuántas le dio a cada uno si quería que los tres tuviesen la misma cantidad?



En la noche ensayó un nuevo modelo. Hizo 8 pulseras y le dio 2 a cada uno de sus primos y no le sobró ninguna. ¿Cuántos primos tiene Mulita?



Hoy hizo 18 y quiere darle 3 a cada uno de sus compañeros y no quedarse con ninguna. ¿A cuántos compañeros les dará 3 pulseras?

¿ME AYUDAS A
GUARDAR ESTOS
COLLARES?



BLA

BLA

Uno de estos dos problemas puede tener soluciones diferentes. ¿Cuál es?
¿Por qué es así?

Mulita hizo 12 collares y quiere guardar todos en 3 bolsas que tengan la misma cantidad.

¿Cuántos collares tiene que poner en cada bolsa?

Mulita hizo 12 collares y quiere guardar todos en 3 bolsas.

¿Cuántos collares tiene que poner en cada bolsa?



DOBLES CON DADOS

MATERIALES

- Un dado
- Una tabla

DADO	DOBLE

REGLAS DE JUEGO

Entre 2 y 4 jugadores.

Por turno, cada jugador tira el dado y anota en la primera columna de la tabla el número que salió y en la segunda el doble.

Si se repite el número, se pasa el turno y le toca al siguiente jugador.

El primero que completa la tabla gana.

BLA
BLA

Comparte con tus compañeros cómo hiciste para encontrar el doble. Piensen entre todos cuál es el doble de estos números: 10, 20, 30, 40, 50 y 60.

1 Mulita agrega otra columna. Completa la tabla.

DADO	DOBLE	DOBLE DEL DOBLE
1		
2		
3		
4		
5		
6		

2 Ahora, por turno, cada jugador tira dos dados y completa la tabla. Si se repite el número de la suma, se pasa el turno y le toca al siguiente jugador. El primero que completa la tabla gana.

DADO 1	DADO 2	SUMA	DOBLE DE LA SUMA



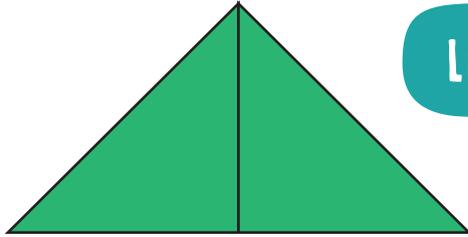
En el supermercado las galletitas cuestan \$20. En la panadería de enfrente cuestan el doble y en el salón de Pocho cuestan la mitad. ¿Cuánto cuestan las galletitas en la panadería y en el salón de Pocho?



LA MITAD

1

Mulita armó esta figura usando dos piezas iguales. Cada pieza representa la mitad de la figura.



LA MITAD SE ESCRIBE $1/2$



Calca la pieza dos veces, recorta cada una y arma otra figura con dos mitades, distinta a la de Mulita.

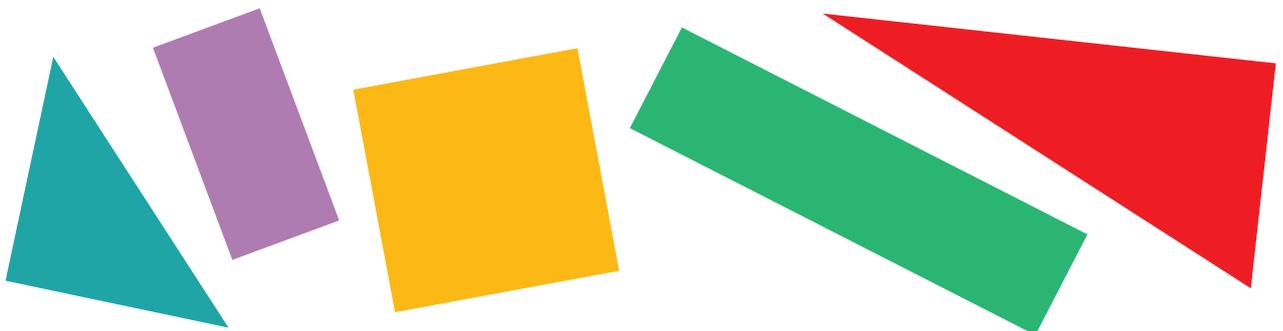


2

Los amigos de Mulita le regalaron una tarjeta como esta armada con mitades.



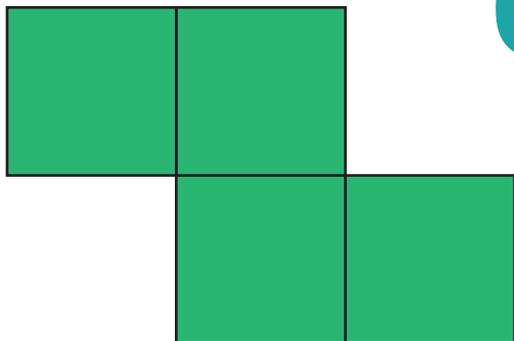
¿Cuáles de las siguientes figuras son mitades de la tarjeta?





LA CUARTA PARTE

- 1 Mulita armó esta figura usando cuatro piezas iguales. Cada pieza representa la cuarta parte de la figura.

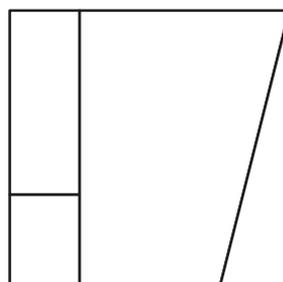
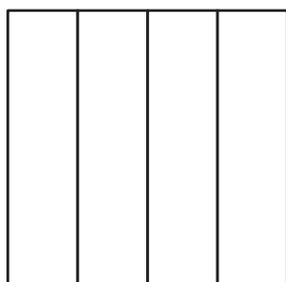
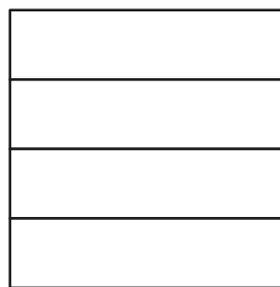
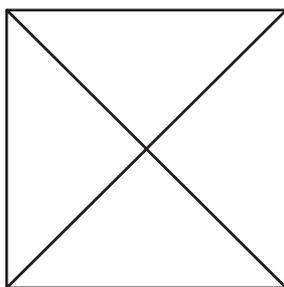
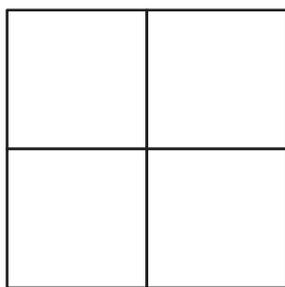


LA CUARTA PARTE SE ESCRIBE $1/4$



-  Calca la pieza cuatro veces, recorta cada una y arma otra figura con cuatro cuartos, distinta a la de Mulita.

- 2 Pinta la cuarta parte en las figuras que estén formadas por cuartos.





EL QUE PARTE Y REPARTE...

1

Los cuatro amigos se quieren repartir 2 alfajores en partes iguales sin que sobre nada.



¿Cuánto le toca a cada uno?



¿Cómo repartió Mulita? ¿Cuánto le dio a cada uno?

- 2 Se reparten 9 globos entre los 4 amigos. Todos reciben la misma cantidad.

 ¿Cuántos globos le tocan a cada uno?

- 3 Se reparten 5 chocolates entre los 4 amigos. Todos reciben la misma cantidad y no sobra nada.

 ¿Cuántos chocolates le tocan a cada uno?

**EN TODOS ESTOS PROBLEMAS
REPARTIMOS ENTRE CUATRO**

A VECES REPARTIMOS TODO



BLA
BLA

Conversen sobre las conclusiones de Mulita.
Conversen sobre otros repartos, algunos donde no se pueda repartir lo que sobra y otros donde se pueda seguir hasta que no sobre nada.



NOS TOMAMOS TODO

1

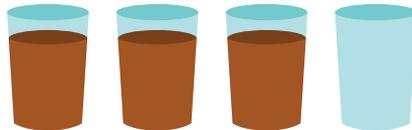
Con un litro de refresco se llenan 4 vasos iguales y no sobra nada.



¿Qué parte de la bebida entra en cada uno de los cuatro vasos?



¿Qué cantidad de vasos podrán llenarse si el tamaño de los que se utilizan fuera el doble de los anteriores?



Si utilizamos vasos más grandes, ¿podremos llenar más o menos cantidad de vasos? ¿Por qué?

BLA

BLA

Conversen sobre:

¿Cuántas veces entra $\frac{1}{4}$ litro en $\frac{1}{2}$ litro?

¿Cuántas veces entra $\frac{1}{4}$ litro en 2 litros?

¿Cuántas veces entra $\frac{1}{2}$ litro en 1 litro y $\frac{1}{2}$?

2

Vamos a llenar los vasos con refresco para brindar.

LOS VASOS DE UNA MISMA FILA TIENEN EL MISMO TAMAÑO Y, AL JUNTAR SU CONTENIDO, SE LLENA LA BOTELLA.



Escribe con un número la cantidad de refresco que hay cuando se llena un vaso de la primera fila.



Escribe con un número la cantidad de refresco que hay cuando se llena un vaso de la segunda y la tercera fila.



Si se juntan dos vasos de $\frac{1}{4}$ litro, ¿cuánta cantidad de refresco tenemos? Explica tu respuesta.

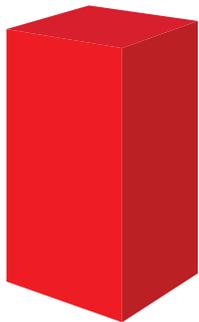


LAS HUELLAS DE LOS CUERPOS

Mulita y sus amigos querían hacer guardas como esta para colgar como adorno en la fiesta en el monte que hacen todos los años.



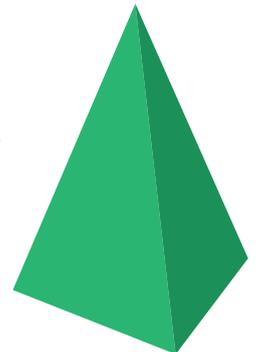
Para hacerlas, compraron pintura de colores y, de la caja de cuerpos de la clase, eligieron estos dos ¡¡¡y probaron!!!



SE LLAMA
PRISMA



SE LLAMA
PIRÁMIDE



1

¿Qué figuras de la guarda podrán obtener marcando las huellas de estos cuerpos?



Dibuja las figuras para cada uno.

PRISMA

PIRÁMIDE

Ahora probaron con estos dos cuerpos.



2

¿Qué formas de la guarda podrán obtener marcando las huellas de estos cuerpos?



Dibuja las figuras para cada uno en el recuadro que sigue.

CILINDRO	CONO



En una hoja, estampa las huellas de los cuerpos de arriba.

BLA

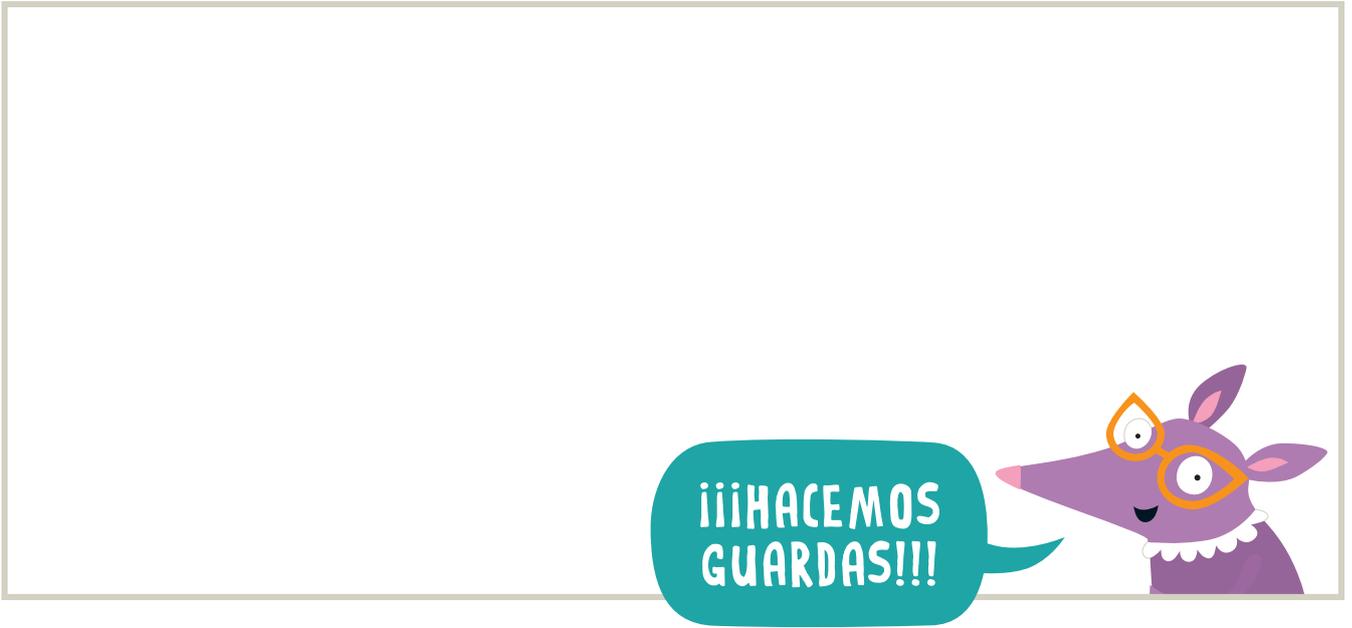
BLA

¿Las figuras del recuadro y las huellas tienen la misma forma?

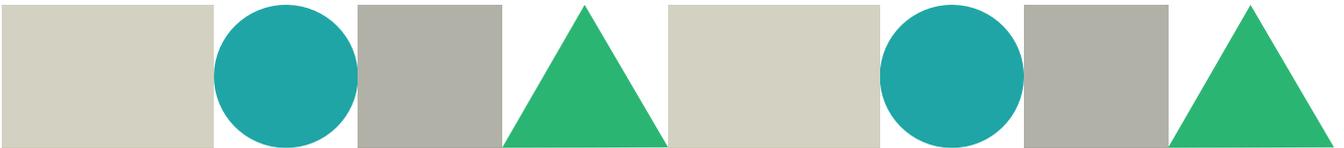


SEGUIMOS CON LAS HUELLAS

1 En el recuadro realiza una guarda con las figuras que obtuviste marcando huellas.



2 Mulita dibujó esta guarda con huellas de los distintos cuerpos.



 ¿Qué cuerpos usó para hacerla?

Four horizontal dashed lines for writing the answer.

BLA

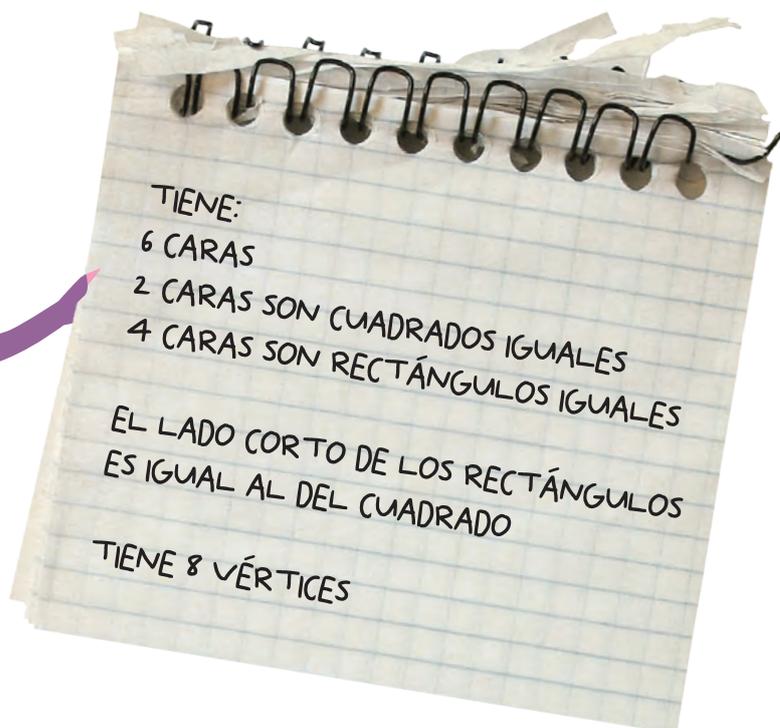
BLA

¿Todos identificaron los mismos cuerpos?



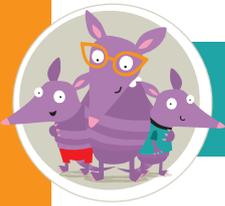
A ESCRIBIR LO QUE SABEMOS

- 1 En su libreta Mulita escribió pistas del prisma de base cuadrada.



 Escribe pistas sobre este cuerpo.





QUIOSCO DE FIGURAS

1 Tienen que hacer un pedido de figuras para armar el cuerpo que sigue:



LO PUEDEN ELEGIR
DE LA CAJA DE
CUERPOS PARA
GUIARSE



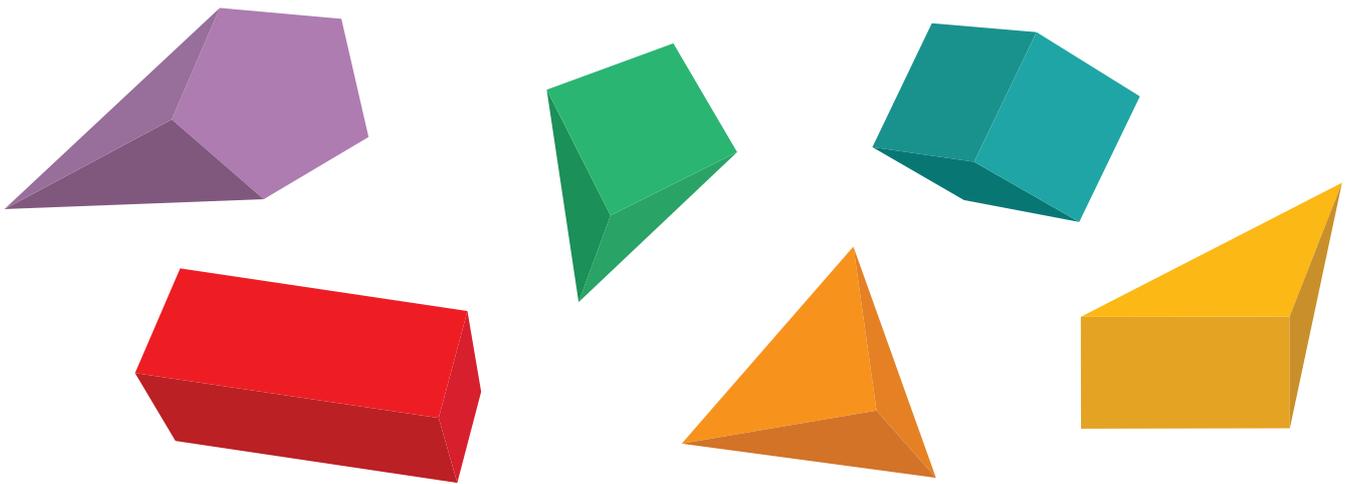
2 Recorta las figuras de las páginas 89 y 91.

Armen el cuerpo con las piezas que pidieron. Si no les queda pueden mejorar su pedido.



LOS VÉRTICES DE
LAS FIGURAS SERÁN
BOLITAS DE PLASTICINA

3 ¿A qué cuerpo corresponde cada pedido?



PEDIDO 1
6 CUADRADOS
IGUALES
8 BOLITAS



PEDIDO 2
4 TRIÁNGULOS
IGUALES
4 BOLITAS



PEDIDO 3
5 BOLITAS
1 CUADRADO
4 TRIÁNGULOS



En cada pedido, ¿eligieron el mismo cuerpo?



PROMOCIONES EN LA PANADERÍA

1

Para no hacer las cuentas cada vez que tiene que cobrar, el panadero hizo estas tablas y después las aprendió de memoria.



Complétalas.

CANTIDAD DE BIZCOCHOS	1	2	3	4	5
PRECIO EN \$	3				

CANTIDAD DE OJITOS	1	2	3	4	5
PRECIO EN \$	6				



Zorrito compra 6 bizcochos, ¿cuánto tiene que pagar?

.....



Lobito compra 6 ojitos, ¿cuánto tiene que pagar?

.....



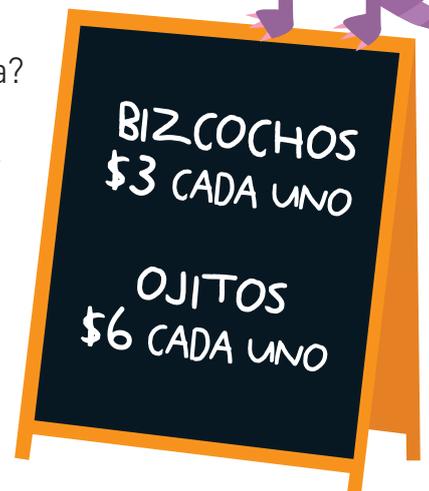
Guazubirá compra ojitos y paga \$18, ¿cuántos compra?

.....



Si Mulita compra bizcochos y paga \$30, ¿cuántos compra?

.....



2 Teniendo en cuenta las promociones:

 ¿Cuántos bizcochos le dan a Mulita si compra 20?



 ¿Cuánto paga Mulita la bandeja de sándwiches si los compra el lunes?



3 Completa las siguientes tablas.

NÚMERO	2	4	5	9		11	15	22		40
DOBLE					20				60	

NÚMERO	6	8		12	18	20	24		32	34
MITAD			5					15		



BARRITAS DE CEREALES

1

Mulita tiene 12 barras de cereales y quiere repartirlas entre sus cuatro amigos.



¿Cómo puede hacerlo?

2

Si tiene 12 barras de cereales y quiere repartirlas en partes iguales entre sus cuatro amigos.



¿Cómo puede hacerlo?

3

Ahora reparte, en partes iguales, 10 barras de cereales entre los compañeros de una mesa de su clase. Si le da 2 barras a cada uno y no le sobra ninguna.



¿Cuántos amigos hay en la mesa?

4 Mulita tiene 17 barras de cereales para colocar en 4 cajas con la misma cantidad.

 ¿Puede colocar todas las barras en las 4 cajas?

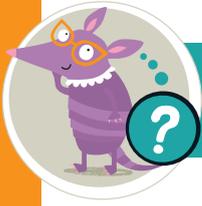
5 ¿Y si tiene 16 barras y 4 cajas?

6 Ahora tiene que guardar 17 barras de cereales. Guarda 4 por bolsa.

 ¿Cuántas bolsas necesitó para guardarlas todas?



Compartan la forma en que resolvieron los problemas. ¿En qué se fijaron para dar la respuesta en cada caso?



ARREGLOS EN LA CASA

1 Para arreglar una pared se colocaron 4 filas con 8 cerámicas cada una.



¿Cuántas cerámicas se utilizaron? Anota una cuenta que te permita averiguarlo.

2 En el borde de un cantero se van a poner ladrillos en 3 filas de 12 ladrillos cada una.

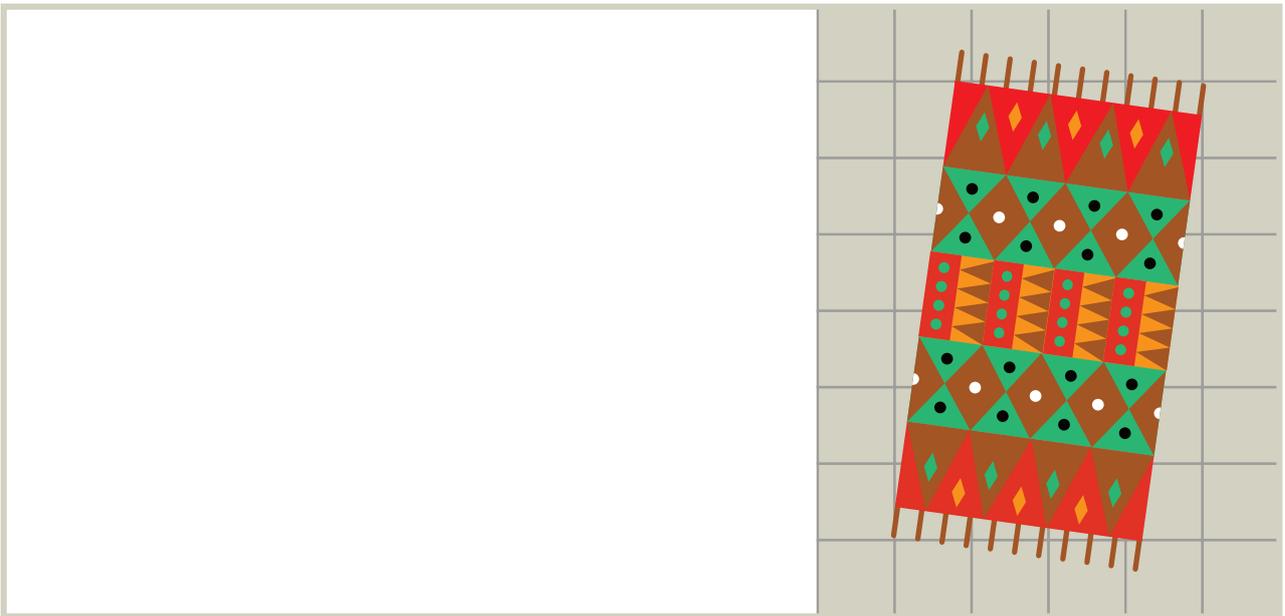


¿Cuántos ladrillos deben comprar?

3 En este piso se pusieron baldosas nuevas como muestra el dibujo.



Averigua cuántas baldosas se usaron.



BLA

BLA

En estos problemas, ¿cómo se ubican las cerámicas, los ladrillos y las baldosas?

- 4 Para averiguar cuántos adoquines hay en este camino, Mulita y sus amigos hicieron diferentes cuentas.

$8 \times 6 = 48$ (with a purple rabbit character)
 $6 \times 8 = 48$ (with a brown deer character)

$8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 48$ (with an orange fox character)
 $6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 48$ (with a brown bear character)

A grid of 48 paving stones arranged in 8 rows and 6 columns.

En la cuenta de Zorrito, ¿dónde está el 6 que aparece en la cuenta de Lobito?

.....

.....

Marca en el dibujo dónde están los 8 que suma Zorrito.

Marca en el dibujo dónde están los 6 que suma Lobito.

- 5 ¿Cuáles de estas cuentas elegirías para averiguar la cantidad de cuadraditos de cada rectángulo?

6×4
 3×8
 2×12
 24×1
 4×6
 8×3



JUEGO DE DARDOS

1

Mulita y sus amigos juegan a los dardos. Para calcular más rápido el puntaje armaron estas tablas.



Complétalas.

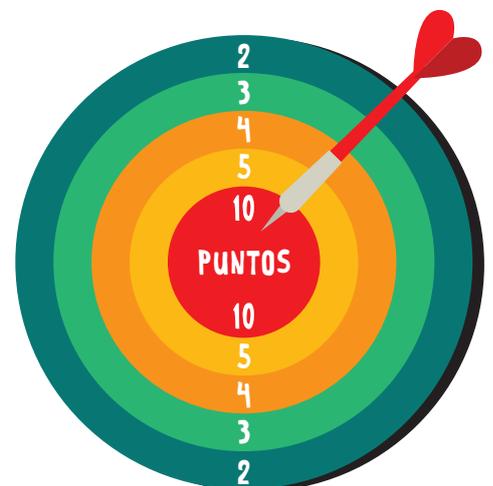
DARDOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PUNTOS				8						

DARDOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PUNTOS								24		

DARDOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PUNTOS										40

DARDOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PUNTOS							35			

DARDOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PUNTOS							70			

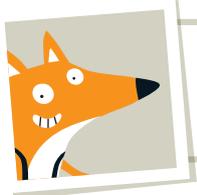
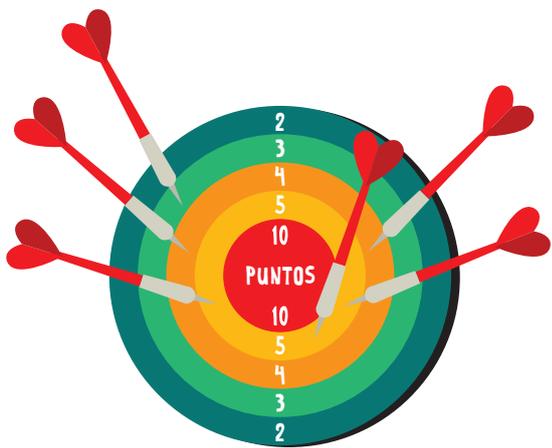
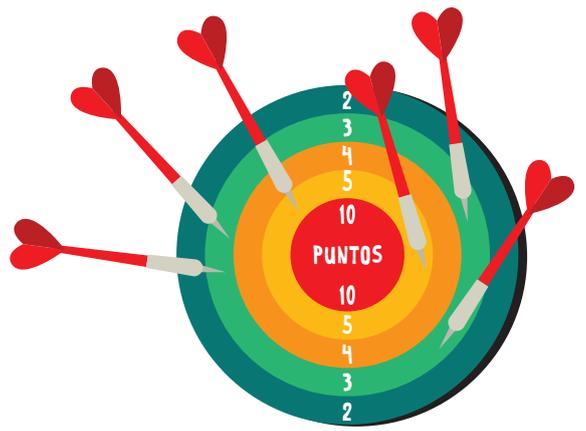
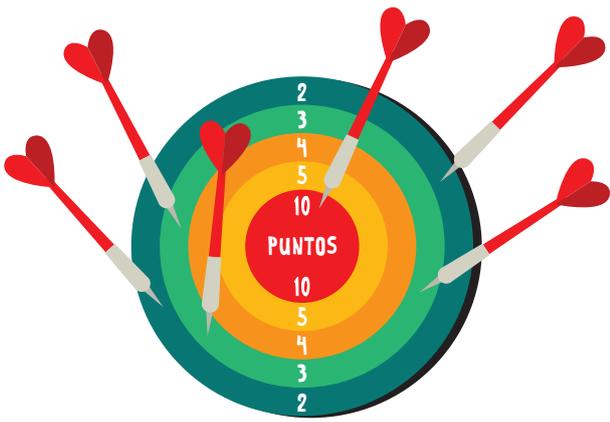


4

Tiran 6 dardos cada uno.



Anota cuántos puntos sacaron.





MULTIPLICANDO CARTAS

MATERIALES

- Un mazo de cartas del 1 al 5 para cada jugador
- Una hoja para anotar

REGLAS DE JUEGO

Entre 2 y 4 jugadores.

Se mezclan todas las cartas y se colocan boca abajo.

Por turno cada jugador da vuelta 2 cartas.

Debe utilizar las dos cartas para anotar una multiplicación y mentalmente obtener su resultado, que también anotará.

Gana un punto por cada resultado correcto.

Gana el jugador que obtiene más puntos al terminarse las cartas.

BLA

BLA

¿Cuál es el mayor resultado que puede obtener un jugador? ¿Y el menor?

¿Se pueden obtener resultados iguales multiplicando números diferentes?



Escribe ejemplos.

.....

.....

.....

.....

SI TIENEN DUDAS
PUEDEN CONSULTAR
LAS TABLAS DE
LA PÁGINA 74



1 Mulita dio vuelta la carta con el número 1. Antes de dar vuelta la segunda carta dijo: "el resultado va a ser igual a la segunda carta".



¿Estás de acuerdo?

2 En una tirada Lobito dio vuelta las cartas con los números 3 y 5. Zorrito sacó las cartas 5 y 3. Antes de realizar las multiplicaciones Zorrito dijo que el resultado es el mismo.



¿Es verdad? ¿Cómo te parece que lo pensó?

3 Ahora por turno, cada jugador da vuelta 3 cartas. Lobito dijo que para calcular el resultado con las cartas 5, 2 y 3 es lo mismo hacer $2 \times 5 \times 3$ que hacer $5 \times 2 \times 3$.



¿Es verdad o no?

4 Para calcular el doble de 24, Mulita hace el doble de 20 que es 40, y le suma el doble de 4 que es 8.



¿Están de acuerdo con lo que hace Mulita?

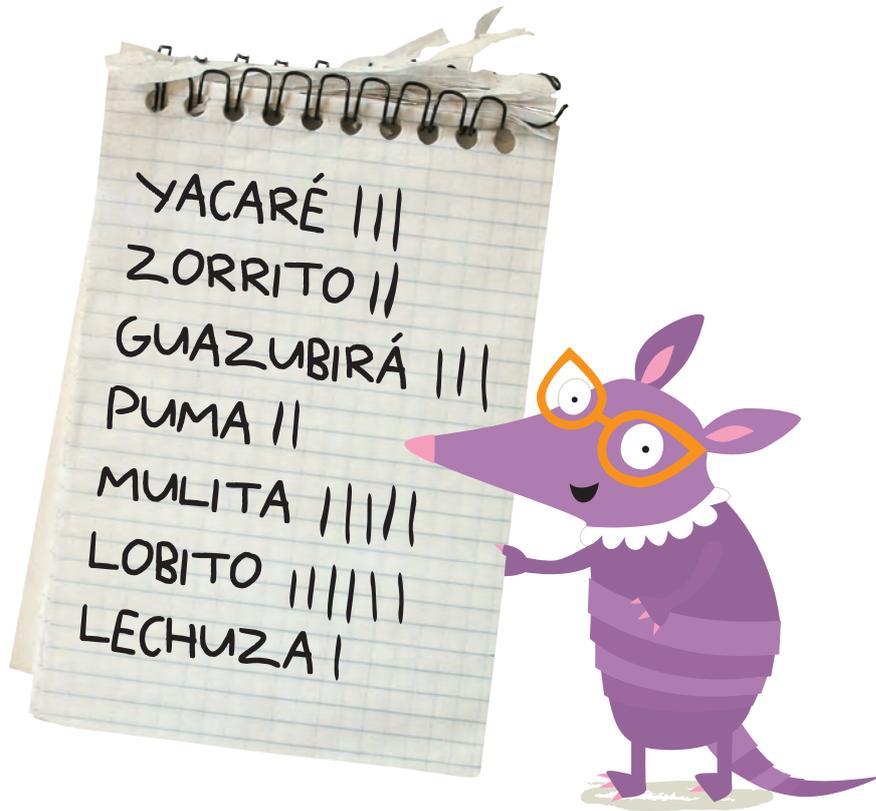


HERMANOS DE CAMPEONATO

1

Mulita quiere averiguar cuántos hermanos tienen sus amigos para organizar un campeonato de fútbol con todos ellos.

Anota toda la información de esta manera:



¿Alcanzará para armar dos equipos de fútbol? ¿Por qué?



¿A cuántos amigos les preguntó Mulita?



¿Cuántos amigos tienen 2 hermanos? ¿Y 3?



¿Y SI HACEMOS UNA TABLA?

¡¡¡SÍ!!!



2 Ahora organizan los datos en una tabla:

 ¿Cuántos amigos tienen más de 1 hermano?

 ¿Y ningún hermano?

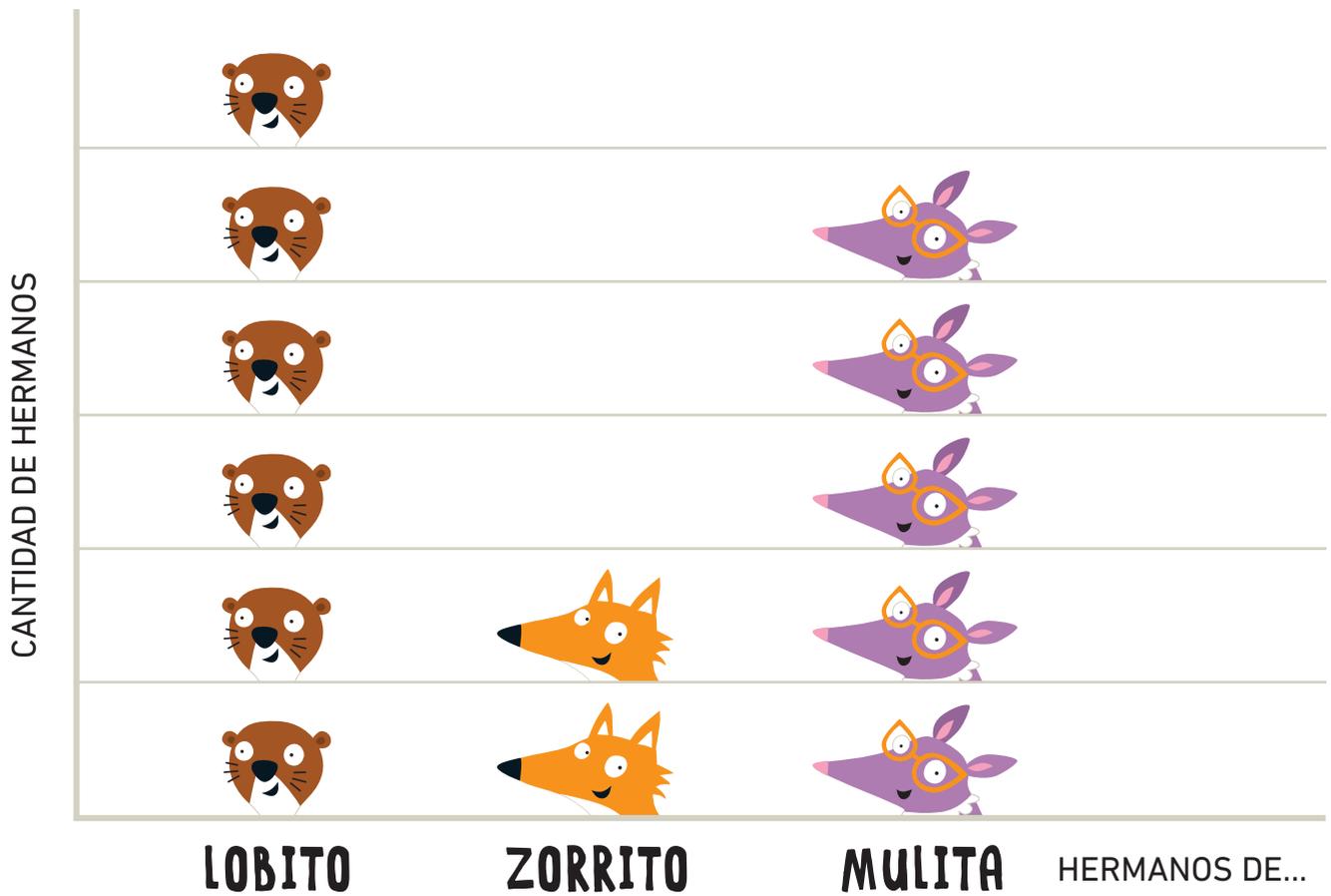
 ¿Cuántos hermanos tienen entre todos?



¡A ORGANIZAR LOS DATOS!

1

Mulita hizo este gráfico:



¿Qué indica cada carita?

.....

¿Qué indica el eje horizontal?

.....

¿Y el eje vertical?

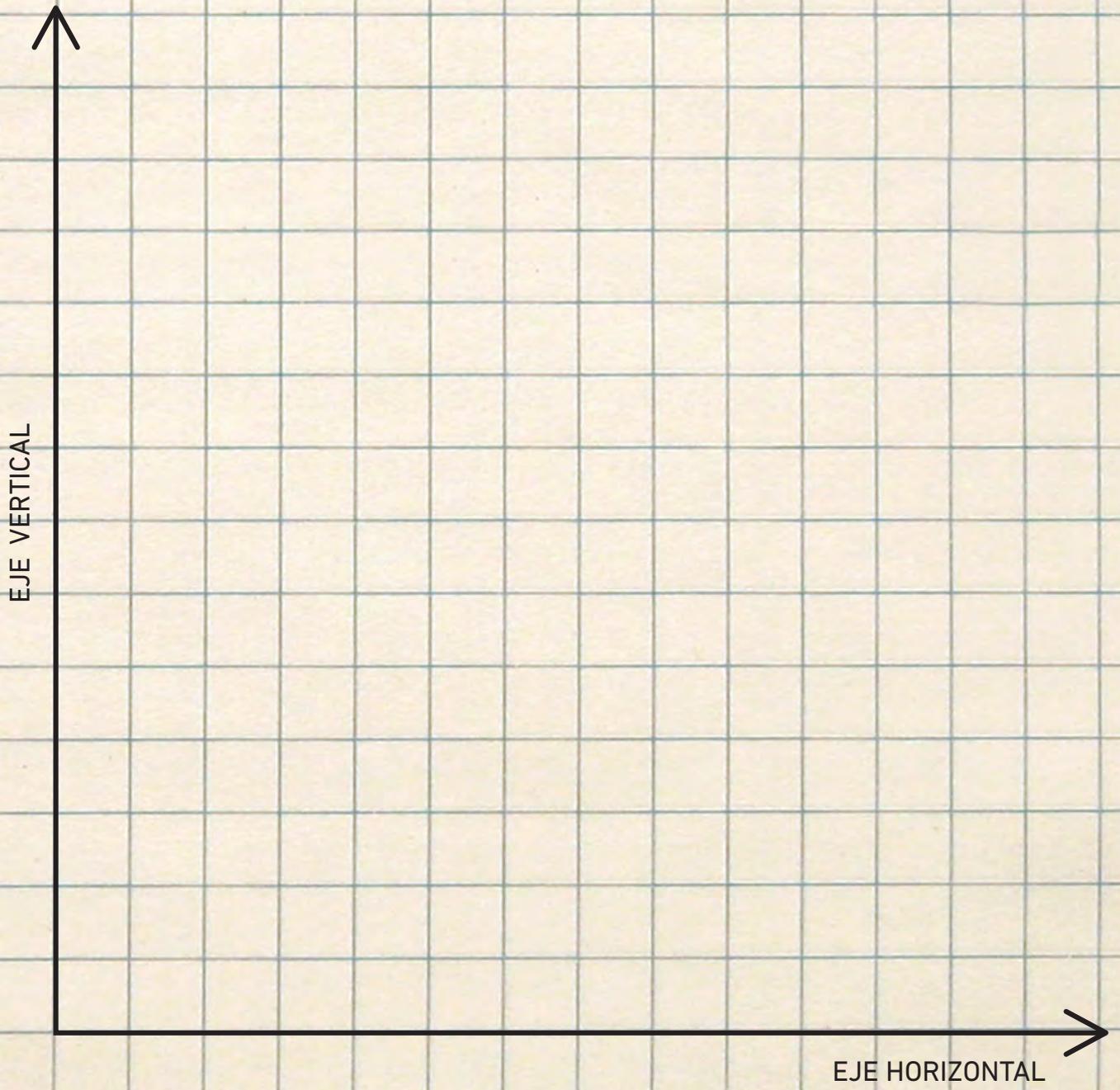
.....

¿Cuántos hermanos tienen en total Mulita, Zorrillo y Lobito?

.....

2

Con los datos de la tabla de la página 80 haz un gráfico como el que hizo Mulita con la cantidad de hermanos de los otros animales.



Compara con tus compañeros cómo resultaron los gráficos.



LOS GOLES DEL CAMPEONATO

Mulita armó los dos equipos con sus amigos y los hermanos. Jugaron 4 partidos. Estos son los resultados:



PARTIDO 1
6 A 4
PARTIDO 2
3 A 2
PARTIDO 3
3 A 2
PARTIDO 4
5 A 3



1 Mulita dice que los dos equipos empataron.

¿En qué se habrá fijado Mulita para afirmar eso?

.....

.....

¿Estás de acuerdo con Mulita? Explica.

.....

.....



Compara con tus compañeros las respuestas.

2 Completa la tabla que sigue para organizar los goles del campeonato.

PARTIDO	GOLES EQUIPO VERDE	GOLES EQUIPO ROJO
1		
2		
3		
4		
TOTAL DE GOLES		

2 Mulita dice que tienen que jugar otro partido.

 ¿En qué estará pensando Mulita?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

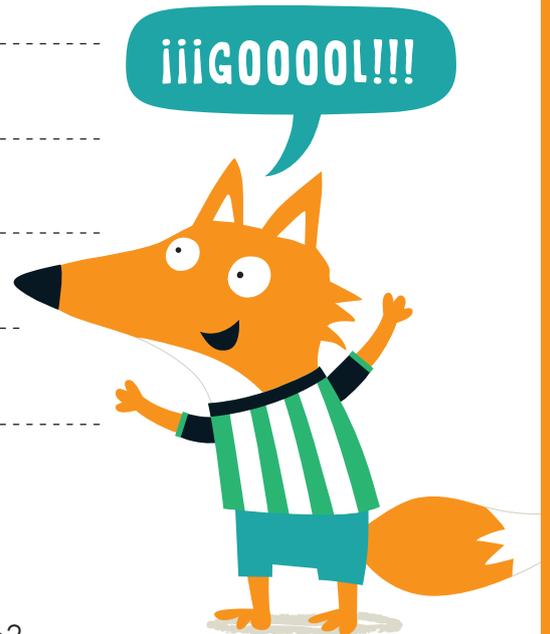
.....

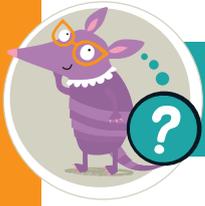
.....

.....

 **BLA**
BLA

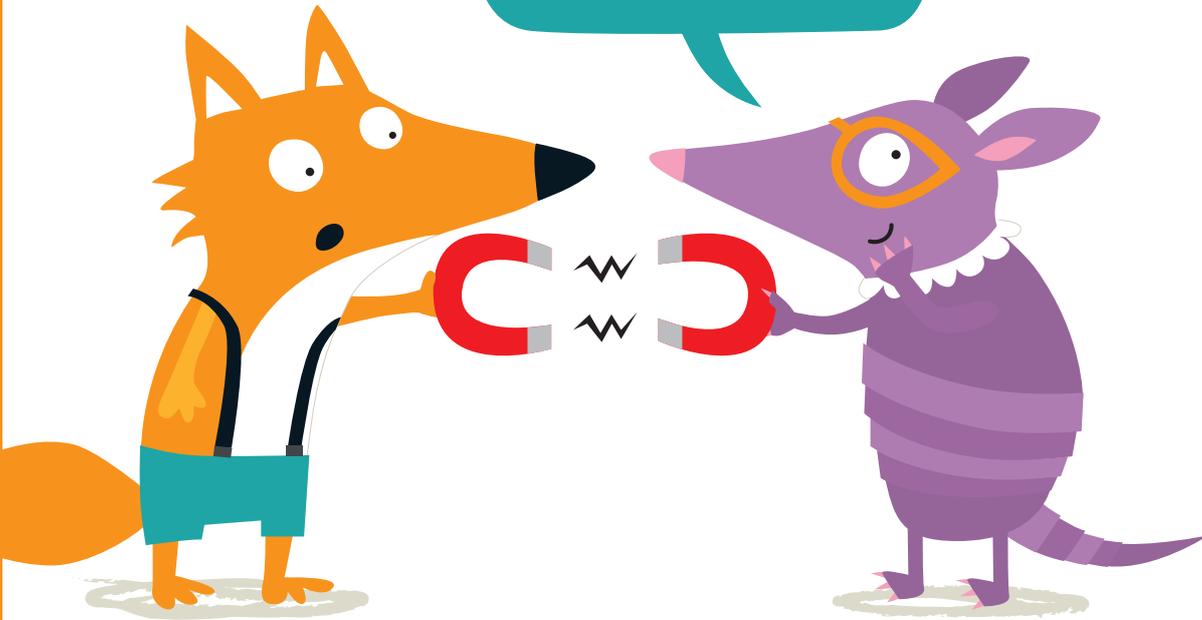
¿En qué ayuda organizar los datos en una tabla?





EXPERIMENTO CON IMANES

SI ACERCO MUCHO
DOS IMANES,
¿QUÉ SUCEDE?



1 Realiza varias veces el experimento de acercar dos imanes como Mulita.

 ¿Te parece que podría pasar que acerques mucho dos imanes y no se atraigan?

BLA

BLA

Comparte con tus compañeros las respuestas.

¿Alguno de tus compañeros consiguió un resultado diferente al acercar dos imanes?

Consulta sobre lo que ocurre con los imanes.

¿Cuántos resultados tiene este experimento?



EXPERIMENTO CON DADOS

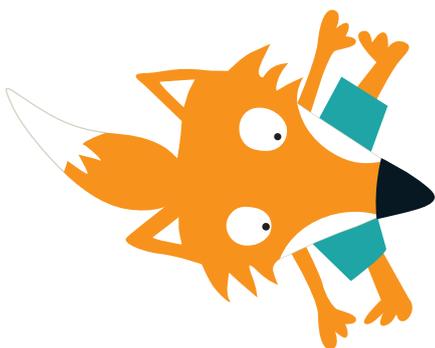
1 Mulita y Zorrito juegan a Los Dobles.

 Antes de tirar, ¿se puede saber qué número va a salir en el dado?

 Si se repite el experimento de tirar el dado, ¿podemos saber antes de hacerlo qué número saldrá?, ¿por qué?

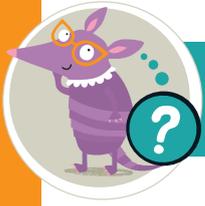
 Al tirar un dado, ¿qué números pueden salir?

**EL AZAR TIENE
QUE VER CON
EXPERIMENTOS
QUE NO
CONOCEMOS DE
ANTEMANO CUÁL
VA A SER EL
RESULTADO**



BLA
BLA

¿Qué diferencia hay entre la cantidad de resultados de los dos experimentos?



EL DADO Y SUS POSIBILIDADES



1

Cada uno de los amigos hace su elección y gana el que tenga más chances de acertar.



Sin tirar el dado, ¿quién tiene más chances de ganar?

.....

.....



¿Qué chances de ganar tienen los demás amigos?

.....

.....



Si te hubieran ofrecido jugar, ¿qué hubieses dicho para asegurarte de ganar siempre?

.....

.....



Conversen sobre cómo pensaron sus respuestas.

2

Al tirar un dado, ¿qué posibilidades hay de que salga ?



Marca con una cruz según corresponda.

SUCESO	SEGURO	POSIBLE	IMPOSIBLE
EL NÚMERO 8			
UN NÚMERO DE LA TABLA DEL 3			
UN NÚMERO MENOR A 7			
UN NÚMERO IMPAR			
UN NÚMERO MAYOR QUE 6			



Escribe un suceso seguro al tirar un dado.

QUE SALGA



Escribe un suceso imposible al tirar un dado.

QUE SALGA

SI PUEDES
GANAR SIEMPRE,
EL SUCESO ES
SEGURO Y SI
NUNCA PUEDES
GANAR, ES
IMPOSIBLE



BLA

BLA

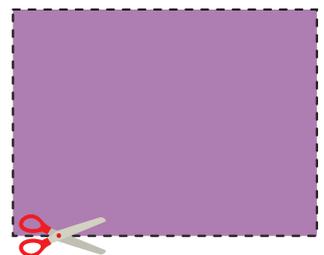
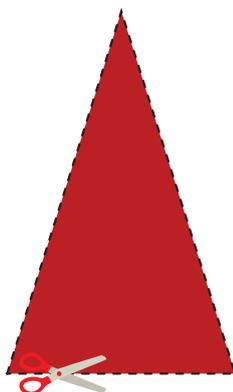
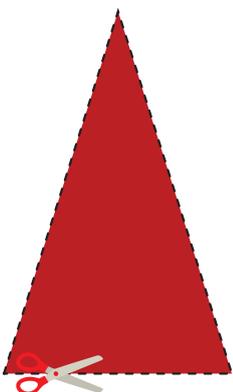
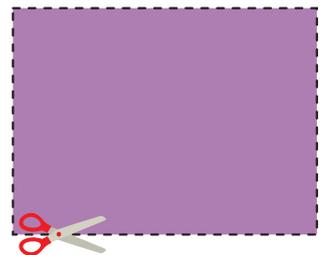
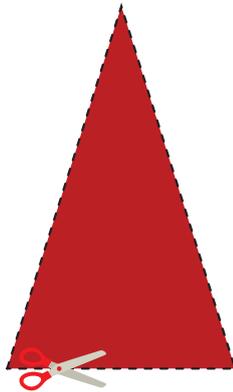
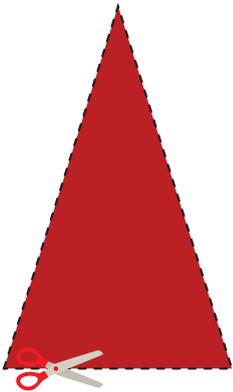
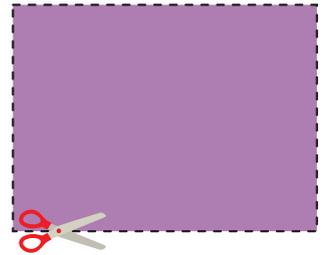
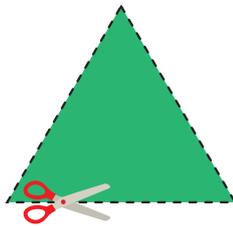
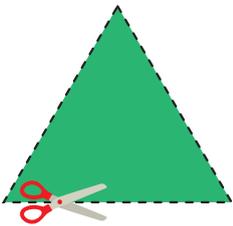
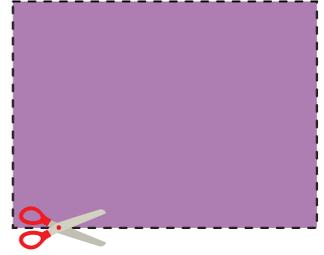
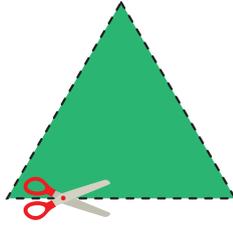
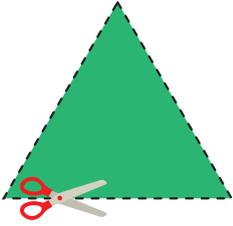
Compartan los sucesos que escribieron.

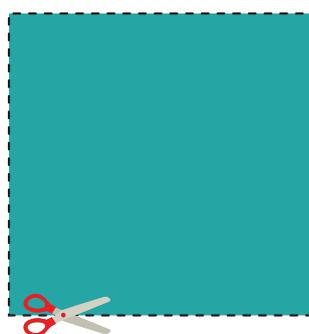
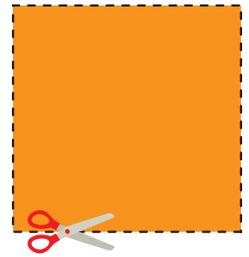
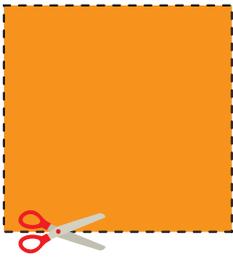
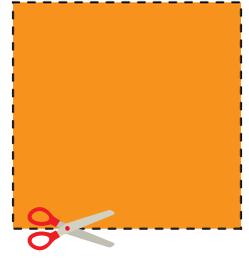
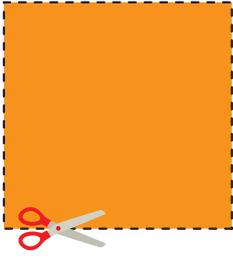


RECORTABLES

1

Recorta estas figuras.





2

Recorta estas cartas y ¡a estimar medidas!

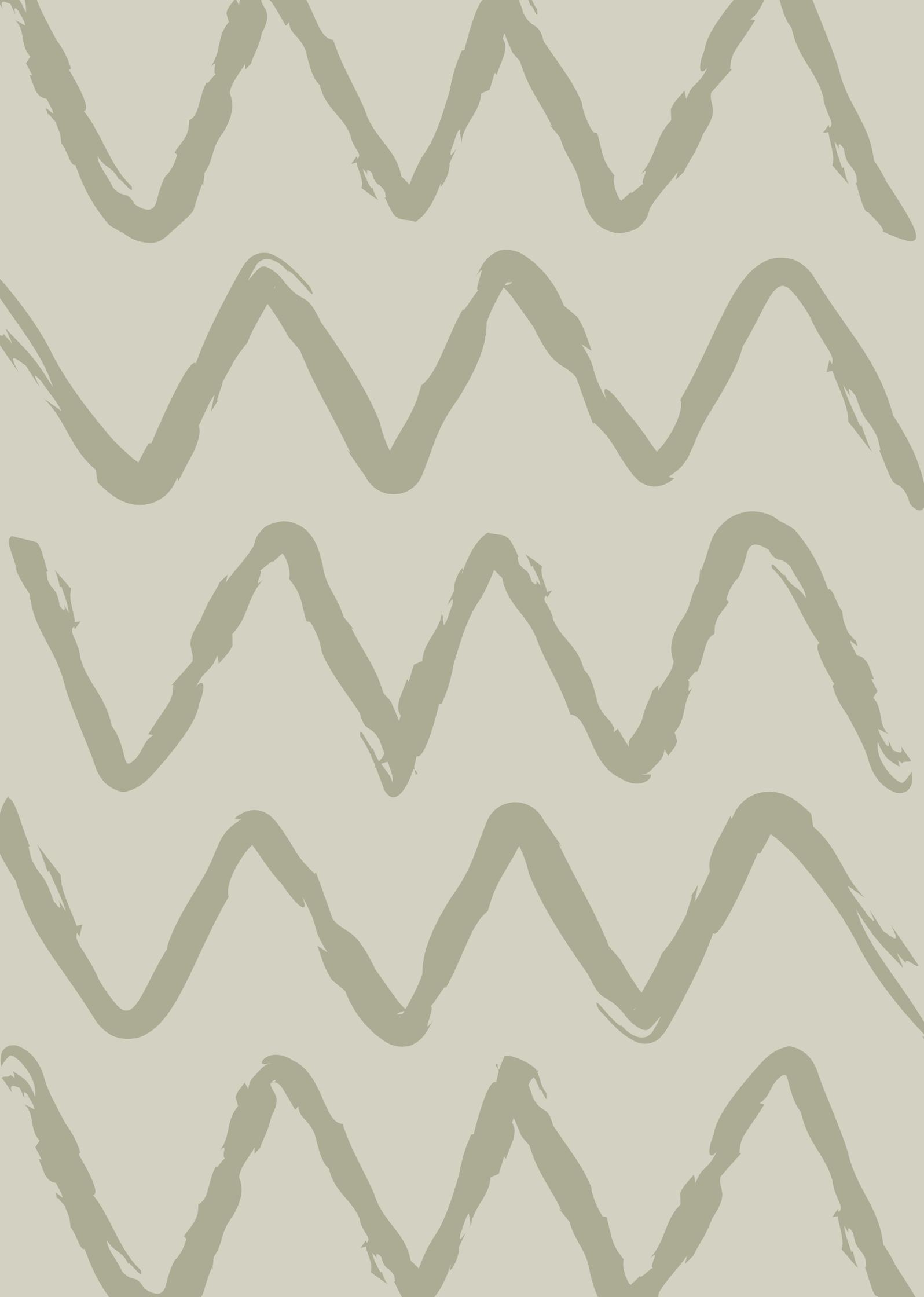


3

Recorta la tabla y juega a ¡Saltos y Casillas!



PUNTAJE							
NÚMEROS QUE OBTENGO							
CARTA DE SALTO							
NÚMERO DE SALIDA							



¡Chau!