

Kapelusz

Marcela Castro
Paula Pivarc
Pablo Amster

PROGRAMA DE APRENDIZAJE CONTINUO




PARA PENSAR

RAZONAMIENTO MATEMÁTICO

EJERCITACIÓN GUIADA Y DESAFÍOS
PRÁCTICAS PARA PRUEBAS ESTANDARIZADAS Y OLIMPIADAS

2

www.editorialkapelusz.com

 kapeluszeditora
 @kapelusznormaar
 kapeluszeditora

CC 61085980
ISBN 978-950-13-1424-3



9 789501 314243



Kapelusz

PROGRAMA DE APRENDIZAJE CONTINUO

PARA PENSAR

RAZONAMIENTO MATEMÁTICO

PRÁCTICA PARA PRUEBAS ESTANDARIZADAS

2

Programa Para pensar es un proyecto ideado y desarrollado por el Departamento Editorial de Kapelusz Editora bajo la dirección de **Celeste Salerno**.

CÓMO ES ESTE PROGRAMA

Dificultad de la actividad

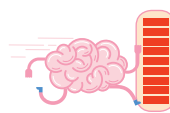
Tres niveles de complejidad para estimular la reflexión, el análisis y el razonamiento.



Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3

Habilidades lógico-matemáticas

Permiten poner en juego destrezas necesarias para razonar matemáticamente.



Organización temporal



Percepción visual



Habilidad operativa



Razonamiento geométrico



Razonamiento lógico



Uso de patrones

Nos preparamos

El primer momento de la etapa, con actividades para despertar las habilidades matemáticas adquiridas y ubicarse en el contexto del tema que se ejercitará a lo largo del capítulo.



Nos sumergimos en la situación

El segundo momento de la etapa, con actividades para profundizar en el tema y poner en práctica diversas habilidades del razonamiento matemático.

¡Recomendado!

Indica los conocimientos que es preciso desplegar en las actividades, y refresca datos e información necesarios para continuar la ejercitación.

Vamos a aprender

El último momento de la etapa propone un repaso para pruebas estandarizadas que integra los conocimientos y las destrezas que se utilizaron durante el capítulo.



Un casillero para marcar que se completó la etapa.



Juego integrador

Propuestas lúdicas realizadas por el matemático Pablo Amster, que articulan Comprensión lectora y Razonamiento matemático.

Agradecemos a los docentes y a los colegios que nos acompañaron durante el proceso de producción de este proyecto, por su colaboración y sus valiosos aportes.

Los enlaces propuestos en las actividades de este libro fueron revisados a la fecha de cierre de esta edición. Sugerimos el uso de buscadores seguros y el acompañamiento de un adulto para el trabajo que requiere la navegación en internet.

Ø PROHIBIDA LA FOTOCOPIA (Ley N.º 11.723). El editor se reserva todos los derechos sobre esta obra, la que no puede reproducirse total o parcialmente por ningún método gráfico, electrónico ni mecánico, incluyendo el de fotocopiado, el de registro magnetofónico y el del almacenamiento de datos, sin su expreso consentimiento.





¿POR QUÉ USAR ESTE PROGRAMA?

El cerebro no es un músculo, pero, como los músculos, funciona mejor cuanto más lo hacemos trabajar. No se trata de llevar nuestro cerebro a un gimnasio, sino de darle la oportunidad de *entrenarse* especialmente en algunos aspectos que nos hacen seres únicos: el pensamiento lógico, la imaginación, la aceptación de convenciones, el uso de códigos complejos para comunicarnos. Así como los músculos necesitan alimentación, el cerebro se moviliza con el insumo de conocimientos.

El razonamiento matemático y la comprensión lectora pueden ser pensados entonces como algo para ejercitar, a la manera de una rutina de preparación física que trabaja alternativamente sobre varias habilidades. Y también, a la manera de una práctica de ajedrez, que permite obtener mejores resultados cuanto más se juega.

De allí, la idea de desarrollar un programa que ayude a activar el razonamiento matemático y la comprensión lectora mediante una serie de actividades que pueden realizarse como un entrenamiento gradual.

Para pensar ofrece, en cada año de la educación básica, un recorrido organizado en etapas que brinda oportunidades variadas para poner en juego las competencias de pensamiento. Se trata de que chicos y chicas vayan incorporando de modo guiado y progresivo las acciones, los momentos y los contextos que deben considerar a la hora de leer un texto, una consigna, una imagen o un problema matemático. Se trata también de que ejerciten la memoria, la organización y la paciencia; y exploren las posibilidades que se abren después de comprender lo que se lee o de resolver una situación problemática.

¿Nos preparamos?

Paula Pivarc



Paula Pivarc es profesora y licenciada en Ciencias de la Educación por la Universidad de Buenos Aires (UBA), y especialista en didáctica de la matemática. Se dedica, entre otras tareas, a la formación y la capacitación docente.

QUERIDOS CHICOS, CHICAS, FAMILIAS Y DOCENTES

Muchas veces, hemos oído decir que la matemática no es para todos, que solo algunos tienen la posibilidad de dominarla. Sin embargo, quienes pensamos este programa no tenemos esa convicción. Creemos que todos podemos hacer matemática, pensar y resolver diversas situaciones con formas, números, espacios y medidas.

Esta posibilidad se desarrolla y se profundiza con el tiempo, con un tiempo que no es solo cronológico, sino que está lleno de espacios de análisis, reflexión, puesta a prueba y ejercitación. Para eso, es fundamental adoptar ciertas prácticas: detenerse a leer los enunciados y las consignas, volver sobre lo leído de manera orientada, y adquirir hábitos y rutinas propios del trabajo matemático.

Este programa hace foco en esos aspectos concretos que ayudan a encarar el estudio de modo general para todas las áreas y de modo particular para la matemática, en tanto se tiene en cuenta que en los quehaceres matemáticos se ponen en juego un conjunto de habilidades y capacidades cognitivas tales como el razonamiento lógico y el geométrico, la habilidad operativa, el uso de patrones, la organización temporal y la percepción visual.


En este sentido, consideramos la resolución de problemas como una instancia de trabajo que favorece el desarrollo de la capacidad cognitiva general. Es por ello que se proponen situaciones que permitan evocar los conocimientos matemáticos disponibles, reinvertirlos en situaciones que resulten desafiantes. Para eso, habrá que reconocer, relacionar y utilizar información y conceptos; determinar la pertinencia, la suficiencia y la consistencia de los datos; utilizar, transferir, modificar y generar procedimientos; juzgar la razonabilidad y la coherencia de las soluciones, y justificar y argumentar sus acciones.

En este proceso se ponen en juego diversas *capacidades cognitivas*. Por ejemplo, la *comunicación*, que comprende la interpretación de la información de enunciados, tablas, gráficos, datos, etcétera; el uso del vocabulario de la matemática, ya sea de modo oral o escrito, al traducir de una forma de representación a otra. Otra capacidad es el *reconocimiento de conceptos*, que consiste en identificarlos, relacionarlos y usarlos. La *resolución de situaciones en contextos intra o extramatemáticos* supone resolver problemas que van desde los vinculados a la realidad cotidiana hasta los intramatemáticos y la *resolución de operaciones* utilizando distintos procedimientos.

Entrenar estas capacidades contribuye entonces a estar en mejores condiciones para desempeñarse en el ámbito escolar y para enfrentar tanto evaluaciones libres como estandarizadas.




TODOS HACEMOS MATEMÁTICA



Confiamos en que, con una buena orientación y un buen acompañamiento, chicos y chicas son capaces de resolver diversos desafíos matemáticos. Pero, para lograrlo, es necesario descubrir reglas y relaciones, apropiarse de ellas y ejercitarlas. Esto requiere que transiten por estas instancias, aunque les demande esfuerzo y algunas puedan resultar aburridas, porque son las que permitirán que los conocimientos estén disponibles para que puedan ser empleados en el momento necesario.

En las páginas siguientes, encontrarán una propuesta de trabajo matemático organizada en seis etapas. Cada etapa incluye tres secciones con complejidad creciente, como si se tratara de una práctica deportiva: hay que prepararse, entrar en el contexto de uso del mismo modo que nos preparamos antes de entrar a la cancha, superar desafíos, volver a mirar y pensar sobre lo hecho para verificar si comprendimos, extraer información, analizar e interpretar, sacarles jugo a diversas situaciones.

Para lograr un buen entrenamiento, no hay que apurarse. Por el contrario, hay que detenerse, volver a mirar lo resuelto, descubrir y registrar los modos en que funcionan los componentes de una situación o de un ejercicio, volverse expertos en la tarea. En este juego, como en el ajedrez, se necesitan tiempo y paciencia para lograr resoluciones basadas en la comprensión de la situación y no en respuestas azarosas.



Como todo entrenamiento, requiere cierta periodicidad, es decir, la realización regular de los ejercicios. Y aquí viene la importancia del acompañamiento de familias y docentes. Los chicos y las chicas necesitan espacios en el hogar y en el aula que contribuyan a la concentración que demanda la tarea, orientación y apoyo para encararla y sostenerla, y también momentos compartidos para dialogar y para intercambiar ideas.

ETAPA 1

Numeración

	TEMA	HABILIDADES LÓGICO-MATEMÁTICAS	PÁG.
Nos preparamos	Serie numérica hasta 99	• <i>Percepción visual</i>	8
Nos sumergimos en la situación	Serie numérica hasta 999	• <i>Razonamiento lógico</i>	9
	Valor posicional	• <i>Razonamiento lógico</i>	10
	Relaciones entre numeración oral y numeración escrita	• <i>Razonamiento lógico</i>	11
	Comparación de cantidades	• <i>Razonamiento lógico</i>	12
	Orden numérico	• <i>Razonamiento lógico</i>	13
Vamos a aprender	Repaso de contenidos	• <i>Percepción visual</i>	14

ETAPA 2

Campo aditivo

Nos preparamos	Repertorios aditivos	• <i>Razonamiento lógico</i>	16
Nos sumergimos en la situación	Estrategias aditivas	• <i>Habilidad operativa</i>	17
	Situaciones problemáticas de estado final	• <i>Organización temporal</i>	18
	Situaciones problemáticas de estado inicial	• <i>Organización temporal</i>	19
	Situaciones problemáticas de transformación	• <i>Organización temporal</i>	20
	Cálculo mental	• <i>Organización temporal</i>	21
Vamos a aprender	Repaso de contenidos	• <i>Razonamiento lógico</i>	22

ETAPA 3

Campo multiplicativo

Nos preparamos	Conteo en escala	• <i>Uso de patrones</i>	24
Nos sumergimos en la situación	Dobles y mitades	• <i>Uso de patrones</i>	25
	Proporcionalidad	• <i>Razonamiento lógico</i>	26
	Reparto y partición	• <i>Habilidad operativa</i>	27
Vamos a aprender	Repaso de contenidos	• <i>Razonamiento lógico</i> • <i>Habilidad operativa</i>	28

ETAPA 4**Geometría y espacio**

	TEMA	HABILIDADES LÓGICO-MATEMÁTICAS	PÁG.
Nos preparamos	Formas y espacio	• <i>Percepción visual</i>	30
Nos sumergimos en la situación	Formas geométricas	• <i>Razonamiento geométrico</i>	31
	Ubicación espacial	• <i>Razonamiento geométrico</i>	33
Vamos a aprender	Repaso de contenidos	• <i>Razonamiento geométrico</i>	34

ETAPA 5**Medida**

Nos preparamos	Elementos de medición	• <i>Percepción visual</i>	36
Nos sumergimos en la situación	Medidas de longitud	• <i>Percepción visual</i>	37
	Medidas de tiempo	• <i>Organización temporal</i>	38
	Medidas de capacidad y peso	• <i>Razonamiento lógico</i>	39
Vamos a aprender	Repaso de contenidos	• <i>Habilidad operativa</i> • <i>Razonamiento lógico</i> • <i>Percepción visual</i>	40

ETAPA 6**Tratamiento de la información**

Nos preparamos	Tratamiento de la información	• <i>Razonamiento lógico</i>	42
Nos sumergimos en la situación	Tratamiento de la información	• <i>Razonamiento lógico</i>	43
Vamos a aprender	Repaso de contenidos	• <i>Razonamiento lógico</i>	46



Numeración

Para resolver las propuestas, es necesario tener disponible alguna información.

NOS PREPARAMOS



➔ Observá la tabla y rodeá los 10 números intrusos.



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

➔ Escribí los nombres de los números que faltan en la tabla y, luego, ubicalos.

NOS SUMERGIMOS EN LA SITUACIÓN

1. Uní con flechas cada número con su nombre.



DIEZ

CINCUENTA

NOVENTA

CUARENTA

OCHENTA

TREINTA

SETENTA

VEINTE

SESENTA

10

20

30

40

50

60

70

80

90

2. Escribí el nombre de los números teniendo en cuenta que el **27** se llama **veintisiete**.

▶ 23: _____

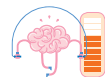
▶ 29: _____

3. Escribí el nombre de los números teniendo en cuenta que el **56** se llama **cincuenta y seis**.

▶ 55: _____

▶ 58: _____

4. Completá el nombre de estos números.



▶ 143: ciento cuarenta y _____.

▶ 458: cuatrocientos _____ y _____.

▶ 680: seiscientos _____.

5. Escribí el nombre de los siguientes números.

▶ 399: _____

▶ 502: _____

▶ 970: _____

¡RECOMENDADO!

Recordá los nombres de los números.

100: cien

200: doscientos

300: trescientos

400: cuatrocientos

500: quinientos

600: seiscientos

700: setecientos

800: ochocientos

900: novecientos

6. Leé cada pista, descubrí el número y rodealo en la tabla con el color correspondiente.



600	601	602	603	604	605	606	607	608	609
610	611	612	613	614	615	616	617	618	619
620	621	622	623	624	625	626	627	628	629
630	631	632	633	634	635	636	637	638	639
640	641	642	643	644	645	646	647	648	649
650	651	652	653	654	655	656	657	658	659
660	661	662	663	664	665	666	667	668	669
670	671	672	673	674	675	676	677	678	679
680	681	682	683	684	685	686	687	688	689
690	691	692	693	694	695	696	697	698	699

- Es 1 menos que 624.
- Es 1 más que 635.
- Es 10 más que 654.
- Es 10 menos que 694.
- Tiene 3 cifras, es menor que 609, la suma de sus cifras es 12 y la diferencia entre sus cifras es 0.



¡RECOMENDADO!

Las cifras cambian su valor según la posición que ocupan.

234: el 4 vale 4.

243: el 4 vale 40.

423: el 4 vale 400.

7. Leé las pistas, descubrí en cada caso a qué número se refieren y, luego, rodealo.



► Tiene 3 cifras y empieza con 4.

4040

400

1440

44

► Tiene 3 cifras diferentes y es el mayor número que se puede armar.

321

432

876

987

► Tiene 3 cifras y cada una es el doble de la siguiente.

369

135

842

248



8. Encontrá 10 números de 3 cifras de modo vertical, horizontal o diagonal. Luego, anotalos en tu cuaderno y escribí su nombre.

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

► ¿Cuál es el mayor de los números que encontraste?



9. Leé las pistas y anotá en cada tabla el número que falta. Luego, respondé.

	4	
1		8
	2	

PISTAS
Cuatrocientos **setenta** y dos.
Ciento **setenta** y ocho.

► ¿Qué número faltaba?

► ¿Vale lo mismo para los dos números?

► ¿Cuánto? _____

	2	2
0		
2		

PISTAS
Doscientos veintidós.
Doscientos dos.

► ¿Qué número faltaba?

► ¿Vale lo mismo para los dos números?

► ¿Cuánto? _____



10. Leé las pistas, descubrí el número y escribí su nombre.



▶ Es el menor número que se puede formar con las cifras 4, 9 y 5.

▶ Es el mayor número de 3 cifras que empieza con 3 y termina con 1.

11. Completá en cada caso las cifras que faltan y, luego, escribí pistas que permitan descubrir el número.

$100 > 1$ _ _

▶ Es el menor número que se puede armar con

_____.

$200 > 1$ _ $0 > 100$

▶ Es el _____

_____.

$300 > 29$ _

▶ Es el _____

_____.



¡RECOMENDADO!

Hay signos matemáticos que se utilizan para expresar cuándo un número es mayor (>) o menor (<) que otro. Por ejemplo: $3 < 4$ se lee "tres es menor que cuatro", y $4 > 3$ se lee "cuatro es mayor que tres".

12. Utilizando las cifras del número **ciento ochenta y cuatro**, escribí.

▶ Un número mayor: _____

▶ Un número menor: _____

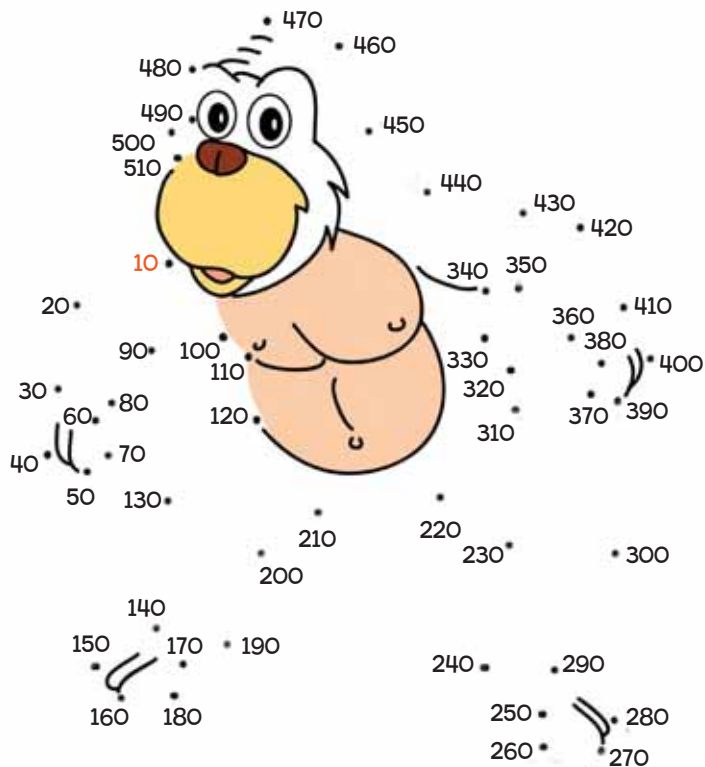
13. Escribí las cadenas de números teniendo en cuenta el ejemplo.

▶ 300 es mayor que 200 pero menor que 400. $400 > 300 > 200$

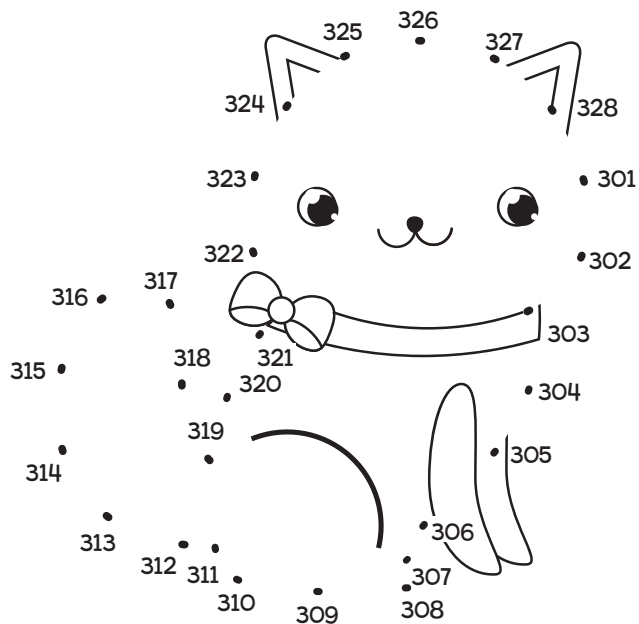
▶ 500 es mayor que 400 pero menor que 600. _____

▶ 810 es mayor que 800 pero menor que 820. _____

14. Uní los números de manera ascendente colocando la flecha donde empieza el conteo. Luego, coloreá el animal que se forme.



15. Uní los números de forma descendente colocando la flecha donde empieza el conteo. Luego, coloreá el animal que se forme.





1. Encontrá los números intrusos y escribí su nombre.



770	771	772	773	747
780	708	782	783	784
709	791	792	973	794
710	801	802	803	804

2. Completá en la tabla los números que faltan.

965	966		968	
975			978	
985				
995	996	997		999

3. Leé las pistas y escribí en cada caso el nombre del número que corresponda.

► Es el menor número de 3 cifras que empieza con 2.

► Es el menor número que se puede armar con 3 cifras diferentes.

► Es el mayor número que se puede armar con 3 cifras diferentes.

► Es el mayor número que se puede armar con 3 cifras iguales.

4. Rodeá el número que se indica en cada caso.

El mayor.

779 797 977 777

El que está entre 345 y 523.

532 234 344 452

El que está entre 787 y 878.

777 888 789 880

5. Colocá los signos $<$ o $>$, según corresponda.

232 323

109 901

550 505

6. Observá cada tabla, descubrí su organización y completala.

	303	
	313	
	323	
	333	
	343	

220	230	
	330	340
420		

7. Leé las afirmaciones y escribí si son correctas (C) o incorrectas (I).

El número cuatrocientos dos es el anterior a 403.

El número ciento ocho es el posterior a 807.

El número quinientos dos es mayor que 403.

El número noventa y nueve es menor que 403.



Campo aditivo

Para resolver las propuestas, es necesario tener disponible alguna información.

NOS PREPARAMOS



Si sabés algunos cálculos, podés resolver otros.

➔ Observá las tablas y resolvé los cálculos que faltan.



$1 + 1 = 2$	$10 + 10 = 20$
$2 + 2 = 4$	$20 + 20 = \underline{\hspace{2cm}}$
$3 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$	$30 + 30 = 60$
$4 + 4 = \underline{\hspace{2cm}}$	$40 + 40 = \underline{\hspace{2cm}}$
$5 + 5 = \underline{\hspace{2cm}}$	$50 + 50 = \underline{\hspace{2cm}}$

$6 + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$	$60 + 60 = \underline{\hspace{2cm}}$
$7 + 7 = \underline{\hspace{2cm}}$	$70 + 70 = \underline{\hspace{2cm}}$
$8 + 8 = \underline{\hspace{2cm}}$	$80 + 80 = \underline{\hspace{2cm}}$
$9 + 9 = \underline{\hspace{2cm}}$	$90 + 90 = \underline{\hspace{2cm}}$
$10 + 10 = \underline{\hspace{2cm}}$	$100 + 100 = \underline{\hspace{2cm}}$

¡RECOMENDADO!



Si sabés una suma, conocés dos restas. Por ejemplo: $6 + 4 = 10 \rightarrow 10 - 4 = 6$ y $10 - 6 = 4$.

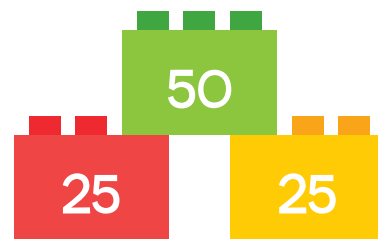
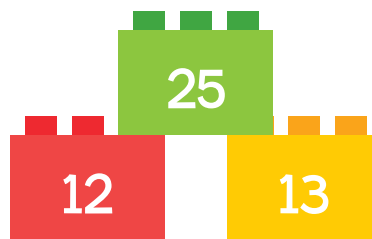
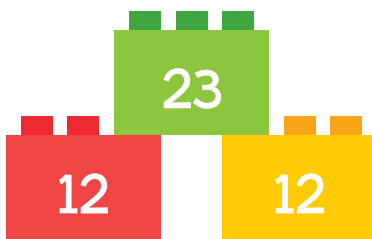
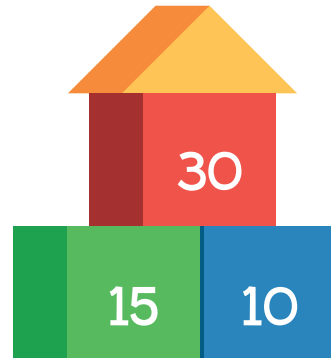
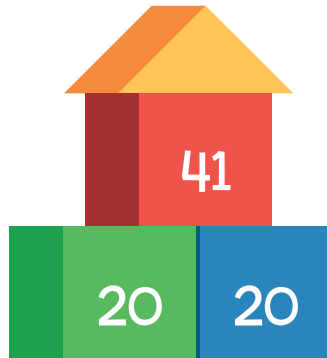
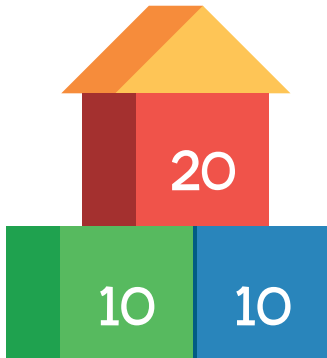
$90 + 10 = 100$	$100 - 10 = 90$
$80 + 20 = 100$	$100 - 20 = \underline{\hspace{2cm}}$
$70 + 30 = \underline{\hspace{2cm}}$	$100 - 30 = \underline{\hspace{2cm}}$
$60 + 40 = \underline{\hspace{2cm}}$	$\underline{\hspace{2cm}} - 40 = 60$
$50 + 50 = \underline{\hspace{2cm}}$	$100 - \underline{\hspace{2cm}} = 50$

	$29 - 9 = 20$
$20 + 8 = 28$	$28 - 8 = \underline{\hspace{2cm}}$
$20 + 7 = \underline{\hspace{2cm}}$	$27 - 7 = \underline{\hspace{2cm}}$
$20 + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$	$26 - \underline{\hspace{2cm}} = 20$
$20 + 5 = \underline{\hspace{2cm}}$	$25 - \underline{\hspace{2cm}} = 20$

NOS SUMERGIMOS EN LA SITUACIÓN



1. Observá y descubrí cuál es el número incorrecto en cada secuencia. Luego, rodealo y escribí el que corresponda.



¡RECOMENDADO!

Es importante que guardes muchos cálculos fáciles en la memoria, como los dobles y las sumas de dieces.

2. Leé el ejemplo y, luego, resolvé los problemas.



¡RECOMENDADO!

Para saber cuántos cubos tienen los chicos, hay que contarlos o sumar $5 + 4 = 9$.



CUENTA



CUENTA



3. Leé el ejemplo y, luego, resolvé los problemas.



¡RECOMENDADO!

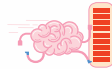
Para saber cuántas figuritas tenía Lucía, se puede pensar que, si en total hay 10 figuritas y 4 son de Juan, entonces el cálculo es $10 - 4 = 6$. También, es posible analizar que, si Lucía tenía algunas figuritas y con las 4 de Juan formaron 6, entonces el cálculo es $\text{_____} + 4 = 10$.



► Al principio, ¿cuántos vagones tenía el tren?

CUENTA

4. Leé el ejemplo y, luego, resolvé los problemas.



¡RECOMENDADO!

Para saber cuántas figuritas llevó Lucas, se puede pensar que, si en total hay 10 figuritas y 6 son de Laura, entonces el cálculo es $10 - 6 = 4$. También, es posible analizar que, si Laura tenía 6 figuritas y con las de Lucas formaron 10, entonces el cálculo es $6 + \underline{\hspace{2cm}} = 10$.



CUENTA

► ¿Cuántas bolitas se agregaron en el frasco?



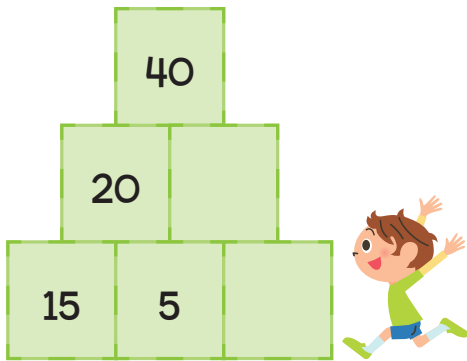
CUENTA

► ¿Cuánto dinero de la billetera se colocó

sobre la mesa? _____



5. Completá en las pirámides los números que faltan.



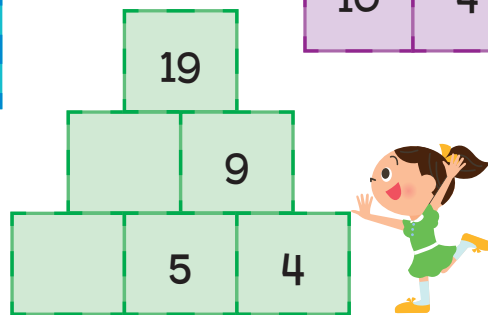
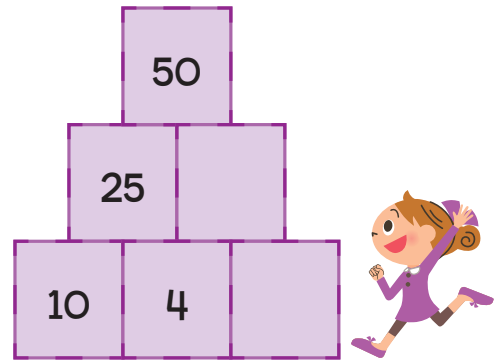
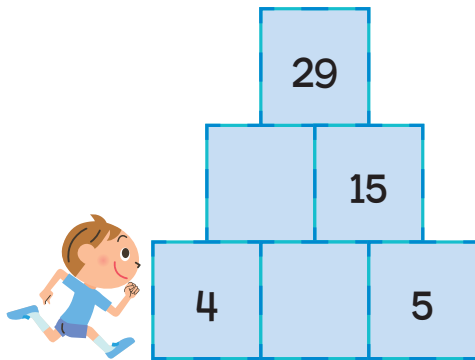
¡RECOMENDADO!

Un cálculo fácil te ayuda a resolver otros.

Por ejemplo: $5 + 5 = 10 \rightarrow 5 + 6 = 11$

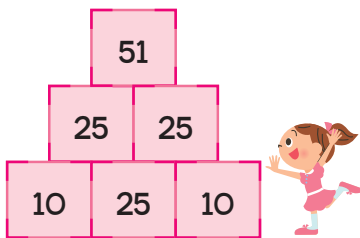
$50 + 50 = 100 \rightarrow 50 + 60 = 110$

$500 + 500 = 1.000 \rightarrow 500 + 600 = 1.100$



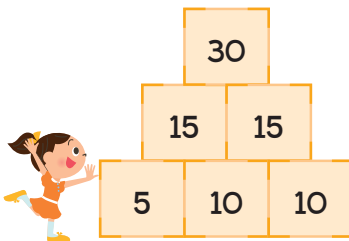
Kapelusz editora S.A. Prohibida su fotocopia. (Ley 11.723)

6. Observá las pirámides, encontrá el error y completá.



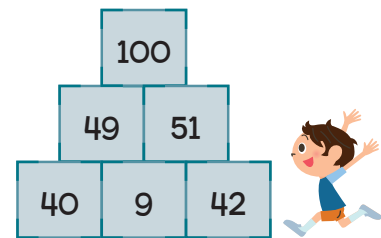
El error es el _____.

El correcto es el _____.



El error es el _____.

El correcto es el _____.



El error es el _____.

El correcto es el _____.



1. Observá el valor de las figuras y resolvé las operaciones teniendo en cuenta el resultado para descubrir el valor de las que faltan. Luego, escribilos.

$$\text{Gingerbread man} = 7$$

$$\text{Candy canes} = 3$$

$$\text{Christmas tree} = \text{Empty circle}$$

$$\text{Snowflake} = \text{Empty circle}$$

$$\text{Snowflake} + \text{Gingerbread man} + \text{Candy canes} = 15$$

$$\text{Gingerbread man} + \text{Candy canes} - \text{Christmas tree} = 9$$

2. Reemplazá cada figura por su valor y resolvé las operaciones.

$$\text{Candy canes} - \text{Christmas tree} + \text{Snowflake} = \text{Empty circle}$$

$$\text{Christmas tree} + \text{Gingerbread man} - \text{Snowflake} = \text{Empty circle}$$

3. Resolvé las operaciones para conocer el valor de cada letra. Luego, completá los casilleros para descubrir el nombre del animal que se forma y dibujalo.

$$2 + 5 + 8 - 2 = \text{O} \text{ E}$$

$$8 - 5 + 2 - 1 = \text{O} \text{ R}$$

$$1 + 4 + 3 + 0 = \text{O} \text{ O}$$

$$6 + 1 + 1 + 1 = \text{O} \text{ C}$$

$$9 - 6 - 1 + 4 = \text{O} \text{ P}$$

$$3 + 8 + 1 - 5 = \text{O} \text{ I}$$

6	13	4	7	9	8



Campo multiplicativo

Para resolver las propuestas, es necesario tener disponible alguna información.

NOS PREPARAMOS



- ➔ Contando desde el 0, coloreá los casilleros según se indica.
- ▶ De **amarillo**, los números en los que caigas contando de 2 en 2.
- ▶ De **rojo**, los números en los que caigas contando de 5 en 5.
- ▶ De **verde**, los números en los que caigas contando de 3 en 3.



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



¡RECOMENDADO!

Tené en cuenta que existen muchas maneras de contar. Por ejemplo, cuando se utilizan cantidades fijas se llama **contar en escala**.

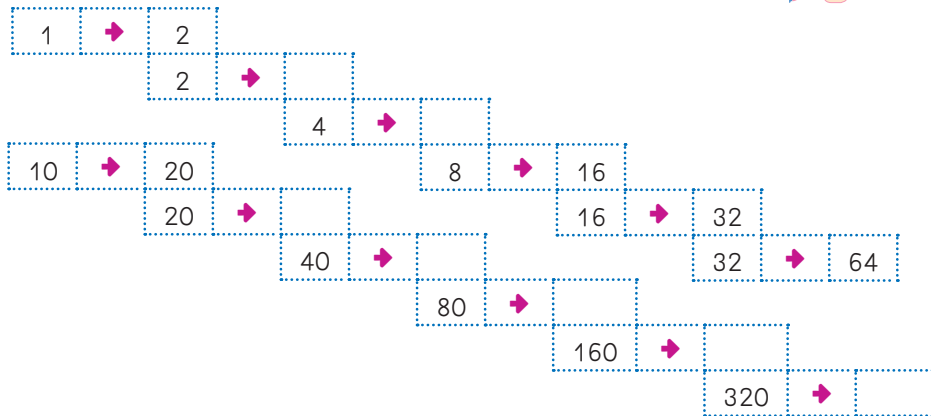
➔ Escribí los números que pintaste.



NOS SUMERGIMOS EN LA SITUACIÓN



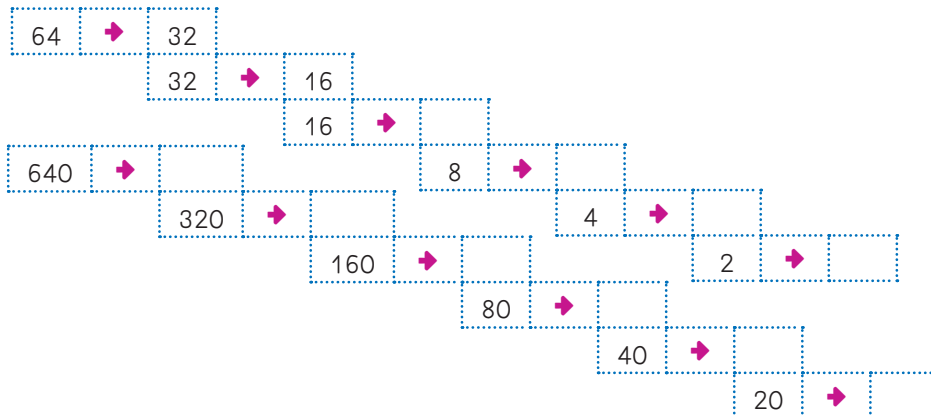
1. Calculá el doble de los números que faltan.



2. Anotá el doble de los siguientes números.

3		5		7		9		11	
30		50		70		90		110	

3. Calculá la mitad de los números que faltan.



4. Anotá la mitad de los siguientes números.

10		30		50		70		90	
100		300		500		700		900	



5. Completá las tablas para que cada bolsa tenga la misma cantidad de golosinas. Luego, respondé.



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

► ¿Cuántos chupetines se necesitan para 2 bolsas? ¿Y para 4?

► ¿Es correcto decir que para 10 bolsas se necesitan el doble de chupetines que para 5? ¿Cómo te diste cuenta?

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

► ¿Cuántos bombones se necesitan para 4 bolsas? ¿Y para 8?

► ¿Es correcto decir que para 5 bolsas se necesitan la mitad de bombones que para 10? ¿Cómo te diste cuenta?

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

► ¿Cuántos caramelos se necesitan para 3 bolsas? ¿Y para 6?

► ¿Es correcto decir que para 9 bolsas se necesitan el triple de caramelos que para 3? ¿Cómo te diste cuenta?



6. Observá las imágenes y resolvé cuántas tapitas hay.



¡RECOMENDADO!

Para conocer el total, podés contar cada uno de los objetos, o bien hacerlo en escala repitiendo la cantidad de elementos de las filas o de las columnas.


Resolver con sumas:

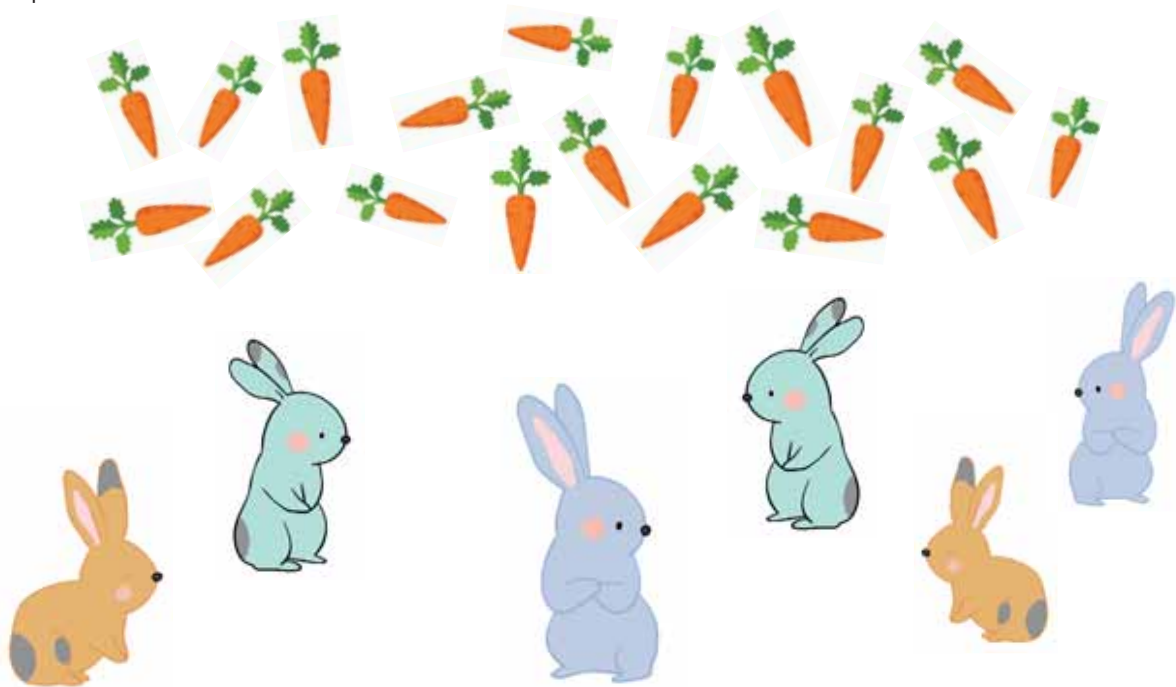
$$3 + \square + \square + \square + \square + \square = \square$$

$$6 + \square + \square = \square$$

Resolver con multiplicación:

$$3 \times 6 = \square$$

7. Repartí la misma cantidad de zanahorias para cada conejo. Luego,  respondé.



► ¿Cuántas zanahorias hay?

► ¿Cuántos conejos hay?

► ¿Cuántas zanahorias corresponden a cada conejo?



1. Descubrí y completá las tablas con los números que faltan. Luego, respondé.



2	4	6			12				20
---	---	---	--	--	----	--	--	--	----

► ¿De cuánto en cuánto avanza esta serie? _____

3	6		12			21			30
---	---	--	----	--	--	----	--	--	----

► ¿De cuánto en cuánto avanza esta serie? _____

4	8		16			28			
---	---	--	----	--	--	----	--	--	--

► ¿De cuánto en cuánto avanza esta serie? _____

2. Uní con una flecha los cálculos equivalentes.

$3 + 3 + 3 + 3 + 3$

7×3

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

5×3

$7 + 7 + 7$

4×5

$5 + 5 + 5 + 5$

2×9

$4 + 4 + 4 + 4 + 4$

5×4



3. Completá las siguientes tablas.

1	2	3	4	5	6
4	8				

1	2	3	4	5	6
	10	15			

4. Buscá en cada tabla los errores y corregilos.



1	2	3	4	5
3	6	9	10	13

1	2	3	4	5
6	6	18	24	25



5. Encontrá los cálculos equivalentes y coloreá del color indicado.



$5 + 5 =$

$6 + 6 + 6 + 6 =$

$8 + 8 + 8 + 8 =$

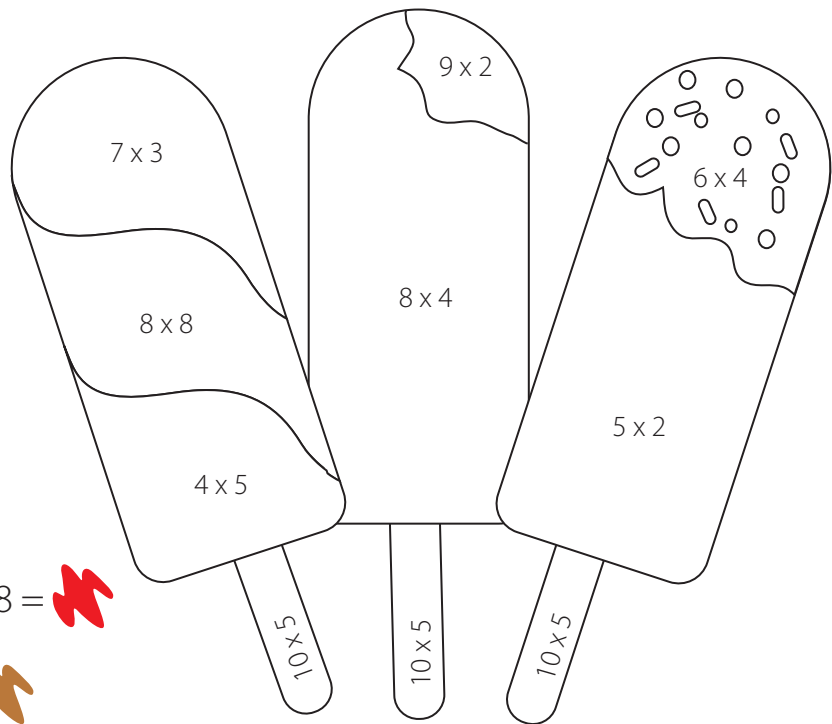
$9 + 9 =$

$7 + 7 + 7 =$

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

$8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 =$

$10 + 10 + 10 + 10 + 10 =$



6. Completá las siguientes afirmaciones.

- ▶ El doble de 10 es _____.
- ▶ La mitad de 100 es _____.
- ▶ El doble de 25 es _____.
- ▶ La mitad de 500 es _____.



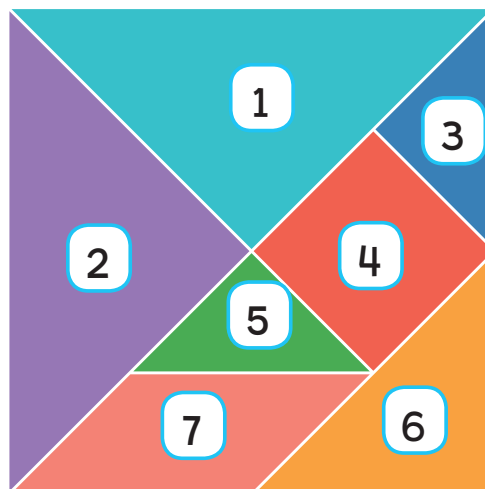
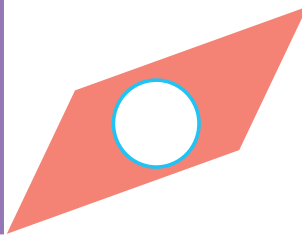
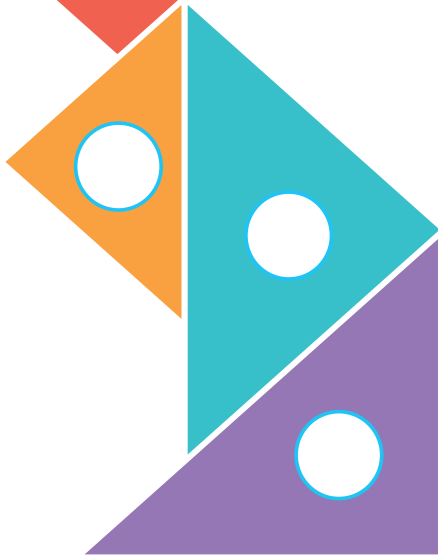
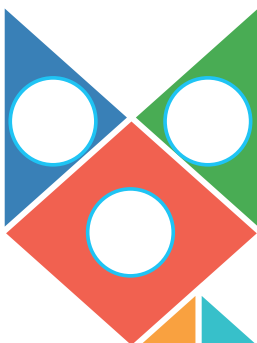
Geometría y espacio

Para resolver las propuestas, es necesario tener disponible alguna información.

NOS PREPARAMOS



➤ Escribí los números de las figuras correspondientes que se utilizaron para formar al gato. Luego, respondé.



¡RECOMENDADO!

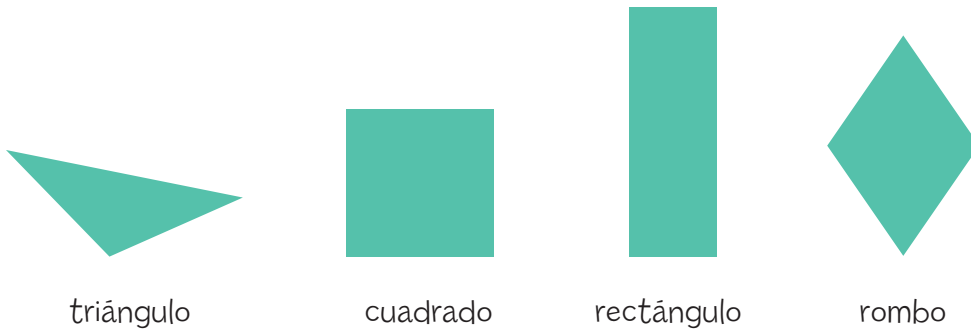
Tené en cuenta que existen palabras que indican la posición en el espacio, como derecha (➡), izquierda (⬅), arriba (⬆) y abajo (⬇).

- ▶ ¿Cuántos triángulos se utilizaron para formar la figura?
- ▶ ¿Cuántas figuras de 4 lados se utilizaron para formar al gato?
- Observá al gato y completá con el número de la figura que corresponda.
- ▶ Tiene 3 lados y se encuentra arriba a la izquierda.
- ▶ Tiene 4 lados y se encuentra abajo a la derecha.

NOS SUMERGIMOS EN LA SITUACIÓN

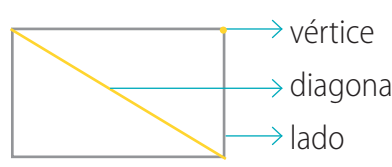
1. Leé las pistas, descubrí las figuras y escribí sus nombres. 

- ▶ Tiene solamente 3 lados y son iguales: _____
- ▶ Tiene 5 lados y todos son del mismo tamaño: _____
- ▶ Tiene 5 vértices y sus lados son de diferente tamaño: _____



¡RECOMENDADO!

Los elementos de una figura son:

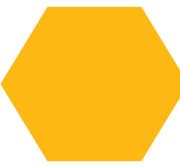


- vértice
- diagonal
- lado

2. Observá cada figura y escribí algunas pistas que permitan descubrirlas.



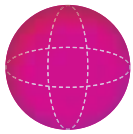
rombo



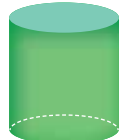
hexágono

3. Leé las pistas, descubrí los cuerpos y escribí sus nombres. 

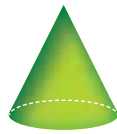
- ▶ Tiene 6 caras rectangulares: _____
- ▶ Tiene 4 caras triangulares: _____
- ▶ Tiene 2 bases iguales y 5 caras rectangulares: _____
- ▶ Tiene 4 caras iguales: _____



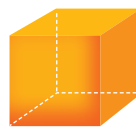
esfera



cilindro



cono



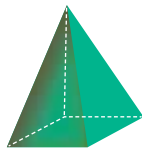
cubo



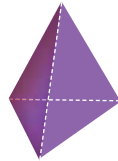
prisma cuadrangular



prisma hexagonal



prisma cuadrangular



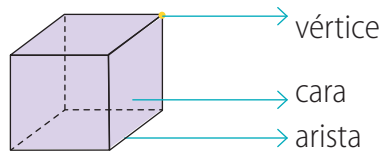
tetraedro



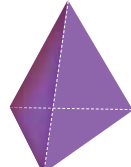
prisma triangular

¡RECOMENDADO!

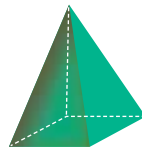
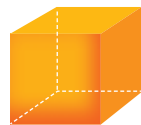
Recordá los elementos de un cuerpo.



4. Observá el cuerpo y escribí pistas que permitan descubrirlo. 



5. Uní el cuerpo con la huella que corresponda. ¡Atención! Por cada huella puede haber más de un cuerpo. 





6. Dibujá en el lugar indicado los siguientes objetos.



- ▶ Arriba a la derecha, una estrella.
- ▶ Abajo en el centro, 3 lápices.
- ▶ Abajo a la izquierda, una casa.
- ▶ Arriba en el centro, un auto.
- ▶ Arriba a la izquierda, un árbol.
- ▶ Abajo a la derecha, un sol.

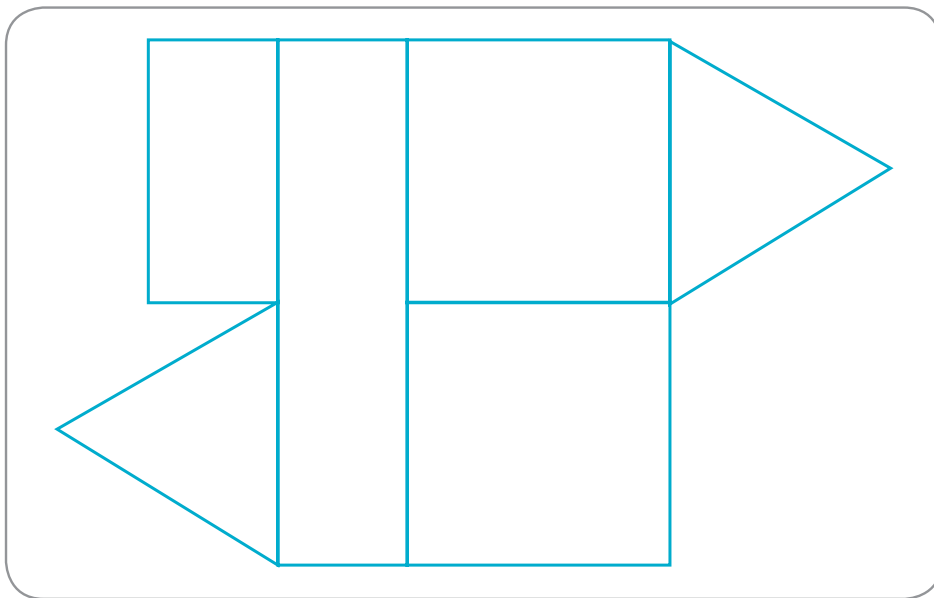
7. Observá la grilla y respondé si las siguientes afirmaciones son correctas (C) o incorrectas (I).

- Los lápices están a la izquierda del sol.
- El auto está debajo de los lápices.
- La casa está a la derecha del árbol.

8. Escribí las indicaciones necesarias para que el perro llegue hasta su alimento.



1. Observá el gráfico y, luego, resolvé. 



► Contá en la imagen y completá con la cantidad. 

Hay triángulos.

Hay rectángulos.

Hay cuadrados.

► Coloreá el gráfico según se indica. 

El triángulo de abajo a la izquierda, de **azul**.

El cuadrado que está arriba a la derecha, de **amarillo**.

El rectángulo que está a la derecha del cuadrado amarillo, de **verde**.

El triángulo de la derecha, de **rojo**.

El cuadrado de abajo a la derecha del rectángulo verde, de **celeste**.

► Escribí el nombre de la figura que quedó sin pintar.

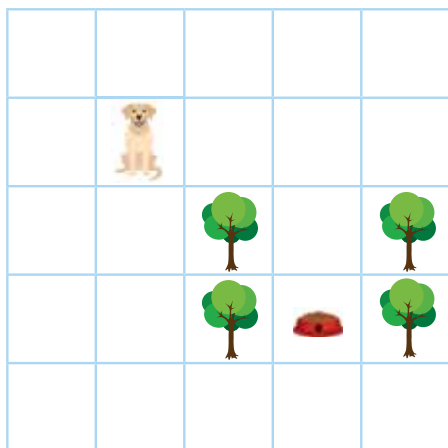
► Escribí las pistas necesarias para descubrir la figura que quedó sin pintar.

► Indicá si las siguientes afirmaciones son correctas (C) o incorrectas (I).

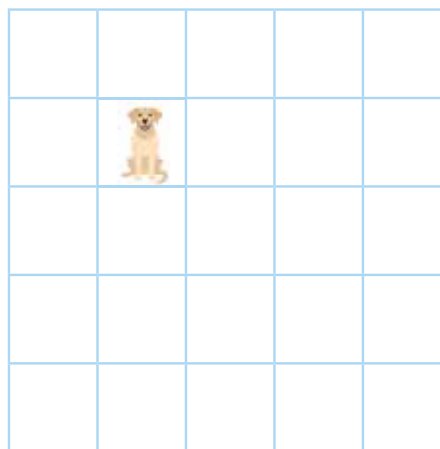
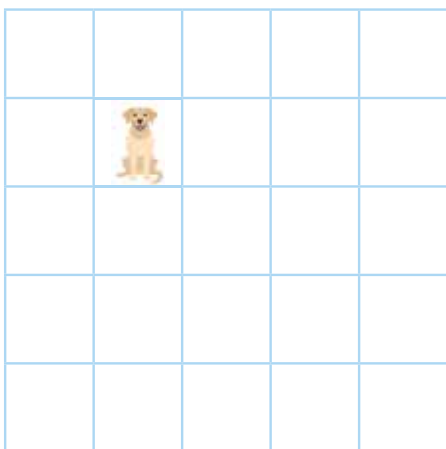


- Un rectángulo tiene 2 lados.
- Todos los triángulos tienen 3 lados iguales.
- El cuadrado y el rombo tienen características comunes.
- Si digo "tiene 4 lados iguales", puede ser solamente un rombo.

2. Escribí las indicaciones necesarias para que el perro llegue hasta su alimento.



3. Marcá en cada grilla el conjunto de movimientos que se indica para que el perro llegue a su alimento, y dibujalo.



Medida

Para resolver las propuestas, es necesario tener disponible alguna información.

NOS PREPARAMOS



➔ Observá las imágenes y, luego, respondé.



- ▶ ¿Cuál es el animal más alto? _____
- ▶ ¿Cuál pesa más? _____
- ▶ ¿Cuál es el más veloz? _____



- ▶ ¿Qué elemento utilizarías para pesar a los animales? _____
- ▶ ¿Qué elemento utilizarías para saber cuál es el más alto? _____
- ▶ ¿Qué elemento utilizarías para saber cuál es el más veloz? _____

NOS SUMERGIMOS EN LA SITUACIÓN

- 1.** Observá los recorridos de las tortugas y marcá con una **X** cuál hizo el camino más largo.



Four horizontal paths are shown, each ending with a turtle icon and a corresponding colored oval for marking:

- Orange path: A straight line.
- Purple path: A zigzag line.
- Green path: A sawtooth line.
- Pink path: A square wave line.

- 2.** Medí cada una de las cintas y escribí cuánto miden.



Five colored strips of varying lengths and orientations are shown, each with an empty oval next to it for writing the measurement:

- Green vertical strip:
- Blue diagonal strip:
- Yellow diagonal strip:
- Orange diagonal strip:
- Red horizontal strip:

- 3.** Revisá si las medidas de cada una de las cintas son correctas. Si son incorrectas, corregilas.

Five green horizontal strips are shown with their measurements written in ovals:

- Strip 1: 6 cm
- Strip 2: 14 cm
- Strip 3: 3 cm
- Strip 4: 14 cm
- Strip 5: 9 cm



4. Completá la tabla con la cantidad de días que tiene cada mes.



ENERO:	FEBRERO:	MARZO:	ABRIL:
MAYO:	JUNIO:	JULIO:	AGOSTO:
SEPTIEMBRE:	OCTUBRE:	NOVIEMBRE:	DICIEMBRE:

5. Leé cómo solucionar este problema.

► Si hoy es domingo, ¿qué día fue anteayer?

Para llegar a la solución es posible utilizar la recta para pensar los días de la semana.



Hay que ubicar en la recta que "hoy es domingo" y, analizando la pregunta, es posible determinar que anteayer fue viernes.



¡RECOMENDADO!

Para resolver problemas, se utilizan las habilidades lógicas porque se requiere del razonamiento para su resolución.

6. Ahora, leé estos problemas y marcá con una X la respuesta correcta.

► Si el día de ayer fue martes, ¿qué día será pasado mañana?

MIÉRCOLES
 JUEVES
 VIERNES
 SÁBADO

► Si mañana será jueves, ¿qué día fue anteayer?

VIERNES
 JUEVES
 SÁBADO
 LUNES

► Si ayer fue lunes, ¿qué día será mañana?

MIÉRCOLES
 LUNES
 MARTES
 DOMINGO



7. Uní con una flecha cada objeto con el elemento que se utiliza para medirlo.



Harina



Galletitas



Detergente



Naranjas



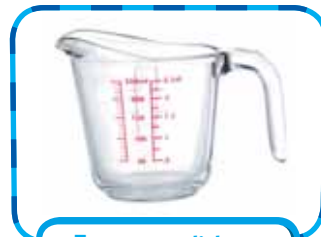
Agua



Leche



Balanza



Jarra medidora

8. Observá los distintos envases y resolvé.



$\frac{1}{2}$ kilo



1 kilo



$\frac{1}{4}$ kilo

► ¿Cuánto helado compro si llevo el pote grande y el pote más chico?

► ¿Y si llevo el pote mediano y el grande?

► Si llevo los 3 potes, ¿hay más o menos de 2 kilos de helado?



750 cc



250 cc



500 cc

► Teniendo en cuenta que una botella de un litro tiene 1.000 cc, rodeá las necesarias para obtenerlo.

► Si llevo la botella grande y la chica, ¿llevo más o menos de un litro?

► ¿Y si llevo la grande y la mediana?



1. Escribí en la tabla 3 objetos en cada columna, según corresponda.



SE MIDE EN CENTÍMETROS	SE PESA EN KILOS	SE MIDE EN LITROS



2. Leé las palabras de cada secuencia, rodeá la intrusa y escribí por qué no corresponde.



ARROZ HARINA AGUA PAN PAPAS

LECHE JUGO LÁPIZ GASEOSA AGUA

CINTA HARINA PIZARRÓN HILO CORTINA



3. Medí cada una de las cintas y anotá su longitud.



4. En tu cuaderno, escribí en orden los días de la semana.



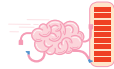
- VIERNES MARTES DOMINGO MIÉRCOLES SÁBADO LUNES JUEVES

5. Ordená los meses del año.



- MARZO JUNIO SEPTIEMBRE DICIEMBRE FEBRERO AGOSTO
ENERO MAYO JULIO OCTUBRE ABRIL NOVIEMBRE

6. Leé las situaciones y respondé.



- ▶ Si hoy es jueves, ¿qué día fue anteayer? _____
- ▶ Si hoy es miércoles, ¿qué día será pasado mañana? _____
- ▶ Martín practica básquet cada dos días. Si hoy es martes y practicó, ¿cuál es el último día de esta semana que practicará? _____

7. Leé las listas y respondé.



- * 2 kg de bananas
- * 2 ½ kg de papas
- * ½ kg de zanahorias

- * 3 botellas de 500 cc
- * 2 botellas de 250 cc
- * 2 botellas de 750 cc
- * una botella de 1.250 cc

- ▶ ¿Cuántos kilos de verdura hay en total? ▶ ¿Cuántos litros de bebida hay en total?



Tratamiento de la información

Para resolver las propuestas, es necesario tener disponible alguna información.

NOS PREPARAMOS

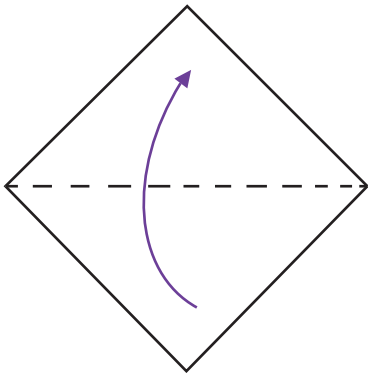


➔ Si en un edificio de 4 pisos Julio vive en el primero, Lucas más abajo que Alan y Fede uno más arriba que Lucas, ¿en qué piso vive Fede?

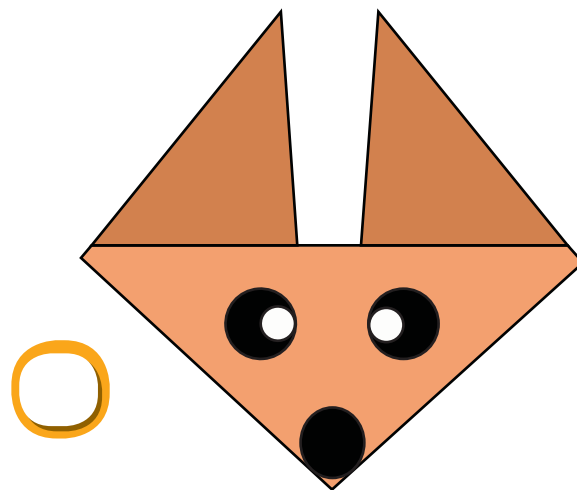
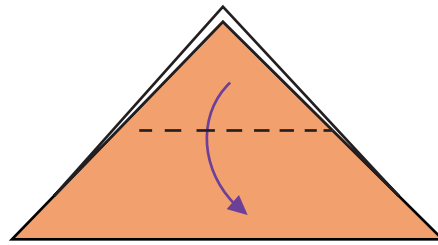
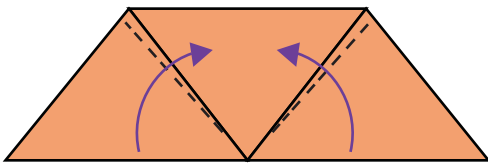
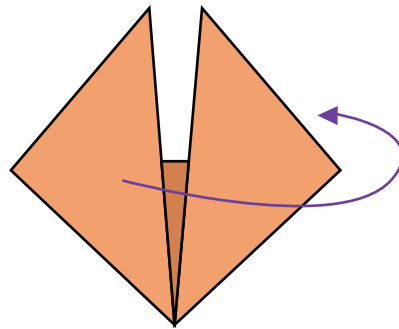


NOS SUMERGIMOS EN LA SITUACIÓN

1. Observá las imágenes, numerá la secuencia correctamente para formar un lobo.



1





2. Analizá la información y resolvé.



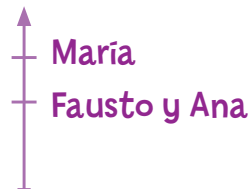
► Si Gael es más alto que Iván y Gastón es el más pequeño, ¿quién es cada uno de estos chicos?



3. Leé cómo solucionar este problema.



► María es más alta que Fausto, Luis es más bajo que Ana y Fausto es de la misma estatura que Ana. ¿Quién es el más alto de todos?
Para solucionar el problema, es posible realizar un esquema.

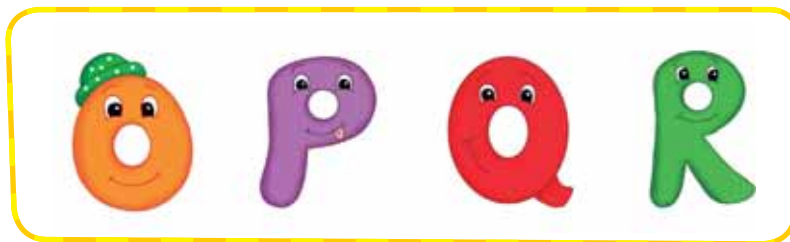
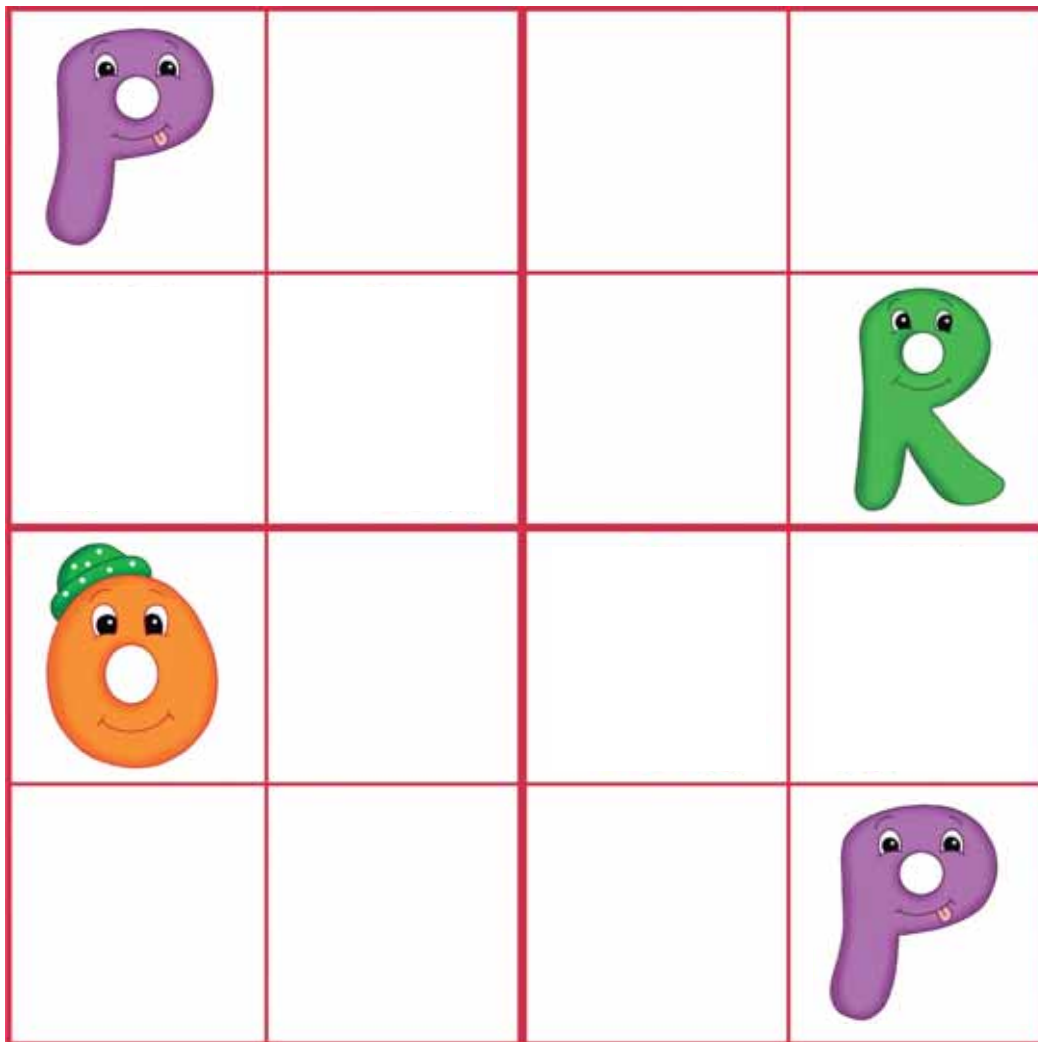


De esta manera, se comprueba que todos los datos se cumplan y es posible concluir que la más alta es María.

4. Ahora, resolvé este problema.

► Facu es más alto que Juana, Leo es más bajo que Olivia y Juana es más alta que Olivia. ¿Quién es el más bajo de todos los chicos?

5. Observá el sudoku y dibujá cada letra en el lugar que corresponda.

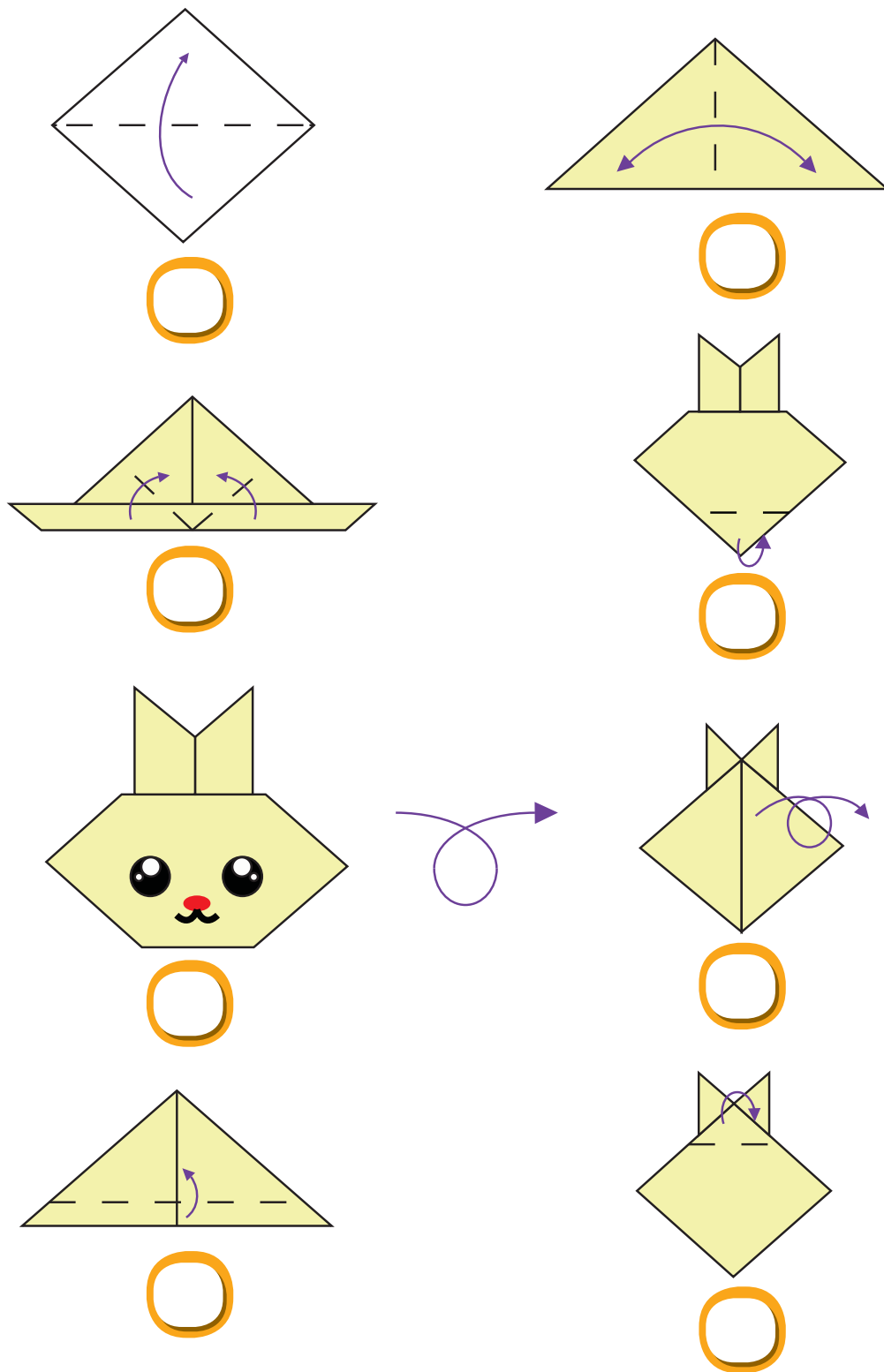


¡RECOMENDADO!

El **sudoku** es un juego matemático que se inventó a fines de la década de 1970. En este juego se deben completar todas las celdas sin repetir los elementos en una misma fila o columna.



1. Observá las imágenes, numerá la secuencia correctamente y, luego, seguí los pasos para formar un conejo.



2. Observá las grillas y, luego, escribí cada número en el lugar que corresponda considerando que no se deben repetir en la misma fila o columna.



1	2		3
3		2	1

4	5		6
7			
		5	4

3. Analizá la información de cada problema y, luego, resóvelo.

► Cecilia es más alta que Emi, Elsa es más baja que Male y Emi es de la misma estatura que Male. ¿Quién es la más alta de todas las chicas?

► Maxi es más alto que Mirta, Luciano es más bajo que Mili y Mirta es más alta que Mili. ¿Quién es el más bajo de todos?

Si llegaste hasta aquí completando todas las etapas, estarás en condiciones de pasar al nivel siguiente. ¡Felicitaciones!

