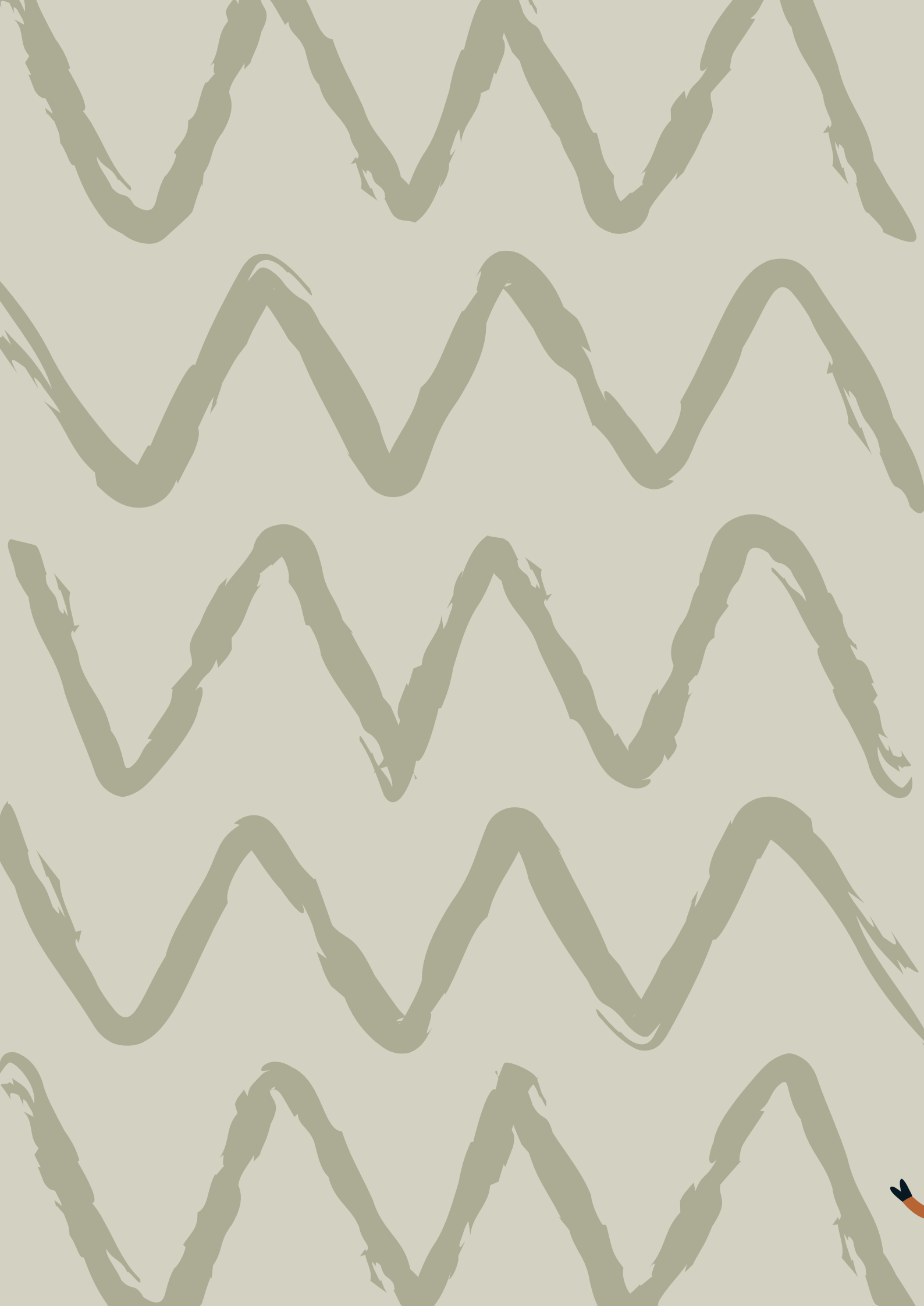


CUADERNO PARA HACER MATEMÁTICA EN TERCERO

EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA



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



CUADERNO PARA HACER MATEMÁTICA EN TERCERO

EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA



Cuaderno para Hacer Matemática en Tercero

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:

978-9974-677-79-1

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 PUEDAS
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



GUAZUBIRÁ Y LOS NÚMEROS páginas 8 a 17

46 a 49

68 a 77



GUAZUBIRÁ Y LAS FIGURAS páginas 28 a 39

60 a 67



GUAZUBIRÁ Y LAS MEDIDAS páginas 40 a 45



GUAZUBIRÁ Y LAS CUENTAS páginas 18 a 27

50 a 59



GUAZUBIRÁ Y EL AZAR páginas 82 a 87



GUAZUBIRÁ Y LOS DATOS páginas 78 a 81



RECORTABLES páginas 88 a 95

YO SOY GUAZUBIRÁ

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.

Si también cuentas a la maestra, ¿cuántos son en tu clase?

.....

¿Cuál es tu edad en años y meses?

.....

¿Todos los compañeros tienen tu misma edad?

.....

* Escribe los nombres de algunos y sus edades.



NOMBRE	EDAD

¿Cuántas clases hay en la escuela? Detalla.

.....

.....



CASILLAS Y SALTOS

MATERIALES

- Una tabla para completar
- Veinte cartas de “salida” con números entre 500 y 1.000
- Cartas de “salto” (avanza de 10 en 10; retrocede de 10 en 10; avanza de 25 en 25; retrocede de 25 en 25; avanza de 50 en 50; retrocede de 50 en 50)
- Una calculadora

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 obtiene mayor puntaje luego de 7 partidas. En caso de empate, juegan una última partida extra.

1 La carta de salida es 546 y la carta de salto es “avanza de 50 en 50”. Guazubirá dice que mira el 4 y cuenta 50, 60, 70, 80, 90.



¿Qué estrategia usó para calcular?

(

2 Ahora jugamos sin cambiar la carta de salto. Siempre es esta: avanza de 100 en 100.



Completa la tabla.

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

3 ¿Qué carta de salto salió?



Completa las tablas.

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



EN LA HELADERÍA



1 Hay 15 clientes que llegaron después de Guazubirá.



¿Qué número tiene el que entró en último lugar?

2 Los 3 amigos de Guazubirá quieren pedir helados de dos sabores: uno de fruta y otro de crema.



¿Cuántos helados de dos sabores distintos pueden pedir?

- 3 La empleada de la heladería les dice:
"Son doscientos doce pesos" y les entrega el tique.

 Completa el tique con la cantidad que tienen que pagar.

 Dibuja los billetes y monedas necesarios para pagar esa cantidad.



- 4 Guazubirá anotó en su libreta el gasto de la heladería.

 ¿Estás de acuerdo? ¿Por qué?



- 5 En la heladería recaudaron en la mañana \$1.720 en monedas. Se quieren cambiar todas las monedas por billetes.

 ¿Cuál de estas dos opciones eliges? ¿Por qué?

UN BILLETE DE 20
UN BILLETE DE 500
UN BILLETE DE 1.000
DOS BILLETES DE 100

UN BILLETE DE 500
DIECISIETE BILLETES DE 100
UN BILLETE DE 20



DESAFÍOS NUMÉRICOS

1 Completa.

Si escribes los números del 1 al 100:

El 5 se escribe veces.

El 9 se escribe veces.

El 6 se escribe veces.

El 0 se escribe veces.

El 8 se escribe veces.



Compartan las respuestas que escribieron.

2 ¿Cuál es la familia que tiene mayor número de cincos tomando los números del 1 al 100? ¿Por qué?

.....

.....

.....

3 Completa la serie.

31	62	124			992
----	----	-----	--	--	-----



¿Qué tuvieron en cuenta para completar la serie? ¿Cómo se aseguran que está bien lo que hicieron?

4

Completa solo las celdas pintadas de verde o de naranja.

500	510	520	530	540			570		590
600		620	630						
700		720	730	740					
800		820	830	840					
900		920	930	940					
			1.030	1.040					
		1.120	1.130	1.140					



¿En qué te fijaste para completar las celdas verdes?



¿Cómo son los números de las celdas naranjas entre sí? ¿Por qué?



¿Habrá alguna celda con un número que no termine en 0? ¿Por qué?

5

Completa la tabla alternando columnas con números terminados en 0 y en 5.



EL BANQUERO

Guazubirá y sus amigos juegan a El Banquero.

- 1 ¿Cuántos billetes y monedas de cada valor tiene que entregar para pagar su casa?



TENGO BILLETES DE
\$1.000, \$500, \$100 Y
MONEDAS DE \$10 Y \$1

- 2 ¿Cuánto dinero tiene Zorrito?

EL BANQUERO ME DIO
DOS BILLETES DE \$1.000,
UNA MONEDA DE \$10 Y
CINCO BILLETES DE \$100



- 3 ¿Cuánto dinero tiene Mulita?

A MÍ ME DIO DOSCIENTOS
EN BILLETES DE \$100,
TRES BILLETES DE \$500
Y UNA MONEDA DE \$10



BLA
BLA

¿Qué cálculos sirven para saber cuánto dinero tienen Mulita y Zorrito?



CALCULADORA NUEVA

PARA VERIFICAR
LO QUE PENSARON
PUEDEN USAR LA
CALCULADORA



- 1 ¿Cómo crees que empezará el resultado de cada una de estas cuentas?

$$431 + 228 = \dots\dots\dots$$

$$490 + 280 = \dots\dots\dots$$

$$435 + 227 = \dots\dots\dots$$

$$458 + 243 = \dots\dots\dots$$



¿Por qué?

- 2 Si quieres realizar la resta $1.347 - 245$ sin usar la tecla del 4:



¿Cómo podrías hacerlo?

- 3 Si tienes que hacer con la calculadora $238 + 238$ y no funciona la tecla del 2:



¿Qué otras cuentas puedes hacer para obtener el resultado?



A TRABAJAR EN LA BIBLIOTECA

En la escuela se realiza una votación para elegir a los delegados de biblioteca que van a trabajar durante todo el año.

A cada alumno de la escuela se le da una tarjeta con un número para que pueda votar. Las mesas de votación se organizan como indica el cartel.

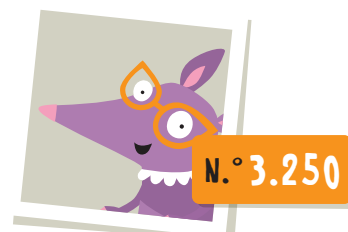
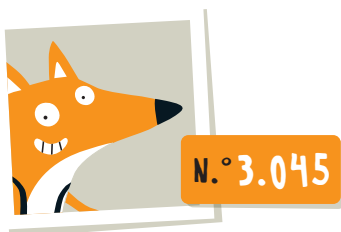
VOTACIÓN	
SALÓN	NÚMEROS
4	3.040-3.090
5	3.095-3.143
6	3.147-3.197
7	3.198-3.251
8	3.252-3.302
9	3.303-3.352



1 Mira el número que le tocó a cada amigo.



¿En qué salón vota cada uno?



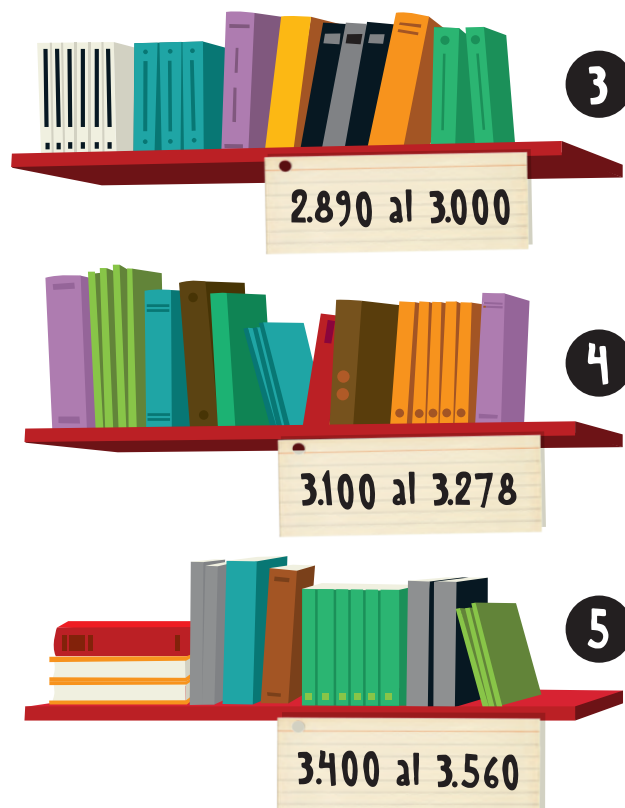
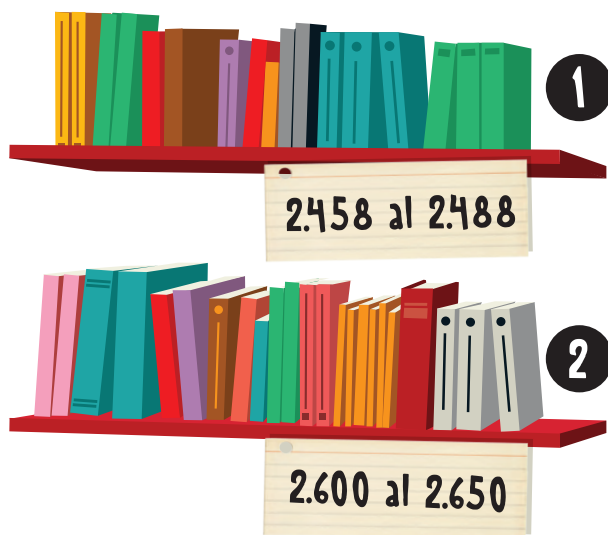
2

A Lobito le toca un número tres unidades mayor que el de Mulita.



¿En qué salón vota?

- 3 Guazubirá y Mulita trabajan en la biblioteca y tienen que organizar los libros en la estantería.



¿En qué estantes colocarán cada libro?



Mulita busca el libro N.º 2.900. ¿En qué estante debería estar?

- 4 Ahora tienen que numerar 10 libros nuevos que van en el estante 6.

Ayúdalos a realizar su tarea.





GUAZUBIRÁ DETECTIVE

1

Tira dos dados, uno rojo y otro azul. Tienen que salir números distintos, si son iguales vuelve a tirar. Cada dado representa una cifra.



Anota en la tabla los dos números que puedes formar.

**POR EJEMPLO: SI SALE 1 Y 5
SE PUEDE FORMAR 15 Y 51**

	1er NÚMERO QUE SE FORMA	2do NÚMERO QUE SE FORMA	SUMA DE AMBOS
TIRADA 1			
TIRADA 2			
TIRADA 3			
TIRADA 4			



BLA

BLA

¿Qué descubrieron? ¿Por qué ocurrirá eso?

2

Ahora vamos a cambiar el valor de los dados. Los puntos del dado rojo valen 10 y del dado azul 1.



Realiza en tu cuaderno una tabla similar a la anterior y al valor del dado rojo réstale el valor del dado azul.



BLA

BLA

¿Qué pasa cuando se resta a partir de un número terminado en cero?

3 Ahora tienes que encontrar el número que está pensando Guazubirá.

 Pienso un número, le quito 300 y obtengo 600, ¿qué número pensé?

 Pienso un número, le agrego 100 y obtengo 450, ¿qué número pensé?

 Pienso un número, le agrego 250 y obtengo 600, ¿qué número pensé?

 Pienso un número, le quito 150 y obtengo 450, ¿qué número pensé?

**AHORA TIENES
QUE ENCONTRAR
EL NÚMERO**



4 Consigue cartas del 1 al 9. Sin repetir ninguna, ¿de cuántas maneras distintas puedes formar 15?

 ¿Con 2 cartas?

 ¿Con 3 cartas?

 ¿Con 4 cartas?

 ¿Con 5 cartas?



¡A PROPONER Y A HACER CÁLCULOS!

¿ME AYUDAS CON
ESTOS CÁLCULOS?



- 1 Anota el cálculo que propones para ir del número de partida al número de llegada.

NÚMERO DE PARTIDA	CÁLCULO PROPUESTO	NÚMERO DE LLEGADA
740		1.000
2.500		1.900
6.000		3.400
2.600		4.300
760		2.000
780		540
7.000		5.700

- 2 Completa estos cálculos.

$$5.300 + \dots = 6.000$$

$$2.900 - 1.700 = \dots$$

$$250 + \dots = 3.000$$

$$6.000 - 3.250 = \dots$$

$$75 + \dots = 1.000$$

$$3.400 - 600 = \dots$$

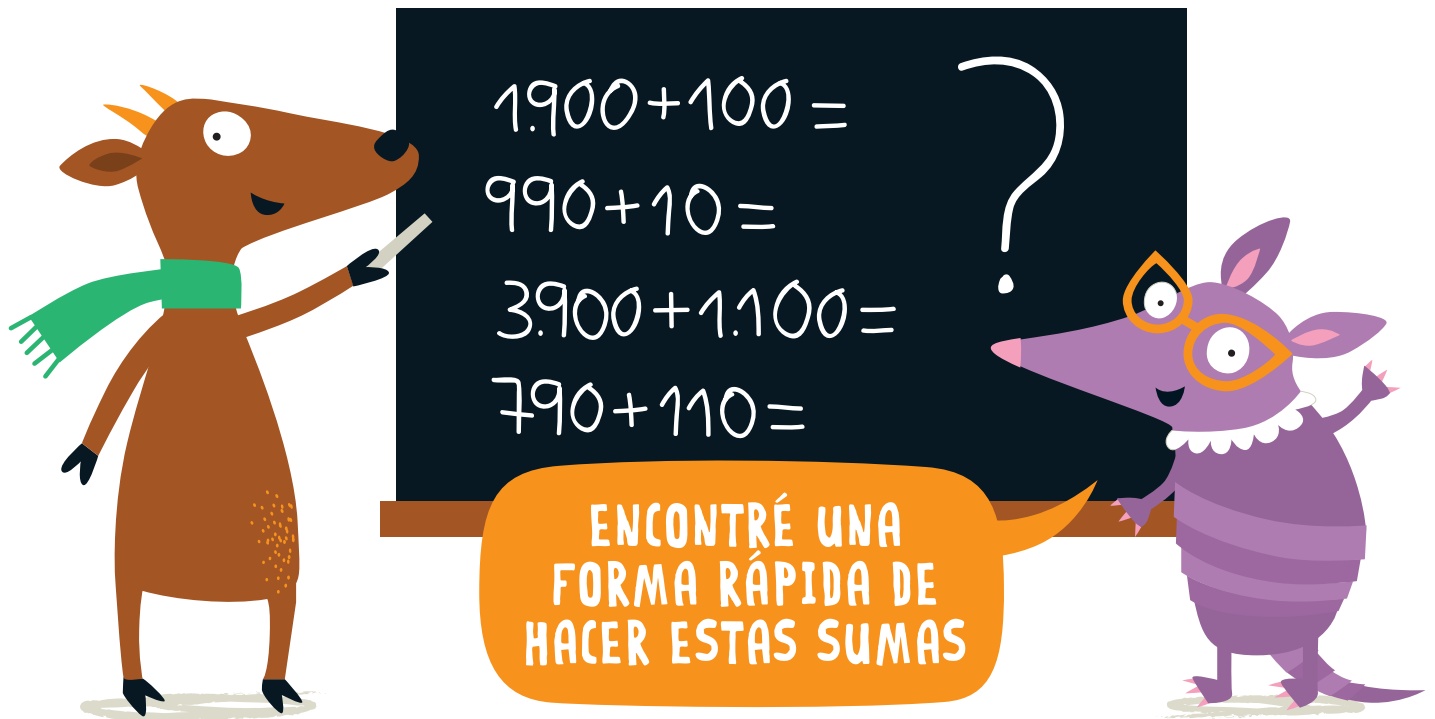
$$690 + \dots = 2.000$$

$$700 + 800 = \dots$$

$$2.500 + 600 = \dots$$



¿Qué hacemos cuando sumamos o restamos con muchos ceros?



3 ¿Cuál crees que fue la forma que encontró Mulita?

4 Ahora encuentra tú la forma de resolver rápidamente estas cuentas.

$47 + 99 =$	$76 + 11 =$
$1.462 + 99 =$	$739 + 11 =$
$2.640 + 900 =$	$794 + 101 =$
$3.742 + 990 =$	$963 + 101 =$
$382 - 90 =$	$8.405 + 11 =$
$5.439 - 900 =$	$8.405 + 101 =$
$1.580 - 99 =$	$8.405 + 1.001 =$

 Escribe aquí cuál fue tu estrategia. ¿Utilizaste la misma que Mulita?



COLECCIONISTAS

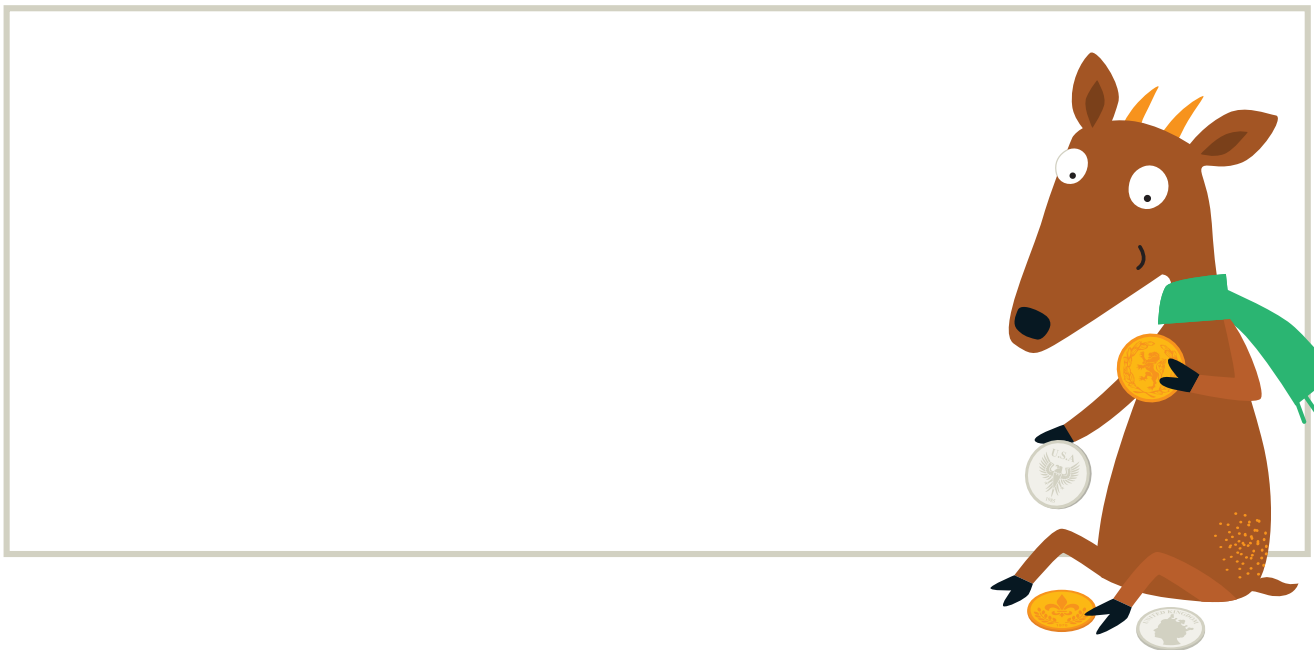
Muchas personas se apasionan por ciertos objetos y forman colecciones. Se les llama coleccionistas. Hay miles de ellos en Uruguay. Las colecciones pueden ser diversas. Hay quienes coleccionan objetos antiguos, son los anticuarios. Otros coleccionan sellos postales, son los filatelistas; los que coleccionan libros son los bibliófilos; los que coleccionan monedas son los numismáticos.

1

La abuela de Guazubirá le regaló 125 monedas antiguas y él decidió comenzar una colección. Se enteró de que un vecino suyo es numismático y tiene 7.300 monedas. Quiere llegar a tener la misma cantidad que su vecino.



¿Cuántas monedas necesita conseguir?



2

Vio por Internet que algunos coleccionistas venden sus colecciones. Encontró una que tiene 247 monedas y la venden a \$2.850. Otra colección tiene 98 monedas y como es más antigua es más cara, la venden a \$4.300.



¿Cuánto dinero necesitaría para comprar las dos colecciones?



Si las comprara, ¿cuántas monedas le faltarían para alcanzar a su vecino?

3

Guazubirá conoció otro numismático que tiene sus monedas clasificadas según el país de donde provienen. Estos son los datos que proporcionó:

- TENGO 1.286 MONEDAS DE BRASIL
- TENGO 855 MONEDAS DE PARAGUAY
- LAS MONEDAS QUE TENGO DE ARGENTINA SON EL DOBLE QUE LAS DE BRASIL
- TENGO 330 MONEDAS MENOS DE CHILE QUE DE BRASIL
- TENGO EXACTAMENTE 175 MONEDAS MAS DE BOLIVIA QUE DE PARAGUAY



Completa esta tabla con el total de monedas de cada país.

BRASIL	PARAGUAY	ARGENTINA	CHILE	BOLIVIA

4

La abuela de Mulita colecciona muñecas antiguas. Tenía 380 muñecas ubicadas en una estantería. Para cuidarlas mejor puso 96 en una vitrina y 74 en otra.



¿Cuántas muñecas tiene ahora en la estantería?

5

Lobito y Zorrito coleccionan figuritas antiguas de jugadores de fútbol de Uruguay. Entre los dos tienen 480 figuritas. Lobito tiene 40 figuritas más que Zorrito.



¿Cuántas figuritas tiene cada uno?



LA MINIGENERALA

MATERIALES

- Cinco dados
- La tabla que está en esta página

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

REGLAS DE JUEGO

Entre 2 y 4 jugadores.

Se tiran los 5 dados en tres tiradas buscando obtener el máximo de números repetidos. En la primera tirada se elige el número que se haya repetido más veces separando esos dados y volviendo a tirar el resto, buscando más dados con igual número al elegido. Lo mismo en la siguiente tirada. Si en la primera tirada los dados son todos diferentes se elige uno o se vuelven a tirar todos. Luego de las tres tiradas, se toman todos los dados repetidos y se anota en la tabla el total obtenido, siendo este el puntaje.

En las siguientes jugadas, de tres tiradas cada una, se elegirán números que correspondan a lugares vacíos de la tabla. Gana el jugador que obtiene mayor puntaje total.

Guazubirá y sus amigos jugaron varias veces. La maestra armó esta tabla en el pizarrón para ir anotando los puntajes obtenidos por los equipos.

- 1 Completen en la tabla los puntajes que se obtienen.

DADO	PUNTAJE QUE SE OBTIENE				
	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					
6					
TOTAL					



Hay algunos números que se repiten en esta tabla, ¿cuál es la razón?



¿Puedes completar la columna del 4 mirando la columna del 2? Explícalo.



¿Cómo podrías completar la columna del 5 mirando otras columnas de esta tabla?



MULTIPLICAR CON CARTAS

MATERIALES

- Un mazo de cartas del 1 al 10 para cada jugador
- Una hoja para anotar

REGLAS DE JUEGO

Entre 2 y 4 jugadores.

Cada jugador mezcla sus cartas y las coloca boca abajo.

Por turno cada jugador da vuelta 2 de sus cartas.

Debe utilizar las 2 cartas para anotar una multiplicación y mentalmente obtener su resultado que también anotará.

Gana un punto por cada resultado correcto.

Después de 5 tiros gana un punto adicional el que tiene dos multiplicaciones diferentes con el mismo resultado.

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

BLA

BLA

¿Cómo hacen para saber los resultados?

¿Pueden obtenerse iguales resultados con números diferentes?

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

¿Y el menor?



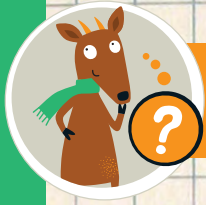
Consulta con tus compañeros y escribe 2 multiplicaciones diferentes para 3 números.



- 1 Debes utilizar las 3 cartas para anotar una multiplicación y mentalmente obtener su resultado que también anotarás. Escribe aquí 5 partidas.

- 2 Salieron estas cartas: 3, 6 y 5. Anota qué multiplicaciones harías para que te resulte más fácil calcular mentalmente.

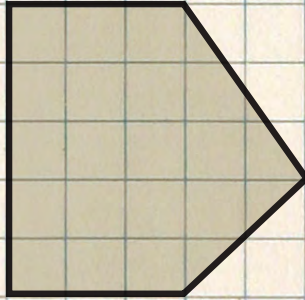
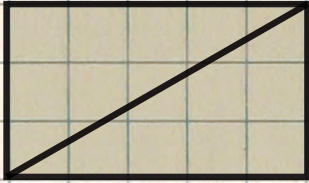
- 3 Una nueva regla: Cada jugador da vuelta 2 cartas y las suma; luego descubre una carta más y calcula el producto de la suma realizada por el número de esa carta. Anota 5 partidas.



GUARDAS PARA LA KERMESE

1

Guazubirá y sus amigos decoran la escuela para la Kermese. Se les ocurre hacer guardas con estas figuras.



Arma una guarda con ellas y dibújala aquí.

BLA

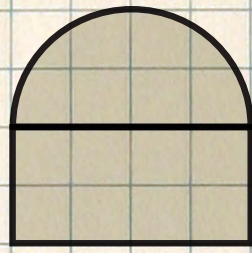
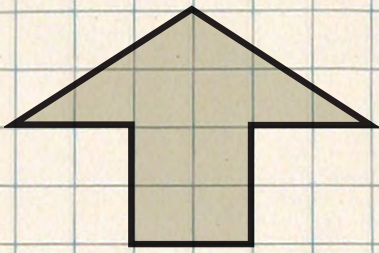
BLA

Comparen su guarda con la de sus compañeros.

¿En qué se fijaron para copiar las figuras? ¿Y para hacer la guarda?

2

Ahora hacen guardas con estas figuras.

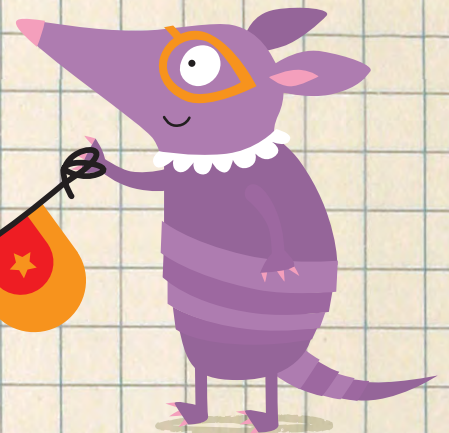


Arma una guarda con ellas y dibújala aquí.

BLA

BLA

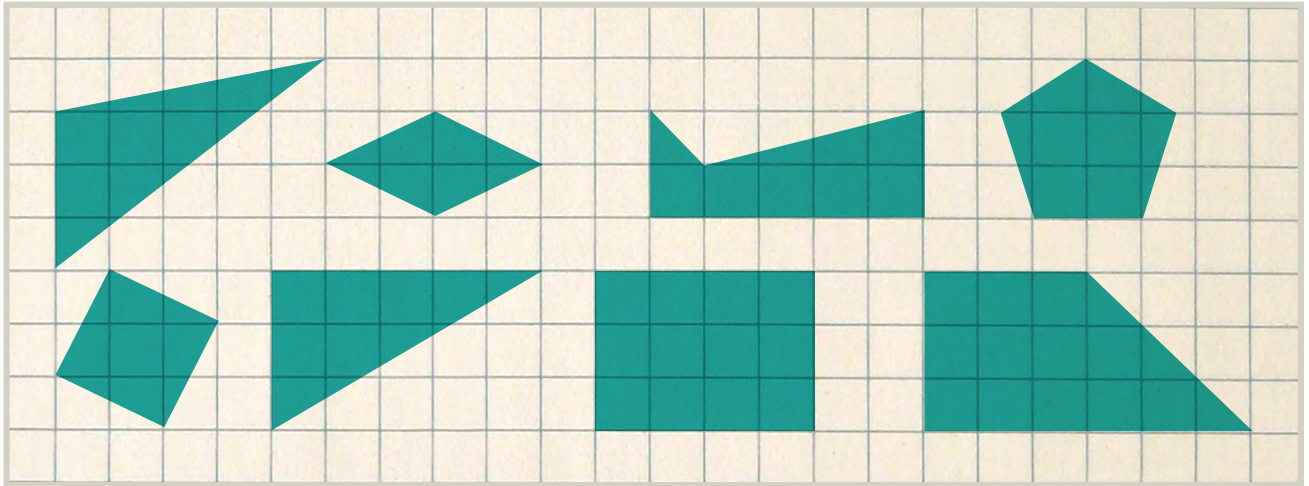
¿Qué tuvieron en cuenta para hacer el borde curvo?





ADIVINANZAS PARA LA KERMESE

La clase de Guazubirá tiene que hacer tarjetas con pistas para adivinar cada figura.



1

Guazubirá escribió esta tarjeta.



¿A qué figura o figuras puede corresponder?

TIENE 5 LADOS
Y 5 VÉRTICES



¿Podría tener 5 lados y 4 vértices? ¿Y 5 lados y 3 vértices? ¿Por qué?

2

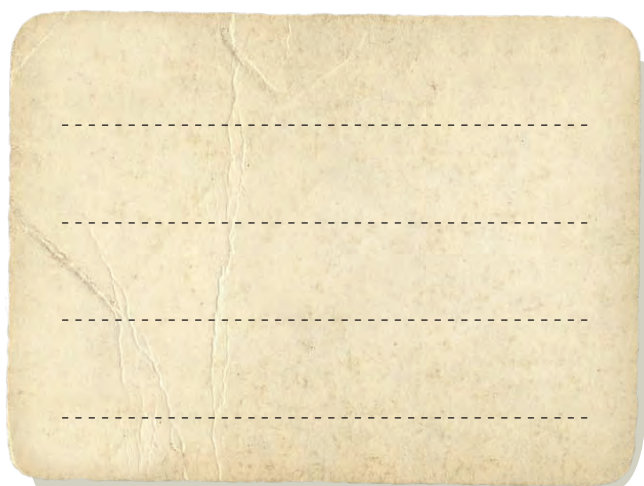
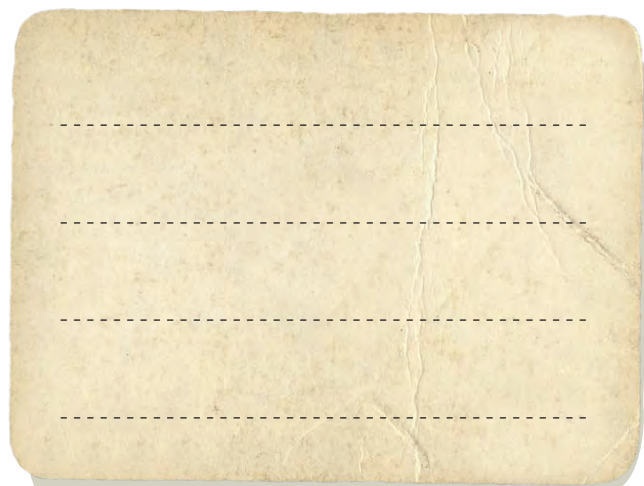
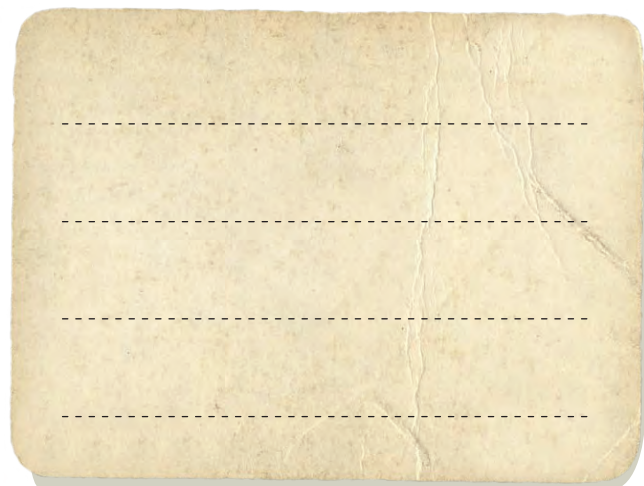
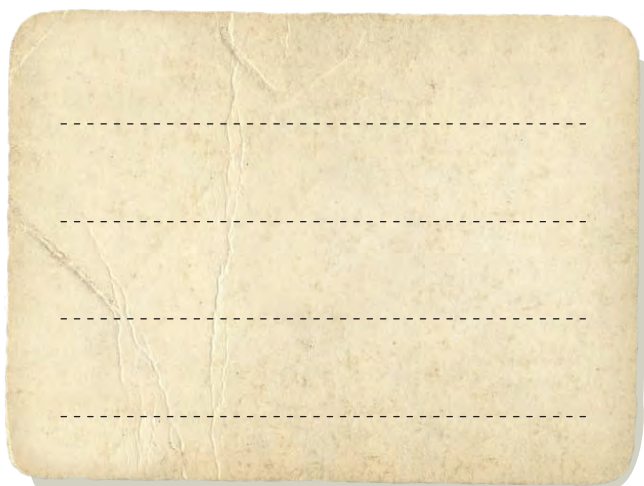
Guazubirá le agregó una pista a su tarjeta.



¿Ahora cuál figura es? ¿Cómo lo sabes?

TIENE 5 LADOS,
5 VÉRTICES Y
LADOS PARALELOS

- 3** En las tarjetas que siguen escribe pistas para descubrir la figura que se elige. Selecciona alguna de las figuras de la página anterior.



**INTERCAMBIA TU CUADERNO
CON UN COMPAÑERO**

**¿PUDISTE
IDENTIFICAR
LAS FIGURAS?**

BLA

BLA

Si no pudiste adivinar las figuras conversa con el compañero para mejorar las pistas o para ver si las entendiste bien.





FICHAS PARA LA KERMESSE

1

Para organizar un juego para la Kermese, Guazubirá necesita armar fichas cuadradas y rectangulares. Tiene solo hojas lisas. La maestra le da instrucciones para que los ángulos de las figuras le queden bien.



Sigue tú también las instrucciones que le dio la maestra a Guazubirá.

LOS DOBLECES REPRESENTAN
RECTAS PERPENDICULARES

SE FORMAN
CUATRO REGIONES
QUE SON IGUALES



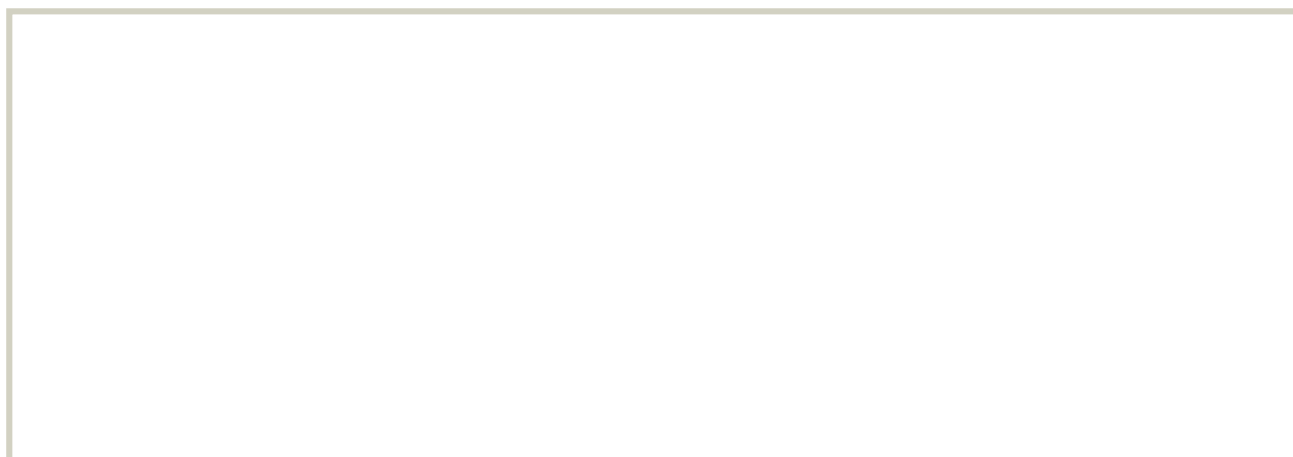
→ DOBLEN UNA HOJA
COMO INDICA EL DIBUJO

DOBLEN NUEVAMENTE
LA HOJA POR EL
DOBLEZ ANTERIOR

→ LUEGO ABRAN LA HOJA



Dibuja en el espacio que sigue lo que ves al abrir la hoja después de los plegados que hiciste.



2

Usando regla y con el ángulo recto que armaron en la página anterior dibujen 2 fichas cuadradas distintas y 2 fichas rectangulares distintas.



¿Cómo diferencian las fichas cuadradas de las rectangulares? ¿Y las cuadradas entre sí?



Conversa con los compañeros qué tuvieron en cuenta para dibujar los cuadrados y los rectángulos.



EL ROBA MONTÓN DE 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 para cada jugador con pistas por ronda.

Por turno, cada jugador podrá levantar del centro de la mesa una carta con una figura que se corresponda con alguna pista que él tiene y arma 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.

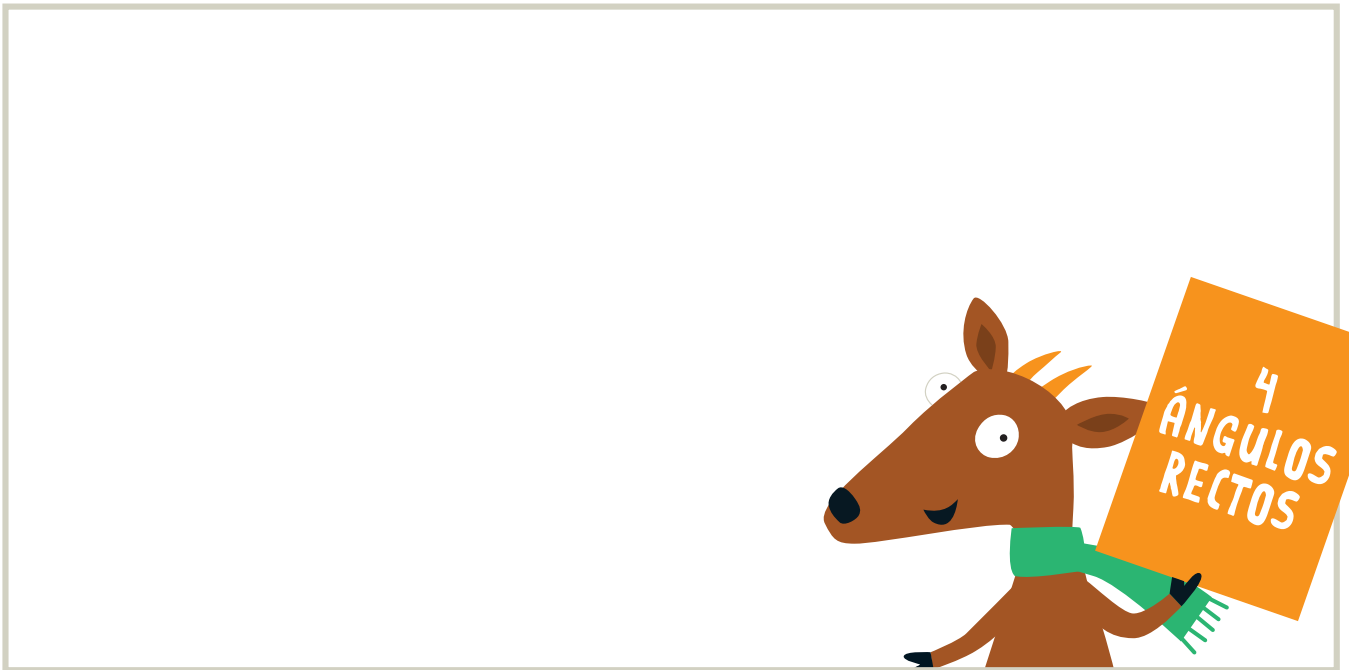
La ronda termina cuando se reparten todas las cartas con pistas y no se pueden hacer más parejas o robar el montón.

Gana el jugador que tiene más cartas.

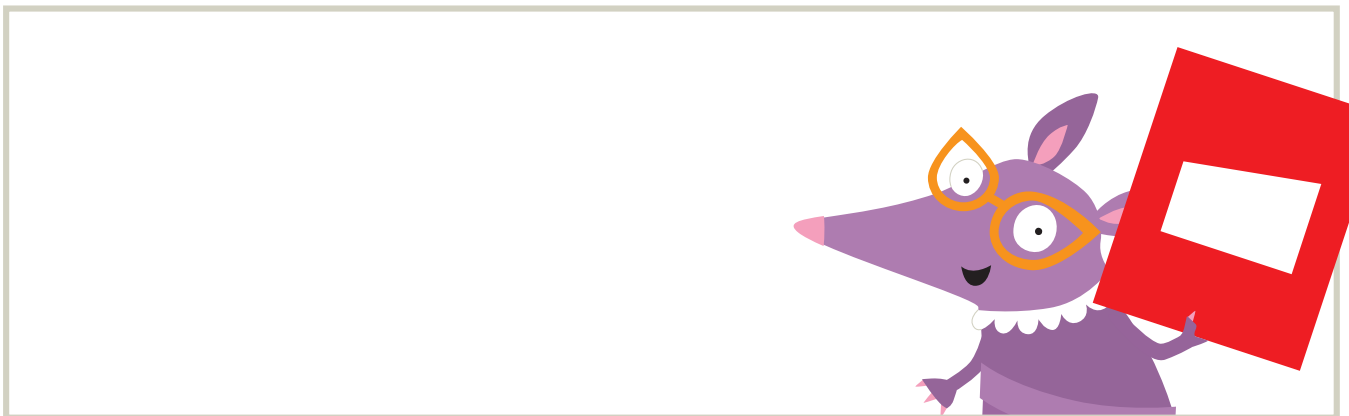
REGISTREN EN EL
CUADERNO PAREJAS DE
PISTAS Y FIGURAS QUE
LES SIRVIERON PARA
LEVANTAR O ROBAR



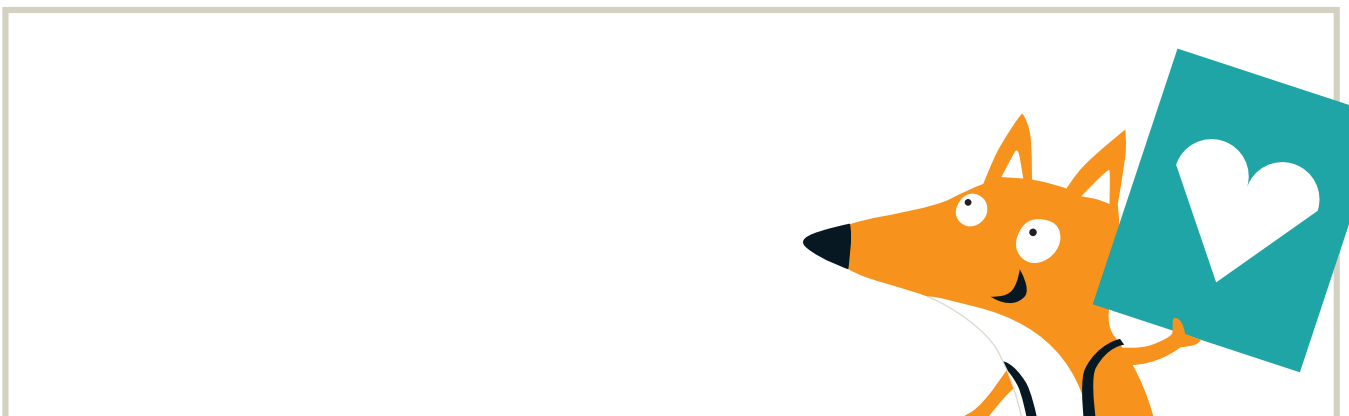
1 ¿Qué figura puede levantar Guazubirá?



2 Mulita dice que Guazubirá puede levantar esta. Tú, ¿qué piensas? Explica.



3 Zorrito dice que con la carta que dice 4 lados puede levantar esta figura.



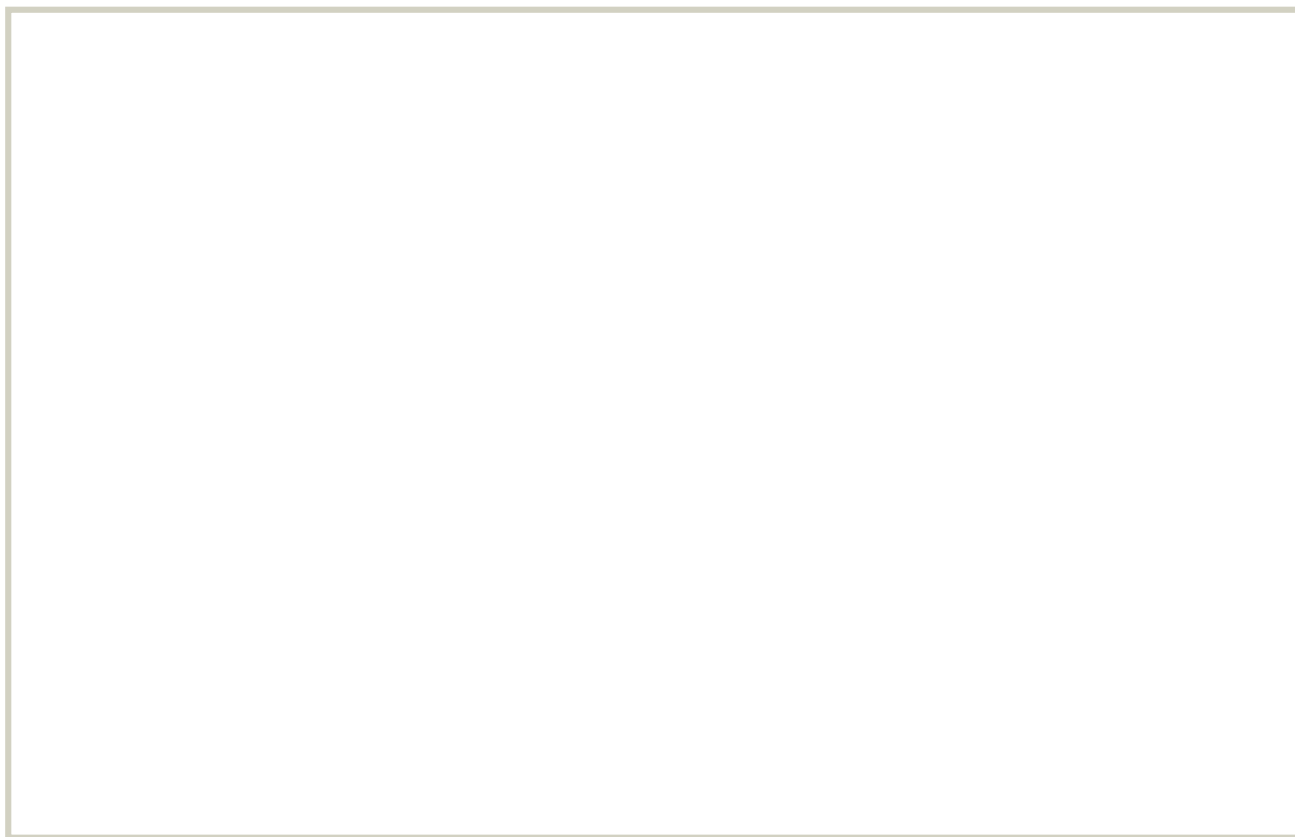


PUZLES PARA LA KERMESE



1

Con las figuras del recortable de la página 93, Guazubirá quiere armar cuadrados y rectángulos. Dibuja cómo debe poner las piezas para armarlos.



BLA

BLA

¿Todos formaron de la misma manera los cuadrados y los rectángulos?
¿Qué tuvieron en cuenta?

2

Guazubirá dice que con 2 rectángulos violetas y los 4 cuadrados amarillos puede armar un rectángulo.



Tú, ¿qué piensas? Explica.



Con dos triángulos rojos y dos verdes, ¿se podrá armar un rectángulo?
¿Y un cuadrado? ¿Por qué?



Para armar el cuadrado con los 4 triángulos, ¿cómo hay que colocar los triángulos?



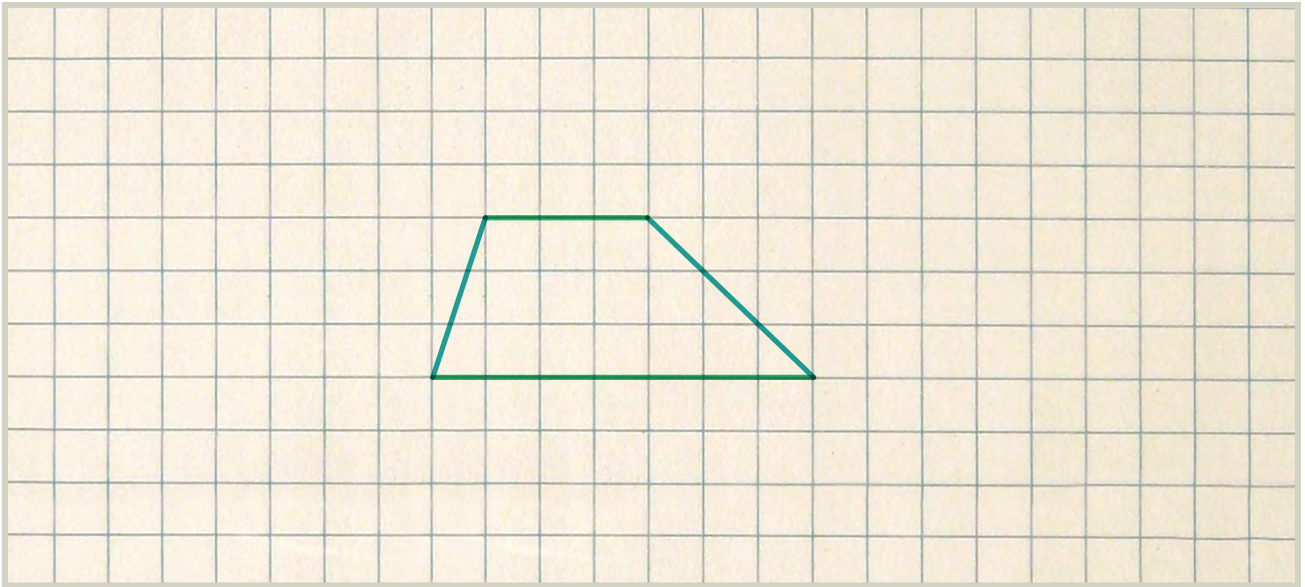
¿Qué hay que tener en cuenta para armar cuadrados y rectángulos?



LADOS CON NOMBRES

1

Para la Kermese Guazubirá y sus amigos quieren hacer fichas con forma de figuras especiales. La que ves dibujada es una de las fichas.



Prolonga los lados verdes, ¿son paralelos?



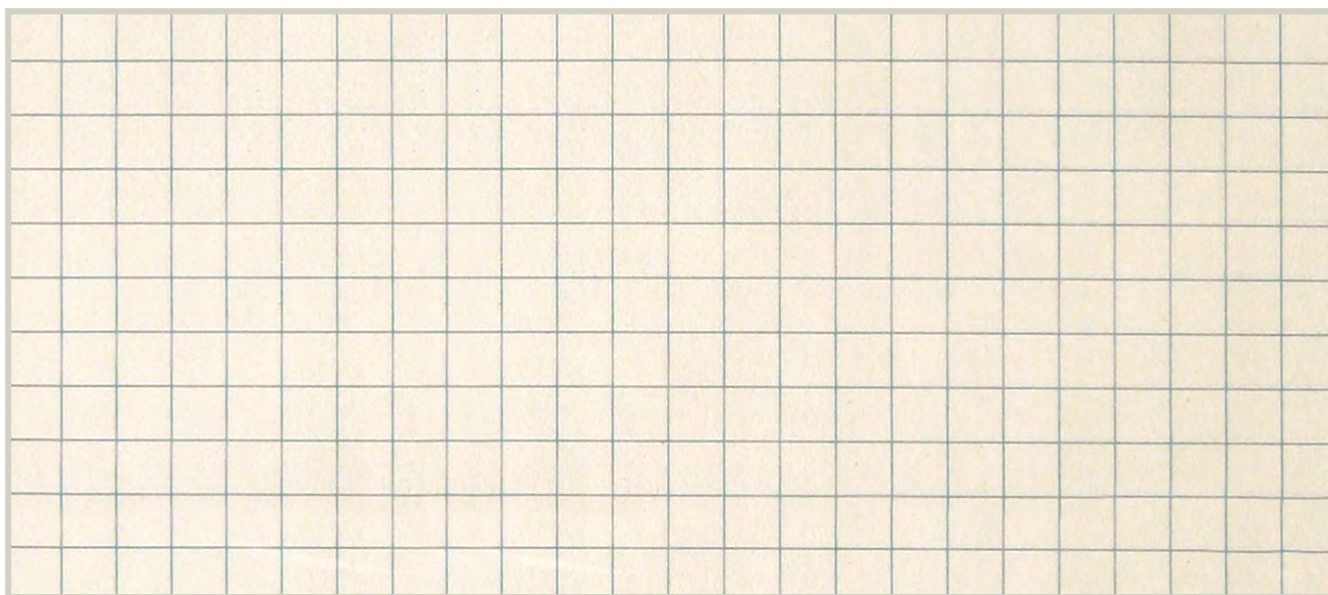
Prolonga los lados azules, ¿qué ocurre?

HAY FIGURAS EN LAS QUE
SUS LADOS, AUNQUE SE
PROLONGUEN, NO SE CORTAN

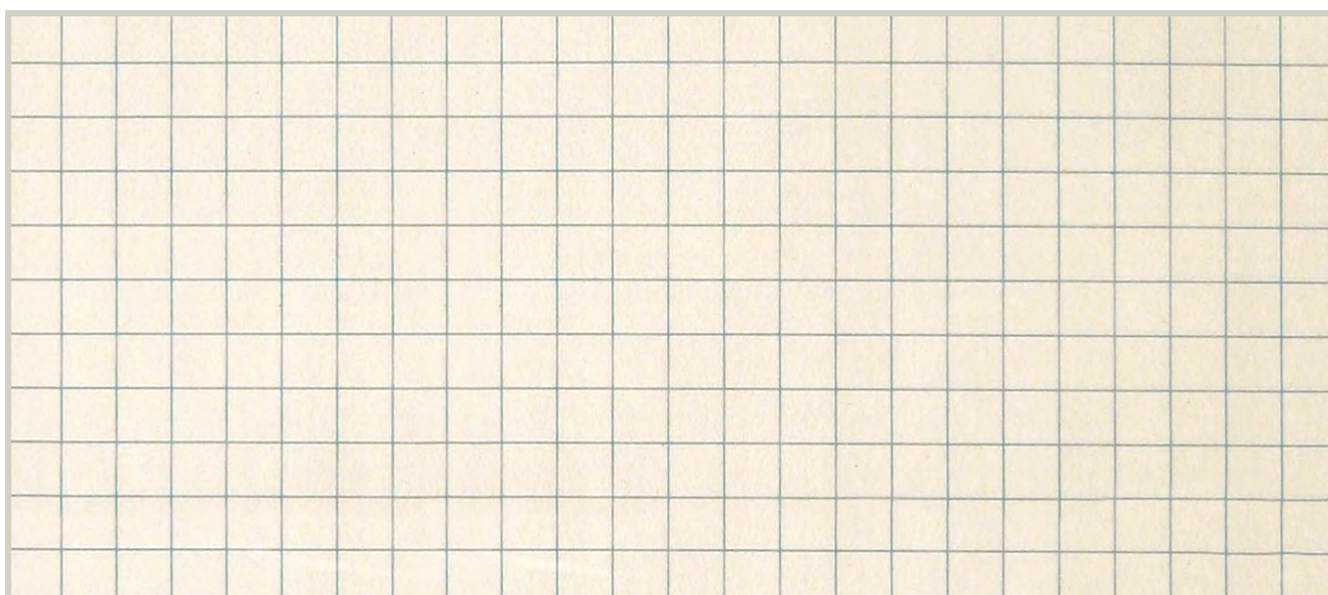
SE LLAMAN
LADOS PARALELOS



- 2 En el cuadriculado dibuja fichas con forma de figuras que tengan lados paralelos.



- 3 Ahora dibuja fichas con forma de figuras sin lados paralelos.



- 4 Escriban en qué deben fijarse para dibujar lados paralelos y lados que se cortan.
¿En qué los ayuda la cuadrícula?



LA GALLINITA CIEGA

MATERIALES

- Diferentes elementos para ubicar en el patio, tantos como parejas se formen
- Vendas para cubrir los ojos
- Tizas para marcar el recorrido

REGLAS DE JUEGO

Número par de participantes para formar parejas.

Por turno, un integrante de la pareja se tapa los ojos y el otro le da las indicaciones para que consiga llegar a un objeto. A la vez irá marcando con la tiza el recorrido realizado por su compañero. Cada pareja tendrá que llegar a un objeto diferente. Todos están colocados a igual distancia del punto de partida.

Una vez que todas las parejas hayan llegado, se descubren los ojos y se observan todos los recorridos que quedaron marcados.

Gana quien hizo el recorrido más corto. Entre todos deciden quién es.



1 ¿Cómo hicieron para saber cuál fue el recorrido más corto?

 ¿Con qué lo comprobaron?



Compartan con sus compañeros las ideas que tuvieron. Prueben las diferentes formas. Anoten las que les resultaron más efectivas.

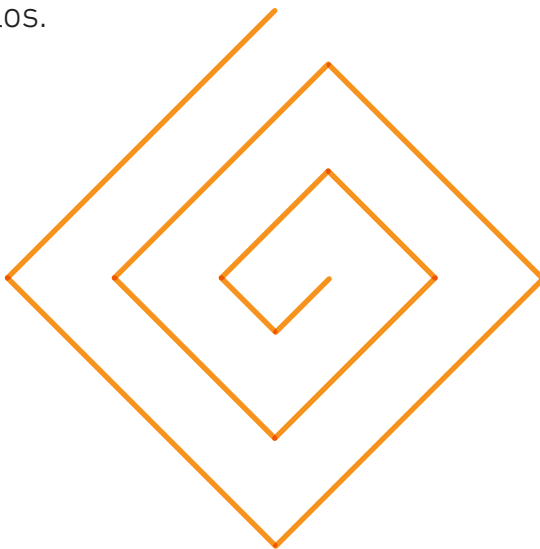
2 Guazubirá te muestra el dibujo de algunos recorridos. Señala el más largo.





EL RECORRIDO DE GUAZUBIRÁ

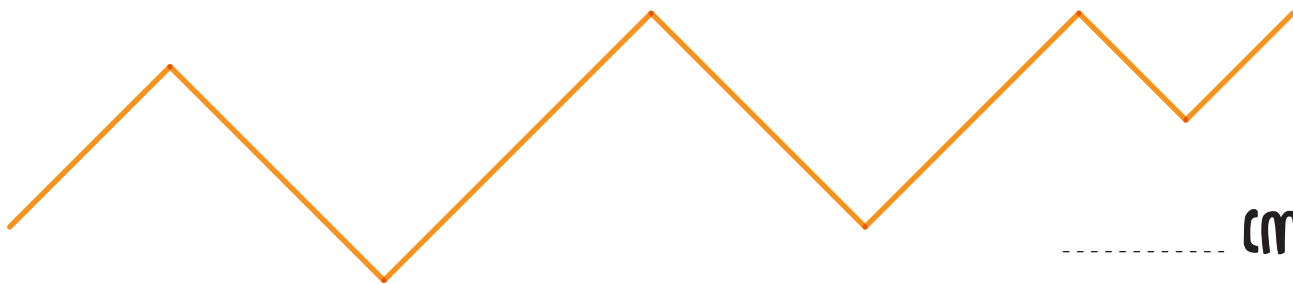
- 1 Escribe la medida en cada recorrido. Marca el más largo.
Utiliza la regla para medirlos.



..... cm



..... cm

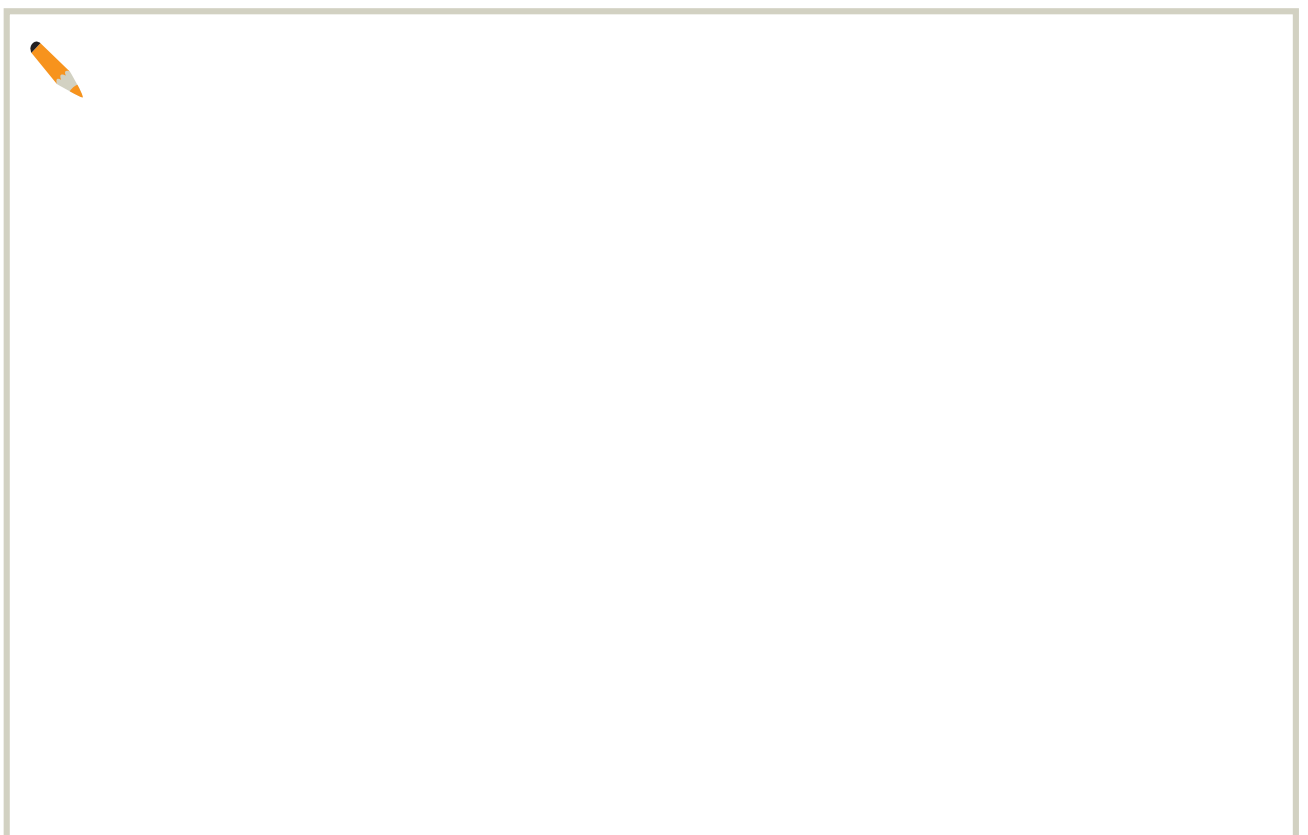
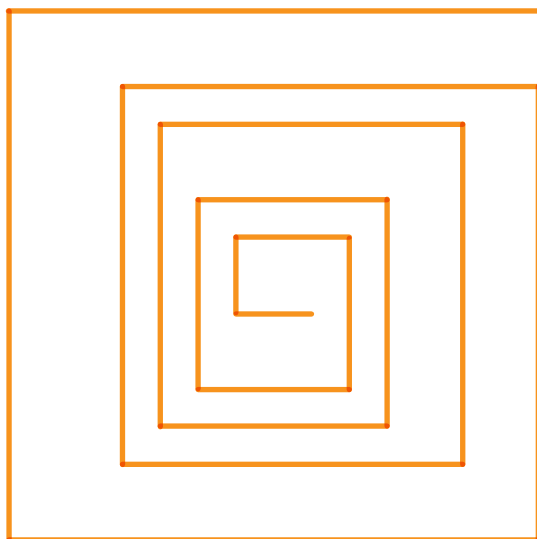


..... cm



..... cm

TIENES QUE DIBUJAR
UN RECORRIDO DE LA
MISMA LONGITUD QUE
EL QUE INVENTÉ





¿CUÁNTO LÍQUIDO HAY?

VAMOS A REPARTIR AGUA
PARA HACER JUGO Y QUE
TODOS LLEVEN LO MISMO



- 1 Consigan recipientes como los de Guazubirá. Pongan en la jarra un poco más de la mitad de agua y en el bidón la misma cantidad de agua. ¡No pueden pasar el agua de la jarra al bidón!

BLA

BLA

Compartan con sus compañeros la forma en que lo hicieron.

- 2 Consigan tres vasos de diferentes tamaños y anoten para cada uno cuántos vasos de jugo podrán servir con la jarra llena.

VASOS	CHICO	MEDIANO	GRANDE
¿CUÁNTOS VASOS SE LLENAN CON UNA JARRA?			

BLA

BLA

¿Qué relación encuentran entre la cantidad de vasos y la capacidad de cada uno?

- 3 Busquen diferentes envases vacíos de alimentos que tengan escrita su capacidad. Úsenlos para llenar la jarra. Anoten cuántos de cada uno utilizaron.

ENVASES	ENVASE 1	ENVASE 2	ENVASE 3
¿CUÁNTOS ENVASES SE LLENAN CON UNA JARRA?			

4

¿Pueden decir cuál es la capacidad de la jarra?

5

Consigan una botella de un litro y otros recipientes, por ejemplo un balde, una maceta, un botellón y determinen cuántos litros tiene cada uno. Anoten lo que les dio.

ESTOS SON ALGUNOS
INSTRUMENTOS QUE SE
UTILIZAN PARA MEDIR LA
CANTIDAD DE LÍQUIDO



6

Consigue un vaso graduado y utilízalo para medir uno de los recipientes. Escribe la medida que obtienes.

BLA

BLA

¿En qué se fijan para medir lo más exacto posible?



CORRECAMINATA

- 1 Guazubirá se inscribe en la correccaminata. Le dan el número 3.409. Zorrito se inscribe inmediatamente después de Guazubirá.



Anota el número que le entregaron a Zorrito y a los dos participantes que concurrieron inmediatamente antes de Guazubirá.



Participante 1



Participante 2

- 2 Guazubirá se prepara para la carrera. Lleva a arreglar sus championes y le entregan la siguiente boleta.



Anota los números de las siguientes 5 boletas que se entregarán a nuevos clientes que también llevan a arreglar sus championes.



3

¡Largaron!

Finalizada la correccaminata, estos fueron los tiempos cumplidos:

ZORRITO	MULITA	GUAZUBIRÁ	LOBITO
600 SEGUNDOS	900 SEGUNDOS	780 SEGUNDOS	540 SEGUNDOS



¿Quién ganó?



Al finalizar la carrera, anunciaron por los parlantes el número de los participantes que obtuvieron premio. Discutan con sus compañeros las anotaciones de Guazubirá y Mulita. ¿Con quién estás de acuerdo? ¿Por qué?

5 ¿Cuántos números distintos hay?

500

1.950 - 450

QUINIENTOS

750 X 2

100 + 100 + 100 + 100 + 100

4.500 : 3

MIL QUINIENTOS

250 + 250



EN LA FÁBRICA

1 Se organizan bandejas con 10 alfajores cada una.



Con 700 alfajores, ¿cuántas bandejas se arman?



Si tienen 1.055 alfajores, ¿cuántas bandejas completan?



2 Con las bandejas de alfajores se arman cajas para hacer la distribución en otros comercios. En cada caja se ponen 10 bandejas.



Completa la tabla

CANTIDAD DE ALFAJORES	CANTIDAD DE BANDEJAS ARMADAS	CANTIDAD DE CAJAS PARA DISTRIBUIR
2.000		
	111	
		12
2.200		

BLA
BLA

Para resolver los problemas anteriores, ¿en qué ayuda saber la cantidad de decenas de un número?

- 3 Al cierre de la jornada de trabajo, uno de los distribuidores de alfajores entregó la recaudación en una bolsa en la que había: 9 billetes de \$1.000, 8 monedas de \$10 y 7 billetes de \$100. ¿Cuánto dinero recaudó?



- 4 Un distribuidor volvió con 12 cajas y 9 bandejas de alfajores que no pudo entregar. ¿Cuántos alfajores devolvió?

- 5 Otro distribuidor recaudó \$8.630 en monedas de \$10 y billetes de \$100 y de \$1.000. Anota cuántas monedas y cuántos billetes trajo.



¿Todos lo hicieron de la misma manera?
¿Cómo pueden formar \$8.630 con la menor cantidad de monedas y de billetes?



CUÁDRUPLOS Y MITADES

MATERIALES

- Un dado
- Una tabla para anotar

NÚMERO DEL DADO	CUÁDRUPLO DEL NÚMERO	MITAD DEL CUÁDRUPLO

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,
- en la segunda el número que es cuatro veces mayor,
- en la tercera la mitad del número de la segunda columna.

Si se repite el número del dado, ese jugador pasa un turno y le toca al siguiente.

Gana el primero en completar la tabla.

COPIA ESTA TABLA
EN UNA HOJA Y
JUEGA MUCHAS
VECES EN CASA Y
EN LA ESCUELA

BLA
BLA

Guazubirá dice que para completar la columna del cuádruplo, multiplica dos veces por dos. Tú, ¿qué opinas?



- 1 Guazubirá y Mulita jugaron a Cuádruplos y Mitades con dos dados sumando los puntos de cada tirada. Guazubirá fue el primero en llenarla pero se borraron algunos números.



Completa su tabla.

SUMA DE DOS DADOS	CUÁDRUPLO DE LA SUMA	MITAD DEL CUÁDRUPLO
9		
	12	
	48	
		20
7		
11		

- 2 Guazubirá y Mulita juegan a Mitades y Cuádruplos y cambian el orden para llenar la tabla.



Completa la tabla de Mulita

SUMA DE DOS DADOS	MITAD DE LA SUMA	CUÁDRUPLO DE LA MITAD
4		
6		
8		
10		
12		



Dibuja una tabla como esta pero ahora para jugar a Cuádruplos y Mitades. Complétala y compara con esta tabla. ¿Coinciden los cuádruplos y las mitades? ¿Por qué?



EL CUMPLEAÑOS DE GUAZUBIRÁ

1

Guazubirá ayuda a armar las bolsas de sorpresitas para su cumpleaños. En cada bolsa pone 1 caja de crayolas, 2 lápices y 3 dados. Arma 15 bolsas de sorpresitas.



¿Cuántos lápices tiene que comprar?



¿Cuántos dados?

2

Guazubirá va con su madre a comprar las sorpresitas.

En la papelería les informan que los lápices se venden en cajas de a 6.



¿Cuántas cajas de lápices tienen que comprar?



Los dados se venden en bolsas de a 5.

¿Cuántas bolsas con dados tienen que comprar?





- 3** La abuela de Guazubirá horneó galletitas de avena para el cumpleaños. En cada asadera entran 12 galletitas. La masa le alcanzó para hornear 6 asaderas. ¿Cuántas galletitas preparó?
-
-

BLA
BLA Guazubirá dice que para saber cuántas galletitas horneó su abuela hace 6×2 y 6×10 y suma los resultados. ¿Estás de acuerdo?

- 4** Completa la tabla.
En la fila pintada anota los cálculos que utilizaste para completar.

1	2		5	6		100
1×6						
6		18			60	

BLA
BLA Guazubirá dice que con los datos de la tabla puede saber cuánto es 8×6 sin hacer esa cuenta.
¿Tiene razón?
¿Cómo hace para saberlo?

- 5** Guazubirá quiere agregar a las bolsas de sorpresitas paquetes de 4 galletitas que horneó la abuela.
¿Cuántos paquetes puede armar?
-
-



UNA TABLA PARTICULAR

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

- 1 Completa los números de la columna del 2 y los de la columna del 4. Puedes apoyarte en el juego de Cuádruplos y Mitades.
- 2 Completa la columna del 5 y la columna del 10.

3 VERDADERO O FALSO

Indica si es verdadera o falsa cada frase.

- Si se suman los números de la columna del 2 con los de la del 4 se completa la columna del 6.
- Si se multiplican los números de la columna del 4 y la del 2 se completa la columna del 8.
- Si se restan los números de la columna del 2 a los números de la columna del 10 se completa la columna del 8.

V F

V F

V F

 Utiliza las afirmaciones que respondiste con VERDADERO para completar la tabla de la página anterior.

4 ¿En qué columnas se pueden apoyar para completar la columna del 3?

 ¿Y para completar la del 9?

 ¿Y la del 7?

5 Escriban las pistas que encontraron.

LA TABLA QUE COMPLETARON
EN LA PÁGINA ANTERIOR SE
CONOCE COMO TABLA
PITAGÓRICA. AVERIGÜEN POR
QUÉ LLEVA ESE NOMBRE





LA FUNCIÓN DE TÍTERES

- 1 Guazubirá y sus amigos preparan una función de títeres. Tienen estas telas para hacer los vestidos:



Y estos colores de lana para el cabello:



 ¿Cuántos títeres diferentes pueden hacer?

VUELVE AL PROBLEMA DE
LOS HELADOS DE LA PÁGINA
10 DE ESTE LIBRO. ¿EN
QUÉ SE PARECE A ESTE?

BLA
BLA

¿Cómo están seguros de que no tienen ningún títere repetido y de que no se olvidaron de alguno?



2

Para la función de títeres se prepara un salón con 48 sillas. Las organizan en 6 filas con la misma cantidad de sillas. ¿Cuántas sillas tiene cada fila?



¿Y si las sillas se organizan en 12 filas?



¿Y en 16?

3

Piensa distintas maneras de organizar 60 sillas en un salón de forma que todas las filas tengan la misma cantidad de sillas.



¿Cuántas maneras encontraron de organizar las 60 sillas?



ALGUNAS FORMAS DE CALCULAR

1

Guazubirá fue con un amigo a comprar 8 plantines para adornar el salón de títeres. Cada plantín cuesta \$25.

Para saber cuánto pagar,
Guazubirá hizo así:

**25 X 8 ES
OCHO VECES 20
Y OCHO VECES 5**

$$\begin{aligned} 20 \times 8 &= 160 \\ 5 \times 8 &= 40 \\ 160 + 40 &= 200 \end{aligned}$$

El amigo de Guazubirá
hizo así:

$$\begin{array}{r} 25 \\ \times 8 \\ \hline 40 \\ + 160 \\ \hline 200 \end{array}$$



¿Dónde está el 20×8 de Guazubirá en la cuenta de su amigo?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



2

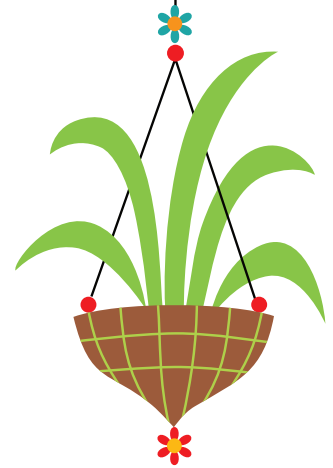
Resuelve como Guazubirá estas cuentas:

$$48 \times 5 =$$

$$32 \times 4 =$$

$$24 \times 5 =$$

$$16 \times 4 =$$



Ahora resuelve como el amigo de Guazubirá las cuentas.



¿Obtuviste el mismo resultado en todos los casos? Explica.

BLA

BLA

La madre de Guazubirá hizo 48×5 así:

¿Dónde está el 40 de 8×5 en esta cuenta?
¿Y el 200 del 40×5 ?

$$\begin{array}{r} 48 \\ \times 5 \\ \hline 240 \end{array}$$

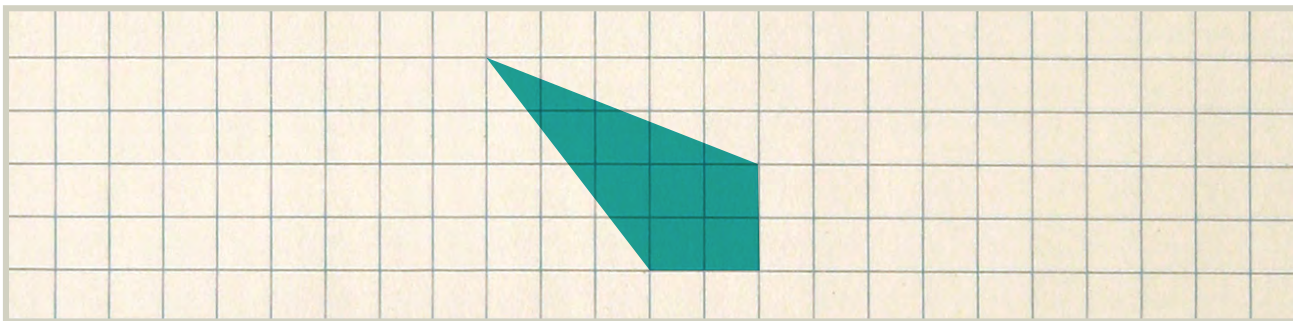


OTRAS FICHAS PARA LA KERMESE



1 Tú, ¿qué piensas? ¿En qué se habrán fijado Guazubirá y Mulita? Explica.

2 Guazubirá sigue discutiendo con Mulita por esta otra ficha.



¿Cuántos ángulos rectos tiene la ficha? Explica.

BLA

BLA

Pueden ayudarse con la página 32.

- 3 Guazubirá y sus amigos siguen organizando la Kermese. Están haciendo tarjetas para el juego: Adivinanzas para la Kermese.

4 LADOS,
SOLO 2 LADOS
PARALELOS
Y 2 ÁNGULOS
RECTOS

4 VÉRTICES
Y 4 ÁNGULOS
RECTOS

3 LADOS
Y UN ÁNGULO
RECTO



Lo que dice cada tarjeta, ¿representa una sola figura? Explica.

.....

.....

.....

.....

.....

- 4 Escribe otra tarjeta para la Kermese y dásela a un compañero para ver si dibuja la misma figura que pensaste.



En cada tarjeta, ¿todos identificaron las mismas figuras?



EL ESTAND DE ESQUELETOS

PUEDEN FIJARSE EN LA CAJA DE CUERPOS



1

Tienen que hacer un pedido para armar el esqueleto de uno de estos cuerpos.



Intercambien con otro equipo el pedido que hicieron y armen el cuerpo que representa.

BLA

BLA

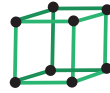
¿Es el que pensó el otro equipo?

2

Para estos esqueletos algunos amigos hicieron estos pedidos.



Completen el pedido 4.



PEDIDO 1

4 VARILLAS
IGUALES

4 BOLITAS

PEDIDO 2

8 BOLITAS

4 ESQUINAS RECTAS
CON LADOS IGUALES

4 VARILLAS
IGUALES

PEDIDO 3

3 VARILLAS LARGAS
IGUALES

2 ESQUINAS RECTAS
CON LADOS IGUALES

6 BOLITAS

PEDIDO 4



Con el compañero revisen si los pedidos están completos. Si no es así, mejórenlos.
Si precisan pueden ir al stand a ver los materiales de los pedidos.



Anoten en qué se tienen que fijar para hacer los pedidos de los esqueletos.



LA BÚSQUEDA DEL TESORO

1 Guazubirá y Zorrito están buscando la zona en la que puede estar escondido un tesoro. Les dieron pistas y un plano con un punto marcado que se llama P.

 En el plano que sigue, marca la zona donde Guazubirá puede encontrar el tesoro.

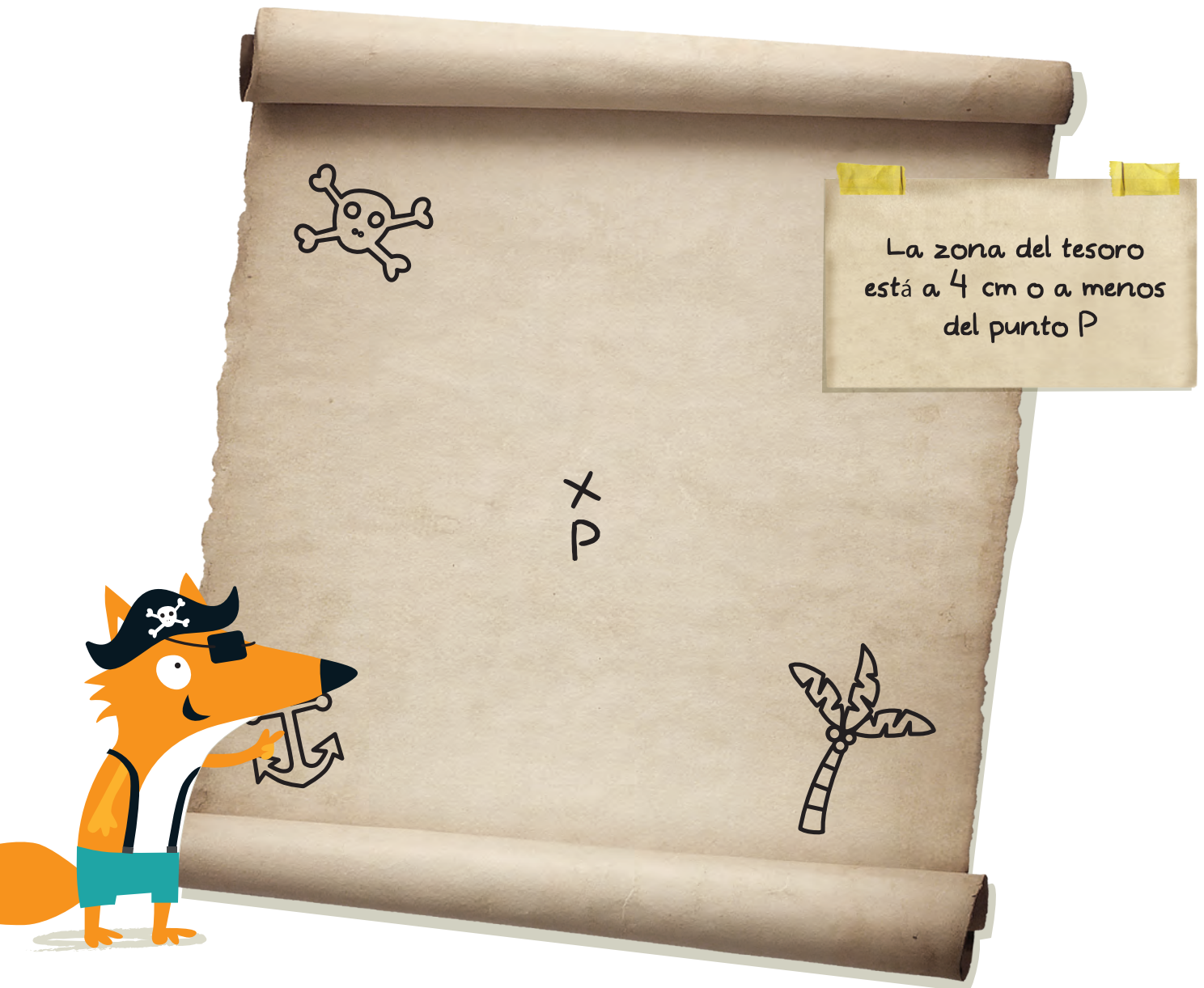


BLA

BLA

¿Todos marcaron la misma zona?

 En el plano que sigue, marca la zona donde Zorrito puede encontrar el tesoro.



 ¿Todos marcaron la misma zona para encontrar el tesoro? ¿En qué se diferencian las zonas que marcaron Guazubirá y Zorrito?

.....

.....

LA FIGURA QUE SE FORMA CON MIS PISTAS SE LLAMA “CIRCUNFERENCIA” Y LA QUE SE FORMA CON LAS PISTAS DE ZORRITO SE LLAMA “CÍRCULO”





BANDERINES PARA LA KERMESE

1

Guazubirá y sus amigos tienen que armar banderines como premios para la Kermese. Los banderines tienen forma de triángulo.



Les dan estas pistas:

Uno de sus lados
mide 4 cm
y otro lado 7 cm

BLA

BLA

¿Todos construyeron banderines iguales? ¿En qué se parecen y en qué se diferencian?



Ahora tienen que armar un banderín de forma triangular que tenga dos lados iguales de 7 cm y el otro de 5 cm.

¿ME AYUDAS A
CONSTRUIRLO?



Por último necesitan un banderín de forma triangular que tenga dos lados iguales de 6 cm, 7 cm y otro de 14 cm.



¿Se pueden construir los dos banderines anteriores? Conversen por qué.
¿Qué diferencia hay entre los banderines de esta página y los de la página anterior?



¡A COMER CHOCOLATEEEE!

1

Guazubirá quiere repartir 3 barras de chocolate entre dos amigos.



¿Cuánto le toca a cada uno?



¿Y si fueran 6 chocolates entre cuatro amigos?



Si reparte 11 chocolates entre cuatro amigos, ¿cuánto le toca a cada uno?

BLA

BLA

Comparte con tus compañeros cómo hiciste los repartos y cómo anotaste lo que le tocó a cada uno.

 Si reparte 3 barras de chocolates entre nueve amigos, ¿cuánto le toca a cada uno?

 ¿Y si fueran 3 chocolates entre cuatro amigos?

 Si reparte 4 chocolates entre cinco amigos, ¿cuánto le toca a cada uno?



¿Qué diferencias encuentras entre estos problemas y los de la página anterior?





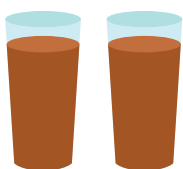
MENOS ES MÁS

1

¡Vamos a llenar los vasos con refresco!



Completa la tabla teniendo en cuenta que los vasos de una misma fila tienen el mismo tamaño y que, al juntar su contenido, se llena la botella.

	VASOS POR BOTELLA	REFresco POR VASO
		
		
		



Si se juntan dos vasos de $\frac{1}{8}$ litro, ¿qué cantidad de refresco de la botella se obtiene? ¿Cómo lo sabes? ¿Cómo lo escribes? ¿Es cierto que $\frac{1}{8}$ es la mitad de $\frac{1}{4}$? ¿Y $\frac{1}{4}$ es la mitad de $\frac{1}{2}$?



¿Qué cantidad de refresco de la botella se obtiene si se juntan dos vasos de $\frac{1}{4}$?



¿Y si se juntan cuatro vasos de $\frac{1}{8}$?

2

Guazubirá dice que con dos vasos de $\frac{1}{4}$ litro se forma la misma cantidad que con cuatro vasos de $\frac{1}{8}$ litro.



¿Estás de acuerdo? ¿Por qué?

3

¿Qué es $\frac{1}{2}$ de $\frac{1}{4}$? ¿Y $\frac{1}{4}$ de $\frac{1}{8}$?



Conversa con tus compañeros, ¿todos respondieron lo mismo?



LA ESCOBA DEL 1

MATERIALES

- Cartas con rectángulos de igual tamaño donde se pintaron las partes del mismo color: 2 cartas con $1/2$, 4 cartas con $1/4$, 8 cartas con $1/8$.
- Se confeccionan tres "palos": el rojo, el azul y el amarillo, 14 de cada color. Cada palo está formado por las cartas anteriores.
- Un rectángulo unidad para cada jugador que se compone con las cartas de $1/2$, $1/4$ y $1/8$.

REGLAS DE JUEGO

Entre 3 y 4 jugadores.

Se reparten 3 cartas a cada jugador y se colocan 4 cartas boca arriba en el centro de la mesa.

Cada jugador, por turno, trata de formar un rectángulo -unidad- con una de sus cartas y las cartas de la mesa que necesite. Si lo forma, las levanta, muestra cómo formó el entero y las coloca a su lado. Para comprobar que tiene un entero, puede ubicar las partes sobre su rectángulo unidad.

Si no puede formar un entero, tira una de sus cartas al centro de la mesa para que continúe el siguiente jugador.

Una vez que juegan sus 3 cartas todos los jugadores, se reparten nuevamente 3 cartas a cada uno, pero no se agregan nuevas cartas al centro.

Gana un punto cada jugador que tenga "escoba", es decir, que haya formado un entero recogiendo todas las cartas de la mesa y otro punto por el mayor número de cartas levantadas al finalizar la partida.

Gana el juego el que sume más puntos.

Puedes jugar a "La escoba del 1" en casa.



ESTO ES PARA JUGAR
VARIAS VECES



- 1 Guazubirá dice que con dos cartas de $\frac{1}{4}$ arma una carta de $\frac{1}{8}$.
¿Es verdad o es al revés?

.....

.....

- 2 En cada caso, completa la suma para que se cumpla la igualdad.

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{4} + \dots = 1$$

$$\frac{1}{4} + \frac{1}{8} + \frac{1}{2} + \dots = 1$$

- 3 Si se quiere sumar 2 y se tiene una carta de $\frac{1}{2}$ y tres cartas de $\frac{1}{4}$,
¿cuáles cartas servirían?

.....

.....

- 4 Si se tienen 5 cartas de $\frac{1}{8}$, ¿es más o menos que un medio? ¿Cómo lo sabes?

.....

.....

.....



LA BATALLA RACIONAL

MATERIALES

- Un mazo formado por 24 cartas con diferentes escrituras de números racionales: 4 cartas con $\frac{1}{2}$, 4 cartas con $\frac{1}{4}$, 3 cartas con 1, 3 cartas con $\frac{5}{4}$, 3 cartas con $\frac{3}{2}$, 3 cartas con $\frac{3}{4}$ y 4 cartas con $\frac{1}{8}$.
- Una tabla para anotar.

CARTA QUE SALIÓ		CARTA QUE GANÓ	¿POR QUÉ GANÓ ESA CARTA?
EQUIPO 1	EQUIPO 2		

REGLAS DE JUEGO

Para jugar entre 2 o 3 equipos.

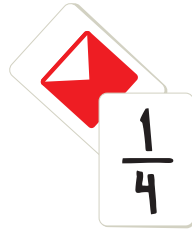
Se reparten todas las cartas entre los equipos. Cada uno coloca en la mesa una carta boca arriba. El que saca la carta más alta se queda con todas las demás, dejándolas en un montón aparte, propio de cada jugador.

En caso de empate, se debe sacar otra carta para desempatar. El que vence se lleva todas las cartas de la mesa.

Gana la partida el equipo que más cartas haya acumulado en su montón una vez que se terminen las repartidas inicialmente.

ESTO ES PARA
JUGAR VARIAS
VECES

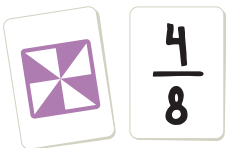




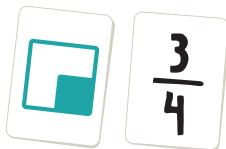
1 ¿ $\frac{1}{4}$ es menor que $\frac{1}{2}$? ¿Por qué?

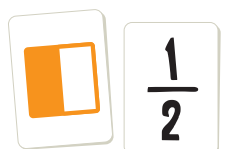
2 En estas manos, ¿hay un ganador o es necesario desempatar?

 Explica tus respuestas.











REUNIÓN DE AMIGOS



1 Guazubirá va a repartir 13 autitos entre él y sus dos amigos.

 ¿Cuántos autitos le tocan a cada uno?

 ¿Podrá repartir, entre ellos tres, todos los que tiene? Explica tu respuesta.



Comparte con tus compañeros tus resultados.

2

Como se hizo la hora de la merienda, Guazubirá quiere comer.

Encontró 4 barritas de cereales y las reparte entre él y sus dos amigos de manera de que todos coman lo mismo.



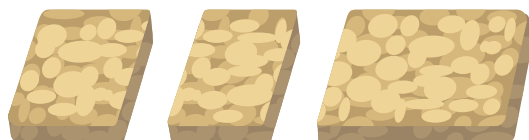
¿Cuántas barritas de cereales le tocan a cada uno?



¿Podrá repartir todo lo que tiene entre ellos tres? Explica tu respuesta.

3

Guazubirá pensaba cortar una de las barras de esta manera:



¿Por qué le habrá reclamado a Guazubirá?

BLA

BLA

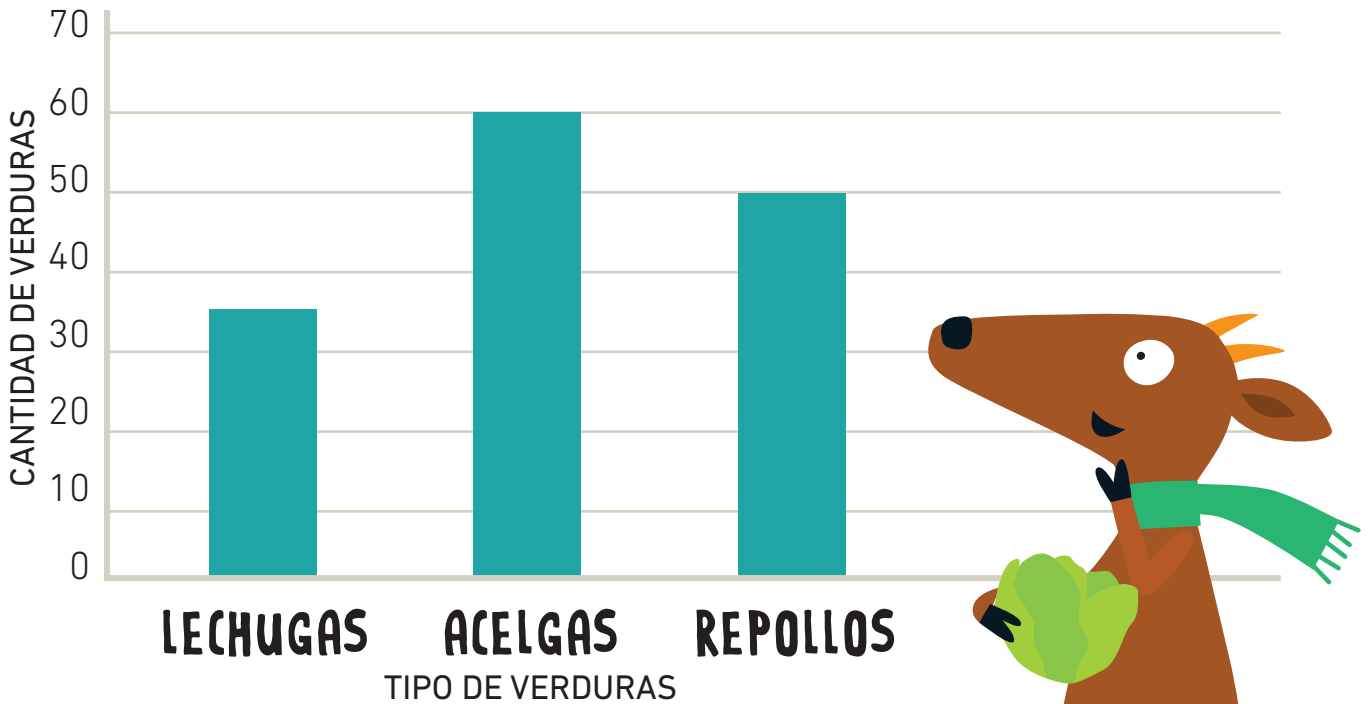
Comparte con tus compañeros tus resultados. ¿Todos repartieron de la misma manera? ¿Encontraste diferencias entre repartir autos y repartir las barras de cereales?



GUAZUBIRÁ Y LAS VERDURAS

1

En la clase de Guazubirá estudian el gráfico relacionado con lo que cultivaron en la huerta este año.



¿Cuáles son las verduras cultivadas?

.....



¿Cuál es la verdura más cultivada?

.....



¿Cuántas verduras se cultivaron en total?

.....



¿Qué otras preguntas se pueden responder con los datos del gráfico?
Escribe dos en tu cuaderno.

- 2 Guazubirá presenta los datos del gráfico anterior en una tabla y los compara con lo cultivado el año pasado.



Completa los datos que faltan.

CULTIVOS DEL AÑO PASADO	
LECHUGAS	40
ACELGAS	35
REPOLLOS	20
TOTAL	85

CULTIVOS DE ESTE AÑO	
LECHUGAS	
ACELGAS	
REPOLLOS	
TOTAL	

- 3 Guazubirá saca algunas conclusiones de las tablas.



¿Crees que son verdaderas? Explica.

- EL AÑO PASADO SE CULTIVARON MÁS LECHUGAS.

- ENTRE ACELGAS Y LECHUGAS, ESTE AÑO HAY 110.

- EN LOS DOS AÑOS SE CULTIVÓ LA MISMA CANTIDAD DE REPOLLOS.



Escribe alguna otra conclusión que surja de la lectura de la tabla.



LA HUERTA Y LA TEMPERATURA

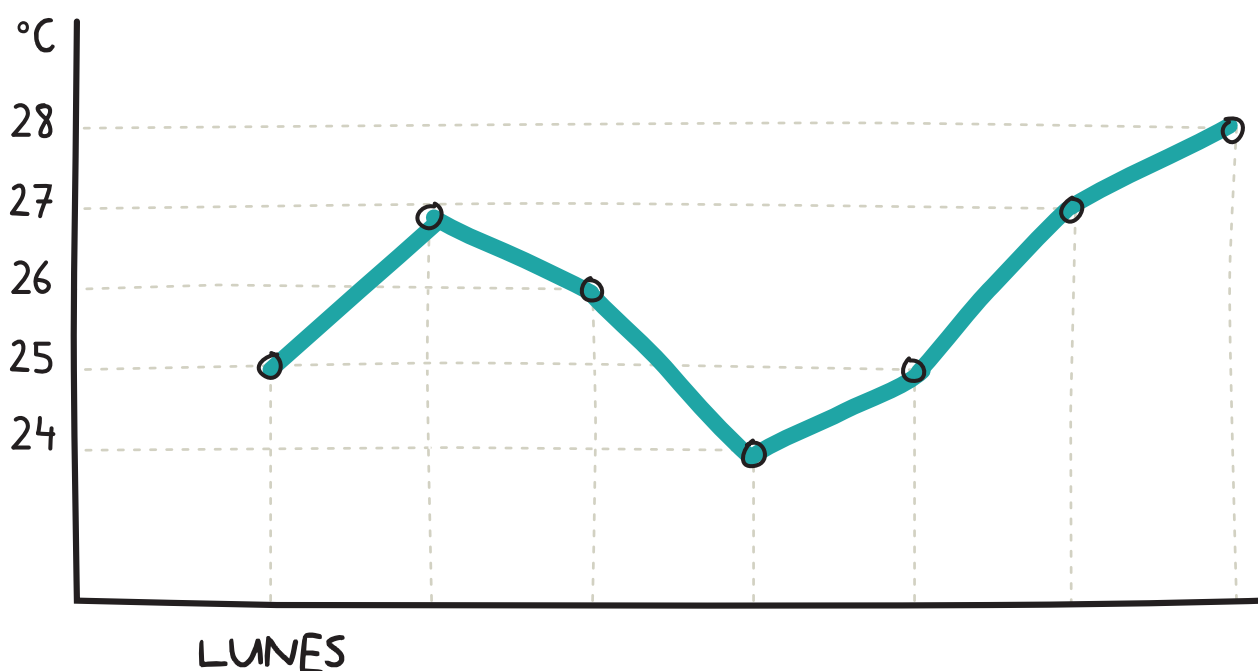
1

En la clase de Guazubirá estudian la temperatura de una semana y toman decisiones en relación con el riego y la colocación de una malla-sombra para proteger las verduras que plantaron.

Este es un gráfico que hizo Guazubirá registrando la temperatura máxima de cada día de una semana.



Completa el eje horizontal iniciando en el día lunes.



Guazubirá dice que entre los días que hizo más calor la diferencia es 2 °C, ¿es cierto? ¿En qué te fijaste?



¿Qué día de la semana hizo 24 °C?



Guazubirá dice que en dos días hizo la misma temperatura. Tú, ¿qué piensas?

- 2 Quieren seguir recogiendo datos sobre la temperatura para cuidar los cultivos del sol. Para hacer el gráfico de la página 84 ellos habían armado una tabla.

 Ayúdalos a completarla.

DÍA DE LA SEMANA	°C
LUNES	25
SÁBADO	27

- 3 Recoge los datos de temperatura de una semana en la tabla que sigue.

DÍA DE LA SEMANA	°C

PUEDEN HACER
ESTA ACTIVIDAD
EN EQUIPO



BLA
BLA

Comparen ambas tablas y escriban conclusiones en el cuaderno.



LA SECUENCIA DE NÚMEROS



1

Escribe el número que saldrá de la máquina de Guazubirá cuando apriete nuevamente el botón amarillo.

2

Y si lo aprieta nuevamente, ¿qué número aparecerá?

¿ALGUNO DE TUS
COMPAÑEROS CONSIGUIÓ
UN RESULTADO DIFERENTE?

BLA

BLA

Comparte con tus compañeros tus respuestas.





UNA MONEDA AL AIRE

1 Al tirar una moneda al aire, ¿qué resultados podemos obtener cuando caiga al suelo?

.....

2 ¿Es posible saber de qué lado caerá antes de tirarla al aire? ¿Por qué?

.....

.....

3 Si salió cara y la lanzamos de nuevo al aire, ¿obtendremos otra vez el mismo resultado? ¿Por qué?

.....

.....

BLA

BLA

¿Qué diferencia hay entre la cantidad de resultados de los experimentos “La Secuencia de Números ” y “Una Moneda al Aire”?



SI NO PODEMOS ANTICIPAR EL RESULTADO DE UN EXPERIMENTO, ENTONCES EL EXPERIMENTO SE LLAMA ALEATORIO.



CIRCUITO AUTOMOVILÍSTICO

MATERIALES

- 1 moneda
- 2 fichas
- 1 tablero como este



REGLAS DE JUEGO

Cada corredor coloca su ficha en la línea de salida sobre el auto que eligió.

En este circuito los autos solo avanzan según el resultado de tirar la moneda al aire.

Por turno cada corredor tira la moneda. Si sale cara, el auto llamado Cara avanza un casillero y si sale número, avanza un casillero el auto llamado Número.

Gana el auto que llegue primero a la meta.

PARA JUGAR
VARIAS VECES



1

¿Cuál de los autos crees que llegará antes a la meta?



2

Realiza 4 carreras y anota el nombre del auto que gana y la cantidad de veces que se tiró la moneda para tener un ganador.

3

¿Cuál es tu auto favorito? ¿Cuántas veces ganó?

4

¿Los dos autos han ganado alguna carrera?



Si se realizara una nueva carrera en este circuito, ¿cuál sería tu auto favorito? ¿Por qué? ¿Los dos autos tienen chances de ganar?



PIEDRA, PAPEL O TIJERA

- 1 Guazubirá y Mulita están jugando a “Piedra, Papel o Tijera”. Escribe alguna frase acerca del juego donde uses la expresión “siempre, siempre pasa”.

- 2 Escribe alguna frase donde uses la expresión “a veces pasa”.

LLAMAMOS “SUCESO” A LOS
RESULTADOS QUE SE DAN EN LOS
EXPERIMENTOS ALEATORIOS

“SUCESO SEGURO” ES EL RESULTADO
QUE SIEMPRE VA A OCURRIR

“SUCESO POSIBLE” ES EL
RESULTADO QUE PUEDE DARSE
EN EL EXPERIMENTO ALEATORIO



- 3 Escribe una frase donde incorpores un “suceso imposible” al jugar a “Piedra, Papel o Tijera”.



PENAL Y... ¿GOL?

1

Si al momento de patear un penal se sabe que el arquero del equipo contrario se tira más veces para la derecha del arco que para la izquierda: ¿Qué decisión tomarías tú si tuvieras que patear el penal?

2

A partir de tu decisión, ¿es seguro que al patearlo será gol? Explica tu respuesta.

3

Inventa situaciones con distintos tipos de sucesos y reconócelos.



BLA

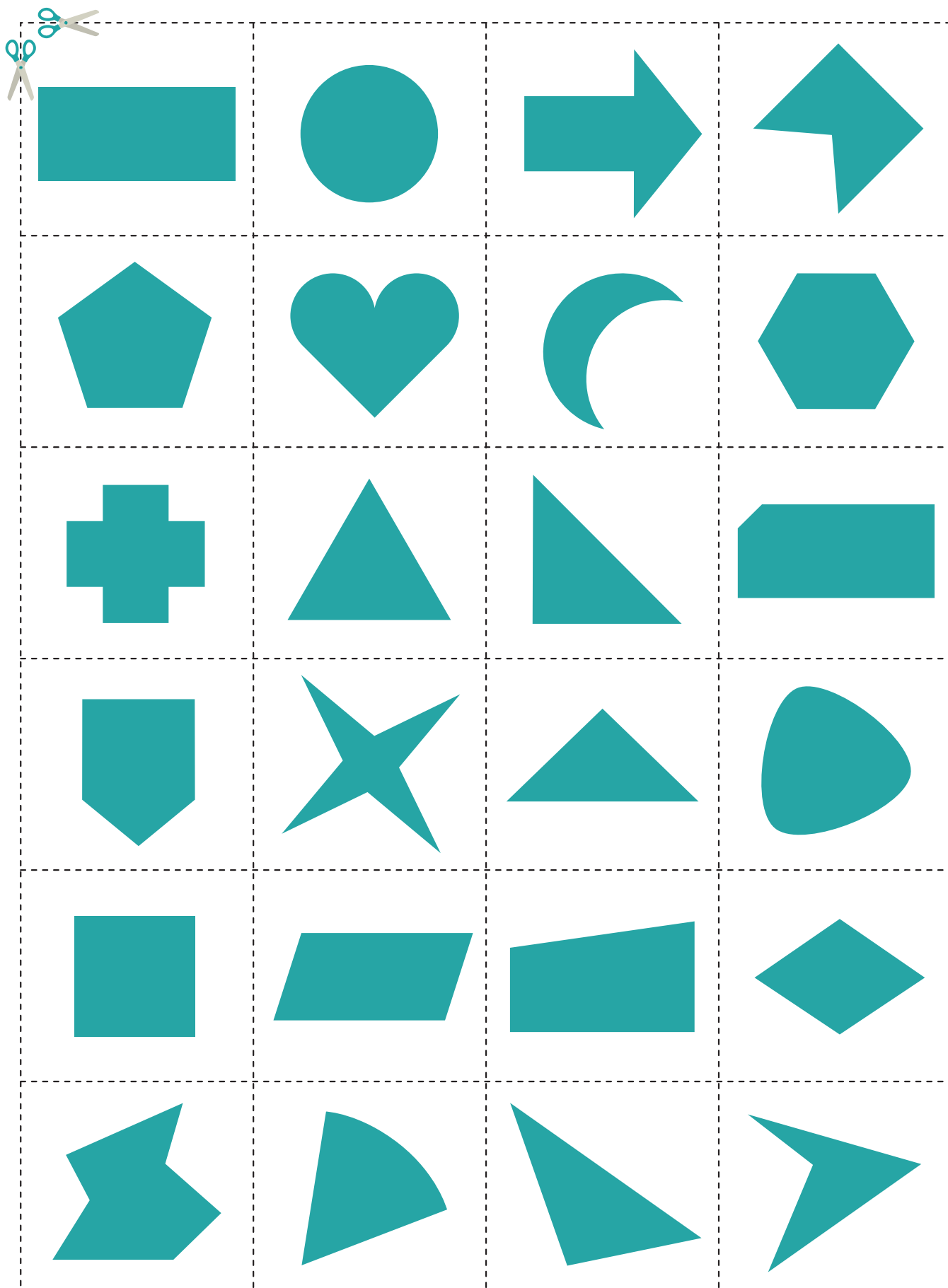
BLA

Comparte las respuestas con tus compañeros.

A cartoon illustration on a solid orange background. On the left, a brown kangaroo with large white eyes, a black nose, and a green scarf stands with its hands on its hips. To its right is a large pair of scissors with grey blades and teal handles. A dashed white line runs vertically through the center of the scissors. A white speech bubble with a tail pointing to the kangaroo's head contains the word 'RECORTABLES' in green, bold, uppercase letters.

RECORTABLES

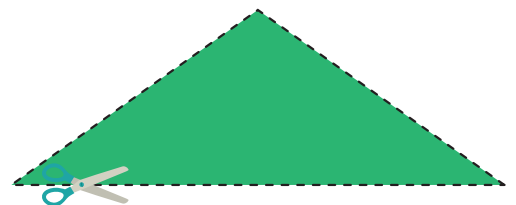
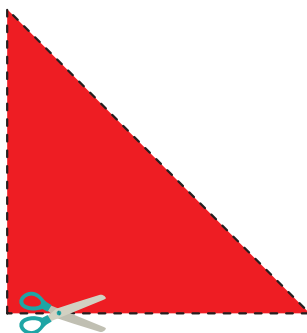
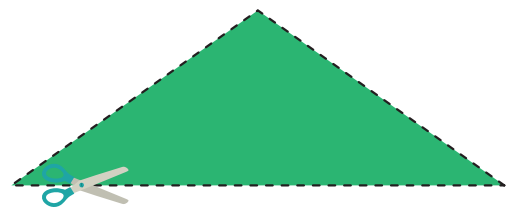
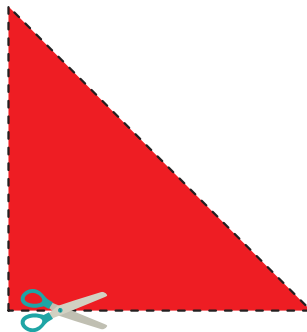
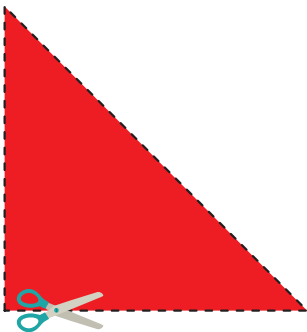
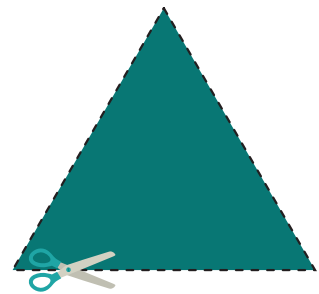
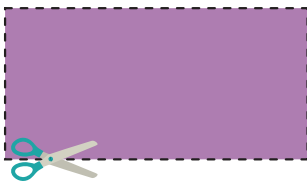
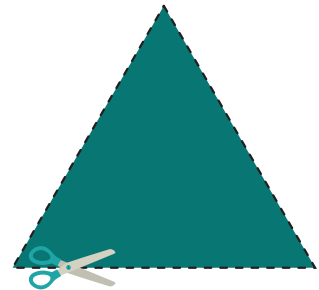
1 Recorta estas cartas para jugar al Roba Montón.





4 LADOS	3 LADOS	MÁS DE 3 LADOS	MÁS DE 6 LADOS
2 LADOS IGUALES	3 LADOS IGUALES	4 LADOS IGUALES	TODOS LADOS IGUALES
2 LADOS DISTINTOS	TODOS LADOS DISTINTOS	LADOS PARALELOS	4 ÁNGULOS RECTOS
1 VÉRTICE	3 VÉRTICES	4 VÉRTICES	5 VÉRTICES
6 VÉRTICES	7 VÉRTICES	CON LÍNEAS CURVAS	CON 1 LÍNEA CURVA
CON HUECOS	RECTÁNGULO	TRIÁNGULO	CUADRILÁTERO

2 Recorta estas figuras.



3 Recorta la Tabla Pitagórica para tenerla a mano cuando la necesites.



X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

