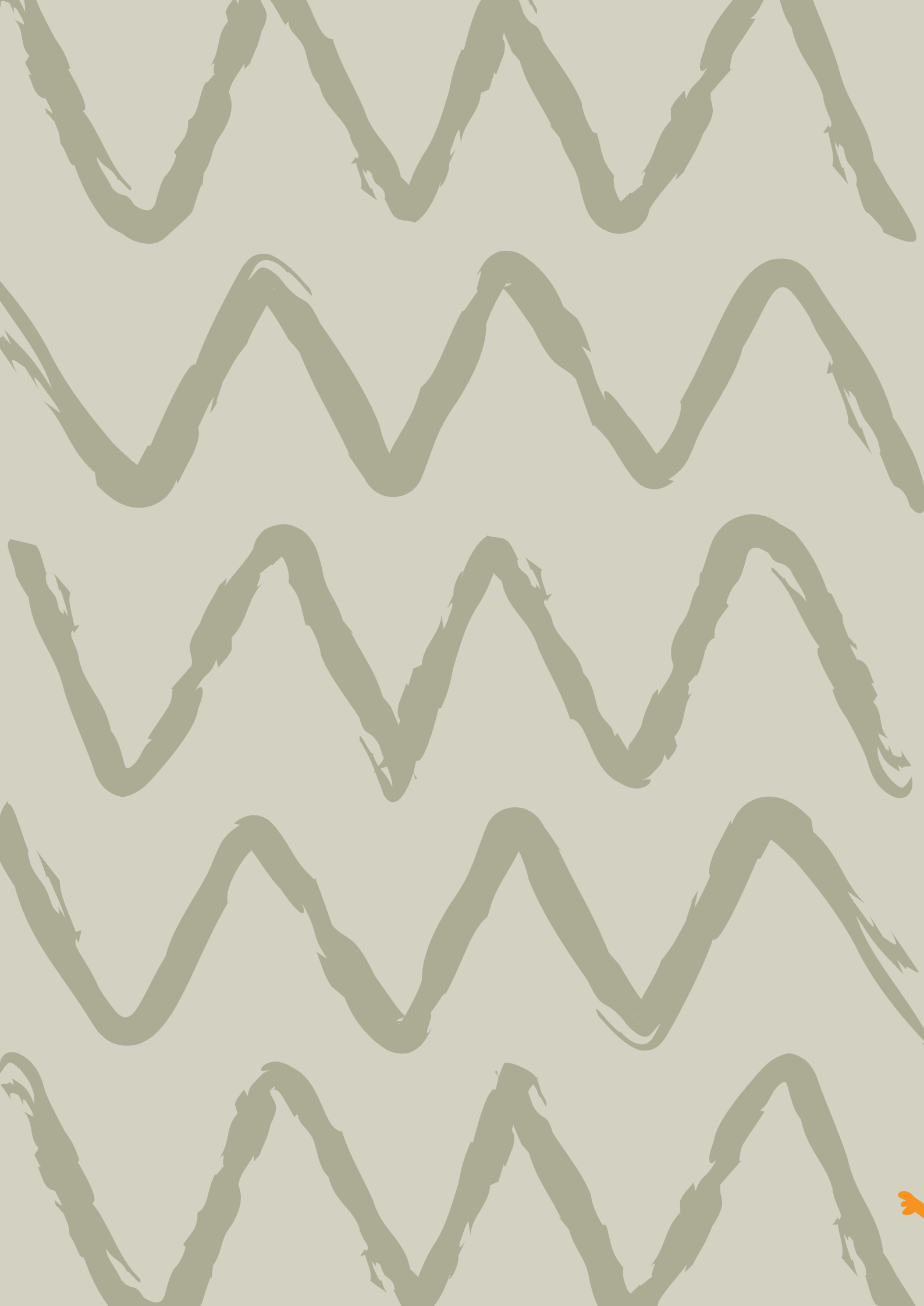


CUADERNO PARA HACER MATEMÁTICA EN PRIMERO

EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA

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





CUADERNO PARA HACER
MATEMÁTICA
EN PRIMERO

EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA



Cuaderno para Hacer Matemática en Primero

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:

978-9974-677-77-7

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



ZORRITO Y LOS NÚMEROS páginas 8 a 15

50 a 55

70 a 71

76 a 79



ZORRITO Y LAS FIGURAS páginas 18 a 25

56 a 65



ZORRITO Y LAS MEDIDAS páginas 38 a 45



ZORRITO Y LAS CUENTAS páginas 16 a 17

26 a 37

46 a 49

66 a 69

72 a 75



ZORRITO Y EL AZAR páginas 84 a 87



ZORRITO Y LOS DATOS páginas 80 a 83



RECORTABLES páginas 88 a 95

YO SOY ZORRITO

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.

¿CUÁNTOS VARONES HAY EN TU CLASE?

.....

¿CUÁNTOS COMPAÑEROS SON NUEVOS?

.....

¿CUÁNTAS PÁGINAS TIENE TU LIBRO DE LECTURA Y ESCRITURA?

.....

Dibuja los compañeros en el patio de recreo.

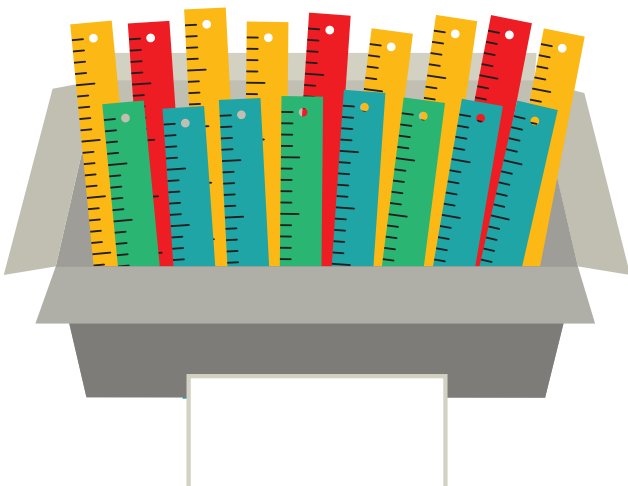




A GUARDAR, A GUARDAR...

ZORRITO AYUDA A LA MAESTRA A GUARDAR LOS ÚTILES EN CAJAS.

1 ¿CUÁNTOS ÚTILES PUSO EN CADA CAJA?

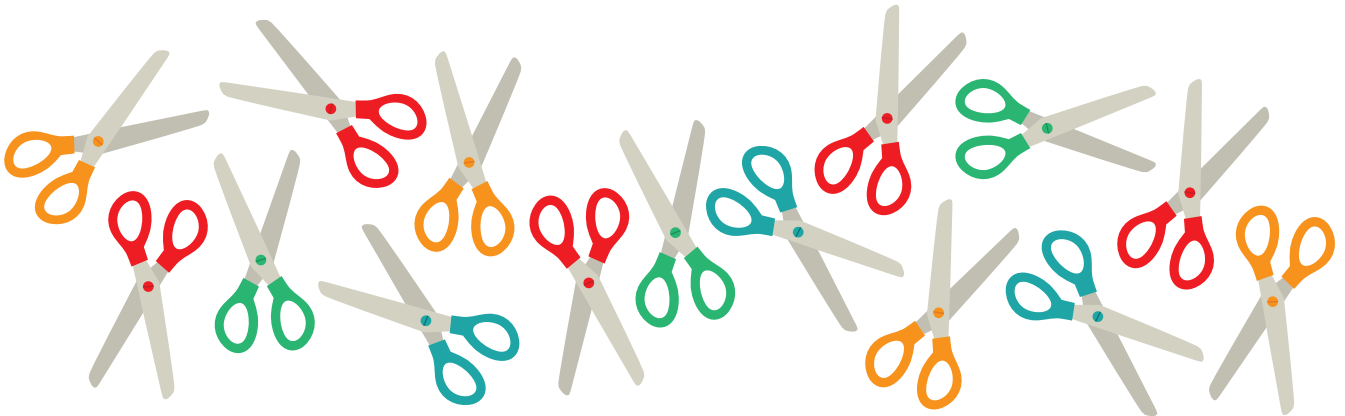


2 MARCA LA ETIQUETA CON EL NÚMERO CORRECTO.



LA MAESTRA DICE
QUE DEBERÍA
TENER 20 TIJERAS

LE FALTAN 5



BLA
BLA

¿CÓMO LO AVERIGUÓ ZORRITO?



¡ESCALERAS!

MATERIALES

- UN MAZO DE 48 CARTAS ESPAÑOLAS

REGLAS DE JUEGO

ENTRE 2 Y 4 JUGADORES.

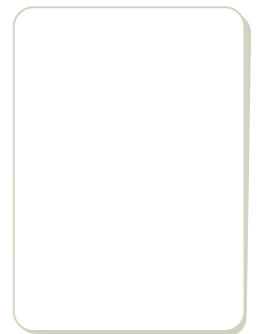
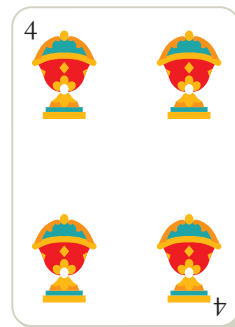
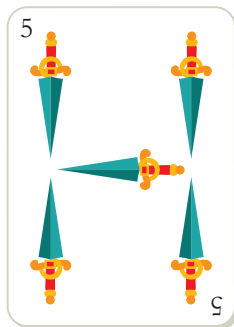
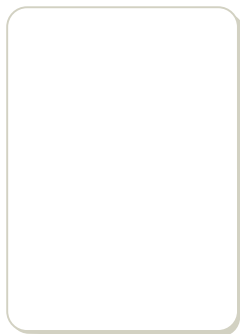
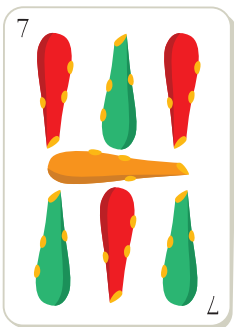
SE REPARTEN TODAS LAS CARTAS ENTRE LOS JUGADORES EN PARTES IGUALES, EXCEPTO LOS REYES QUE SE UBICAN BOCA ARRIBA SOBRE LA MESA.

POR TURNO, CADA JUGADOR COLOCA UNA CARTA QUE VALGA UNO MENOS QUE CUALQUIERA DE LAS QUE ESTÁ DADA VUELTA SOBRE LA MESA, FORMÁNDOSE ASÍ CUATRO ESCALERAS DESCENDENTES. SI NO PUEDE COLOCAR, DEBERÁ PASAR.

GANA EL JUGADOR QUE SE QUEDA PRIMERO SIN CARTAS.

1

DIBUJA LAS CARTAS PARA COMPLETAR LA ESCALERA.





¡TABLERO LLENO!

MATERIALES

- UN MAZO DE 48 CARTAS ESPAÑOLAS
- UN TABLERO PARA CADA JUGADOR
- DIEZ FICHAS PARA CADA JUGADOR

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

REGLAS DE JUEGO

ENTRE 2 Y 4 JUGADORES.

SE REPARTEN TODAS LAS CARTAS EN PARTES IGUALES ENTRE LOS JUGADORES. SIN MIRARLAS, CADA JUGADOR FORMA SU POZO COLOCÁNDOLAS BOCA ABAJO.

CUANDO EL QUE REPARTIÓ LAS CARTAS DICE "YA", CADA JUGADOR DA VUELTA SU PRIMERA CARTA.

EL QUE TIENE EL NÚMERO MAYOR PONE UNA FICHA EN SU TABLERO EN ESE NÚMERO. SI YA ESTÁ EL NÚMERO MARCADO SE SIGUE LA RONDA. CUANDO SE AGOTAN LOS POZOS, SE JUNTAN LAS CARTAS Y SE VUELVEN A REPARTIR.

GANAN EL PRIMERO EN COMPLETAR EL TABLERO.



DETECTIVE DE NÚMEROS

1 ¿QUÉ SE REPITE EN LOS NÚMEROS DEL 20 AL 29?

 ¿Y EN LOS NÚMEROS DEL 30 AL 39?

 ¿Y EN LOS NÚMEROS DEL 20 AL 39?

PUEDES APOYARTE EN LA GRILLA NUMÉRICA AL FINAL DEL LIBRO



2 ¿QUÉ NÚMERO PUEDE SER?

TENGO UN 3, NO SOY DE LA FAMILIA DEL 30 Y SOY MENOR QUE 50



BLA

BLA

COVERSEN PARA SABER SI TODOS ANOTARON EL MISMO NÚMERO.

3 ¿CUÁLES SON LOS NÚMEROS MENORES A 39 QUE TIENEN UN 8?

 ¿Y QUE TIENEN UN 4?

 ¿Y QUE TIENEN UN 1?



¿POR QUÉ LOS 1 SON MÁS QUE LOS 8 Y LOS 4?

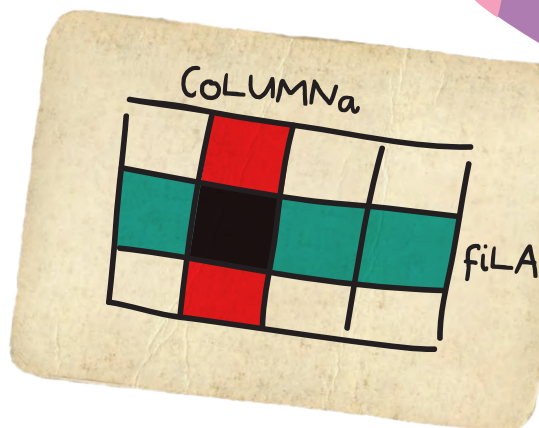


TABLAS Y MÁS TABLAS

1 LOBITO Y MULITA ARMARON UNA TABLA.

 COMPLETA LOS NÚMEROS EN LA ÚLTIMA FILA.

0	2	4	6	8
10	12	14	16	18
20	22	24	26	28
30	32	34	36	38
40	42	44	46	48



BLA

BLA

¿QUÉ TUVIERON EN CUENTA AL ESCRIBIR LOS NÚMEROS?

EN LAS FILAS,
ENCONTRÉ ALGO QUE
SE REPITE



2 ¿QUÉ TE PARECE QUE ENCONTRÓ ZORRITO?

EN LAS COLUMNAS
TAMBIÉN ENCONTRÉ ALGO
QUE SE REPITE



3 ESCRIBE LO QUE ENCONTRÓ ZORRITO.



ESCRIBO CON +

MATERIALES

- DOS DADOS
- UNA TABLA DE REGISTRO POR JUGADOR

DADO 1	DADO 2	SUMA

REGLAS DE JUEGO

ENTRE 2 Y 4 JUGADORES.

CADA JUGADOR TIRA DOS DADOS Y REGISTRA LA SUMA Y EL RESULTADO EN LA TABLA.

SE ANOTA UN PUNTO EL QUE SUMÓ CORRECTAMENTE.

GANA EL QUE TIENE MÁS PUNTOS LUEGO DE 4 TIRADAS.

1

ZORRITO ANOTÓ EN SU TABLA $4+1$ Y $1+4$ Y DICE QUE LE DIO EL MISMO RESULTADO. ¿PUEDE SER?



¿EN QUÉ SE PARECEN ESTAS SUMAS?



ESCRIBE OTRAS SUMAS QUE SE PAREZCAN A ESTAS.

2 ¿TIENEN MÁS DE UNA SUMA CON SUMANDOS IGUALES?



ESCRÍBELAS.

SUMANDO 1	SUMANDO 2	SUMA

3 ZORRITO ARMÓ ESTAS LISTAS.



COMPLÉTALAS.

$5 + 1 = 6$

$4 + \dots = \dots$

$5 + 2 = 7$

$4 + \dots = \dots$

$5 + 3 = \dots$

$4 + \dots = \dots$

$5 + 4 = 9$

$4 + \dots = \dots$

$5 + 5 = \dots$

$4 + \dots = \dots$

$5 + 6 = 11$

$4 + \dots = \dots$

BLA

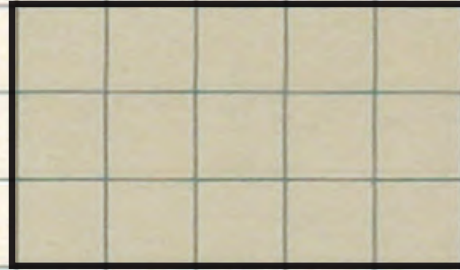
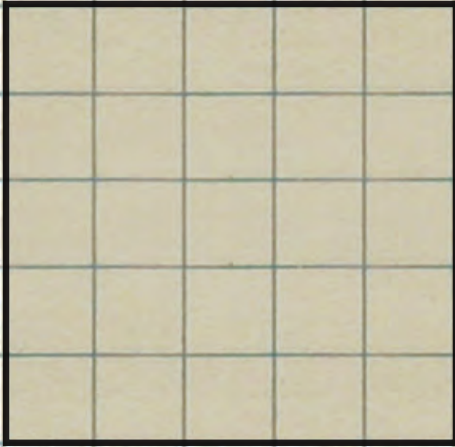
BLA

¿QUÉ PENSÓ PARA ARMARLAS? ¿CÓMO SON LOS RESULTADOS?

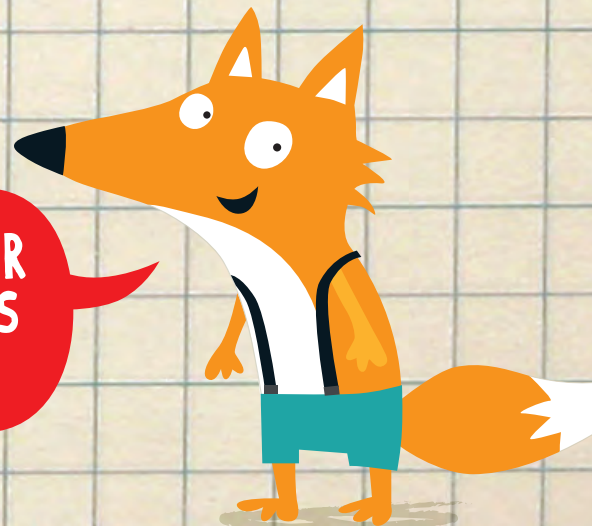


¡A COPIAR FIGURAS!

1 COPIA LAS FIGURAS ABAJO.



TIENEN QUE RESULTAR
EXACTAMENTE IGUALES
A LAS DE ARRIBA



2 ¿EN QUÉ TE FIJASTE PARA QUE QUEDARAN IGUALES?

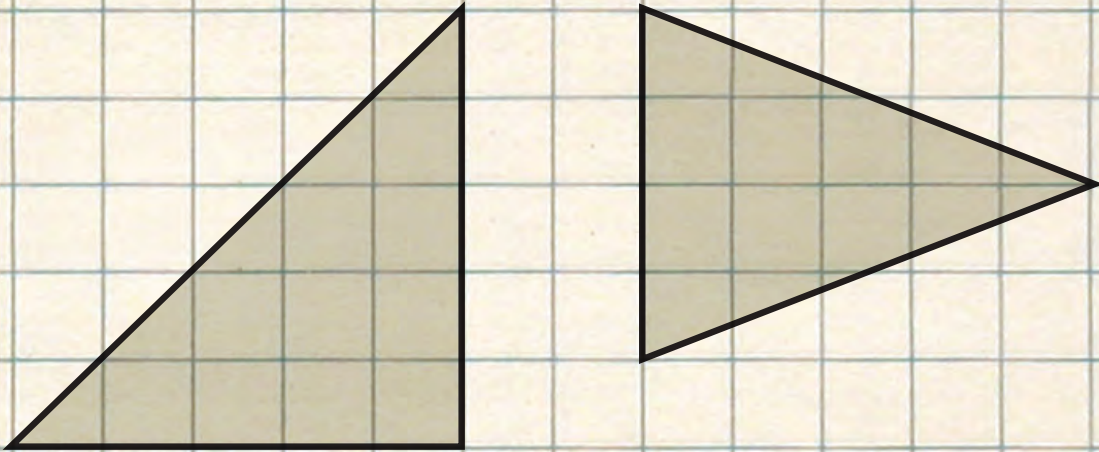
3 ¿EN QUÉ SE PARECEN EL RECTÁNGULO Y EL CUADRADO?

4 ¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN EL CUADRADO Y EL RECTÁNGULO?

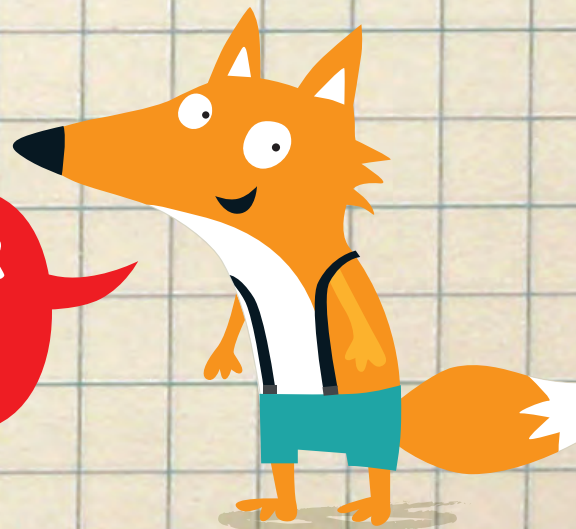


MÁS FIGURAS PARA COPIAR

1 COPIA LAS SIGUIENTES FIGURAS EN EL CUADRICULADO.

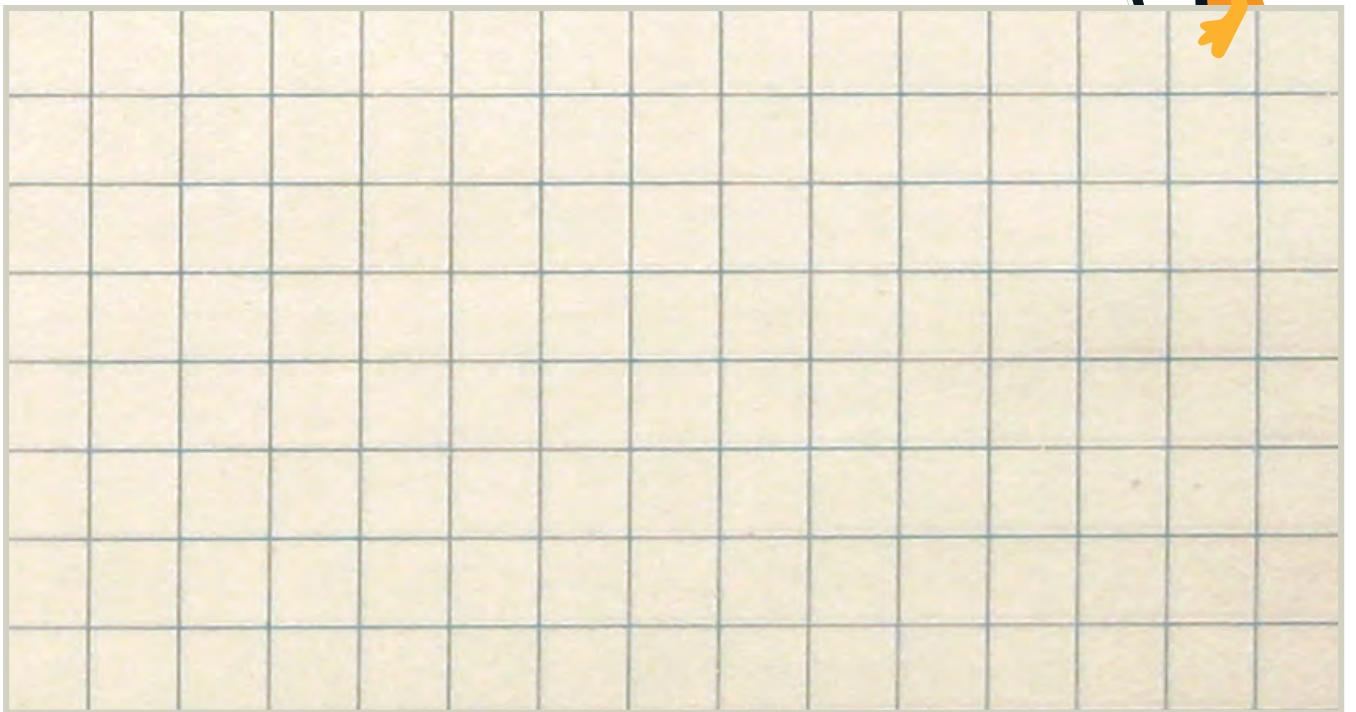
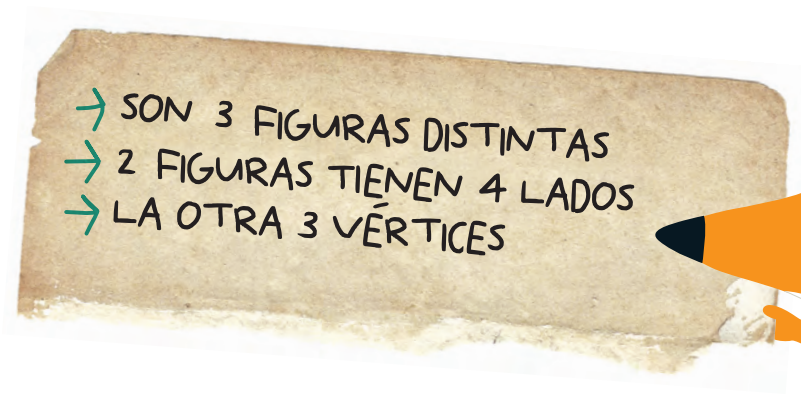


TIENEN QUE RESULTAR EXACTAMENTE IGUALES A LAS DE ARRIBA



2 ¿EN QUÉ TE FIJASTE PARA QUE RESULTEN IGUALES?

3 DIBUJA UNA GUARDA CON ESTAS PISTAS.

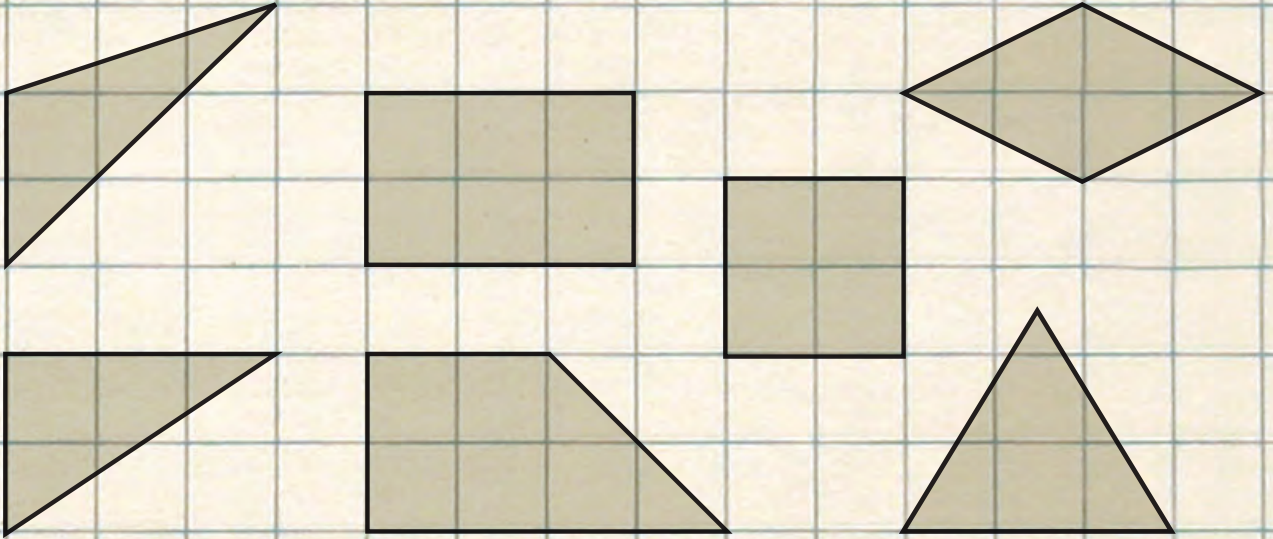


¿TODOS LOS COMPAÑEROS DIBUJARON LA MISMA GUARDA?



ARMAMOS GRUPOS

- 1 ZORRITO GUARDA LAS FIGURAS EN CAJAS Y DEBE PONERLES UNA ETIQUETA PARA IDENTIFICARLAS. ¿CUÁLES PUEDEN IR JUNTAS?



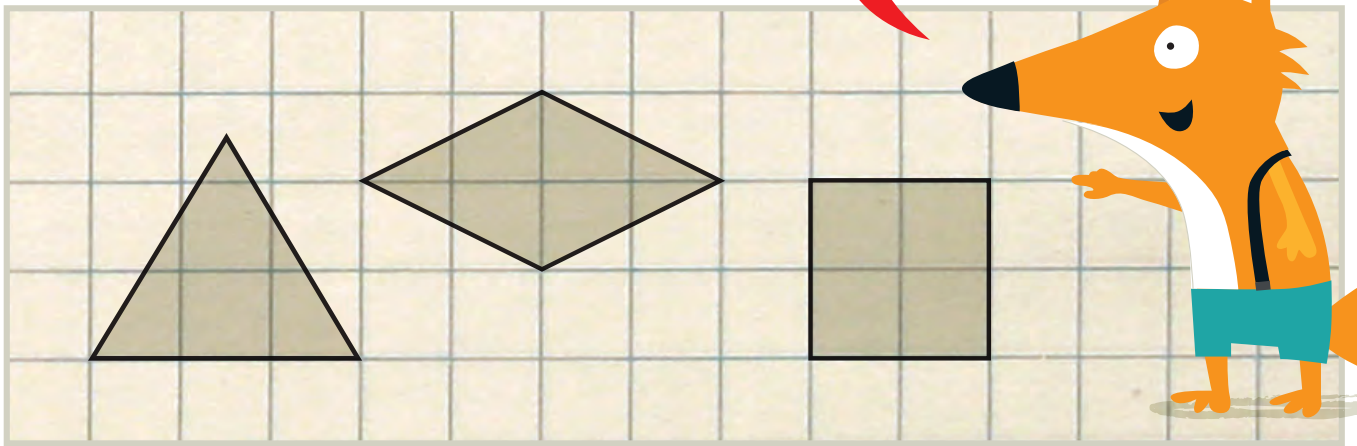
 DIBÚJALAS ARMANDO GRUPOS.

BLA

BLA

¿EN QUÉ SE FIJARON PARA PONERLAS JUNTAS? ¿TODOS HICIERON LOS MISMOS GRUPOS?

YO PUSE ESTAS JUNTAS




2 ¿EN QUÉ SE FIJÓ ZORRITO PARA PONERLAS JUNTAS?

.....

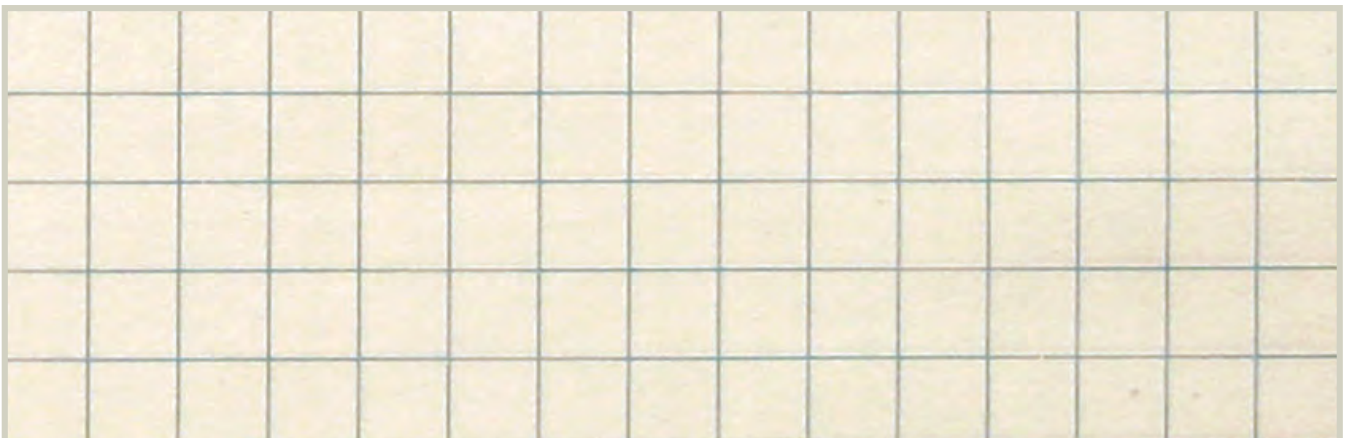
.....

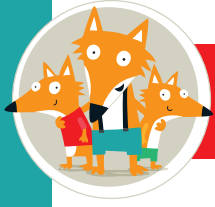
.....

3 LOBITO LAS AGRUPÓ POR LA CANTIDAD DE LADOS.

 MARCA EN LA PÁGINA 22, CON DOS COLORES DISTINTOS, LOS GRUPOS QUE ARMÓ LOBITO.

4 DIBUJA DOS FIGURAS QUE TENGAN 5 LADOS Y SEAN DISTINTAS.





JOAQUÍN TORRES GARCÍA

JOAQUÍN TORRES GARCÍA FUE UN ARTISTA PLÁSTICO URUGUAYO.



USABA, EN ALGUNAS DE SUS PINTURAS, FIGURAS GEOMÉTRICAS.



1

OBSERVEN LA OBRA DE TORRES GARCÍA, PRESTEN ATENCIÓN A LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.



ANOTA EL NOMBRE DE LAS FIGURAS QUE ENCONTRARON.

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

BLA

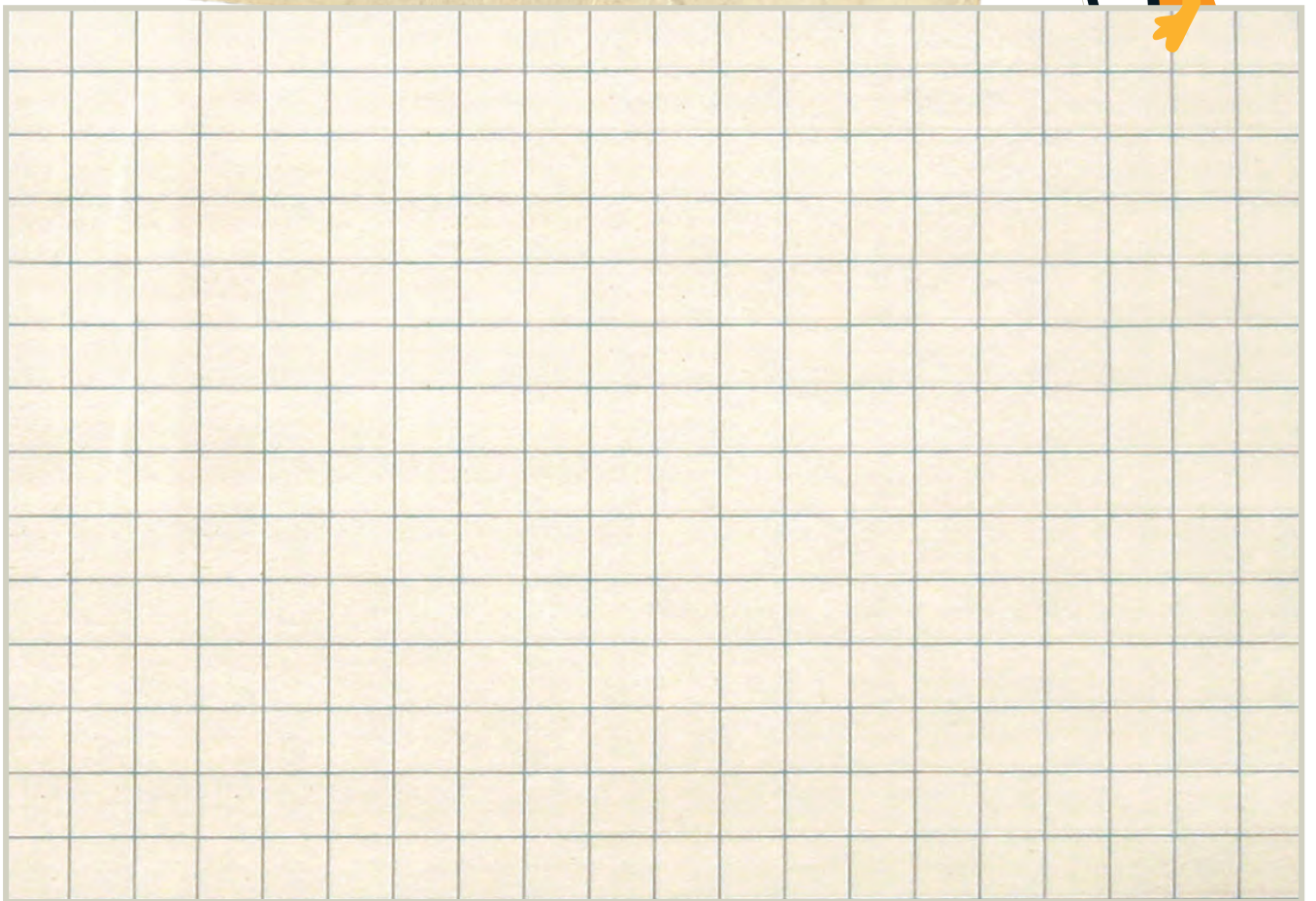
BLA

CONVERSEN ACERCA DE DÓNDE ENCONTRARON CADA UNA DE LAS FIGURAS.

2

SIGUE LAS INSTRUCCIONES DE ZORRITO PARA CONSTRUIR UNA PINTURA COMO LA DE TORRES GARCÍA.

- DIBUJA UN RECTÁNGULO CON EL LADO LARGO DE 18 CUADRADITOS Y EL LADO CORTO DE 12 CUADRADITOS
- DENTRO DE ESE RECTÁNGULO, DIBUJA OTRO RECTÁNGULO Y UN CUADRADO
- CONSTRUYE UN TRIÁNGULO DENTRO DEL CUADRADO
- COLORÉALOS CON LOS COLORES QUE USABA TORRES GARCÍA



BUSCA INFORMACIÓN SOBRE JOAQUÍN TORRES GARCÍA.



LA CAJITA DE LOS DIEZ

MATERIALES

- UNA CAJA DE FÓSFOROS GRANDE CON UN TABIQUE QUE DIVIDE LA PARTE MÓVIL EN DOS PARTES, EL TABIQUE DEBE TENER UN AGUJERO O RANURA
- DIEZ POROTOS POR CADA GRUPO DE NIÑOS

REGLAS DE JUEGO

ENTRE 3 Y 5 JUGADORES.

A CADA GRUPO SE LE ENTREGA UNA CAJA DE FÓSFOROS CON DIEZ POROTOS EN SU INTERIOR.

POR TURNO, CADA JUGADOR MUEVE LA CAJA CERRADA PARA PROVOCAR EL PASAJE DE POROTOS DE UN LADO A OTRO DE LA CAJA. LUEGO LA APOYA SOBRE LA MESA, LA ABRE HASTA LA MITAD, CUENTA LOS POROTOS QUE QUEDARON A LA VISTA Y PIENSA CUÁNTOS HAY EN LA MITAD TAPADA. EL RESTO DEL GRUPO EXPRESA SI ESTÁ O NO DE ACUERDO Y SE ABRE LA CAJA PARA VERIFICARLO. SI LA ANTICIPACIÓN ES CORRECTA, EL JUGADOR GANA UN PUNTO.

SE REALIZA REGISTRO DEL CÁLCULO Y PASA EL TURNO AL SIGUIENTE COMPAÑERO.

DESPUÉS DE CUATRO VUELTAS, GANA EL JUGADOR QUE ANOTÓ MÁS PUNTOS.



1 COMPLETA LAS SIGUIENTES SUMAS Y RECUERDA LOS CÁLCULOS.

$1 + \dots = 10$

$6 + \dots = 10$

$2 + \dots = 10$

$7 + \dots = 10$

$3 + \dots = 10$

$8 + \dots = 10$

$4 + \dots = 10$

$9 + \dots = 10$

$5 + \dots = 10$

2 ¿CUÁNTO DAN ESTAS RESTAS?

$10 - 2 = \dots$

$10 - 3 = \dots$

$10 - 5 = \dots$

$10 - 8 = \dots$

$10 - 7 = \dots$

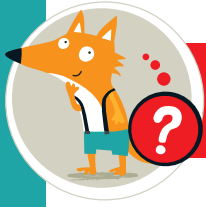
$10 - 1 = \dots$

$10 - 4 = \dots$

$10 - 9 = \dots$



JUEGA A "LA CAJITA DE LOS DIEZ" CON TU FAMILIA Y AMIGOS.



USANDO SUMAS CONOCIDAS

ZORRITO Y LOBITO CONVERSAN SOBRE ESTAS CUENTAS: $8+9$ Y $6+7$

YO ME ACORDÉ
QUE 9 ES $2+7$
Y ESCRIBÍ $8+9$ ASÍ:
 $8+2+7=10+7$

YO ME ACUERDO QUE
6 ES $5+1$ Y QUE 7 ES $5+2$
ENTONCES HICE $6+7$ ASÍ:
 $5+1+5+2=10+3$



1 ¿PUEDES HACERLAS DE OTRA MANERA?

 ESCRIBE CÓMO.

$8+9$

$6+7$

2 COMPLETA USANDO CÁLCULOS CONOCIDOS.

$5 + 5 = \dots\dots\dots$

$6 + \dots\dots\dots = 12$

$9 + \dots\dots\dots = 10$

$\dots\dots\dots + 8 = 10$

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

$\dots\dots\dots + \dots\dots\dots = 8$

2 SI SABES QUE...

$6 + 4 = 10$

$7 + 3 = 10$

$2 + 8 = 10$

$5 + 5 = 10$

 ¿CUÁNTO ES?

$7 + 4 = \dots\dots\dots$

$4 + 8 = \dots\dots\dots$

$6 + 5 = \dots\dots\dots$

$5 + 7 = \dots\dots\dots$

TE PUEDE AYUDAR
“SUMA +” Y “LA CAJITA DE 10”

BLA
BLA

¿CÓMO LO PENSARON?





AVANZAR EN LA PISTA

MATERIALES

- FICHAS DE COLORES DIFERENTES PARA CADA JUGADOR
- UN DADO CONVENCIONAL
- EL TABLERO QUE SE ENCUENTRA EN PÁGINA 95 DE LOS RECORTABLES



REGLAS DE JUEGO

ENTRE 2 Y 4 JUGADORES.

INICIA EL JUEGO EL JUGADOR QUE SACA UN 6 EN EL DADO.

POR TURNOS CADA JUGADOR TIRA EL DADO Y MUEVE SU FICHA SEGÚN LO QUE ESTE INDICA.

GANAN EL QUE LLEGA PRIMERO A LA META.

- 1 LA FICHA DE ZORRITO ESTÁ EN EL CASILLERO 10 Y SALIÓ 5 EN EL DADO.

 ¿A CUÁL CASILLERO TIENE QUE IR?



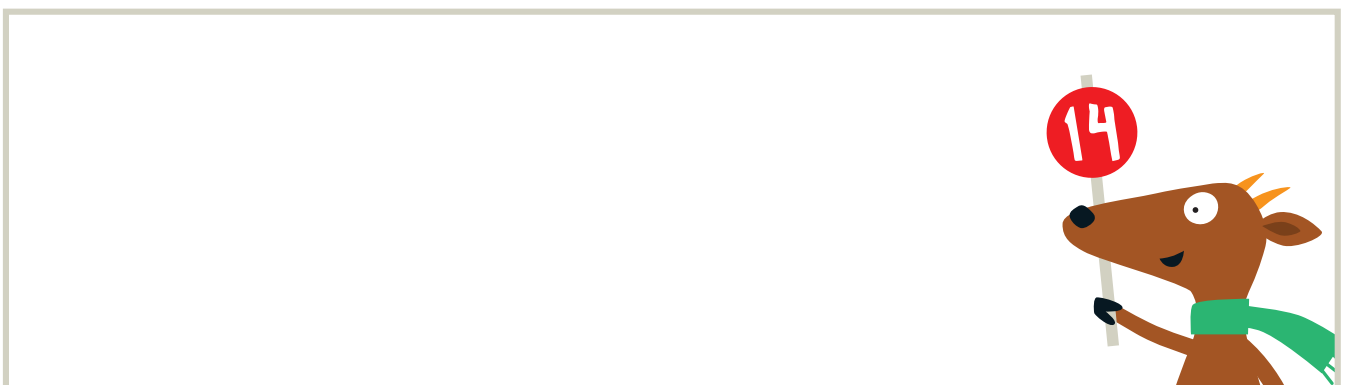
- 2 LA FICHA DE LOBITO ESTÁ EN EL CASILLERO 21.

 ¿QUÉ PUNTAJE TIENE QUE SALIR EN EL DADO PARA QUEDAR EN EL CASILLERO 26?



- 3 GUAZUBIRÁ SACA UN 4. LLEGA AL CASILLERO 14.

 ¿EN QUÉ CASILLERO ESTABA?





TRES VECES EL MISMO

MATERIALES

- TRES DADOS CONVENCIONALES
- UNA TABLA COMO LA SIGUIENTE PARA CADA JUGADOR

TOTAL	DADO 1	DADO 2	DADO 3

REGLAS DE JUEGO

ENTRE 2 Y 5 JUGADORES.

POR TURNO, CADA JUGADOR TIRA LOS TRES DADOS JUNTOS.

EN SU TABLA, ANOTA EN LA COLUMNA AZUL EL PUNTAJE TOTAL Y EN LAS DEMÁS COLUMNAS LOS PUNTOS DE CADA DADO.

GANA EL JUGADOR QUE LOGRA REPETIR TRES VECES EL MISMO PUNTAJE TOTAL.

BLA

BLA

¿CUÁL ES EL MENOR NÚMERO QUE PUEDES FORMAR CON TRES DADOS? ¿Y EL MAYOR?

ZORRITO Y MULITA ESTÁN JUGANDO A “TRES VECES EL MISMO”.

1 COMPLETA LA TABLA DE ZORRITO.

¡GANÉ!



TOTAL	DADO 1	DADO 2	DADO 3
	5	4	3
	2	5	4
	3	6	3
	6	4	6

¡AHORA GANÉ YO!

2 AHORA COMPLETA LA TABLA DE MULITA.



TOTAL	DADO 1	DADO 2	DADO 3
	5	3	3
	1	5	4
	3	1	5
	2	6	1

3 AHORA ZORRITO SUMÓ 10 TRES VECES. ¿CUÁLES PUEDEN SER LOS PUNTOS QUE SACÓ EN CADA TURNO?

1

2

3



FIGURITAS PARA EL ÁLBUM

ZORRITO Y SUS AMIGOS COLECCIONAN FIGURITAS DE FÚTBOL.

1 ZORRITO TIENE 8 FIGURITAS DE URUGUAY Y 12 DE ESPAÑA.



¿CUÁNTAS FIGURITAS TIENE?

2 ZORRITO COMPLETÓ HOY LA PRIMERA PÁGINA DE SU ÁLBUM. TENÍA PEGADAS 15 FIGURITAS Y HOY PEGÓ 8.



¿CUÁNTAS FIGURITAS TIENE LA PÁGINA COMPLETA?

3 MULITA TENÍA 12 FIGURITAS REPETIDAS. JUGANDO A LA TAPADITA PERDIÓ 5.



¿CUÁNTAS FIGURITAS REPETIDAS TIENE MULITA AHORA?

4 LOBITO TENÍA 6 FIGURITAS Y LE REGALÓ 4 A ZORRITO.

 ¿CUÁNTAS LE QUEDARON?

5 MULITA TENÍA 6 FIGURITAS Y PERDIÓ 4.

 ¿CUÁNTAS TIENE AHORA?

6 GUAZUBIRÁ TENÍA 4 FIGURITAS Y ZORRITO LE REGALÓ 6.

 ¿CUÁNTAS FIGURITAS TIENE?





BUSCANDO LOMBRICES

1 ZORRITO CAMINA POR LA ORILLA DEL RÍO EN BUSCA DE LOMBRICES QUE VA GUARDANDO EN UNA CAJA.

 ¿CUÁNTAS LOMBRICES JUNTÓ EN ESOS TRES DÍAS?



BLA

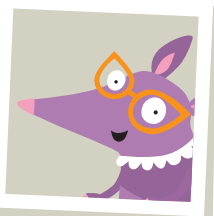
BLA

ZORRITO Y MULITA CALCULARON DE DISTINTA MANERA PERO LOS DOS LLEGARON AL MISMO RESULTADO.

¿QUIÉN LES PARECE QUE LO PENSÓ MÁS FÁCIL? ¿POR QUÉ?



$$4 + 7 = 11 \rightarrow 11 + 6 = 17$$



$$4 + 6 = 10 \rightarrow 10 + 7 = 17$$

- 2 AYUDA A ZORRITO. JUNTA LOS NÚMEROS COMO TE PAREZCA PARA RESOLVER MÁS RÁPIDO ESTAS CUENTAS.

$$2+5+3$$

$$4+1+2+3$$

$$1+1+1+2+5$$

$$2+2+2+2+2$$

LA SUMA $5+5+2$ SE PUEDE
ESCRIBIR $10+2$ O $5+7$

BLA

BLA

¿ESTÁN DE ACUERDO CON LO QUE DICE ZORRITO?





CACERÍA EN EL SALÓN



ELIGE UNA DE ESTAS
LONGITUDES Y ARMA TU PROPIA
TIRA PARA INICIAR LA CACERÍA

1 BUSCA EN EL SALÓN OBJETOS DEL MISMO LARGO QUE TU TIRA.



ANOTA O DIBUJA LOS OBJETOS QUE ENCONTRASTE.

2

DIBUJA UNA LÍNEA QUE TENGA LA MISMA LONGITUD DE TU TIRA.

LA TIRA DE LOBITO MIDE
EL DOBLE QUE LA MÍA



3 ¿QUÉ TIRA TIENE ZORRITO?

BLA

BLA

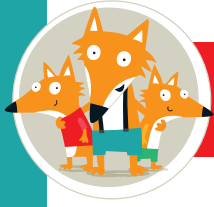
CONVERSEN ACERCA DE CÓMO LO SUPIERON.

4 DIBUJA UNA LÍNEA QUE MIDA EL DOBLE DE ESTA.

BLA

BLA

CONVERSEN ACERCA DE CÓMO LO HICIERON.



CHOCOLATADA

¡YO TOMO MÁS!

¡NO! YO TOMO MÁS.

¡TRAIGAN VASOS!
TENGO CHOCOLATADA
PARA COMPARTIR.



1

CONSIGAN VASOS SIMILARES A LOS QUE TIENEN LOS AMIGOS DE ZORRITO.



¿CON CUÁL SE TOMA MÁS?



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

BLA

BLA

¿CÓMO LO AVERIGUARON?

- 2 PARA COMPROBAR LO QUE HICIERON, PUEDEN USAR ARROZ Y UNA TACITA PARA IR LLENANDO LOS VASOS Y ANOTAR EN LA TABLA.

¿CUÁNTAS TACITAS PUEDES PONER EN CADA VASO?

CANTIDAD DE TACITAS	1	2	3



- 3 ¿CON CUÁL SE TOMA MÁS? ¿POR QUÉ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



CONVERSEN SI RESPONDEN IGUAL QUE ANTES Y CUÁL ES LA FORMA QUE MÁS LES SIRVIÓ PARA BUSCAR LA RESPUESTA.



¿CANCHAS IGUALES?



¿POR QUÉ QUEDARON
DISTINTAS SI LAS DOS
MIDEN 15 PASOS?



1

¿QUÉ CONSEJO LE DARÍAS A ZORRITO PARA QUE LAS CANCHAS
QUEDEN IGUALES?

BLA

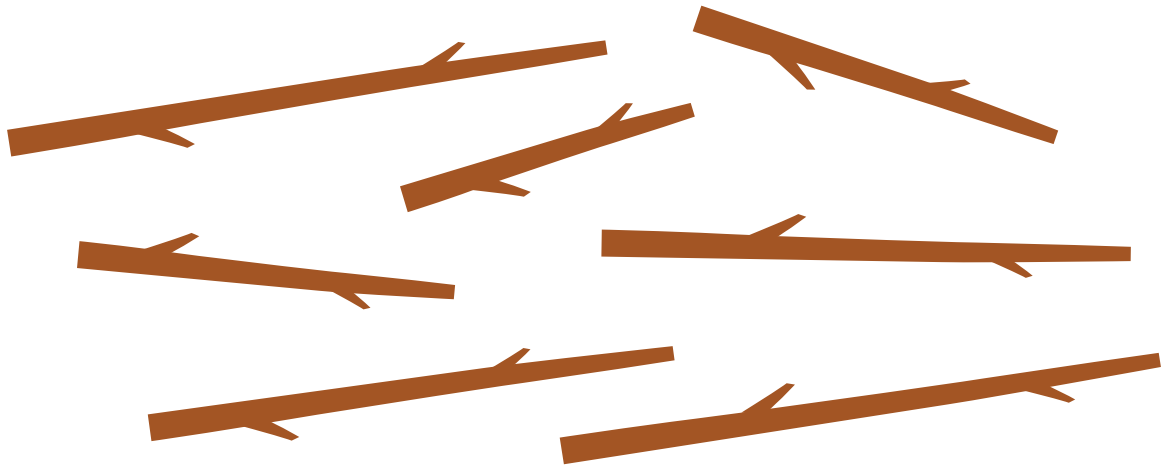
BLA

CONVERSEN PARA COMPARTIR LOS CONSEJOS.



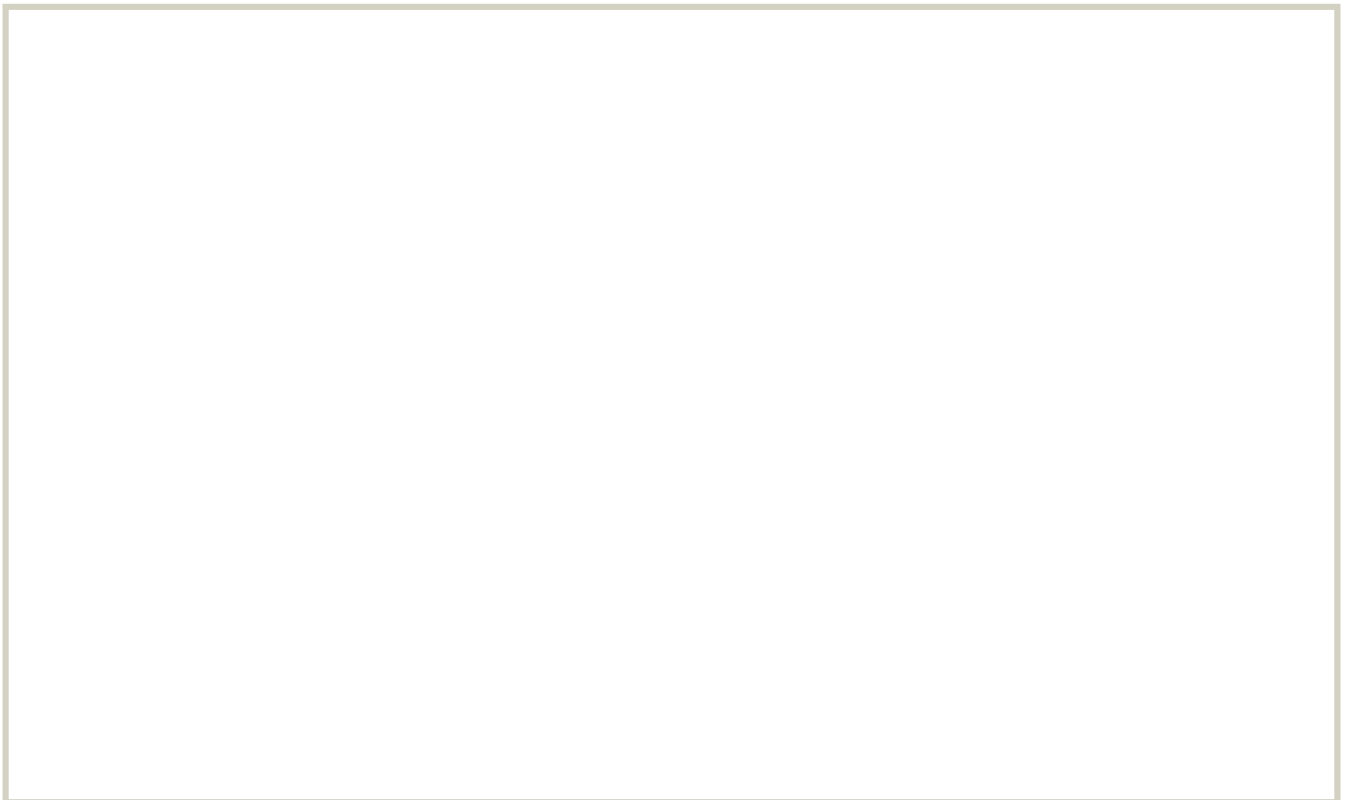
¿CUÁL ES EL MÁS CORTO?

1 MARCA EL PALITO MÁS CORTO.



¿CÓMO HACEN PARA SABER CUÁL ES MÁS CORTO?

2 DIBUJA UN PALITO MÁS LARGO QUE TODOS.





EL LARGO DE...

MATERIALES

- UNA HOJA Y UN LÁPIZ PARA CADA NIÑO
- UNA TIRA DE UN METRO PARA CADA GRUPO
- TARJETAS QUE DIGAN 1 METRO, MÁS DE 1 METRO, MENOS DE 1 METRO



REGLAS DE JUEGO

ENTRE 2 Y 4 JUGADORES.

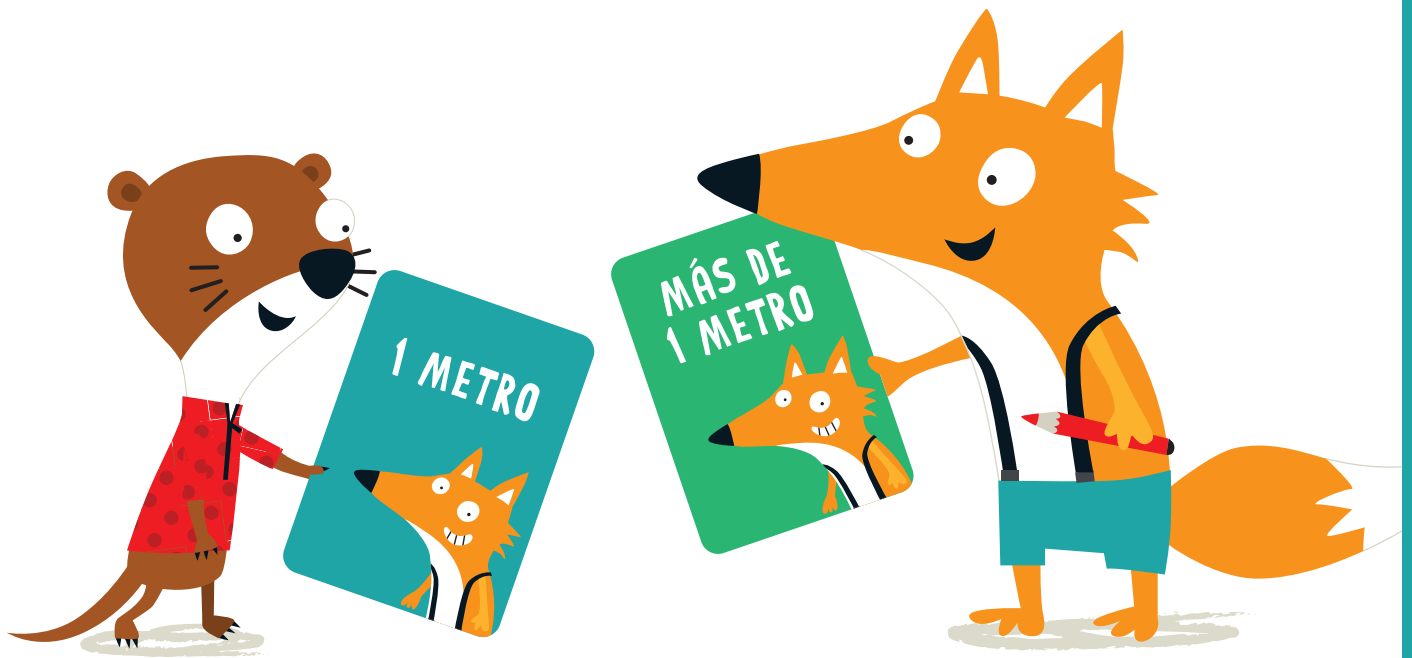
SE COLOCA EN EL CENTRO DE LA MESA LA PILA DE TARJETAS BOCA ABAJO.

UN PARTICIPANTE POR VEZ SACA UNA TARJETA DE LA PILA Y LA LEE EN VOZ ALTA.

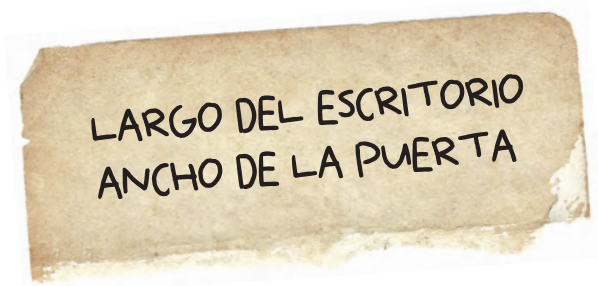
TODOS DEBERÁN ESCRIBIR, CADA UNO EN SU HOJA, DOS OBJETOS DE LA CLASE QUE TENGAN UNA DIMENSIÓN DEL MISMO LARGO QUE DICE LA TARJETA.

EL PRIMERO QUE REGISTRE 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 TODOS. SI APARECEN DUDAS, SE MEDIRÁ EFECTIVAMENTE EL OBJETO CON LA TIRA.

GANA QUIEN OBTIENE MÁS PUNTOS LUEGO DE CUATRO VUELTAS.

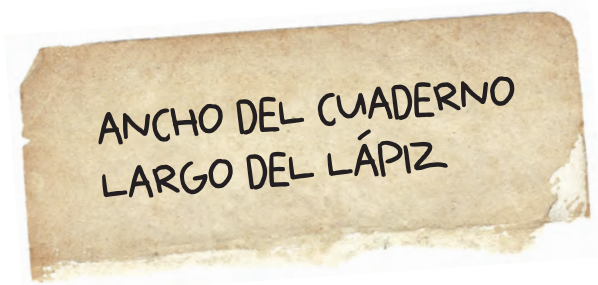


1 CUANDO SALIÓ LA TARJETA "MÁS DE UN METRO", ZORRITO ANOTÓ:



 ¿CUÁNTOS PUNTOS HIZO DE ACUERDO A LO QUE VES EN TU SALÓN?

2 LUEGO SACÓ LA TARJETA "MENOS DE UN METRO" Y ANOTÓ:



 ¿ESTÁS DE ACUERDO CON ZORRITO?
¿POR QUÉ?



LLEGAR A 99

MATERIALES

- UN TABLERO
- FICHAS DE DIFERENTE COLOR PARA CADA JUGADOR
- UN TROZO DE MADERA O SIMILAR EN EL QUE SE PUEDA ESCRIBIR EN UNA CARA + 1 Y EN LA CARA OPUESTA +10

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	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

REGLAS DE JUEGO


CADA JUGADOR COLOCA SU FICHA EN EL NÚMERO 0. POR TURNOS TIRAN LA MADERA AL AIRE. SI SACA +10 AVANZA 10 LUGARES. SI SACA +1 AVANZA UN LUGAR.

GANAN QUIEN LLEGA PRIMERO AL NÚMERO 99.

1 ¿QUÉ NÚMERO HAY QUE SUMARLE A 47 PARA OBTENER 57?

 ¿Y PARA OBTENER 67?

2 ¿QUÉ NÚMERO HAY QUE RESTARLE A 74 PARA OBTENER 64?

 ¿Y PARA OBTENER 54?

3 ¿ES CIERTO QUE SI A 26 LE SUMAS 10 EL RESULTADO ES UN NÚMERO QUE TERMINA EN 6? ¿POR QUÉ?

 ¿Y SI LE SUMAS 30?

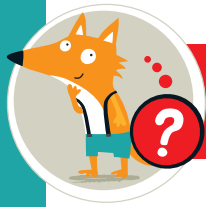
 BLA

¿CÓMO CAMBIAN LOS NÚMEROS AL SUMAR 10?
¿Y AL RESTAR 10?

 ¡SA QUÉ +10! ESTOY EN EL 25,
TENGO QUE CONTAR 10.

 YO ENCONTRÉ UNA
FORMA MÁS FÁCIL.





SUMAS Y RESTAS CONOCIDAS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10									
20		22	23	24					
30									
40									
50									
							67		
70									
		92							

1 ESCRIBE EN LA TABLA LOS RESULTADOS DE ESTOS CÁLCULOS.

$80+10$ $80+1$ $69+10$ $50+10$ $90-10$ $69-10$ $40-1$ $30+1$ $50-1$

2 AHORA ESCRIBE LOS RESULTADOS DE ESTOS CÁLCULOS.

$10 + 5 =$ $20 + 6 =$ $40 + 2 =$

$60 + 5 =$ $80 + 6 =$ $90 + 2 =$

$30 + 5 =$ $50 + 6 =$ $70 + 2 =$

BLA
BLA

¿QUÉ TIENEN EN COMÚN LAS SUMAS QUE ESCRIBISTE?
¿QUÉ CONSEJO LE DARÍAS A UNA AMIGO PARA SUMAR UN NÚMERO QUE TERMINA EN CERO CON OTRO DE UNA CIFRA?



UN NUEVO DESAFÍO

- 1 EN LA PANADERÍA QUIEREN ARMAR Y COMPLETAR CAJAS CON 10 GALLETAS. SE HORNEARON 24.

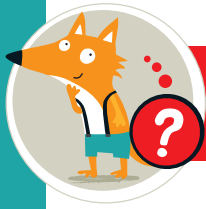
 ¿CUÁNTAS CAJAS ARMARON?

 ¿QUEDARON GALLETAS SIN EMPAQUETAR FUERA DE LAS CAJAS?

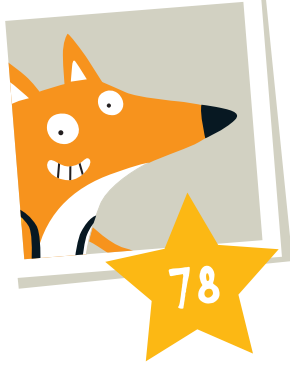
- 2 OTRO DÍA HORNEARON 35 GALLETAS.

 ¿CUÁNTAS CAJAS SE COMPLETAN Y CUÁNTAS GALLETAS SOBRAN?





LAS ESTRELLAS



1

ESTAS SON LAS ESTRELLAS QUE GANARON NUESTROS AMIGOS EN UN JUEGO DE LA TABLET.



¿QUIÉN TIENE MENOS ESTRELLAS?



¿ES VERDAD QUE LOBITO TIENE MÁS ESTRELLAS QUE ZORRITO?



¿QUÉ JUGADOR GANÓ MAS DE 70 ESTRELLAS PERO MENOS DE 80?




COMPLETA LA TABLA DE POSICIONES. EL QUE TIENE MÁS ESTRELLAS TIENE EL PRIMER PUESTO.

	NOMBRE	ESTRELLAS
PRIMER PUESTO		
SEGUNDO PUESTO		
TERCER PUESTO		
CUARTO PUESTO		


2 PARA ORGANIZAR MEJOR LA TABLA DE POSICIONES, ZORRITO ARMÓ ESTA OTRA TABLA:

1 A 35 ESTRELLAS	36 A 65 ESTRELLAS	66 A 86 ESTRELLAS	87 A 100 ESTRELLAS
CUARTO PUESTO	TERCER PUESTO	SEGUNDO PUESTO	PRIMER PUESTO


 ¿DÓNDE UBICARÍAS ESTOS PUNTAJES?



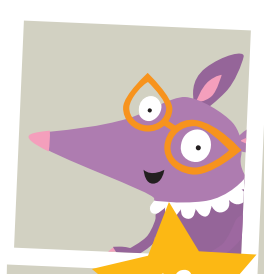
18



91



79

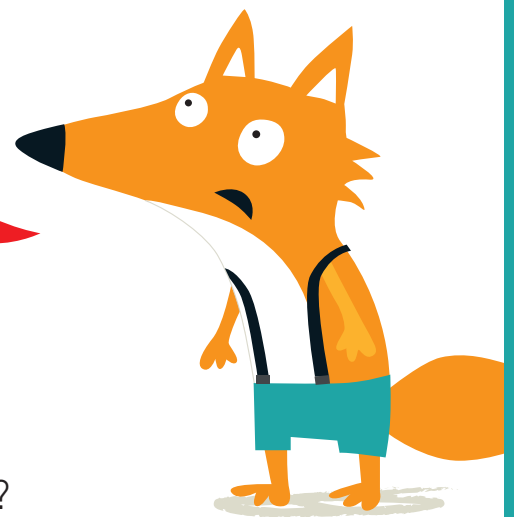


62

¡IGUAZUBIRÁ NOS GANÓ A TODOS PORQUE SU NÚMERO TIENE UN 9!

BLA
BLA

¿QUÉ PIENSAS DE LO QUE DICE ZORRITO?





REPARTIENDO COSAS RICAS

1 ZORRITO TIENE 1 FLAN Y QUIERE DARLE LA MISMA CANTIDAD A SUS 2 AMIGOS Y QUE NO LE SOBRE NADA.

 ¿CUÁNTO LE TOCA A CADA AMIGO?

2 ZORRITO TIENE 1 FLAN Y QUIERE DARLE A SUS 4 AMIGOS LA MISMA CANTIDAD Y QUE NO LE SOBRE NADA.

 ¿CUÁNTO LE TOCA A CADA UNO DE LOS AMIGOS?

**CADA UNA DE LAS
CUATRO PARTES IGUALES
QUE FORMAN EL FLAN
SE LLAMA CUARTO**



- 3** ZORRITO TIENE 5 ALFAJORES Y QUIERE DARLE LA MISMA CANTIDAD A DOS 2 AMIGOS Y QUE NO LE SOBRE NADA.

 ¿CUÁNTO LE TOCA A CADA AMIGO?

- 4** ZORRITO TIENE 5 ALFAJORES Y QUIERE DARLE A SUS 4 AMIGOS LA MISMA CANTIDAD Y QUE NO LE SOBRE NADA.

 ¿CUÁNTO LE TOCA A CADA UNO DE LOS AMIGOS?

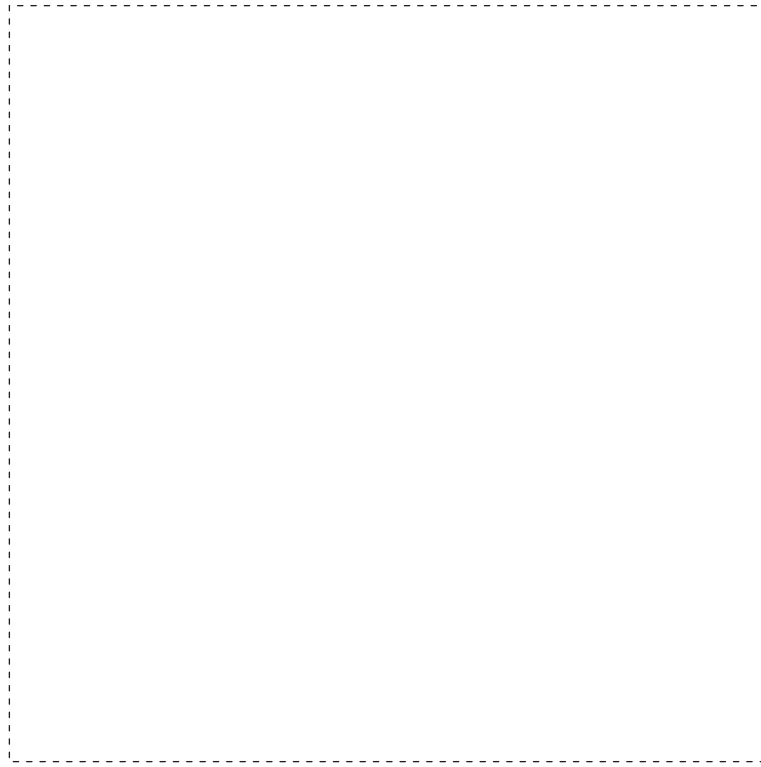


CONVERSA CON TUS COMPAÑEROS SOBRE LOS RESULTADOS QUE OBTUVISTE.



¿QUÉ PARTE ES?

1 DOBLA UN PAPEL GLASÉ POR LA MITAD Y PÉGALO EN ESTE CUADRADO



SI LAS DOS PARTES
SON IGUALES SE
LLAMAN MITADES



2

DOBLA EL PAPEL GLASÉ POR LA MITAD Y LUEGO OTRA VEZ POR LA MITAD Y PÉGALO EN ESTE CUADRADO.



**CUATRO PIEZAS IGUALES
QUE CUBREN EL CUADRADO
SE LLAMAN CUARTOS**

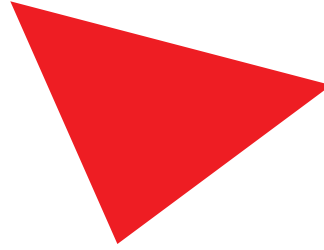
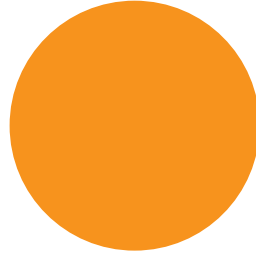


3

¿DE CUÁNTAS MANERAS DISTINTAS LO PUEDEN PLEGAR?



¿CUÁL ES CUÁL?



1 ¿EN QUÉ FIGURA PENSÓ ZORRITO PARA ESCRIBIR LA TARJETA?



Four horizontal dashed lines for writing an answer.

2 ¿ESTÁS DE ACUERDO CON LOBITO?
¿EN QUÉ TE FIJASTE PARA CONTESTAR?

**CON ESA TARJETA
PUEDES ELEGIR
VARIAS FIGURAS**



Five horizontal dashed lines for writing an answer.

3 ZORRITO ESCRIBIÓ ESTA TARJETA. ¿A QUÉ FIGURA CORRESPONDE?



4 ¿Y ESTA TARJETA?



5 ELIGE UNA FIGURA Y ESCRIBE PISTAS PARA ADIVINAR CUÁL ES.



ESCRIBIMOS SOBRE FIGURAS

1 MIRA LAS FIGURAS DE LA PÁGINA 56 Y ARMA GRUPOS CON ELLAS.

 ¿EN QUÉ SE PARECEN LAS DE CADA GRUPO?

 ¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN LAS DE CADA GRUPO?

LAS FIGURAS CUYO CONTORNO
ESTÁ FORMADO SOLO POR LÍNEAS
RECTAS SE LLAMAN "POLÍGONOS"

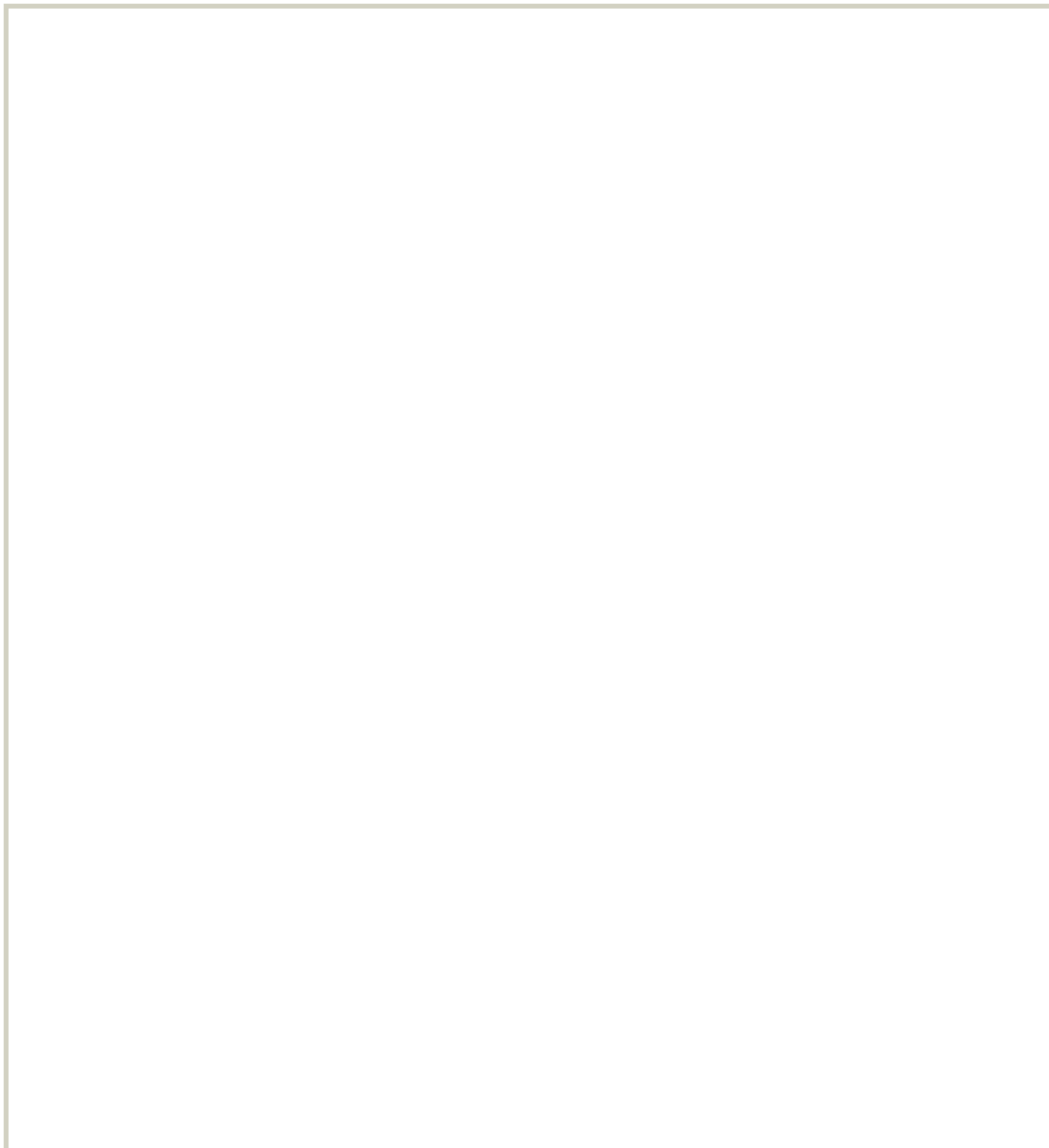


LAS OTRAS SE LLAMAN
"NO POLÍGONOS"

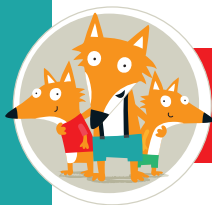


2 BUSCA POLÍGONOS EN LAS FIGURAS DEL RECORTABLE DE LA PÁGINA 89.

 ELIGE TRES Y CÓPIALOS ACÁ USANDO LÁPIZ Y REGLA. TAMBIÉN PUEDES USAR PAPEL DE CALCAR.



¿EN QUÉ SE FIJARON PARA DECIDIR SI SON O NO POLÍGONOS?



LADOS Y VÉRTICES

1 PON LAS ESTRELLITAS EN CADA PUNTA DE LAS FIGURAS Y CUÉNTALAS.

 COMPLETEN LA TABLA.

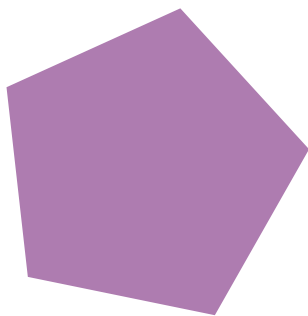
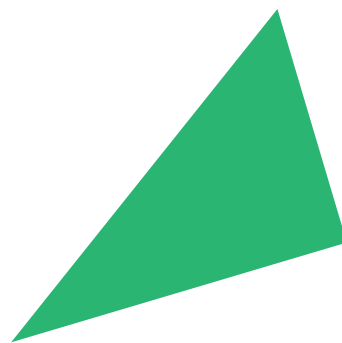
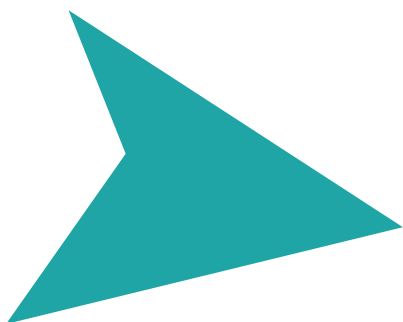


FIGURA	★



BLA

BLA

¿CÓMO SON EL NÚMERO DE LADOS Y EL NÚMERO DE VÉRTICES DE CADA FIGURA?



ROBA MONTÓN CON FIGURAS

MATERIALES

- UN MAZO DE CARTAS CON FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE ESTÁN EN LA PÁGINA 89 Y OTRAS QUE LA MAESTRA PUEDE AGREGAR
- UN MAZO DE CARTAS CON PISTAS SOBRE FIGURAS QUE ESTÁN EN LA PÁGINA 91 Y OTRAS QUE LA MAESTRA PUEDE AGREGAR

REGLAS DE JUEGO

ENTRE 2 Y 4 JUGADORES.

SE COLOCAN LAS CARTAS CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS HACIA ARRIBA, EN EL CENTRO DE LA MESA, DE MANERA QUE TODAS SE VEAN.

UN JUGADOR REPARTE TRES CARTAS CON PISTAS POR RONDA.

CADA JUGADOR, A SU TURNO, PODRÁ LEVANTAR DEL CENTRO DE LA MESA UNA CARTA CON UNA FIGURA QUE SE CORRESPONDA CON ALGUNA PISTA QUE ÉL TIENE.

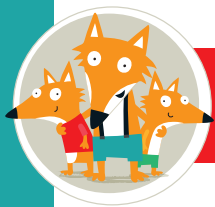
AL LEVANTAR, ARMARÁ UN MONTÓN CON LAS CARTAS DEJANDO LA FIGURA HACIA ARRIBA.

LUEGO, CADA JUGADOR PUEDE ELEGIR ENTRE LEVANTAR UNA CARTA CON FIGURA O ROBAR EL MONTÓN AL COMPAÑERO.

LA RONDA TERMINA CUANDO SE REPARTEN TODAS LAS CARTAS CON PISTAS Y NO SE PUEDEN HACER MÁS PAREJAS O ROBAR EL MONTÓN.

GANA EL JUGADOR QUE TIENE MÁS CARTAS.

- 1 LUEGO DE JUGAR VARIAS VECES, REGISTREN EN EL CUADERNO PAREJAS DE PISTAS Y FIGURAS QUE LES SIRVIERON PARA LEVANTAR O ROBAR EL MONTÓN.



CONSTRUIMOS CUERPOS

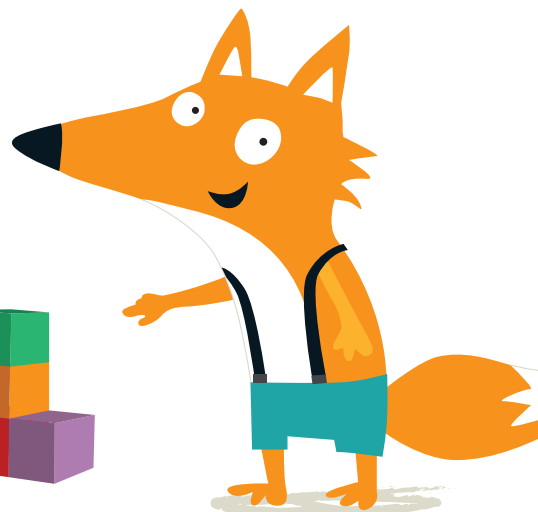
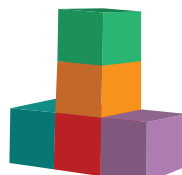
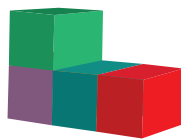
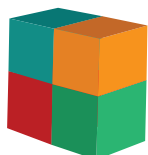
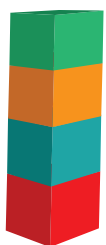


1 REALIZA CONSTRUCCIONES DIFERENTES CON 4 CUBOS IGUALES.

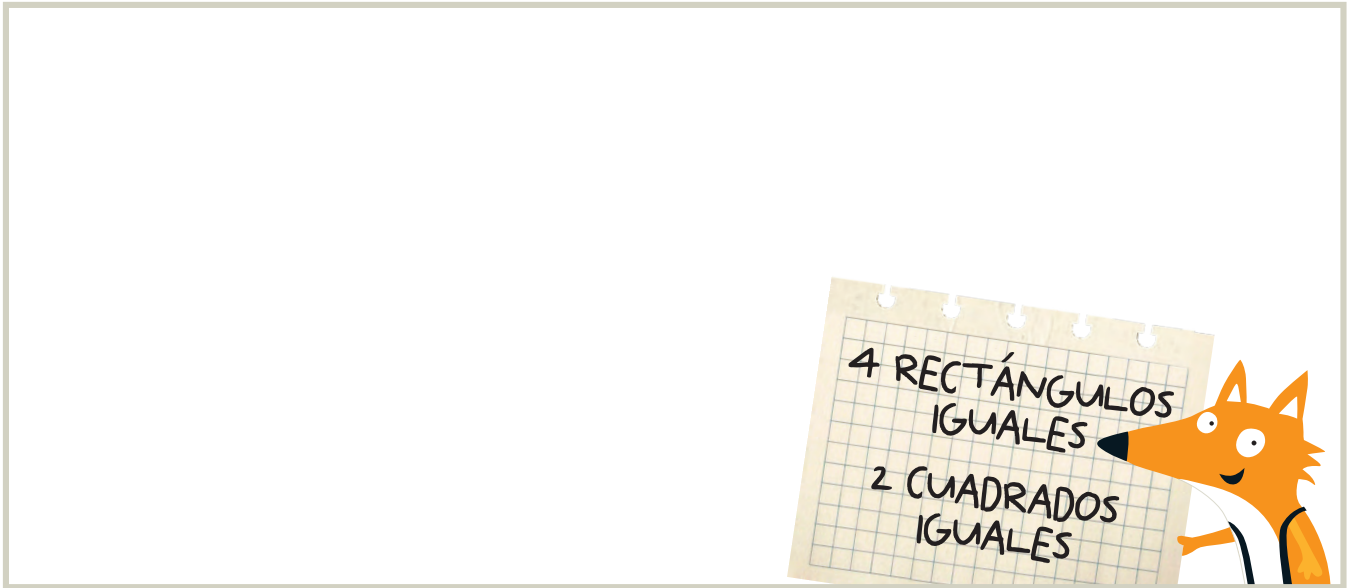
BLA
BLA

COMPARA CON LOS OTROS GRUPOS LAS CONSTRUCCIONES QUE HICIERON.

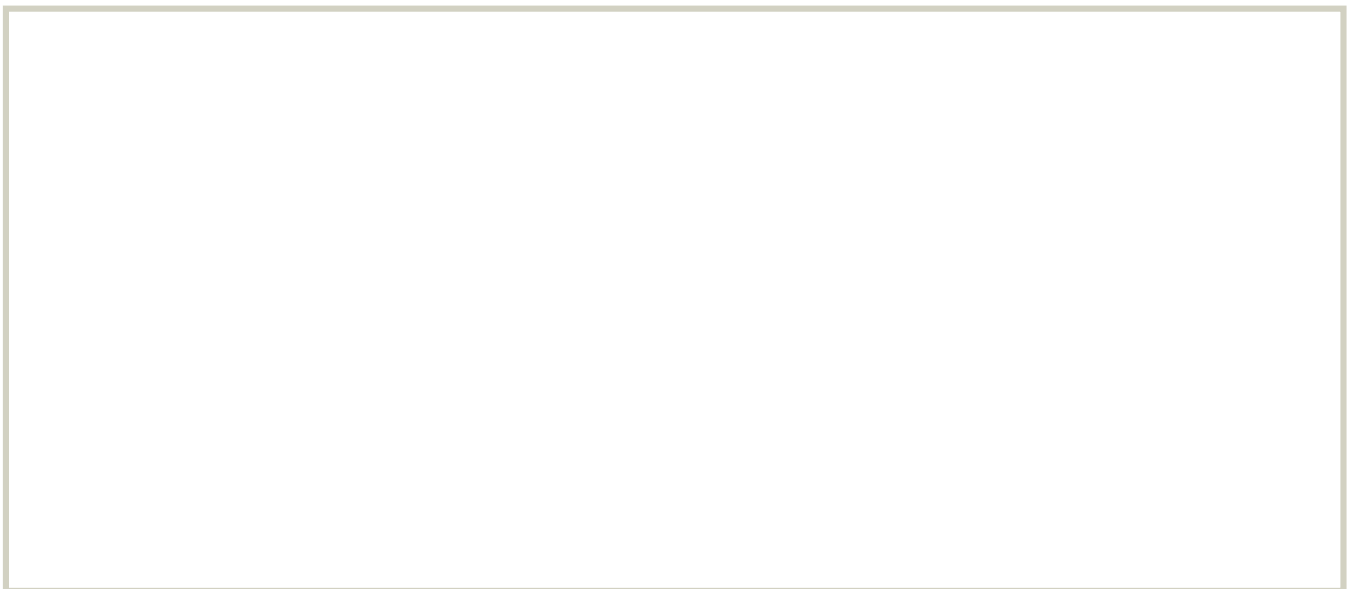
¿PUDISTE ARMAR ESTOS CUERPOS?

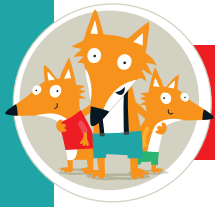


2 ¿QUÉ CUERPO PUEDE ARMAR ZORRITO CON ESTAS FIGURAS?



3 ¿Y CON 6 CUADRADOS IGUALES?





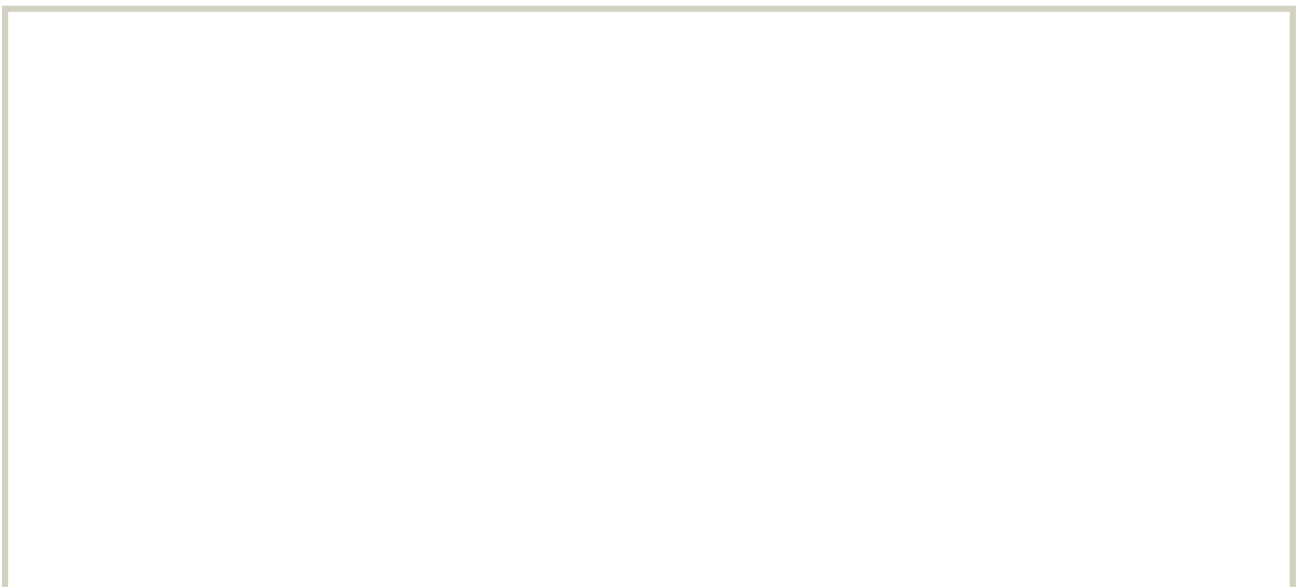
QUIOSCO DE CUERPOS

JOAQUÍN TORRES GARCÍA TAMBIÉN HIZO JUGUETES DE MADERA PARA SUS HIJOS.

EN LA IMAGEN SE MUESTRA ALGUNOS.



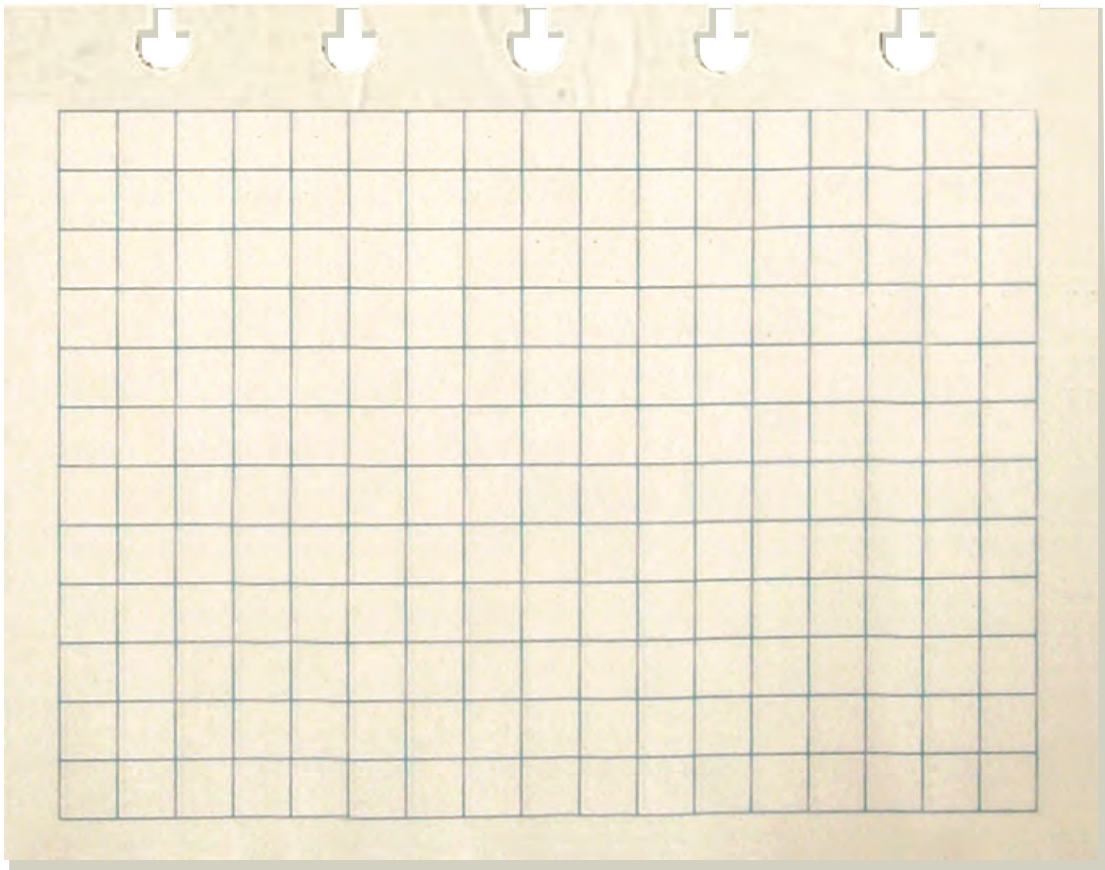
- 1 BUSCA EN LA CAJA DE CUERPOS LOS QUE PRECISAS PARA ARMAR UNA CONSTRUCCIÓN PARECIDA A LAS DE JOAQUÍN TORRES GARCÍA.
- 2 EN EL RECUADRO DIBUJA LA CONSTRUCCIÓN QUE ARMASTE.



CON ESOS CUERPOS
NO VAS A PODER
ARMAR ESTO

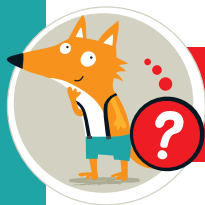


- 3 AYUDA A ZORRITO A ARMAR UNA BUENA LISTA PARA QUE PUEDA REALIZAR LA CONSTRUCCIÓN.



BLA
BLA

COMPARA CON LOS COMPAÑEROS SI TODOS HICIERON LA MISMA LISTA.



ZORRITO DE COMPRAS

CON ESTO ME ALCANZA
PARA COMPRAR UN ALFAJOR
Y UN PAQUETE DE FIGURITAS



ALFAJORES	\$28
CHOCOLATES	\$37
FIGURITAS	\$19
PAPITAS	\$43

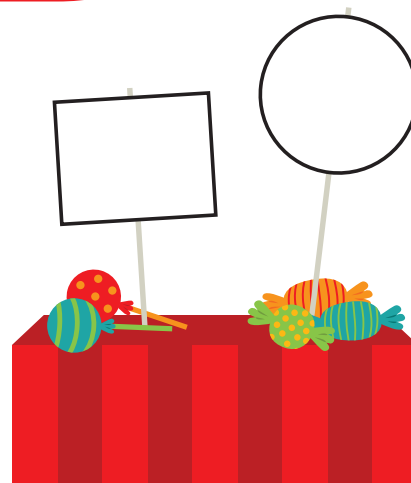
BLA

BLA

SIN HACER LAS CUENTAS, ¿ESTÁS DE ACUERDO O NO CON LO QUE DICE ZORRITO?

1 ANOTA LOS PRECIOS DE LAS GOLOSINAS.

SI COMPRO ESTAS GOLOSINAS
ME SOBРАН MENOS DE \$10





¡SIN HACER CUENTAS!

1 ENCIERRA LAS QUE DAN MENOS DE 40.

$19 + 19$

$21 + 21$

$11 + 28$

$50 - 14$

2 COMPLETA ESTAS CUENTAS PARA QUE DEN MENOS DE 50.

$45 + \dots$

$55 - \dots$

$25 + \dots$

3 ¿CUÁNTO DA, APROXIMADAMENTE, CADA UNA DE ESTAS CUENTAS? MARCA EN LA TABLA.

CUENTAS	TREINTA Y...	CUARENTA Y...	CINCUENTA Y...
$25 + 29$			
$15 + 22$			
$15 + 29$			

4 ESCRIBE SUMAS PARA OBTENER MENOS DE...

$70 \left\{ \begin{array}{l} \dots \\ \dots \\ \dots \end{array} \right.$

$100 \left\{ \begin{array}{l} \dots \\ \dots \\ \dots \end{array} \right.$

BLA

BLA

¿CÓMO LO PENSARON?



ALCANCÍAS

1 ZORRITO Y LOBITO TIENEN \$12 ENTRE LOS DOS.

 SI LOBITO TIENE \$7, ¿CUÁNTO DINERO TIENE ZORRITO?

2 ZORRITO LE REGALÓ \$5 A LOBITO. LOBITO AHORA TIENE \$15.

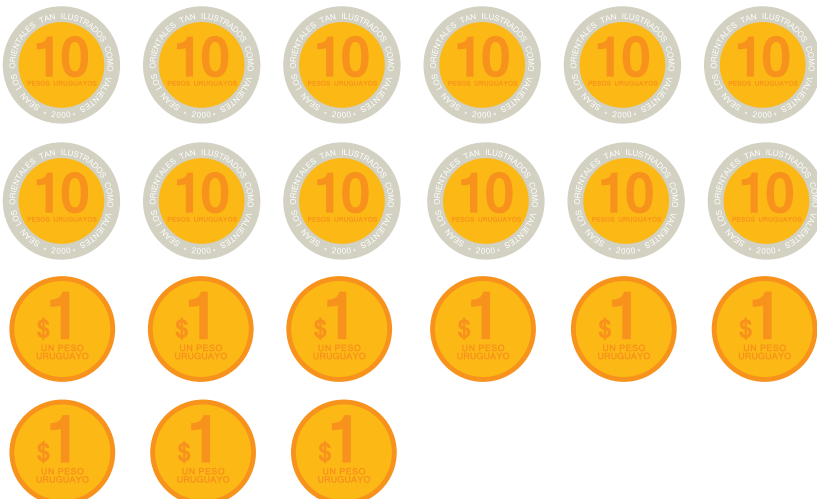
 ¿CUÁNTO DINERO TENÍA ANTES?

3 LOBITO TENÍA \$17 EN SU ALCANCÍA Y PUSO ALGUNAS MONEDAS. AHORA TIENE \$20.

 ¿CUÁNTAS AGREGÓ?

4 ZORRITO CUENTA SUS AHORROS.

 ¿CUÁNTO HA JUNTADO?



- 5 ZORRITO SE QUIERE COMPRAR UNA PELOTA. LA QUE LE GUSTA SALE \$109. LOBITO LE DICE QUE DEBE PAGAR CON:



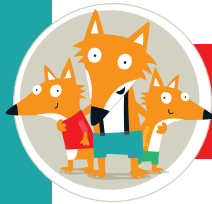
 ¿ESTÁS DE ACUERDO CON LOBITO? ¿CÓMO PUEDE PAGAR LA PELOTA?

 ¿CUÁNTO LE QUEDA EN LA ALCANCÍA DESPUÉS DEL GASTO?

COMO CONOZCO ESTAS RESTAS,
PARA PENSAR $14 - 6$, HAGO PRIMERO
 $14 - 4 = 10$ Y DESPUÉS $10 - 2 = 8$.

$$\begin{array}{ll} 10 - 1 = 9 & 10 - 6 = 4 \\ 10 - 2 = 8 & 10 - 7 = 3 \\ 10 - 3 = 7 & 10 - 8 = 2 \\ 10 - 4 = 6 & 10 - 9 = 1 \end{array}$$





A USAR LA CALCULADORA



1

ZORRITO ESCRIBIÓ EN SU CALCULADORA EL 19 PERO QUERÍA ESCRIBIR EL 9.

 ¿CÓMO PODRÁ HACER PARA ARREGLARLO SIN BORRAR LO ESCRITO?

2 AHORA QUE ESTÁ EL 9 EN EL VISOR,

 ¿QUÉ CUENTA SE PODRÁ HACER PARA TRANSFORMARLO EN 29?



3 YA TENEMOS EL 29.

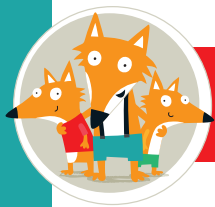
 ¿Y SI QUEREMOS TENER EL 40 HACIENDO UNA SOLA CUENTA?
¿CÓMO HACEMOS?



4 AHORA TENEMOS EL 40.

 ¿CÓMO HACEMOS PARA TENER 52 HACIENDO UNA SOLA CUENTA?





NÚMEROS QUE CAMBIAN

1 ¿CUÁNTO DA?

$5 + 10$		$15 + 5$		$20 + 30$	
$25 + 20$		$15 + 25$		$10 + 30$	
$15 + 30$		$5 + 35$		$40 + 20$	

2 COMPLETA.

 CUANDO LOS DOS NÚMEROS DE LA SUMA TERMINAN EN 5, EL RESULTADO TERMINA EN

 CUANDO LOS DOS TERMINAN EN CERO, EL RESULTADO TERMINA EN

 CUANDO UNO TERMINA EN CERO Y OTRO EN 5, EL RESULTADO TERMINA EN

3 SABIENDO QUE $25 + 15 = 40$ CALCULEN SIN HACER LA CUENTA.

SUMANDO 1	SUMANDO 2	SUMA
25	15	40
25	25	
25	35	
25	45	
25	55	

4 SABIENDO QUE... CALCULA SIN HACER LA CUENTA:

$$50 - 20 = 30$$

CALCULA $50 - 30 = \dots\dots\dots$

$$50 - 30 = 20$$

CALCULA $50 - 40 = \dots\dots\dots$

$$50 - 10 = 40$$

CALCULA $50 - 15 = \dots\dots\dots$

BLA
BLA ¿CÓMO LO PENSARON?

5 AHORA CALCULA:

$$50 - 45 = \dots\dots\dots$$

$$50 - 25 = \dots\dots\dots$$

$$50 - 5 = \dots\dots\dots$$

LAS CUENTAS
QUE RESOLVISTE
TE AYUDAN PARA
ESTAS OTRAS



BLA
BLA ¿EN QUÉ CÁLCULOS SE APOYARON?



DESARMANDO NÚMEROS

- 1 LOS AMIGOS FUERON AL ZOOLOGICO Y CON LA TABLET TOMARON 23 FOTOS DE ÁRBOLES Y 35 FOTOS DE ANIMALES.



YA SÉ, SON
 $20 + 3 + 30 + 5$.



CLARO, $20 + 30$ SON 50
Y LUEGO LE SUMAS 8.

 ¿CUÁNTAS FOTOS SACARON?

- 2 EN EL ZOOLOGICO, COMPRARON UN JUGO A \$16 Y UNAS GALLETITAS A \$42.

 ¿CUÁNTO GASTARON?

BLA
BLA

CONVERSEN CON LOS COMPAÑEROS SOBRE LA ESTRATEGIA DE ZORRITO Y MULITA.



LISTA DE COMPRAS

1 ZORRITO LLEVÓ \$200.

¿LE ALCANZA PARA COMPRAR LO QUE TIENE ANOTADO? EXPLICA TU RESPUESTA.

CUESTAN
\$92, \$45 Y \$46.

1 REFRESCO
1 PAQUETE
DE GALLETITAS
1 LATA DE DURAZNOS
EN ALMÍBAR



2 SIN HACER LA CUENTA, MARCA EN LA COLUMNA QUE CORRESPONDA, SI TE PARECE QUE EL RESULTADO DE ESTAS COMPRAS VA A SER MAYOR O MENOR QUE 100.


COMPRAS	MENOR QUE 100	MAYOR QUE 100
$56 + 50$		
$48 + 39$		
$73 + 46$		
$24 + 77$		







LATAS CON PUNTOS

1 ESTA ES LA TABLA EN LA QUE ANOTARON LAS LATAS QUE TIRÓ CADA AMIGO.

 ¿CUÁNTO SACÓ CADA UNO?



	PUNTAJE DE CADA LATA			PUNTAJE TOTAL
	4	1	2	
	5	1	4	
	9	1		
	1	3	5	







2 AHORA CAMBIARON LOS PUNTOS DE LAS LATAS Y JUEGAN OTRA PARTIDA.

 COMPLETA LA TABLA.



SI $9+1$ ES 10,
ENTONCES...

	PUNTAJE dE CaDA LatA			PUNTAJE tOTAL
	50	10	40	
	90	10		
	40	10	20	
	10	30	50	

BLA
BLA

ZORRITO PARA CALCULAR SU PUNTAJE MIRA LA TABLA ANTERIOR. ¿QUÉ LES PARECE LO QUE HIZO ZORRITO?



VUELVE ZORRITO DETECTIVE

1 ¿DÓNDE ENCUENTRAS EL 53? MÁRCALO.

$50 + 3$

$10 + 10 + 10 + 20 + 3$

$60 - 7$

$40 + 1 + 1 + 1 + 10 + 10$

$30 + 30 + 1 + 1 + 1$

$1 + 1 + 1 + 20 + 20 + 10$

$40 + 10 + 3$

BLA

BLA

DESAFÍA A TU COMPAÑERO: ESCRIBE EL 72 Y OTROS NÚMEROS DE VARIAS MANERAS. AHORA MARCA, ¿DÓNDE ESTÁ EL 72?


¿ME AYUDAS
A RESOLVER
ESTAS PISTAS?



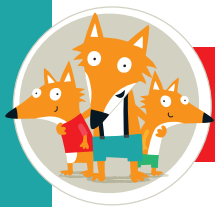
2 ZORRITO DETECTIVE ENCUENTRA ESTAS PISTAS, AYÚDALO A RESOLVER LAS INCÓGNITAS.

 PIENSO UN NÚMERO, LE AGREGO 30 Y OBTENGO 80.
¿QUÉ NÚMERO ES?

 SI LE SUMAS 10 Y LE RESTAS 1 TE DA 21, ¿QUÉ NÚMERO ES?

 SI AL 53 LE QUITAS 20 LO ENCUENTRAS FÁCILMENTE.
¿QUÉ NÚMERO ES?

 PARA LLEGAR AL 100 FALTAN 25. ¿QUÉ NÚMERO ES?



LOS CUMPLEAÑOS DE LA CLASE

1

¿CUÁNTOS NIÑOS CUMPLEN CADA MES? AYÚDENSE DE LOS RENGLONES PARA ANOTAR LOS DATOS PARA COMPLETAR LA TABLA.

MES	TOTAL
ENERO	
FEBRERO	
MARZO	
ABRIL	
MAYO	
JUNIO	
JULIO	
AGOSTO	
SETIEMBRE	
OCTUBRE	
NOVIEMBRE	
DICIEMBRE	

NECESITAMOS RECOLECTAR ALGUNOS DATOS



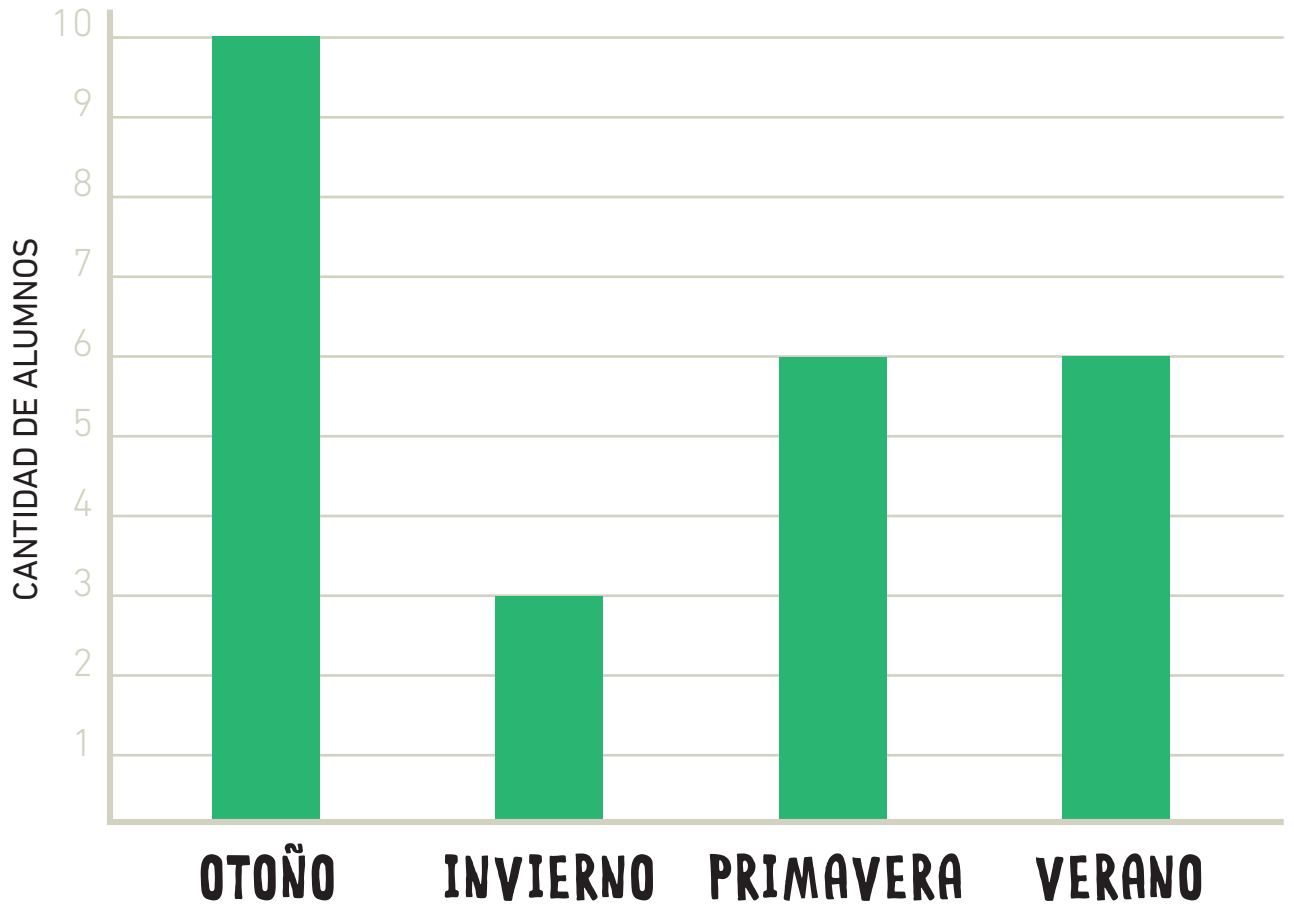
BLA

BLA

¿CÓMO PUEDEN ESTAR SEGUROS DE QUE ESTÁN TODOS LOS COMPAÑEROS?

2

EN EL GRUPO DE ZORRITO INVESTIGARON LO MISMO Y PRESENTARON LA INFORMACIÓN EN ESTE GRÁFICO.



¿EN QUE ESTACIÓN CUMPLEN MÁS AMIGOS?

3

¿VERDADERO O FALSO?



MARCA LA OPCIÓN CORRECTA.

• EN INVIERNO HAY MENOS CUMPLEAÑOS.

 V F

• EN OTOÑO Y PRIMAVERA TENEMOS LA MISMA CANTIDAD DE CUMPLEAÑOS.

 V F

• EN MI CLASE SOMOS 30.

 V F



¿DÓNDE VAN A FESTEJAR?

1

PARA FESTEJAR LOS CUMPLEAÑOS DE LA CLASE, ZORRITO Y SUS AMIGOS VOTAN POR UN LUGAR DONDE IR.

LUGAR	CANTIDAD DE VOTOS
	4
	6
	15



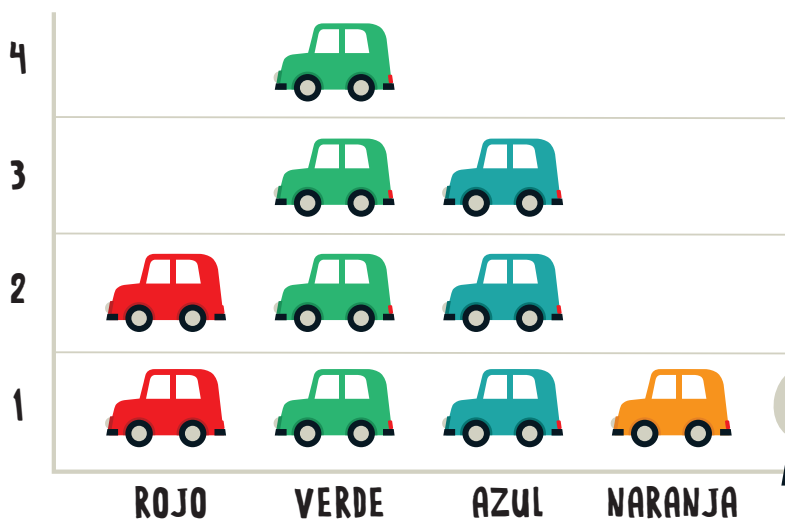
¿CUÁL ES EL LUGAR MÁS VOTADO?



¿CUÁNTOS ANIMALES VOTARON POR LA LAGUNA?

2

AL LLEGAR AL ESTACIONAMIENTO DEL LUGAR DEL CUMPLEAÑOS, ZORRITO LEE ESTE GRÁFICO. CADA DIBUJO REPRESENTA TRES AUTOS.



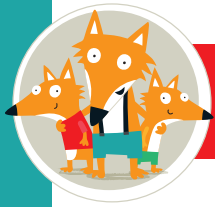
COMPLETA EL GRÁFICO DE BARRAS CON LOS MISMOS DATOS.



¿DÓNDE PUEDE ELEGIR PARA ESTACIONAR?



¿EN QUÉ ZONA DEL ESTACIONAMIENTO HAY MÁS AUTOS?



SOLTANDO UNA PIEDRA

REALIZA VARIAS VECES EL EXPERIMENTO DE SOLTAR UNA PIEDRA COMO ZORRITO.



BLA

BLA

COMPARTE CON TUS COMPAÑEROS LO QUE OCURRIÓ CON LA PIEDRA.

1

¿ALGUNO DE TUS COMPAÑEROS CONSIGUIÓ UN RESULTADO DIFERENTE?
¿CUÁNTOS RESULTADOS HAY?



¿QUIÉN CUENTA?

PARA JUGAR A LA ESCONDIDA Y SABER QUIÉN CUENTA SE HARÁ UN SORTEO. EN UNA BOLSA SE PONEN LOS NOMBRES DE ZORRITO Y SUS AMIGOS, ESCRITOS EN PAPELITOS IGUALES.

1 ¿PODEMOS SABER QUIÉN VA A CONTAR PRIMERO?



2 Y SI REPETIMOS EL EXPERIMENTO DE SACAR UN NOMBRE DE LA BOLSA, ¿PODEMOS SABER QUIÉN SALDRÁ?

3 ¿CUÁNTOS NOMBRES PODEMOS SACAR DE LA BOLSA?



¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE LA CANTIDAD DE RESULTADOS DE LOS EXPERIMENTOS "SOLTANDO UNA PIEDRA" Y "QUIÉN CUENTA"?



PELOTITAS DE COLORES

MATERIALES

- UNA CAJA
- SEIS PELOTITAS DE COLORES (TRES DE COLOR VERDE, DOS DE COLOR AZUL Y UNA DE COLOR BLANCO)

REGLAS DE JUEGO

SE JUEGA DE A DOS EQUIPOS VARIOS DÍAS.

UN EQUIPO ELIGE UN COLOR Y LO DICE EN VOZ ALTA AL OTRO EQUIPO. LUEGO, EXTRAE UNA PELOTITA DE LA CAJA.

GANA UN PUNTO SI LA PELOTITA QUE SACA TIENE EL COLOR QUE ELIGIÓ.

EL EQUIPO QUE TENGA MÁS PUNTOS, AL FINALIZAR EL JUEGO, ES EL GANADOR.

	PUNTOS
Verde	
Azul	
Blanco	

	PUNTOS
Verde	
Azul	
Blanco	

JUEGA VARIAS VECES CON TU FAMILIA Y ANOTA LOS RESULTADOS.



1 ¿PUEDE SALIR UNA PELOTITA DE COLOR VERDE?

.....

.....

.....

 ¿Y DE COLOR ROJO?

.....

.....

.....

2 ¿QUÉ COLOR ELEGIRÍAS PARA GANAR EL JUEGO?

.....

.....

.....

3 ¿QUÉ COLOR CONVIENE QUE ELIJA EL OTRO EQUIPO?

.....

.....

.....



COMPARTE CON TUS COMPAÑEROS TUS RESPUESTAS. ¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN?

A vibrant red background features a cartoon fox on the left and a pair of large scissors on the right. The fox is orange with a white chest, black collar, and blue shorts. The scissors have green handles and silver blades. A white speech bubble with the word 'RECORTABLES' is positioned between the fox and the scissors. A dashed white line runs vertically through the center of the scissors.

RECORTABLES

1 RECORTA ESTAS CARTAS PARA JUGAR AL ROBA MONTÓN.



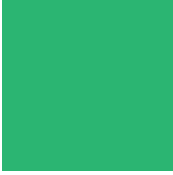

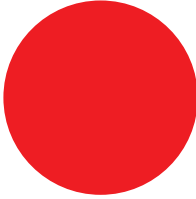


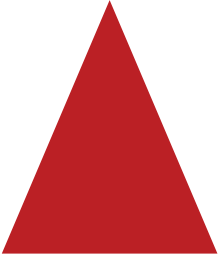
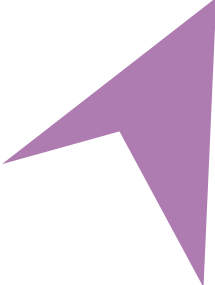

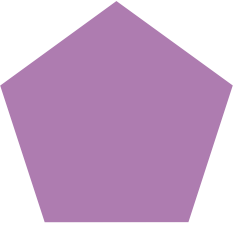





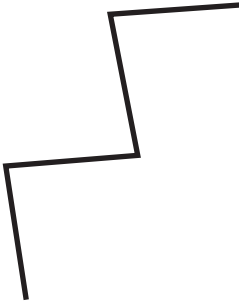
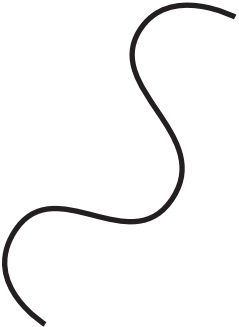
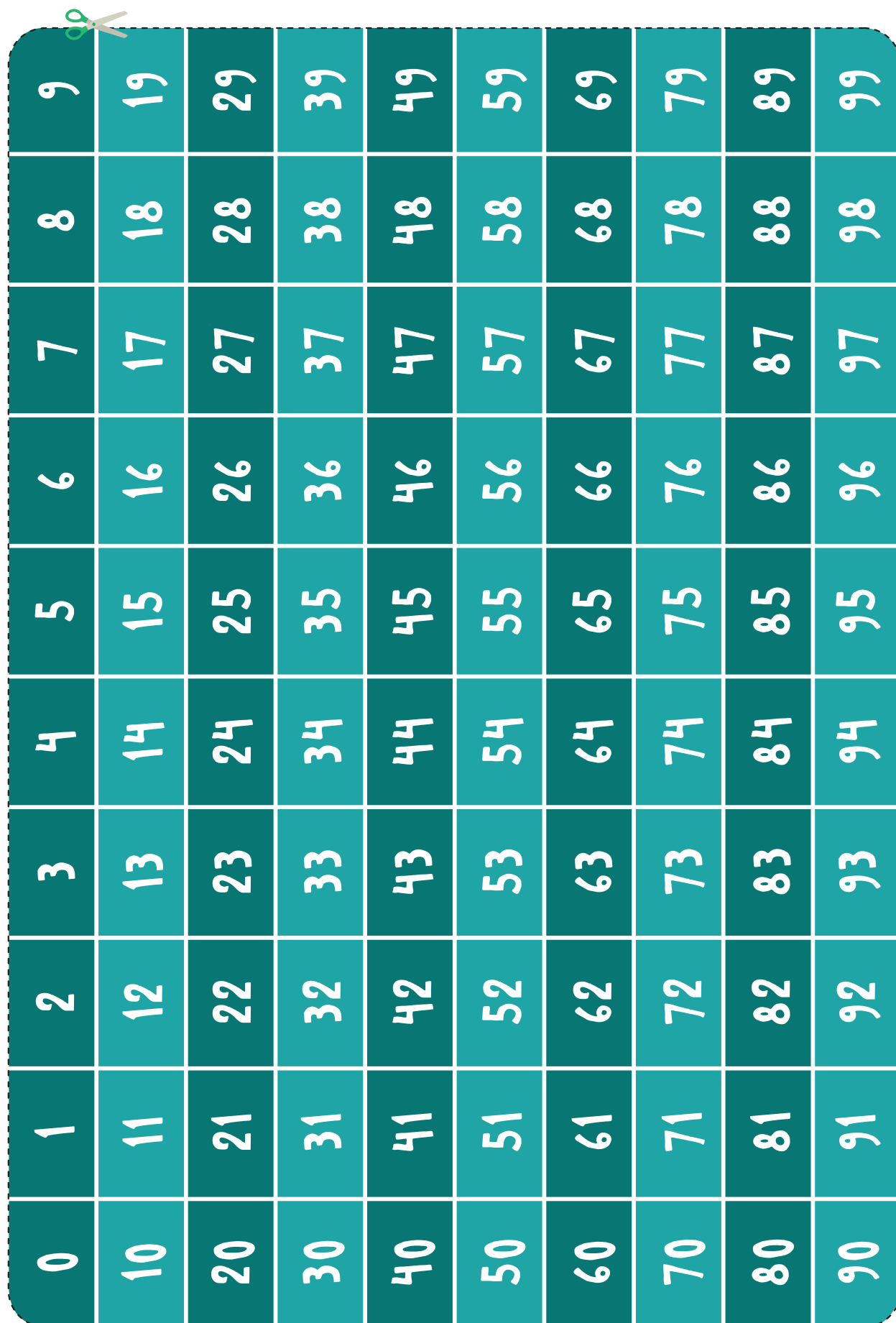
			
			
			
			



FIGURA CERRADA	FIGURA ABIERTA	POLÍGONO	NO POLÍGONO
LÍNEA CURVA	LÍNEA QUEBRADA	0 VÉRTICE	3 VÉRTICES
4 VÉRTICES	5 VÉRTICES	6 VÉRTICES	8 VÉRTICES
3 LADOS	4 LADOS	7 LADOS	5 LÍNEAS RECTAS

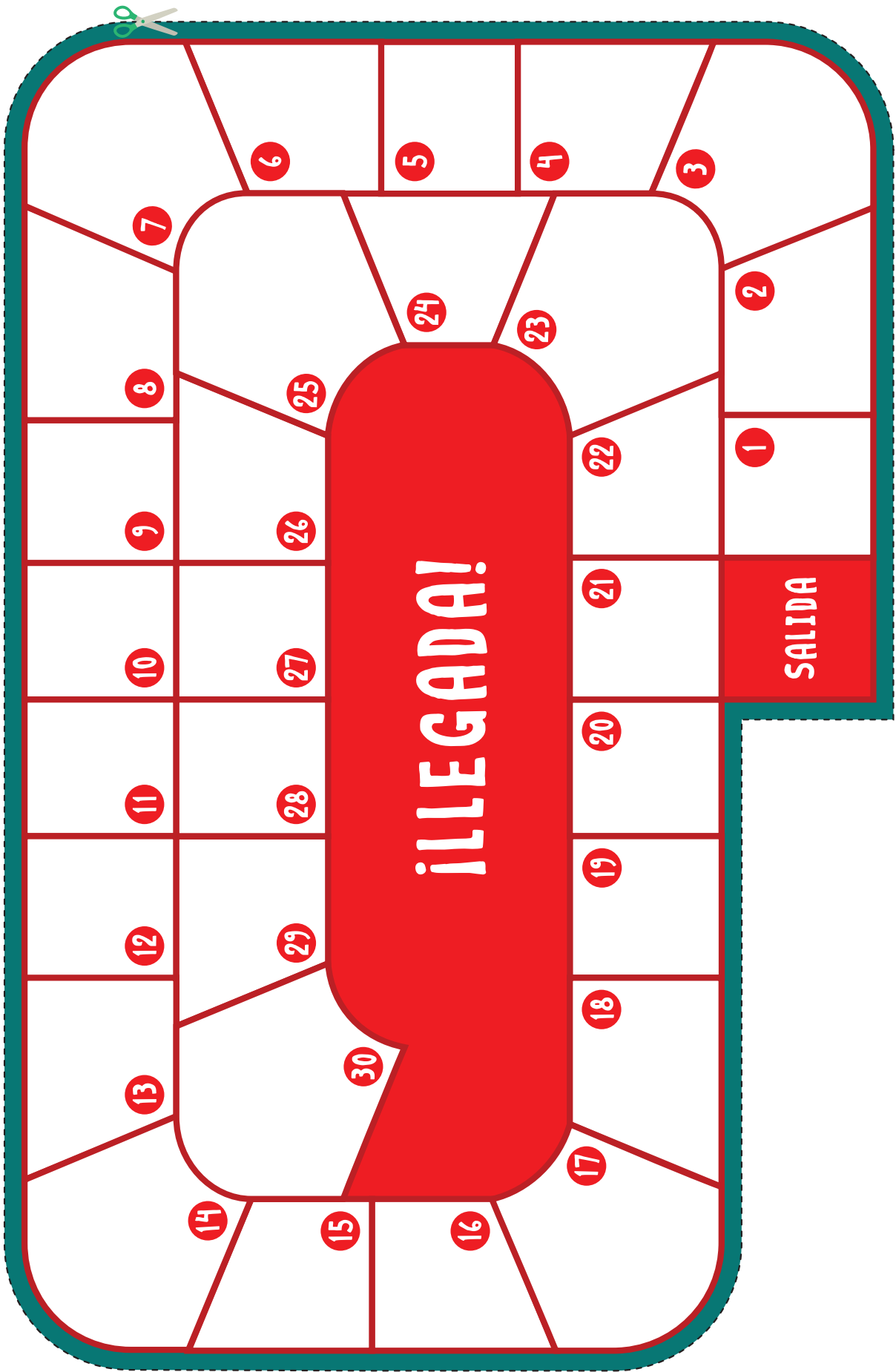
2

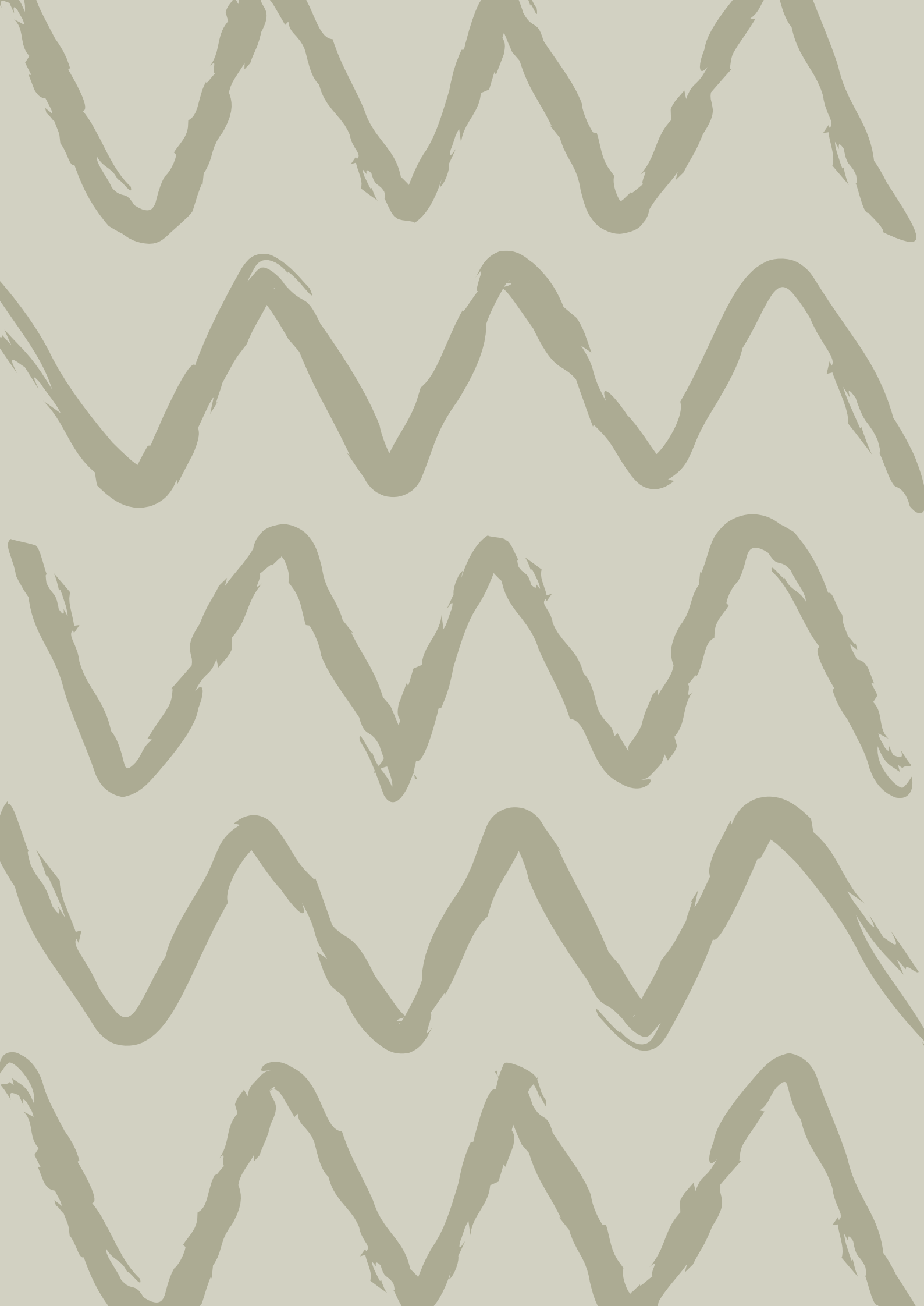
RECORTA EL TABLERO Y ¡A JUGAR!



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	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

3 RECORTA EL TABLERO Y ¡A JUGAR!





¡Chau!

