

**SABER
HACER
contigo**

LIBRO DE RECURSOS

2 PRIMARIA Matemáticas

El Libro de recursos de **Matemáticas** para segundo curso de Primaria es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S. L., dirigido por **Teresa Grence Ruiz**.

En su elaboración ha participado el siguiente equipo:

TEXTO Y EDICIÓN

José Antonio Almodóvar Herráiz

Víctor Manuel de Diego Rojas

Victoria Gallego Pedraza

Pilar García Atance

Rocío Pichardo Gómez

ILUSTRACIÓN

Antonio Aragüez Vela

Carolina Temprado Battad

Eduardo Leal Uguina

EDICIÓN EJECUTIVA

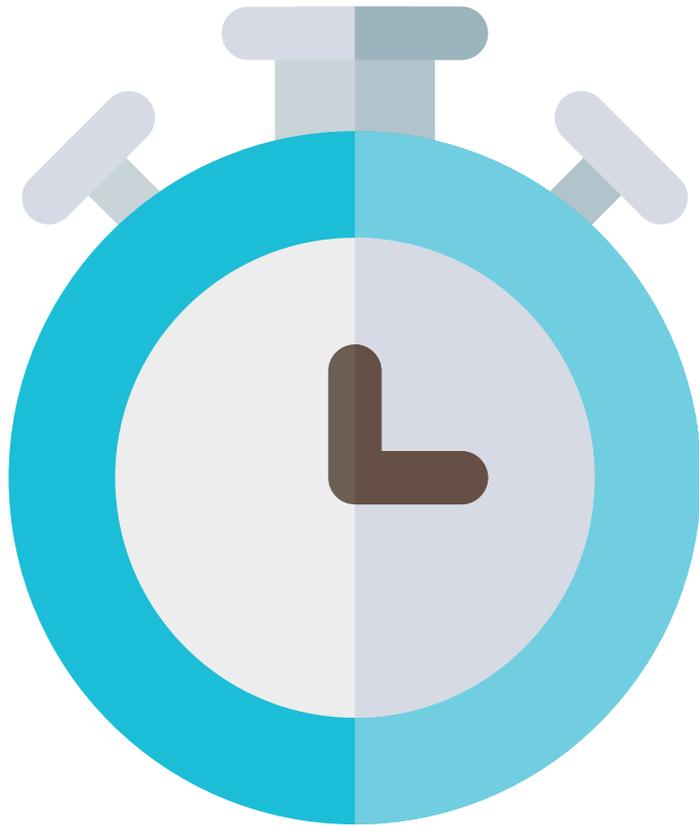
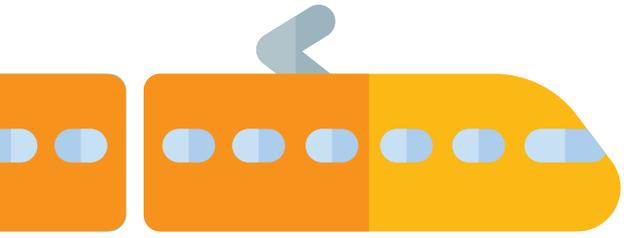
José Antonio Almodóvar Herráiz

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Domingo Sánchez Figueroa

DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN EDITORIAL
DE PRIMARIA

Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero



Índice

Presentación del proyecto	5
Símbolos utilizados	7
Materiales del proyecto	8
Estructura de una unidad didáctica	14
Programación de las unidades y banco de recursos	22
Sugerencias metodológicas y dimensiones transversales	47
Numeración	51
Cálculo y operaciones	65
Solución de problemas	83
Medida	99
Geometría y Tratamiento de la información	119
Dimensiones transversales del proyecto	133
Recursos fotocopiables. Evaluación	137
El sistema de evaluación Santillana	139
Evaluación inicial	142
Pruebas unidad 1	146
Pruebas unidad 2	150
Pruebas unidad 3	154
Pruebas unidad 4	158
Evaluación 1.º trimestre	162
Pruebas unidad 5	168
Pruebas unidad 6	172
Pruebas unidad 7	176
Pruebas unidad 8	180
Evaluación 2.º trimestre	184

Pruebas unidad 9	190
Pruebas unidad 10	194
Pruebas unidad 11	198
Pruebas unidad 12	202
Evaluación 3.º trimestre	206
Evaluación final	212
Evaluación por competencias primer trimestre	222
Evaluación por competencias segundo trimestre	226
Evaluación por competencias tercer trimestre	230
Estándares de aprendizaje y soluciones	235

Recursos fotocopiables.

Atención a la diversidad

Fichas de refuerzo unidad 1	278
Fichas de refuerzo unidad 2	283
Fichas de refuerzo unidad 3	287
Fichas de refuerzo unidad 4	291
Fichas de refuerzo unidad 5	294
Fichas de refuerzo unidad 6	299
Fichas de refuerzo unidad 7	304
Fichas de refuerzo unidad 8	308
Fichas de refuerzo unidad 9	312
Fichas de refuerzo unidad 10	314
Fichas de refuerzo unidad 11	316
Fichas de refuerzo unidad 12	319
Fichas de ampliación	321
Soluciones	333

Otros recursos fotocopiables

339

Presentación del proyecto

Saber Hacer cumple cuatro años. Es un proyecto de éxito, pero, como la realidad educativa es cambiante, ha llegado el momento de actualizarlo. Por eso ha nacido **Saber Hacer Contigo**.

Saber Hacer Contigo incorpora importantes innovaciones metodológicas y pedagógicas que los docentes nos han reclamado para su práctica educativa, de ahí su nombre. El objetivo primordial es desarrollar en el alumnado las capacidades imprescindibles para los futuros ciudadanos y ciudadanas del siglo XXI:

► Las habilidades de comunicación

La comunicación es uno de los ejes esenciales del proyecto. A través de diferentes programas, presentes en todas las áreas, se trabajan las destrezas comunicativas:

- **Tiempo para hablar.**
Comunicación oral.
- **Tiempo para leer.**
Competencia lectora.
- **Tiempo para escribir.**
Comunicación escrita.

► Las destrezas de pensamiento

Aprender a pensar y desarrollar el razonamiento lógico son otros de los ejes de Saber Hacer Contigo. Para ello se trabajan aquellas estrategias y rutinas que son necesarias para lograr un aprendizaje autónomo y eficaz, con el objetivo de que los alumnos y las

alumnas adquieran habilidades de pensamiento de orden superior:

- Fortalecer la comprensión y sintetizar las ideas más importantes.
- Retener y recordar la información.
- Interrelacionar conocimientos entre sí.

La interiorización de estas estrategias y rutinas facilitará el control del pensamiento y una mayor eficacia a la hora de aplicar los nuevos conocimientos. A lo largo de las unidades se incluye una sección destinada al entrenamiento del pensamiento, que se destaca con un **sombrero de color azul**.

► La inteligencia emocional

La educación de las emociones es esencial para la educación integral del alumnado. Los objetivos fundamentales que se plantean en Saber Hacer Contigo versan en torno a estos aspectos:

- La identificación de las emociones propias y ajenas.
- La autogestión y la regulación emocional.
- La expresión de las emociones.
- Las habilidades sociales y la empatía.

Un **sombrero de color rojo** enmarca las actividades y propuestas encaminadas de forma específica al desarrollo de la inteligencia emocional.

► La creatividad

La creatividad implica tener una imaginación viva, ser capaz de adaptarse a diferentes contextos y dar respuestas originales a situaciones o problemas inesperados. En nuestros libros se trabajan básicamente estas capacidades:

- La búsqueda de estrategias personales e innovadoras.
- La utilización de formas creativas de expresión.

Las actividades que implican poner en juego la creatividad de manera especial se identifican con un **sombrero de color verde**.

► El trabajo cooperativo

Con el objetivo de que los alumnos y las alumnas desarrollen su capacidad de cooperar y sean capaces de trabajar

juntos para alcanzar un objetivo común, en este proyecto se proponen actividades que requieren diferentes niveles de agrupamiento:

- Trabajo por parejas.
- Trabajo en equipo.
- Trabajo en grupo-clase.

Estas actividades se identifican con distintos iconos.

Además, al finalizar cada trimestre se incluye un pequeño proyecto denominado **Cooperamos**, en el que se ponen en juego diferentes técnicas de aprendizaje cooperativo.

► La autorregulación del aprendizaje

En Saber Hacer Contigo, el alumnado tiene un papel activo en el proceso de enseñanza y se promueve la reflexión personal sobre su propio aprendizaje para mejorar el conocimiento de sí mismo y detectar fortalezas y debilidades.

A lo largo de las unidades se incluyen pequeñas rúbricas para que los alumnos y alumnas tomen conciencia de lo que han aprendido y valoren cómo lo han hecho.

Por último, atendiendo a los últimos avances de la neurociencia, Saber Hacer Contigo incorpora una propuesta de **GAMIFICACIÓN** para activar la emoción y la curiosidad del alumnado, grandes palancas del aprendizaje. En el proyecto se ofrecen dinámicas propias del juego que ayudarán a transformar el aula, creando un ambiente estimulante y motivador.

Símbolos utilizados en el libro del alumnado



Este icono señala aquellas actividades en las que se sugiere trabajar por parejas.



Este icono señala aquellas actividades y tareas planteadas para trabajar en equipo.



Este símbolo indica que es necesario utilizar algún material del sobre que acompaña al libro del alumnado.

Sombreros de colores



Es el sombrero del pensamiento. Destaca aquellas actividades en las que son necesarias la reflexión o el análisis, así como la obtención de conclusiones.



Es el sombrero de la creatividad. Destaca las propuestas en las que se pone en juego la imaginación y se piden ideas originales por parte del alumnado.



Es el sombrero de las emociones. Acompaña actividades y propuestas en las que se trabaja la competencia emocional: expresión y gestión de los propios sentimientos, empatía, resolución pacífica de conflictos...

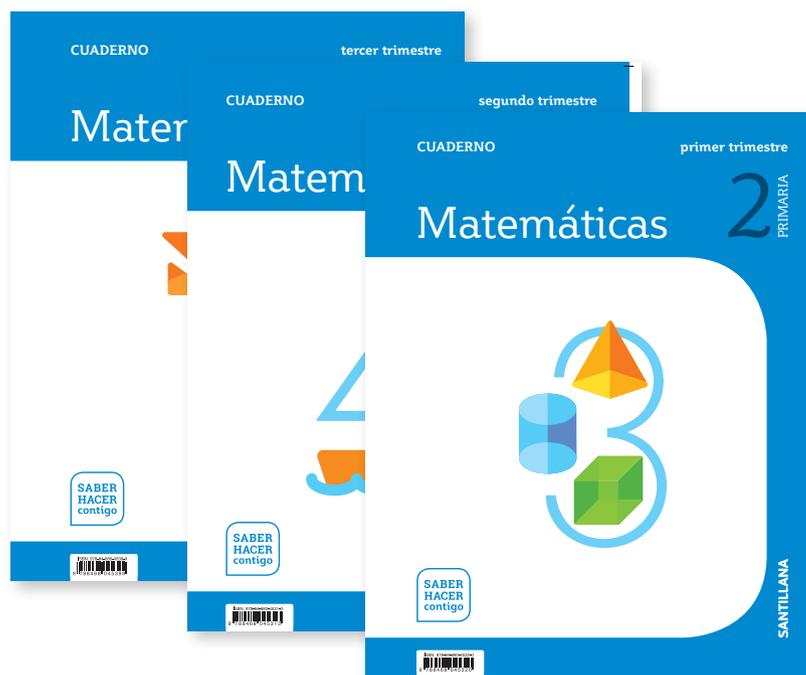
Para el alumnado

Libros y materiales asociados

Cada uno de los libros va acompañado de un elemento de carácter interdisciplinar que permite establecer una vinculación entre todas la áreas.



Cuadernos de práctica



Para el profesorado

Libro anotado

Edición del libro del alumnado específica para los docentes. Incluye las soluciones de las actividades, así como sugerencias y propuestas de uso del material de aula y del LibroMedia.



Libro de recursos

Con la programación de las unidades y sugerencias metodológicas. Incluye también un compendio de recursos para la evaluación y la atención a la diversidad.



Para el aula



Láminas de pensamiento visual para las áreas de Ciencias de la Naturaleza y Ciencias Sociales.

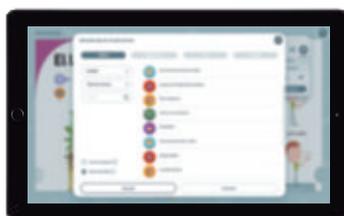
Programación didáctica



Recursos digitales

LibroMedia

Libro digital multidispositivo con actividades y recursos para todas las unidades didácticas.



A través de e-vocación se puede acceder a todos los recursos del proyecto en formato digital.

Herramienta de evaluación

EVAL, la nueva herramienta de evaluación de Santillana, facilita al docente la tarea de crear exámenes y calificar de acuerdo con los criterios, objetivos y estándares indicados por cada Administración educativa, de una forma sencilla y amigable.

Con EVAL, cada docente puede crear exámenes a partir del banco de preguntas que incluye la herramienta o bien añadiendo sus propias preguntas.

El módulo de informes permite obtener una imagen clara y precisa del avance de cada alumno o alumna y de la clase en su conjunto.



ESTRUCTURA DE LA UNIDAD

El libro de Matemáticas 2 cuenta con 12 unidades, organizadas en tres trimestres, además de una unidad inicial denominada Comenzamos.

La estructura de cada unidad es la siguiente:



1 Números hasta el 99

Tiempo para hablar

- ¿Qué hacen estos niños y niñas?
- ¿Por qué llevan un número en la camiseta? Lee los números en voz alta.
- ¿Qué número lleva el niño de la camiseta azul que está junto al balón? ¿Es un número par o impar?
- ¿Has jugado alguna vez un partido de fútbol? ¿Con quién jugaste?

SABER HACER

Elegir la talla adecuada.

trece 13

Página de apertura

Una gran fotografía da inicio a cada unidad e invita a los niños y niñas a poner en práctica sus habilidades de observación.

La sección **Tiempo para hablar** incluye preguntas destinadas a un trabajo oral de tipo colectivo. Se refrescan **conocimientos previos** y se pregunta a los niños y niñas por experiencias similares para ligar el aprendizaje a su **vida cotidiana**.

Páginas de contenidos

Los contenidos curriculares se desarrollan en varias lecciones, generalmente en una doble página. En primer lugar, se presenta el concepto o procedimiento a partir de una situación cotidiana interesante para los alumnos. A continuación, se plantean actividades de aprendizaje, en un orden de dificultad creciente, terminando con problemas reales donde se aplican los contenidos aprendidos.

En estas páginas también se incluyen al final, además de **Dictados de números**, distintas actividades dedicadas a desarrollar las **habilidades de pensamiento**, destacadas con sombreros de tres colores diferentes.

El color de cada sombrero muestra el tipo de habilidad que se va a trabajar, potenciando la autorreflexión del alumno sobre el aprendizaje.

Sumas sin llevar

Para subir al tiovivo hay una fila de 18 niños y 21 niñas. ¿Cuántos niños y niñas esperan para subir?

Suma: 18 + 21

1.º Coloca los números. 2.º Suma las unidades. 3.º Suma las decenas.

D	U	D	U	D	U
1	8	1	8	1	8
+	2	+	2	+	2
+	2	+	2	+	2
	1		0		0
	8		0		0
	9		0		0

18 + 21 = 39

1 Calcula.

3 2	4 6	5 3	7 8	6 4
+ 2 4	+ 1 3	+ 2 5	+ 1	+ 3

CON LAS MANOS. Coloca los números y suma. Después, comprueba con el material.

34 + 35 62 + 36 81 + 7 92 + 5

18 dieciséis

1

1 Fíjate en el ejemplo y suma.

EJEMPLO

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

2 Resuelve los problemas.

Lidia hizo 32 fotos y su amiga hizo 27. ¿Cuántas fotos hicieron entre las dos?

HAZLO ASÍ y

OPERACIÓN

SOLUCIÓN

Aproximaciones

En un carril para bicicletas hay un poste cada 100 metros. Julio está a 327 metros de la salida. ¿Dónde encontrará el poste más cercano?

Aproxima 327 a la centena más cercana.

1.º Busca entre qué centenas está el número 327.

327 está entre las centenas 300 y 400.

2.º Compara su cifra de las decenas con 5.

327 > 2 < 5 Elige la centena menor: 300.

La centena más cercana a 327 es 300.

Julio encontrará el poste más cercano a 300 metros de la salida.

1

1 Aproxima cada número al millar más cercano.

HAZLO ASÍ

Aproxima 2.329 al millar más cercano

1.º Busca entre qué millares está el número 2.329.

2.329 está entre los millares 2.000 y 3.000.

2.º Compara su cifra de las centenas con 5.

El millar más cercano 3 < 5 Elige el millar menor: 2.000 a 2.329 es 2.000.

- 2.420
- 2.932
- 4.890
- 5.179
- 6.321
- 8.936
- 7.790
- 9.210
- 8.624

Problemas

1 Observa el dibujo y contesta.

HAZLO ASÍ

• Jaime está en Marlo y toma un tren con destino al pueblo que está a unos 300 km. ¿A qué pueblo se dirige Jaime? (A cuántos kilómetros está este pueblo de Marlo?)

• ¿A cuántos kilómetros aproximadamente está Valle de Marlo?

• Natalia coge un avión en Marlo y recorre unos 2.000 km aproximadamente. ¿A qué ciudad ha ido Natalia? (A cuántos kilómetros está esa ciudad de Marlo?)

¿Qué número es? Lee y escríbelo con letra.

• Es un número que se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda.

• Su millar más cercano es 5.000.

3.553 4.904
5.665 5.115

23

Números hasta el 99

Completa el cuadro.

	0U	1U	2U	3U	4U	5U	6U	7U	8U	9U
0D	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1D	10	11	12	13	14					19
2D	20	21	22			26				
3D	30	31							38	
4D	40			44						
5D										59
6D			63			67				
7D		71								
8D			82		85					
9D	90									99

Observa la tabla, elige un número y colorea su casilla.

- ¿Por qué todas las casillas de su fila empiezan por la misma cifra?
- ¿Por qué las casillas de su columna terminan por la misma cifra?
- ¿Es número es par o impar? Colorea todos los números del mismo tipo que haya en su fila y su columna.

16 dieciséis

1

1 Completa.

El número siguiente 39 >

El número anterior < 70

2 Lee y relaciona.

treinta y ocho	+ 25	67	+ setenta y nueve
dieciséis	+ 38	94	+ sesenta y siete
cuarenta y dos	+ 42	53	+ cincuenta y tres
veinticinco	+ 16	79	+ noventa y cuatro

3 Escribe cómo se lee cada número.

13 > 74 >

26 > 81 >

4 Escribe los números anterior y posterior.

35 79 90

DICTADO DE NÚMEROS

diecisiete 17

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD

RESUELVO PROBLEMAS

Pasos para resolver un problema

Para resolver un problema, sigue siempre estos pasos de forma ordenada.

- 1.º Comprende el problema.
- 2.º Escribe los datos que conoces.
- 3.º Calcula y escribe la solución.
- 4.º Revisa todo lo que has hecho.

Álvaro compra para una fiesta 24 pasteles de fresa y 12 de chocolate. ¿Cuántos pasteles compra en total?

1. Comprende el problema.

- ¿Qué compra Álvaro?
- ¿Qué te preguntan?



2. Escribe los datos que conoces.

Pasteles de fresa Pasteles de chocolate

3. Calcula y escribe la solución.



Piensa si tienes que sumar o restar.

Álvaro compra

4. Revisa todo lo que has hecho. Piensa y contesta.

- ¿Los datos son correctos?
- ¿La operación está bien calculada?
- ¿La solución tiene sentido?

1 Resuelve los problemas.

- Paloma llevaba 38 cajas de naranjas en su furgoneta. Dejó 15 cajas en una frutería. ¿Cuántas cajas le quedan?

DATOS Llevaba cajas.
Dejó cajas.

OPERACIÓN



SOLUCIÓN



- En el estanque de un parque había 21 patos. Hoy han traído 8 patos más. ¿Cuántos patos hay ahora en el estanque?

DATOS Había patos.
Han traído patos.

OPERACIÓN



SOLUCIÓN



22 veintidós

veintitrés 23

Resuelvo problemas

La unidad continúa con una doble página dedicada a **resolver problemas**, con especial atención a las fases de resolución, los tipos de problemas más comunes y la comprensión profunda de este tipo de actividades.

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Recuento de datos

El entrenador de baloncesto anota las canastas que mete cada jugador. Cada vez que un jugador encesta, escribe una rayita en su casilla.

Cuenta y escribe cuántas veces encestó cada jugador.

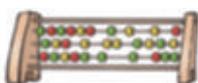


La quinta rayita se dibuja tachando las 4 anteriores.

Jugador	Canastas	Recuento
Pedro	III	3
Cristina	IIII	5
Gerardo	IIII II	
Beatriz	IIII	
Susana	IIII II	
Javier	IIII I	

- ¿Quiénes metieron menos de 5 canastas?
- ¿Quiénes metieron 10 canastas o más?

- 1 Fijate en cada bola y escribe una rayita en su casilla. Después, cuenta las rayitas y completa la tabla.



Color	Bolas	Recuento

- ¿De qué color hay más bolas?

24 veinticuatro

Tratamiento de la información

Esta página, común a todas las unidades, aborda las técnicas más comunes de **trabajo con datos** (recuento, interpretación y construcción de tablas de doble entrada, diagramas de barras, pictogramas...), siempre en situaciones reales próximas a los alumnos.

SABER HACER

Elijo la talla adecuada

Raúl quiere comprarse una camiseta y unas zapatillas. Se está probando algunas para ver cuál le queda mejor.

1 Completa las tallas de camiseta y los números de calzado que hay en la tienda.

Tallas de camiseta
Desde la talla 6, de 2 en 2, hasta la talla 14.

6	8	

Números de calzado
Todos los números desde el 27 hasta el 34.

27	28	

2 Lee, piensa y contesta.



Necesito una camiseta de una talla mayor.

Necesito unas zapatillas de un número menor.

Raúl se ha probado una camiseta de la talla 10. ¿Qué talla debe coger?

Raúl se ha probado unas zapatillas del número 30. ¿Qué número debe coger?

verificad 25

Saber hacer

La página Saber hacer enfrenta a los alumnos con una **situación problemática de carácter real** en la que aplicar los contenidos vistos en la unidad. Se trata de potenciar al máximo su competencia matemática.

COMPRUEBO MI PROGRESO

1 Relaciona.

- 6 D y 3 U + 30 + 6 + 49
- 3 D y 6 U + 40 + 9 + 36
- 4 D y 9 U + 60 + 3 + 94
- 9 D y 4 U + 90 + 4 + 63

2 Rodea los números que se indican.

- Tiene 5 unidades.
- Tiene 5 decenas.

35	57	5
52	95	50
25	55	85

¿Qué número tiene 5 decenas y 5 unidades?

3 Escribe los números.

- quince 19
- treinta y siete 28
- cinquenta y dos 74
- ochenta y tres 96

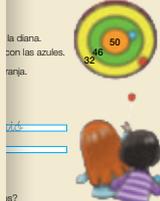
4 Completa las series.

57 58 59 33 32 31

86 87 88 72 71 70

26 verificad

1



la diana.
con las azules.
ranja.

¿Qué
es?

lora
ompleto series.
na y resta.

verificad 27

Compruebo mi progreso

La unidad se cierra con un repaso de carácter acumulativo, cuyo objetivo es el afianzamiento de los conceptos y procedimientos aprendidos. La sección final **¿Cómo lo he hecho?** invita al alumnado a valorar, de una forma sencilla, su progreso.

ENTRENO MI CÁLCULO MENTAL

Formad parejas y contad de 2 en 2 hasta 50. Cada uno dirá un número.



Ahora contad de 2 en 2 desde 51 hasta 99.

Resuelve estas sumas.

- | | | | | |
|---------|---------|---------|---------|---------|
| 3 + 2 | 7 + 1 | 5 + 4 | 6 + 6 | 9 + 9 |
| 20 + 10 | 30 + 30 | 60 + 10 | 20 + 50 | 10 + 70 |
| 50 + 1 | 20 + 4 | 3 + 30 | 60 + 9 | 7 + 70 |
| 34 + 40 | 17 + 50 | 10 + 38 | 70 + 12 | 25 + 40 |

Resuelve mentalmente estas sumas de tres sumandos.

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 3 + 2 + 5 | 6 + 1 + 2 | 3 + 4 + 3 |
| 3 + 2 + 4 | 8 + 1 + 1 | 2 + 3 + 5 |
| 2 + 5 + 2 | 3 + 3 + 3 | |



28 verificad

Entreno mi cálculo mental

Esta página sigue una completa programación para el desarrollo del cálculo mental, imprescindible en la vida cotidiana, y que requiere entrenamiento y práctica constante. Es interesante apoyar este trabajo con el material manipulativo.

COOPERAMOS



Resolvemos problemas

- Formad grupos de 4 personas, y en cada grupo hacéd dos parejas.
- Una persona de cada pareja leerá este problema y explicará a la otra cómo resolverlo. Si lo necesita, le ayudará.



PROBLEMA

Marina quiere comprar a sus tres hermanos estos regalos para Navidad. ¿Cuánto dinero necesita?

COOPERAMOS



Descomponemos números

- Formad grupos de 3 personas y numeraos: 1.º compañero, 2.º compañero y 3.º compañero.
- Descomponed estos números.

Lo haréis de la manera siguiente:

- 1.º compañero: escribe las centenas y pasa su libro al 2.º compañero.
- 2.º compañero: escribe las decenas y pasa el libro al 3.º compañero.
- 3.º compañero: escribe las unidades y el número y corrige la actividad.

$700 + 30 + 9 = \square$
 $700 + 30 + 9 = \square$
 $700 + 30 + 9 = \square$

- Ahora, haréis lo mismo pero cambiando el orden:

- 2.º compañero: escribe las centenas y pasa el libro.
- 3.º compañero: escribe las decenas y pasa el libro.
- 1.º compañero: escribe las unidades y el número y corrige.

859 ▶ $\square + \square + \square = \square$
 570 ▶ $\square + \square + \square = \square$
 805 ▶ $\square + \square + \square = \square$



- Ahora, el compañero lee y explica cómo resolver este problema, y, si lo necesita, el primero le ayuda.

Andrea tiene en su granja 93 vacas y 48 terneros. ¿Cuántas vacas más que terneros tiene Andrea?

DATOS y

OPERACIÓN



SOLUCIÓN

- Para acabar, en cada número:

- 3.º compañero: escribe las centenas, decenas y unidades.
- 1.º compañero: escribe cómo se lee.
- 2.º compañero: corrige la actividad.

739 ▶

124 ▶

250 ▶

607 ▶

- Después, rellenad la actividad en los libros de los demás y elegid a un secretario que escribirá los resultados que escribirá los resultados en la pizarra.



¿CÓMO LO HEMOS HECHO? Colorea

- Hemos completado entre todos todas las actividades.
- Hemos participado todos y lo hemos hecho lo mejor que hemos podido.

Cooperamos

Este programa trimestral propone una **tarea de carácter colectivo** en la que se ponen en juego diferentes técnicas de **trabajo cooperativo**. Los alumnos y alumnas formarán grupos de 4 o 5 miembros.

Los miembros de cada equipo trabajarán de forma conjunta para resolver el problema o reto planteado en estas páginas. Finalmente realizarán una valoración conjunta del trabajo presentado.

TERMINAMOS EL TRIMESTRE

1 Cuenta y escribe el número.

2 Completa y escribe cómo se lee cada número.

142 = + + ▶

205 = + ▶

360 = + ▶

TERMINAMOS EL TRIMESTRE

1 Escribe el número y cómo se descompone.

- Cuatrocientos veintiocho ▶ = C + D + U
- Seiscientos cincuenta y tres ▶ = C + D + U
- Setecientos noventa ▶ = C + D + U
- Novecientos cuatro ▶ = C + D + U

2 Suma y resta.

5 8 4	7 3 9	4 0 6	8 1 5	9 2 4
+ 2 6 3	+ 8 2	+ 1 5 7	- 6 9 3	- 3 5 6
<input type="text"/>				

3 ¿Cuántos hay en total? Completa la suma y la multiplicación.

+ + =

× =

4 Completa las multiplicaciones.

2 × 5 = 3 × 4 = 4 × 6 = 5 × 3 =

2 × 6 = 3 × 9 = 4 × 7 = 5 × 8 =

5 Calcula cuántos centímetros mide cada deportista.

Tania ▶ cm + cm = cm

Carlos ▶ cm + cm = cm

Ramón ▶ cm + cm = cm

5 Escribe polígono, circunferencia o círculo debajo de cada figura.

6 Lee y resuelve.

Pablo tiene en su granja 18 caballos y 15 conejos más que caballos. ¿Cuántos conejos tiene Pablo?

DATOS y



OPERACIÓN



SOLUCIÓN

6 Lee y completa con las palabras del recuadro.

metros

kilos

litros

centímetros

- El lápiz mide 12 de largo.
- En el cubo caben 7 de agua.
- El comedor mide 9 de ancho.
- El perro pesa 20

7 Observa y resuelve.

¿Cuántos kilos pesan 4 cajas verdes?



Pesan

¿Cuántos kilos pesan en total las cajas roja y verde?



¿Cuántos kilos pesa la caja roja más que la verde?



8 Escribe el nombre de cada figura. Después, completa.

- El triángulo tiene lados y vértices.
- El cuadrilátero tiene lados y vértices.

Terminamos el trimestre

Para finalizar el trimestre se incluyen dos páginas encaminadas a **reforzar los contenidos fundamentales**. En ellas se incorporan actividades destinadas a despejar las dificultades más comunes para permitir un avance seguro en el aprendizaje.

SECCIONES FINALES

Mi álbum de Matemáticas

¡Ya vas a terminar el curso! ¿Has aprendido mucho?
¿Lo has pasado bien? Ahora vas a crear tu propio álbum.

LO QUE SE ME DA MEJOR

LO QUE ME HA RESULTADO MÁS DIFÍCIL

¿CÓMO HE APRENDIDO? Colorea un camino.

A veces he tenido que esforzarme mucho.

No he tenido dificultades.

He tenido muchas dificultades, pero las he superado.

DOS COSAS QUE NO OLVIDARÉ

1 _____

2 _____

UN RECUERDO DIVERTIDO

Lo que he aprendido me sirve para...

El curso que viene

quiero seguir aprendiendo **Matemáticas**

porque _____

FIRMADO: _____

220 doscientos veinte doscientos veintuno 221

Mi álbum de Matemáticas

Al finalizar el libro, el alumnado recogerá en estas páginas lo más destacado de su experiencia en el curso: aprendizajes de los que se sientan orgullosos, situaciones en las que hayan disfrutado de manera especial...

HABLO INGLÉS

1 ONE	2 TWO	3 THREE	4 FOUR	5 FIVE
6 SIX	7 SEVEN	8 EIGHT	9 NINE	10 TEN
11 ELEVEN	12 TWELVE	13 THIRTEEN	14 FOURTEEN	15 FIFTEEN
16 SIXTEEN	17 SEVENTEEN	18 EIGHTEEN	19 NINETEEN	20 TWENTY
21 TWENTY ONE	22 TWENTY TWO	25 TWENTY FIVE	27 TWENTY SEVEN	29 TWENTY NINE
30 THIRTY	40 FORTY	50 FIFTY	60 SIXTY	
70 SEVENTY	80 EIGHTY	90 NINETY	100 ONE HUNDRED	
108 ONE HUNDRED AND EIGHT	130 ONE HUNDRED THIRTY	164 ONE HUNDRED SIXTY FOUR		

HABLO INGLÉS

157 + 21 = 178 287 - 35 = 252 6 × 2 = 12
ADDITION SUBTRACTION MULTIPLICATION

1 m ▶ ONE METRE 1 kg ▶ ONE KILO 1 l ▶ ONE LITRE

 POLYGON

 CIRCUMFERENCE

 CIRCLE

 TRIANGLE

 RECTANGLE

 SQUARE

 PRISM

 PYRAMID

 CYLINDER

 CONE

 SPHERE

 **2:00** TWO O'CLOCK

 **2:30** HALF PAST TWO

222 doscientos veintidos doscientos veintitres 223

Hablo inglés

Estas páginas finales ofrecen un breve y sencillo vocabulario visual en inglés en el que se incluyen términos básicos del área de Matemáticas.

Programación
de las unidades
y banco
de recursos

Unidad 1. Números hasta el 99

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> Decenas y unidades. Números hasta el 99. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento y conteo de decenas y unidades. Lectura y escritura de números hasta el 99. Descomposición de números de dos cifras en decenas y unidades y en forma de suma. Escritura de los números anterior y posterior.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> Sumas sin llevar con números de dos cifras. Restas sin llevar con números de dos cifras. 	<ul style="list-style-type: none"> Cálculo de sumas y restas sin llevar con números de dos cifras. Resolución de problemas que impliquen el cálculo de sumas o restas sin llevar.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> Resolución de un problema siguiendo los pasos adecuados.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Realización de recuentos y tabulación de distintos datos.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> Elección de la talla adecuada de camiseta y zapatos.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Descripción de una escena. Lectura de números.
PENSAMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> Reflexión sobre propiedades de los números.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> Elaboración y expresión de hipótesis. Trabajo con cálculo mental.
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> Valoración de la presencia de los números en la realidad. Aprecio de las aportaciones de otras personas. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación inicial.
 - Evaluación de contenidos. Unidad 1: controles B y A.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 1.
 - Programa de ampliación. Unidad 1.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 1: actividades y recursos.

Materiales de aula

- Láminas
 - Los números del 0 al 99.
 - Escritura de números.
- Material manipulativo
 - Centenas, decenas y unidades.
 - Regletas Cuisenaire.
 - Tarjetas de problemas visuales.

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Primer trimestre. Unidad 1.



Unidad 2. La centena

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación de números de dos cifras. • La decena más cercana. • La centena. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación y ordenación de números de dos cifras. • Obtención de la decena más cercana a un número de dos cifras. • Lectura, escritura, representación y descomposición de centenas.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Relación entre suma y resta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de la relación entre suma y resta en distintos contextos.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas de suma o resta.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de tablas de doble entrada.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Organización de una excursión.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de una escena. • Reflexión sobre las decenas.
PENSAMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Determinación de números que cumplen una descripción.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> • Obtención de números que cumplen unas condiciones.
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de la utilidad de las operaciones en la realidad. • Aprecio por la resolución cuidadosa de los problemas. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- **Programación didáctica de aula**
- **Libro anotado**
- **Libro de recursos**
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos. Unidad 2: controles B y A.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 2.
 - Programa de ampliación. Unidad 2.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- **LibroMedia**
 - Unidad 2: actividades y recursos.

Materiales de aula

- **Láminas**
 - Los números de tres cifras.
 - Gráficos.
- **Material manipulativo**
 - Centenas, decenas y unidades.
 - Tarjetas de problemas visuales.

Otros materiales del proyecto

- **Cuaderno de práctica para el alumnado**
 - Primer trimestre. Unidad 2.



Unidad 3. Sumas llevando

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> Números del 100 al 199. Números ordinales. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura y escritura de números del 100 al 199. Descomposición de números en centenas, decenas y unidades y en forma de suma. Trabajo con series de números del 100 al 199.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> Sumas llevando con números de dos cifras. Restas llevando (pasando 1 decena a unidades) con números de tres cifras. 	<ul style="list-style-type: none"> Cálculo de sumas llevando con números de dos cifras, tanto dos sumandos como tres sumandos. Cálculo de restas llevando con números de dos cifras pasando una decena a unidades. Resolución de problemas de suma o resta llevando.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas de suma o resta (más/menos que).
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Construcción de tablas de doble entrada a partir de unos datos.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> Preparación de los dorsales de una carrera.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Descripción de una escena. Reflexión sobre los ordinales.
CREATIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> Inención de un problema que se resuelva con unos cálculos.
EMOCIONES		<ul style="list-style-type: none"> Reflexión sobre la necesidad de respetar el orden en las colas.
PENSAMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> Determinación de cifras que faltan en una resta.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> Creación de problemas. Comparación de resultados.
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> Valoración de la importancia del trabajo en equipo. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos. Unidad 3: controles B y A.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 3.
 - Programa de ampliación. Unidad 3.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 3: actividades y recursos.

Materiales de aula

- Láminas
 - Los números de tres cifras.
 - Gráficos.
- Material manipulativo
 - Centenas, decenas y unidades.
 - Tarjetas de problemas visuales.

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Primer trimestre. Unidad 3.



Unidad 4. Restas llevando

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> Números del 200 al 399. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura y escritura de números hasta el 399. Descomposición de números en centenas, decenas y unidades y en forma de suma. Trabajo con series de números hasta el 399.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> Restas llevando con números de dos cifras por el método usual. 	<ul style="list-style-type: none"> Cálculo de restas llevando con números de dos cifras por el método usual. Resolución de problemas de resta llevando.
GEOMETRÍA	<ul style="list-style-type: none"> Polígonos. Circunferencia y círculo. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de polígonos y conteo de sus elementos. Reconocimiento y trazado de circunferencias y círculos.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas de resta (cuántos más que).
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Interpretación de croquis.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> Uso de números para clasificar.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Descripción de una escena. Reflexión sobre números.
PENSAMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> Determinación de un número que cumple unas condiciones.
CREATIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> Creación de dibujos.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> Obtención de números. Resolución de problemas.
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> Valoración de la importancia del orden en los cálculos. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- **Programación didáctica de aula**
- **Libro anotado**
- **Libro de recursos**
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos. Unidad 4: controles B y A.
 - Evaluación trimestral. Controles B, A y E.
 - Evaluación por competencias. Primer trimestre.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 4.
 - Programa de ampliación. Unidad 4.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- **LibroMedia**
 - Unidad 4: actividades y recursos.

Materiales de aula

- **Láminas**
 - Los números de tres cifras.
 - Gráficos.
- **Material manipulativo**
 - Centenas, decenas y unidades.
 - Tarjetas de problemas visuales.

Otros materiales del proyecto

- **Cuaderno de práctica para el alumnado**
 - Primer trimestre. Unidad 4.



Unidad 5. Medidas de longitud

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> Números del 400 al 599. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura, escritura y descomposición de números hasta el 599. Trabajo con series de números hasta el 599.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> Sumas y restas sin llevar de números de tres cifras. 	<ul style="list-style-type: none"> Cálculo de sumas y restas sin llevar con números de tres cifras. Resolución de problemas de suma o resta.
MEDIDA	<ul style="list-style-type: none"> El centímetro. El metro. 	<ul style="list-style-type: none"> Medidas y trazados usando el centímetro. Uso de la relación entre centímetro y metro. Resolución de problemas con centímetros y metros.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas de resta (cuántos menos que).
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Interpretación de dibujos donde aparecen medidas.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> Preparación de una exposición.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Descripción de una escena. Reflexión sobre longitudes.
PENSAMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> Determinación de cifras que faltan en unos cálculos.
CREATIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> Reflexión sobre medidas.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> Reflexión sobre valores.
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> Valoración del cuidado de los instrumentos de dibujo. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos. Unidad 5: controles B y A.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 5.
 - Programa de ampliación. Unidad 5.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 5: actividades y recursos.

Materiales de aula

- Láminas
 - Los números de tres cifras.
 - Gráficos.
- Material manipulativo
 - Centenas, decenas y unidades.
 - Tarjetas de problemas visuales.

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Segundo trimestre. Unidad 5.



Unidad 6. Medidas de capacidad y de masa

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Sumas llevando de números de tres cifras. • Restas llevando centenas o decenas de números de tres cifras. • Restas llevando centenas y decenas de números de tres cifras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo de sumas llevando con números de tres cifras. • Cálculo de restas llevando (primero centenas o decenas, luego centenas y decenas) con números de tres cifras. • Resolución de problemas de suma o resta.
MEDIDA	<ul style="list-style-type: none"> • El litro. • El kilogramo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estimación de capacidades y masas. • Uso de la relación entre litro, medio litro y cuarto de litro y kilo, medio kilo y cuarto de kilo. • Resolución de problemas con capacidades y masas.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas buscando datos en un texto.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de gráficos de barras.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Comparación de envases.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de una escena. • Reflexión sobre medidas.
PENSAMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo con medidas de masa. • Obtención de las cifras que faltan en unas operaciones y reflexión sobre las posibles soluciones.
CREATIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> • Invención de un problema de resta con unos números dados.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de un problema realizado por otra persona. • Trabajo con cálculo mental.
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración del trabajo en equipo como medio de progreso. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos. Unidad 6: controles B y A.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 6.
 - Programa de ampliación. Unidad 6.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 6: actividades y recursos.

Materiales de aula

- Láminas
 - Gráficos.
- Material manipulativo
 - Centenas, decenas y unidades.
 - Tarjetas de problemas visuales.

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Segundo trimestre. Unidad 6.



Unidad 7. La suma y la multiplicación

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> Números hasta el 799. Comparación de números de tres cifras. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura, escritura y descomposición de números hasta el 599. Comparación y ordenación de números de tres cifras.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> La multiplicación. Tablas del 2 y del 5. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresión de sumas en forma de multiplicación y viceversa. Memorización y uso de las tablas del 2 y del 5. Resolución de problemas de multiplicación.
GEOMETRÍA	<ul style="list-style-type: none"> Triángulos y cuadriláteros. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de triángulos y cuadriláteros y conteo de sus elementos.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas de suma, resta o multiplicación.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Interpretación de diagramas de árbol.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> Cálculo de las visitas a un parque.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Descripción de una escena. Reflexión sobre polígonos.
PENSAMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> Invencción de situaciones de multiplicación.
CREATIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> Creación de una figura a partir de polígonos y análisis posterior.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de polígonos en una composición.
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> Valoración del aprendizaje de nuevas operaciones. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- **Programación didáctica de aula**
- **Libro anotado**
- **Libro de recursos**
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos. Unidad 7: controles B y A.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 7.
 - Programa de ampliación. Unidad 7.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- **LibroMedia**
 - Unidad 7: actividades y recursos.

Materiales de aula

- **Láminas**
 - Tablas de multiplicar.
 - Figuras planas y cuerpos geométricos.
 - Gráficos.
- **Material manipulativo**
 - Centenas, decenas y unidades.
 - Tarjetas de problemas visuales.
 - Tablas de multiplicar.

Otros materiales del proyecto

- **Cuaderno de práctica para el alumnado**
 - Segundo trimestre. Unidad 7.



Unidad 8. Multiplicaciones sin llevar

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> Números hasta el 999. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura, escritura y descomposición de números de tres cifras. Trabajo con series de números de tres cifras.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> Tabla del 3. Multiplicaciones sin llevar. Tabla del 4. 	<ul style="list-style-type: none"> Memorización y uso de las tablas del 3 y del 4. Cálculo de multiplicaciones sin llevar por números de una cifra. Resolución de problemas de multiplicación.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> Inención de un problema a partir de un enunciado.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Representación de datos en gráficos de barras.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> Cálculo del precio de un pedido.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Descripción de una escena. Reflexión sobre sentimientos.
EMOCIONES		<ul style="list-style-type: none"> Reflexión sobre sentimientos asociados al cálculo de multiplicaciones.
PENSAMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> Deducción de la regla de formación de la tabla del 10 a partir de unos casos. Trabajo con la propiedad conmutativa.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> Trabajo sobre la tabla del 10. Reflexión sobre la propiedad conmutativa.
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> Aprecio por la realización cuidadosa de los cálculos. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos. Unidad 8: controles B y A.
 - Evaluación trimestral. Controles B, A y E.
 - Evaluación por competencias. Segundo trimestre.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 8.
 - Programa de ampliación. Unidad 8.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 8: actividades y recursos.

Materiales de aula

- Láminas
 - Tablas de multiplicar.
 - Números de tres cifras.
 - Gráficos.
- Material manipulativo
 - Centenas, decenas y unidades.
 - Tarjetas de problemas visuales.
 - Tablas de multiplicar.

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Segundo trimestre. Unidad 8.



Unidad 9. El dinero

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Tabla del 6. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memorización y uso de la tabla del 6. • Resolución de problemas de multiplicación.
MEDIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Monedas y billetes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y utilización de las monedas y los billetes (hasta el de 50 €). • Expresión de cantidades de dinero en distintas formas. • Resolución de situaciones de compra de la vida cotidiana.
GEOMETRÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerpos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de prismas, pirámides, cilindros, conos y esferas.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas de dos operaciones (suma y resta).
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de precios.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo del precio de varias entradas.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de una escena. • Reflexión sobre precios.
CREATIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de situaciones de compra que cumplen ciertas características. • Creación de figuras geométricas.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo con billetes y monedas. • Creación de una obra artística.
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> • Aprecio por el trabajo en equipo y las aportaciones de otros. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- **Programación didáctica de aula**
- **Libro anotado**
- **Libro de recursos**
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos.
Unidad 9: controles B y A.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 9.
 - Programa de ampliación. Unidad 9.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- **LibroMedia**
 - Unidad 9: actividades y recursos.

Materiales de aula

- **Láminas**
 - Figuras planas y cuerpos geométricos.
 - Tablas de multiplicar.
 - Gráficos.
- **Material manipulativo**
 - Tablas de multiplicar.
 - Tarjetas de problemas visuales.
 - Monedas y billetes.

Otros materiales del proyecto

- **Cuaderno de práctica para el alumnado**
 - Tercer trimestre. Unidad 9.



Unidad 10. El calendario

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Tablas del 7 y del 8. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memorización y uso de las tablas del 7 y del 8. • Resolución de problemas de multiplicación.
MEDIDA	<ul style="list-style-type: none"> • El calendario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de días, semanas, meses y años. • Utilización del calendario para situar distintos sucesos y saber cuándo ocurrirán otros.
GEOMETRÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Simetría. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y trazado de figuras simétricas. • Reconocimiento y trazado de ejes de simetría de figuras.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas de dos operaciones.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de gráficos de barras de dos características.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Elección de la fecha adecuada.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de una escena. • Reflexión sobre fechas.
PENSAMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo de tiempos.
CREATIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> • Obtención de figuras simétricas. • Invención de problemas.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> • Creación de problemas que cumplan unas condiciones.
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> • Aprecio por la invención y resolución de problemas en equipo. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- **Programación didáctica de aula**
- **Libro anotado**
- **Libro de recursos**
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos.
Unidad 10: controles B y A.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 10.
 - Programa de ampliación. Unidad 10.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- **LibroMedia**
 - Unidad 10: actividades y recursos.

Materiales de aula

- **Láminas**
 - Tablas de multiplicar.
 - Gráficos.
- **Material manipulativo**
 - Tablas de multiplicar.
 - Tarjetas de problemas visuales.

Otros materiales del proyecto

- **Cuaderno de práctica para el alumnado**
 - Tercer trimestre. Unidad 10.



Unidad 11. La división

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • La división. • Doble y mitad. • Tabla del 9. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de repartos de forma gráfica y expresión como división. • Cálculo gráfico y numérico del doble y la mitad de un número. • Memorización y uso de la tabla del 9. • Resolución de situaciones de multiplicación y división.
GEOMETRÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de itinerarios en una cuadrícula. • Trazado de itinerarios en una cuadrícula.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas de dos operaciones (doble o mitad).
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Representación de gráficos de barras de dos características.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de la maqueta de un tren.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de una escena. • Reflexión sobre valores.
PENSAMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre doble y mitad. • Determinación de las cifras que faltan en varias multiplicaciones.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> • Realización de un debate sobre repartos equitativos. • Trabajo con dobles y mitades de distintos números.
SABER SER	<ul style="list-style-type: none"> • Aprecio por la equitatividad al realizar repartos. 	
VALORES		

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos.
Unidad 11: controles B y A.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 11.
 - Programa de ampliación. Unidad 11.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 11: actividades y recursos.

Materiales de aula

- Láminas
 - Tablas de multiplicar.
 - Gráficos.
- Material manipulativo
 - Tablas de multiplicar.
 - Tarjetas de problemas visuales.

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Tercer trimestre. Unidad 11.



Unidad 12. El reloj

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • La calculadora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la calculadora para comprobar resultados de operaciones sencillas.
MEDIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Horas en punto, y media, y cuarto, menos cuarto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y representación de horas (en punto, y media, y cuarto, menos cuarto) en relojes analógicos y digitales. • Cálculo de tiempos transcurridos. • Trabajo con tiempos en situaciones cotidianas.
ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Seguro, posible e imposible. 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinación de si un suceso es seguro, posible o imposible.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Invención de problemas de una operación.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de pictogramas.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Organización de una marcha.
COMUNICACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de una escena. • Representación de tiempos.
PENSAMIENTO		<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre doble y mitad. • Determinación de las cifras que faltan en varias multiplicaciones.
CREATIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> • Creación de un programa de fiestas. • Invención de frases sobre probabilidad.
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)		<ul style="list-style-type: none"> • Representación de horas. • Creación de frases.
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> • Aprecio por la puntualidad. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de esta unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- **Programación didáctica de aula**
- **Libro anotado**
- **Libro de recursos**
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos. Unidad 12: controles B y A.
 - Evaluación trimestral. Controles B, A y E.
 - Evaluación final. Pruebas B y A.
 - Evaluación por competencias. Tercer trimestre.
 - Enseñanza individualizada
 - Plan de mejora. Unidad 12.
 - Programa de ampliación. Unidad 12.
 - Recursos complementarios

Recursos digitales

- **LibroMedia**
 - Unidad 12: actividades y recursos.

Materiales de aula

- **Láminas**
 - Relojes.
 - Gráficos.
- **Material manipulativo**
 - Relojes.
 - Tarjetas de problemas visuales.

Otros materiales del proyecto

- **Cuaderno de práctica para el alumnado**
 - Tercer trimestre. Unidad 12.



Sugerencias
metodológicas
y dimensiones
transversales

Numeración

Numeración

Metodología

Antes de comenzar a trabajar por escrito cualquier concepto, es necesario trabajarlo previamente de forma oral. Interesa que el alumnado comprenda y practique hasta conseguir dominar con soltura y habilidad los números, los conceptos y las operaciones a los que se va a enfrentar. La constancia en la práctica es primordial. Esta es una máxima importante a seguir a la hora de llevar a cabo nuestra práctica educativa en el aula.

Otro aspecto básico que destacar en la metodología es la importancia de la manipulación de objetos. Como Benjamin Franklin dijo: «Si me lo dices, lo olvido; si me lo enseñas, lo recuerdo; si me involucras, aprendo». Resulta fundamental conectar con los intereses del alumnado desde todas las áreas de aprendizaje. El profesorado, hoy en día, tenemos la oportunidad de utilizar todo tipo de herramientas, tanto virtuales como reales, e integrarlas en nuestra actividad diaria. No podemos mirar hacia otro lado ante las nuevas metodologías emergentes y ante las necesidades de un alumnado que pide un cambio en la enseñanza de las Matemáticas. Por tanto, es fundamental que experimenten los números, que los manipulen y los descompongan, para darse cuenta de la cantidad de formas diferentes que existen para expresar una misma realidad.

Debemos, por tanto, olvidarnos de trabajar la numeración refiriéndonos exclusivamente a la grafía. Este será el resultado final de un proceso para que el alumnado entienda el número. Debemos comenzar manipulando las fichas, debido a que, al ser la numeración más elevada, será difícil trabajar con objetos reales. Trabajaremos el conteo hacia delante y hacia atrás, puesto que ahora el alumnado se enfrenta a otras cantidades que también deberá entender para poder luego manipularlas y transformarlas. Debemos ayudarnos además del material que ofrecemos, como

la tabla del 0 al 99 y del 100 al 199, para poco a poco ir incrementando la numeración hasta llegar al 999.

Plantaremos todas las actividades colectivas como situaciones problemáticas dentro de un contexto cercano a nuestro alumnado. Si vamos a trabajar la numeración saltando números para ir de un número a otro, se les planteará como un problema: «Ponen a la venta 254 entradas para el circo y, como hay mucha gente, deciden poner 35 entradas más a la venta. ¿Cuántas entradas han puesto a la venta en total? Si al final solo venden 261 entradas, ¿cuántas entradas han quedado por vender?». De este modo, planteando situaciones cotidianas, reales y cercanas a su entorno, conectamos las Matemáticas con su vida diaria, y esto les ayuda a entenderlas y comprenderlas más y a despertarles el gusto por esta asignatura.

Los alumnos de este nivel suelen tener poca confianza en sí mismos e inmediatamente intentarán enseñar al profesorado lo que han hecho. Tras un vistazo rápido, y viendo que saben ejecutar las actividades, les pediremos que continúen, ya que deben acostumbrarse a demandar la atención del profesorado solo cuando tengan dudas o cuando hayan terminado todo el trabajo.

No obstante, en los primeros momentos del curso, sería recomendable hacer las actividades poco a poco y no pedirles que realicen la ficha de una vez, sobre todo cuando sabemos que van a enfrentarse a una tipología de actividades a la que no están acostumbrados. Además, debemos proporcionarles toda la ayuda manipulativa posible, siendo ellos los que, en función de su necesidad, la irán dejando poco a poco cuando ya no la necesiten.

En consecuencia, las actividades planteadas, tanto en el libro como en las actividades de refuerzo y ampliación, siguen un mismo esquema, proporcionándoles un mismo patrón con el objetivo de darles mayor seguridad y de que comprendan mejor lo que hayan hecho, dado que habrán realizado actividades similares con anterioridad.

Actividades colectivas

Las actividades que vamos a plantear a continuación están pensadas para trabajarlas de forma oral o en la pizarra en gran grupo, en pequeños grupos o de forma individual, con el objeto de afianzar los conceptos que trabajaremos también en el libro.

1. **Actividades de conteo con simbología.** Calcular un número a partir de unos símbolos a los que daremos un valor. Por ejemplo:

$$I = 1, O = 10 \text{ y } \Delta = 100$$

1. ¿Qué número es? Δ O O I I I = 123

$$100 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 = 123$$

2. Trabajar la suma: calcular con los símbolos y decir a qué número llegan.

135	Δ O O O O O I I I I	¿?	Llego al 289.
-----	----------------------------	----	---------------

$$135 = 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1 = 289$$

Se leería así: 135, 235, 245, 255, 265, 275, 285, 286, 287, 288, 289.

3. Trabajar la resta de tres maneras diferentes:

• **Detracción.** Cuando bajé al patio tenía 167 canicas y jugando perdí 46. ¿Cuántas canicas me quedan?

167	O O O O I I I I I I I	¿?	Me quedan 121 canicas.
-----	-----------------------	----	------------------------

El alumno leería: 167, 157, 147, 137, 127, 126, 125, 124, 123, 122, 121.

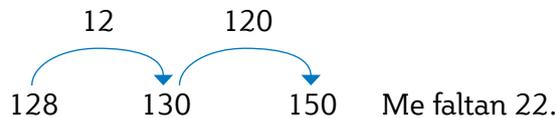
• **Escalera ascendente.** Si tengo 128 cromos, ¿cuántos me faltan para llegar a los 150?

128	O O I I	150	Me faltan 22.
-----	---------	-----	---------------

$$128 + 10 + 10 + 1 + 1 = 150$$

El alumno leería: 128, 138, 148, 149, 150.

Podemos trabajar lo mismo sin simbología dando saltos hasta llegar al número indicado:



• **Escalera descendente.** Si tengo 234 kilos de tomates, ¿cuántos kilos tengo que vender para quedarme con 120 kilos?

234	Δ O I I I I	120	Tengo que vender 114 kilos de tomates.
-----	--------------------	-----	--

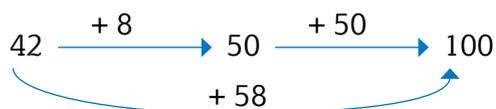
El alumno leería: 234, 134, 124, 123, 122, 121, 120.

2. **Actividades de conteo con la tabla numérica.** Para mejorar el cálculo mental y las operaciones, cada alumno o alumna, con su tabla de números, podrá realizar varios ejercicios que le permitan manejar la numeración de forma fluida.

Al principio trabajaremos con la tabla del 0 al 99, para pronto pasar a la del 100 al 199 y a la de las demás centenas.

Para la representación visual de cada número, partimos del hecho de que, cada vez que damos un salto hacia delante o hacia atrás con el dedo, estamos añadiendo o quitando una unidad. Cuando bajamos una fila estamos sumando 10 y cuando subimos una fila estamos restando 10.

1. Contar de 100 en 100, de 50 en 50, de 5 en 5, de 2 en 2...
2. Salgo de..., cuento..., llego a... Por ejemplo: Si estoy en el 123 y salto 56, ¿a qué número llego? Si estoy en el 208 y regreso al 203, ¿cuántos números he contado? Si estoy en el 395 y retrocedo 65, ¿a qué número llego?
3. Trabajaremos en la tabla de números de cada centena. El alumnado irá señalando los números a la vez que los va cantando. Repasaremos oralmente cada centena trabajada hacia delante y hacia atrás.
4. Les pediremos que se sitúen en un número concreto. Aquí observaremos los alumnos que tienen problemas en identificar los números de cada centena. A los que tengan dificultades les pediremos que cuenten los números señalando con su dedo hasta llegar al que le hemos dicho o incluso, si lo vemos necesario, que cojan las fichas y formen el número para que lo «vean» de forma manipulativa. Una vez que todos estén situados, les pediremos que den un determinado número de saltos, siempre, como hemos comentado en la metodología, inventando un problema. Imaginemos la siguiente situación: Isabel tiene 324 canicas de colores y su madre le regala 40 canicas más. ¿Cuántas filas tendremos que bajar para saber cuántas canicas tiene ahora Isabel?
El alumnado bajará las 4 filas y dirá el número.
Comprobamos por las mesas que todos tienen el dedo en dicho número y seguimos practicando a partir de ese resultado. Podemos realizar la misma actividad restando.
5. Es interesante también trabajar los complementarios del 100. Para ello, les diremos que se coloquen en un número (por ejemplo, el 42). Luego, contaremos hasta llegar a la decena siguiente (damos 8 saltos, de uno en uno, para llegar al 50 o buscamos el complementario del 2) y, por último, damos saltos de 10 en 10 hasta llegar al 100 (5 saltos más o buscamos el complementario del 50). Por tanto, necesitamos avanzar 58 ($8 + 50$) para llegar al 100 desde el 42.

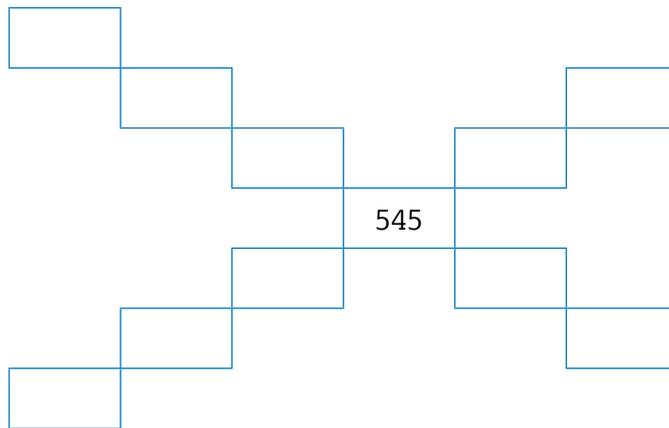


Una vez afianzado este concepto, si lo considera conveniente, puede trabajar igual con el complementario del 1.000.

6. Completar la tabla de los números de cualquier centena rellenando los huecos que faltan.

		654		
672				

Podemos complicar la actividad poniéndoles trozos de tabla con huecos, de forma que el nivel de abstracción sea mayor.



7. Para trabajar los números anterior y posterior, a los alumnos que aún les cueste trabajo les pediremos que se sitúen en alguno de los números de la tabla con su dedo índice y que nos indiquen el número que se encuentra antes y después de su dedo. Igualmente podemos trabajar este concepto tapando los números anterior y posterior al número dado y que tengan que adivinarlos.

Asimismo, podemos no solo trabajar el anterior y posterior de los números, sino los que están arriba o abajo (+ 10 y - 10), y también + 9, - 9, + 11 y - 11, tapando los números de alrededor en la tabla con un cartón con unas ventanitas que podemos levantar para ver la solución.

- 3. Actividades de descomposición de números.** Pida a los alumnos que descompongan un número dado como suma de otros números menores que él. Los sumandos pueden ser cualesquiera. Eso les ayudará a ser más flexibles a la hora del cálculo mental y potenciará esta capacidad.

$$250 = 100 + 50 + 60 + 40 = 200 + 25 + 25 = 249 + 1 = \\ = 220 + 30 = 240 + 10 = 100 + 100 + 40 + 10$$

Juegos

Los juegos son una manera muy divertida de aprender y desarrollar los conocimientos que hemos ido adquiriendo a lo largo del curso. Convendría colocar un marcador en la clase y dividir a los alumnos y alumnas en grupos de 4 o 5. Podemos sentarlos por grupos, pero, aunque no sea así, cada alumno o alumna puede pertenecer a un grupo (unos 5 o 6 en la clase, no más) y unirse solo cuando vayamos a realizar algún juego. Cada grupo puede elegir su nombre e incluso su insignia. Es recomendable variar los grupos en cada trimestre. A medida que hagamos juegos o actividades en la clase de Matemáticas (o en otras áreas), podemos otorgarles puntos. Esto le añadirá un toque de motivación extra a nuestras clases.

No obstante, y aunque no sean juegos, podemos motivar a nuestro alumnado a que realice ciertas actividades en grupo. Por ejemplo, cuando vayamos a descomponer un número, en alguna que otra ocasión podemos pedirles que hagan la descomposición de dicho número en grupo, de forma que entre todos consigan el máximo número de combinaciones. Todos los miembros del grupo tienen que participar dando algún resultado. Cuando un compañero dice su respuesta, los demás colocan las fichas para comprobar que el compañero no se ha equivocado. Si todo es correcto, apuntan la propuesta del compañero o la compañera. Pasado un tiempo, todos los equipos que hayan conseguido llegar al número de descomposiciones que les pidamos, conseguirán un punto para su equipo.

Aunque este tipo de prácticas nos pueda parecer que refuerza el espíritu competitivo de nuestro alumnado, lo que conseguimos es que cada uno coopere con su grupo. Hay que llegar a un objetivo, pero no solo hay un ganador, puede haber muchos.

Siguiendo esa misma idea, podemos acordar con nuestro alumnado que, cuando todos los grupos de la clase lleguen a 100 puntos (o al número que decidamos), dedicaremos una sesión a hacer juegos en el patio, dar un paseo, ver una película o algo con lo que disfruten y les motive. Los que ya hayan llegado a esa puntuación «donarán» los puntos que consigan a partir de ahora a los demás equipos para que todos alcancen el objetivo. De este modo ganamos todos.

- 1. Lanza el dado.** Necesitamos dos dados. Tenemos que decir desde qué número se sale (por ejemplo, desde el 345). Se lanza primero un dado. El número obtenido será la secuencia que deberá seguir. Se lanza el otro dado y el número obtenido será la cantidad de veces que deberá seguir la secuencia.

Por ejemplo, si sacamos un 5 y un 4 deberemos contar de 5 en 5 desde el número dado (el 345) 4 veces. Sería 350-355-360-365-370. Podemos jugar por equipos y el equipo que diga la respuesta correcta completa gana un punto. Si no aciertan hay rebote para otro equipo.

2. **El parchís de los patrones.** Organizamos al alumnado en grupos y asignamos a cada grupo un color. Les planteamos en la pizarra un trozo de la tabla de los números que elijamos, quitándole casillas y dejando todas en blanco menos una.

			85		

Por turnos, vamos pidiéndole a cada grupo que nos diga qué número va en una determinada casilla, y lo apuntamos con el color de su grupo sin decir si está bien o no. El único número que en principio es correcto es el 85 en este caso, ya que los números que han dicho los grupos pueden estar bien o no. Así debemos contar desde ese número correcto para no equivocarnos.

Una vez completadas todas las casillas, comprobaremos entre todos y corregiremos los fallos. Se dan puntos a cada equipo por cada acierto. Si queremos, podemos seguir haciéndoles preguntas; por ejemplo, sobre qué patrón se ha seguido del 76 al 106, que sería + 30, o del 106 al 76, que sería - 30. También podemos dar puntos a quienes acierten el patrón que se ha seguido.

62		64		66	
72		74		76	
		83		85	87
		93			97
102	103			106	
112		114	115	116	117

3. **El número escondido.** Para jugar a este juego debemos realizar una especie de ventanita que nos sirva para tapar números en la tabla de los números, pero que nos permita abrir las ventanas para comprobar el número que se esconde bajo cada una.

-11	-10	-9
-1	76	+1
+9	+10	+11

Vamos preguntándoles qué número está encima, debajo, en las esquinas..., o incluso les decimos: «Suma 9 a ese número o resta 10 al número...», para que vayan adivinando.

4. **Busca tu pareja.** Este juego sirve para repasar los complementarios del 10, y para trabajar los complementarios del 100, dobles, mitades, etc. Repartiremos tarjetas al alumnado que contengan los números del 10 al 90. Habrá varios juegos de tarjetas. Una vez que ven su tarjeta, y sin enseñarla, buscarán por la clase a un compañero que tenga el número que complemento al suyo. Como hemos comentado, se puede pedir a los alumnos que localicen a un compañero que tenga la mitad de su número o el doble. Una vez que encuentren a su pareja, se sentarán juntos y entre todos comprobaremos que las parejas están bien formadas.

Para complicarlo más, podemos buscar el complementario del 100 con decenas incompletas; repartiríamos entonces tarjetas con los números 21, 79, 35, 65, 17, 83... Más adelante, si lo considera conveniente, podemos también trabajar los complementarios del 1.000.

5. **La escoba del 100.** Se trata de un juego parecido al tradicional juego de cartas de la escoba. Podemos pedir ayuda al profesorado de Plástica para que nos ayude a que cada alumno confeccione su juego de cartas con números del 0 al 100 o, incluso, cada grupo puede confeccionar 20 parejas de números que sumen 100 y luego se mezclan todas (por ejemplo, 29 y 71; 63 y 37...). De esta forma también están trabajando los complementarios durante la confección del juego.

Una vez fabricado, los estudiantes pueden jugar en parejas, grupos de tres, cuatro o cinco. Se mezclan y reparten todos los juegos de cartas. Cada uno coge las cartas repartidas en forma de abanico y, sin ver las de su compañero, se van turnando para robarse una carta. Si hacen pareja (suman 100), retiran dichas cartas. Al terminar, el niño o la niña con más parejas ganará.

Para añadirle un poco de emoción, podemos incluir varias cartas repetidas que no permitan formar pareja.

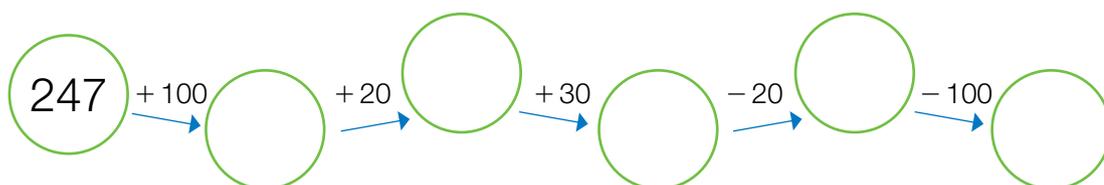
6. **¡Bomba!** Este juego se puede también adaptar al contenido que queramos reforzar. Si lo aplicamos a los complementarios del 100, tendremos que introducir en una bolsa varios juegos de números del 0 al 100 que sean complementarios, dependiendo del número de alumnos que tengamos. Además de estos números, incluiremos algunas tarjetas (del mismo tamaño que las de los números) que tendrán el símbolo de una bomba.

Por turnos, los estudiantes van sacando una tarjeta de la bolsa. Si saben decir el complementario del número que les ha salido, conservan la tarjeta. De lo contrario, tendrán que devolverla a la bolsa. Se harán varias rondas. En el caso de que alguien obtenga una tarjeta con la bomba, deberá devolver todas las tarjetas conseguidas hasta el momento a la bolsa. Al final de varias rondas, ganará el alumno o la alumna con más tarjetas en su poder.

7. **El bombo de los números.** Es una adaptación de un juego tradicional que consiste en un bombo con un número determinado de bolas del que se van extrayendo algunas. Podemos hacerlo de cada centena o delimitando números (por ejemplo, del 125 al 185), para así no hacer que el juego se extienda mucho y se pierda el interés. Cada jugador tiene un cartón con ciertos números, se van colocando objetos pequeños encima de los mismos a medida que vayan saliendo (pueden ser fichas del material), y gana quien complete antes el cartón.

8. **Circuitos.** Podemos dibujar circuitos de cualquier índole en la pizarra. Se puede dividir la pizarra en dos mitades para hacerles competir, bien individualmente, bien cooperativamente, según las características de nuestro alumnado. El circuito puede consistir en un camino compuesto por varios círculos en los que nuestros alumnos deberán escribir el resultado conforme a la instrucción que les demos:

- Suma 2, 5, 10, 9, 11...
- Resta 2, 5, 10, 9...
- Podemos alternar las instrucciones de modo que, de una casilla a otra, tengan que sumar o restar cantidades diferentes.



Páginas web

Internet es una herramienta que nos permite trabajar los contenidos de forma lúdica y amena. Existen muchas webs dedicadas a practicar de un modo divertido conceptos matemáticos que a nuestro alumnado le van a encantar. De todas formas recordamos que los contenidos de las páginas que aquí proponemos pueden variar o estar sujetas a cambios que desconocemos. Es por ello que deberían revisarse antes de utilizarlas en clase con nuestros alumnos y alumnas. Algunas de las webs que proponemos son las siguientes:

1. **Match 10.** Para repasar, sobre todo al principio, los complementarios del 10 y los números que suman 10.
http://wellgames.com/es/free_online/match10/
2. **Así calculamos en mi cole.** Página con una gran variedad de actividades. Relacionados con el bloque de numeración, están el submenú A con el que se puede jugar a los bloques en base 10 (nivel 2) y a las series aritméticas, y el submenú D con el que se puede jugar a sumar/restar 100, 200..., al complemento de un número y al valor posicional.
http://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1327911162/contido/asi_calculamos/index.html
3. **Series.** Está incluida en la página de Aprendiendo Mates, y en ella se pueden trabajar las series hasta el 999.
http://www.aprendiendomates.com/matematicas/presentacion_series.php
4. **Par/Impar.** Página para trabajar los números pares e impares.
<http://www.aprendiendomates.com/matematicas/par.php>
5. **Mayor-Menor-Igual.** Página para trabajar estos conceptos.
<http://www.aprendiendomates.com/matematicas/mayor.php>
6. **Anterior-Posterior.** Página de Aprendiendo mates para trabajar los números anterior y posterior.
<http://www.aprendiendomates.com/matematicas/anterior.php>
7. **Matemáticas simpáticas II.** Página de la Junta de Castilla y León en donde podemos trabajar varios aspectos de la numeración, como adivinar qué número es según la descomposición en «Cortocircuito en el circuito», el orden de los números con «Orden en la prisión», los números anterior y posterior en

«Subes o bajas» o calcular el precio rebajado en «Rebajas». Se puede variar el nivel de dificultad para cada uno de los juegos.
<http://www.educa.jcyl.es/zonaalumnos/es/recursos/aplicaciones-boecillo-multimedia/mates-simpaticas/matematicas-2>

8. **Unidades, decenas y centenas.** Se usan los bloques multibase para visualizar unidades, decenas y centenas. Nos permite visualizar de forma gráfica y dinámicamente números hasta 999.
http://www.ceiploreto.es/sugerencias/juntadeandalucia/Estrategias_numeracion/unidecen.html

9. **Matemáticas Primaria.** Página en la que podemos elegir varias actividades para trabajar los diferentes conceptos matemáticos. Para el bloque de numeración se elige el submenú de «Números y operaciones» y dentro hay actividades como:
 - Bloques multibase: para entender los números, representarlos, nombrarlos y expresarlos en forma de suma.
 - Nombre de los números: para escribir con palabras el nombre de los números. Se puede elegir el número para que el alumnado escriba el nombre.http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2008/matematicas_primaria/menuppal.html

Cálculo y operaciones

Cálculo y operaciones

Metodología

Desde la prehistoria, el ser humano ha tenido la necesidad de representar cantidades y de hacer cálculos sencillos para dar respuesta a algunas de las necesidades de su vida diaria. Se puede afirmar, por tanto, que las Matemáticas surgieron al servicio de las personas, de sus inquietudes y de sus problemas cotidianos.

Desde esta perspectiva, nuestros materiales ofrecen una metodología cuya premisa principal es la vinculación de los contenidos del área de Matemáticas a situaciones relacionadas con el entorno y los intereses de los alumnos. Así, las operaciones que se plantean no se presentan de forma aislada, sino como un procedimiento necesario para dar respuesta a problemas.

El objetivo, por tanto, no es que los niños y las niñas realicen de forma mecánica y memorística operaciones con números de muchas cifras, sino que experimenten con cantidades asociadas a contextos reales para interiorizar los procedimientos y hacer de las Matemáticas una disciplina amena y fácil de entender. De este modo, se podrían paliar las dificultades que actualmente tienen algunos alumnos para vincular las operaciones que conocen a los problemas matemáticos que se les plantean.

Especialmente importante dentro de esta metodología es el cálculo mental. Aunque hay quienes piensan que este ha dejado de tener sentido a partir del uso masivo de las calculadoras, la realidad es que la realización mental de cálculos sencillos es una práctica habitual en la vida diaria. Así, es necesario que los alumnos adquieran esta destreza para poder resolver problemas relacionados con las compras, el cálculo del paso del tiempo, la utilización de las unidades de medida...

Las operaciones que se presentan en este curso son la suma, la resta, la multiplicación y la división (en esta última se realiza

un acercamiento). En el primer curso, los alumnos ya han tenido oportunidad de comprender el sentido y la utilidad de la suma y de la resta a través de la manipulación de elementos referidos a situaciones reales, así como de conocer y desarrollar algunas estrategias para la resolución de las mismas, que seguirán aplicando durante este curso.

El apoyo de material manipulativo es muy importante. En el caso de la suma y la resta, los alumnos ya tienen práctica con las actividades realizadas en el curso anterior y saben cómo añadir, quitar o convertir decenas en unidades y viceversa.

Para presentar la multiplicación, se procederá de forma similar. A partir de la idea de formar a los alumnos para el mundo real y de darle un sentido a cualquier operación que realicemos, comenzaremos planteando una situación de la vida cotidiana en la que es necesario realizar una suma de sumandos iguales o una multiplicación.

El objetivo inicial es que los alumnos comprendan el significado de la multiplicación a partir de la manipulación de los materiales contenidos en la caja de aula. Para ello, formarán grupos de cantidades iguales en función de la situación que se les haya planteado y contarán todos los elementos para calcular el total. Una vez resuelta la suma, pasaremos a expresar la misma situación a través de una multiplicación.

Para determinar los factores de dicha operación, se les pedirá a los alumnos que contabilicen el número de elementos de cada grupo y comprueben que todos tienen la misma cantidad; a continuación, se les indicará que cuenten el número de grupos y, finalmente, se escribirá la multiplicación resultante en la pizarra. Por ejemplo: Luis compró 6 caramelos de fresa, Eva compró 6 caramelos de limón y Sandra, 6 caramelos de naranja. ¿Cuántos caramelos compraron en total?

Se debe destacar la idea de que $6 + 6 + 6$ es lo mismo que 3 veces 6 (6×3). Es conveniente plantear otras situaciones similares para que los alumnos las representen con el material manipulable y calculen el resultado.

Una vez asimilado el concepto de multiplicación, puede perder a los alumnos que construyan por sí mismos las tablas de multiplicar con ayuda del material de la caja de aula. Para cada una de las multiplicaciones que componen las tablas, proponga a los alumnos que apliquen la propiedad conmutativa. Así, por ejemplo, una vez formados 2 grupos de 5 elementos cada uno y contabilizado el producto resultante, pídale que formen 5 grupos de 2 elementos cada uno y comprueben que el resultado coincide con el de la distribución anterior. Este ejercicio facilitará en gran medida el aprendizaje de las tablas.

En este curso también se presenta la división como reparto en partes iguales. Se propondrán a los alumnos distintas situaciones de reparto, para que las resuelvan con el material manipulable y las asocien con la operación matemática correspondiente. De este modo, interiorizarán sin problemas el significado de la división.

También es conveniente trabajar de forma manipulativa la relación entre multiplicación y división. Para ello, se plantearán situaciones similares a esta: Elisa y Alberto están en clase de Matemáticas. Cada uno tiene 6 fichas. ¿Cuántas fichas tienen en total?

Los alumnos tendrán que formar 2 grupos de 6 elementos cada uno y calcular el total de elementos que hay (2 veces 6 es igual a 12). Después de escribir la operación correspondiente en la pizarra, se les propondrá esta otra situación: El profesor de Matemáticas reparte 12 fichas entre 2 niños. ¿Cuántas fichas da a cada uno?

Los alumnos comprobarán que, tras hacer el reparto, han formado 2 grupos de 6 elementos cada uno, los mismos grupos que tenían inicialmente cuando resolvieron la primera situación.

A continuación, se escribirá la división correspondiente debajo de la multiplicación que se había anotado anteriormente en la pizarra, para que los niños y las niñas visualicen la relación numérica que hay entre una y otra operación. Una vez comprendida esta, los alumnos descubrirán que pueden resolver divisiones sencillas tomando como referencia las tablas de multiplicar.

Como hemos dicho anteriormente, el cálculo mental es especialmente importante. El aprendizaje del cálculo mental debe resultar ameno y divertido para los niños. Para desarrollar sus destrezas en el cálculo tanto escrito como mental, los niños y las niñas podrán usar, además del material manipulable contenido en la caja de aula, las tablas de multiplicar contenidas en el sobre del alumno.

Por último, hay que tener en cuenta que en este método es muy importante que los alumnos expliquen a sus compañeros las soluciones que han encontrado a las situaciones que se les han planteado y los procedimientos que utilizan habitualmente en el cálculo y la resolución de operaciones. Esto nos lleva a entender las Matemáticas no como un área inconexa y aislada dentro del sistema educativo, sino vinculada principalmente al área de Lengua en lo que se refiere a la comprensión de los planteamientos, la explicación de los procedimientos, la expresión de las soluciones... Inevitablemente las Matemáticas necesitan de la palabra y de un desarrollo del pensamiento lingüístico para poder trabajarlas con sentido.

Actividades colectivas

El cálculo mental no es una capacidad que se adquiere en un día. Para desarrollarla se requiere entrenamiento y práctica constante. Las actividades que aparecen a continuación contribuirán a dicho fin. Algunas de ellas están relacionadas con el bloque de numeración, ya que la descomposición es un procedimiento clave para el ejercicio del cálculo mental.

1. **Contar de 10 en 10, de 100 en 100, de 50 en 50**, en orden ascendente y descendente. Primero, con ayuda de la tabla numérica y, después, mentalmente.
2. **Descomponer un número en sumas**. Esta actividad ayudará al alumnado a descubrir que a partir de un mismo número se pueden obtener diferentes combinaciones de sumandos. Diga un número en voz alta para comenzar el ejercicio. Si hay alumnos que presentan dificultad a la hora de realizar las descomposiciones, les proporcionaremos las centenas, decenas y unidades de su sobre o las regletas Cuisenaire para que operen con ellas. El procedimiento con estos niños sería el siguiente: se les pedirá que representen con el material manipulable la cantidad propuesta por usted; a continuación, formarán con ellas dos grupos, que colocarán a cada lado de la mesa; por último, contarán cuántos elementos hay en cada grupo para anotar la suma en un papel. Una vez realizado el ejercicio, propóngales que muevan los elementos de un grupo a otro para obtener otra suma diferente. Hágales ver que la suma de cada pareja de sumandos da siempre el mismo resultado. Por ejemplo: $42 + 1 = 43$; $40 + 3 = 43$;
 $31 + 12 = 43...$
3. **Construir restas a partir de un resultado**. Se trata de obtener diferentes restas cuyo resultado sea siempre el número que usted haya indicado. Si algunos alumnos necesitan realizar esta actividad de forma manipulativa, pídeles que cojan una cantidad de elementos mayor al número propuesto para, a partir de él, ir separándolos hasta conseguir la cantidad deseada. A continuación, los niños anotarán la resta que han obtenido en un papel y, después, cogerán otra cantidad diferente de elementos para formar otra resta cuyo resultado sea el mismo que el anterior. Por ejemplo: $62 - 33 = 29$;
 $39 - 10 = 29$; $30 - 1 = 29...$

4. Practicar «trucos» en la tabla numérica y transferirlos al cálculo mental con decenas completas.

+9: bajo una fila y retrocedo 1 casilla, es decir, sumo 10 y quito 1.

+8: bajo una fila y retrocedo 2 casillas, es decir, sumo 10 y quito 2.

+7: bajo una fila y retrocedo 3 casillas, es decir, sumo 10 y quito 3.

-9: subo una fila y avanzo 1 casilla, es decir, resto 10 y sumo 1.

-8: subo una fila y avanzo 2 casillas, es decir, resto 10 y sumo 2.

-7: subo una fila y avanzo 3 casillas, es decir, resto 10 y sumo 3.

Destaque que, en todos los casos, después de subir o bajar una fila se avanza o se retrocede el número de casillas correspondientes al complementario del número que estamos sumando o restando. Por ejemplo: si sumamos 6, bajamos una fila y retrocedemos 4 casillas (6 y 4 son 10).

Después de explicar los trucos a los alumnos, es conveniente practicarlos a partir de situaciones problemáticas. Por ejemplo:

En una tienda había 64 latas de tomate (los alumnos deben observar la tabla numérica y colocar un dedo sobre el número 64). Un cliente se llevó 9 latas. ¿Cuántas latas hay ahora en la tienda? (deben subir 1 fila y avanzar 1 casilla hasta colocarse en el número 55). Luego, otro cliente se llevó 8 latas. ¿Cuántas latas quedan? (deben subir 1 fila y avanzar 2 casillas hasta colocarse en el número 47). Al final del día, llegó el repartidor a la tienda y dejó una caja de 9 latas. ¿Cuántas latas había al final del día en la tienda? (deben bajar 1 fila y retroceder 1 casilla hasta colocarse en el número 56).

Una vez que los alumnos hayan interiorizado el cálculo mental correspondiente a los trucos propuestos, se puede aplicar a la resolución de operaciones con decenas completas:

+9: sumo 10 y quito 1.

+90: sumo 100 y quito 10.

+8: sumo 10 y quito 2.

+80: sumo 100 y quito 20.

+7: sumo 10 y quito 3.

+70: sumo 100 y quito 30.

-9: resto 10 y sumo 1.

-90: resto 100 y sumo 10.

-8: resto 10 y sumo 2.

-80: resto 100 y sumo 20.

-7: resto 10 y sumo 3.

-70: resto 100 y sumo 30.

5. Suma y resta de centenas en la tabla numérica. Este tipo de ejercicio se plantea como paso previo al cálculo mental. Proponga situaciones de sumas y restas en las que uno de los datos sea un número de tres cifras. Para resolverlas, los alumnos utilizarán como apoyo la tabla numérica de las centenas. Tenga en cuenta que, inicialmente, el resultado no debe suponer un cambio de centena. Comience planteando problemas en los que haya que añadir o quitar un número de una cifra. Por ejemplo: Una furgoneta transporta 186 botellas de agua (los alumnos deben colocar un dedo sobre el número 186). En el trayecto se rompen 9 botellas. ¿Cuántas botellas han llegado bien a su destino? (los alumnos tendrán que subir una fila y avanzar un número).

A continuación, sugiera situaciones en las que haya que sumar o restar un número de dos cifras. Para resolver este tipo de operaciones en la tabla numérica, los alumnos tendrán que descomponer el número de dos cifras en decenas y unidades. Por ejemplo:

A la primera función del circo han acudido 115 personas y a la función de la tarde han acudido 78 (los alumnos deben colocar un dedo sobre el número 115). ¿Cuántas personas en total han ido hoy al circo? (los alumnos deben descomponer 78 en 70 más 8. Para sumar 70, bajarán 7 filas. A continuación, para sumar 8, tendrán que avanzar 8 casillas).

Una vez que el proceso esté interiorizado, se puede practicar con situaciones cuyo resultado impliquen cambios de centenas, que es donde los alumnos suelen presentar más problemas. Para ello, tendrán que manejar dos tablas numéricas correspondientes a dos familias de centenas diferentes y hacer la descomposición del segundo sumando para poder operar en la tabla. Por ejemplo:

Julia tiene dos cajas de clips. En una hay 156 (los alumnos deben colocar un dedo sobre el número 156) y en la otra, 97. ¿Cuántos clips tiene Julia? (los alumnos deben descomponer 97 en 90 más 7. Para sumar 90, bajarán 9 filas, pasando así de la tabla del 100 a la tabla del 200. A continuación, para sumar 7, tendrán que avanzar 7 casillas).

Este tipo de ejercicio también se puede hacer con dos sumandos de tres cifras.

6. Hallar números complementarios que sumen 100. Para ello utilizaremos también la tabla numérica de los números del 0 al 99 y escribiremos el número 100 debajo del 90. El proceso para hallar números complementarios es el siguiente: partimos de un número cualquiera, por ejemplo, el 46, y lo rodeamos con un

rotulador; a continuación, buscamos la decena completa siguiente y nos colocamos con el dedo sobre el número 50; luego, contamos cuántos números hemos avanzado para llegar a 50 (4 números) y lo retenemos en la memoria; por último, contamos cuántas decenas hay desde 50 hasta 100 (5 decenas) y las sumamos al número que retenemos en la memoria ($4 U + 5 D = 54$). Así, hemos resuelto que 46 y 54 son números complementarios.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100									

Diagram illustrating the process of finding complementary numbers. The number 46 is highlighted in red. A dashed blue arrow labeled '4 U' points from 46 to 50. A dashed blue arrow labeled '5 D' points from 50 to 100. A dashed blue arrow labeled '4 U' points from 36 to 40.

$4 U + 5 D = 4 + 50 = 54$ ► 46 y 54 son complementarios.

Si lo desea, puede trasladarles a los alumnos esta técnica para hallar rápidamente el complementario que suma 100 a partir de un número dado: buscamos el complementario de la decena siguiente del número que conocemos; después, buscamos el complementario de la cifra de las unidades. Por ejemplo: el complementario de 32 tendrá 6 decenas (la decena siguiente a 3 es 4; el complementario de 4 es 6) y 8 unidades (el complementario de 2 es 8). Por tanto, el complementario de 32 será $60 + 8 = 68$.

7. Construir las tablas de multiplicar. Una vez que los alumnos han entendido el significado de la multiplicación y son capaces de resolver productos de una cifra por otra (con o sin apoyo de materiales manipulables), puede enseñarles algunos trucos que les permitirán construir fácilmente las tablas de multiplicar:

- Todas las multiplicaciones de la tabla del 0 dan como resultado 0.

- Todas las multiplicaciones de la tabla del 1 dan como resultado el número que multiplicamos por 1.
- La tabla del 2 se puede construir contando de dos en dos. Debe asociarse la construcción de esta tabla a la formación de los dobles.
- Contando de tres en tres construimos la tabla del 3. También puede hacerse calculando el doble del número que tenemos que multiplicar y sumándole después ese mismo número. Por ejemplo: $3 \times 7 = \text{doble de } 7 (14) + 7 = 21$.
- Las operaciones de la tabla del 4 se pueden resolver calculando el doble del número que tenemos que multiplicar y sumando el resultado a sí mismo. Por ejemplo: $4 \times 8 \blacktriangleright$ doble de 8 = 16; $16 + 16 = 32$. Este último paso se puede hacer también en forma de multiplicación, con lo que estaríamos calculando el doble del doble del número inicial. Por ejemplo: $4 \times 8 \blacktriangleright$ doble de 8 = 16; doble de 16 = 32.
- Los resultados de la tabla del 5 son siempre decenas completas o un número terminado en 5. Para construir la tabla podemos contar de 5 en 5 tantas veces como indique cada multiplicación.
- Para las tablas del 6, del 7, del 8 y del 9, podemos utilizar los trucos con los dedos que aparecen en los siguientes enlaces: [youtube.com/watch?v=59tk71yBhRMI](https://www.youtube.com/watch?v=59tk71yBhRMI) y [youtube.com/watch?v=5k8OtyHDFj2o](https://www.youtube.com/watch?v=5k8OtyHDFj2o)
- Todas las multiplicaciones de la tabla del 10 tienen como resultado el número que multiplicamos seguido de 0.

- 8. Estimar la mitad o el doble de un número.** Pregunte a los alumnos cuál es la mitad de un número que usted elija y presénteles tres posibles respuestas para que ellos elijan la correcta. Por ejemplo: ¿cuál es la mitad de 40: 20, 41 o 70?

Cuando los niños resuelvan el ejercicio, deben explicar por qué han desechado las otras opciones. En el ejemplo propuesto anteriormente, algunos pueden argumentar que 70 y 41 no son porque ambos son mayores que 40; otros, en cambio, pueden decir que la mitad de 4 es 2 y el único número que empieza por 2 es el 20; y habrá quienes den una explicación diferente.

Puede realizar el mismo ejercicio preguntando por el doble del número que desee.

- 9. Pensar y calcular.** Plantee las siguientes situaciones y otras similares para que los alumnos calculen mentalmente el número correspondiente a cada una de ellas.

- Los picos de cuatro pájaros.
- Las alas de seis palomas.
- Tres números después de 9.
- Dos decenas de tomates.
- Dos números antes de 40.
- Faltan 2 unidades para tener 15.
- 4 decenas y 8 unidades.
- Faltan 5 unidades para tener 60.
- Días que hay en 4 semanas.
- Las patas de tres gallinas y un gato.
- Sobran 2 decenas para tener 50.
- Faltan 8 unidades para tener 30.
- 6 decenas y 13 unidades.
- Faltan 2 decenas para tener 100.
- 7 unidades más que 90.
- Sobran 5 decenas para tener 25.
- 2 decenas más que 70.
- El doble de 6.
- La mitad de 10.
- El doble de 20.
- 2 decenas menos que 150.
- 5 unidades más que 95.
- Falta 1 centena para tener 300.
- 4 centenas y 23 decenas.
- Sobra una centena para tener 500.
- 305 más 1 decena.
- 480 menos 2 unidades.
- 4 centenas y 8 unidades.
- Dos números después de 219.
- Tres números antes de 770.
- 5 unidades menos que 500.
- Faltan 3 centenas para tener 800.
- Sobran 25 para tener 600.
- Faltan 50 para tener 900.
- 3 decenas menos que 587.

- 5 unidades más que 995.
- Faltan 4 centenas para tener 734.
- 3 centenas más que 200.
- 10 unidades más que 673.
- Faltan 5 decenas para tener 870.
- 7 unidades más que 405.
- 2 centenas menos que 999.
- Faltan 6 unidades para tener 300.
- Sobran 2 centenas para tener 600.
- Faltan 9 unidades para tener 500.
- 8 centenas menos que 869.
- Falta 1 decena para tener 400.
- 6 centenas, 7 decenas y 24 unidades.
- Sobran 4 decenas para tener 750.
- Sobran 3 centenas para tener 1.000.
- 7 decenas más que 563.
- Tres veces 4.
- El doble de 15.
- Las ruedas de 3 coches.
- Las ruedas de 5 bicicletas.
- Las patas de 4 sillas.
- Los dedos de las manos de 2 niños y 2 niñas.
- Tres veces 5 y 3 más.
- El doble de 10 menos 5.
- Dos equipos de 11 jugadores.
- 6 sillas entre 6 niños.
- 3 bolsas de 9 caramelos cada una.
- Los cristales de 5 gafas.
- 10 pares de botas.
- Las ruedas de 7 motos.
- El doble de 100.
- El triple de 100.
- La mitad de 100.
- El tercio de 30.

10. Dictados para practicar el cálculo mental. Dicte a los alumnos operaciones para trabajar el cálculo mental y pídeles que escriban únicamente los resultados. Al final de este libro encontrará una plantilla fotocopiable para ello. En cada celda, los niños deben ir anotando los resultados de las operaciones que usted les vaya indicando. Dígalos que deben rellenar las celdas de arriba abajo, dejando una celda libre cuando no sepan el resultado.

Una vez realizada la actividad, se puede corregir entre todos, razonando cada cálculo para corregir los fallos y aprender de ellos. Hasta que los alumnos no realicen con cierta destreza los cálculos de una fase no es conveniente pasar a la siguiente.

Siempre que un alumno resuelva una operación mentalmente, se le debe pedir que explique el procedimiento que ha utilizado para hacerlo. A continuación, puede preguntar al resto de los niños si ellos lo han hecho de un modo diferente, para que todos sean conscientes de que no hay una única forma de resolver las operaciones y así poder ampliar sus recursos a la hora de operar.

En ocasiones, puede ocurrir que la explicación aportada por uno de los alumnos no sea clara y necesite de su intervención para que sus compañeros entiendan el procedimiento. Otras veces, dichas explicaciones nos dirán cómo funciona la mente de cada alumno y en qué fase se encuentra (qué sabe sumar, qué técnica utiliza, en qué se equivoca...). Evidentemente, sus explicaciones nos darán mucha más información que la mera solución a una operación.

Juegos

- 1. Enciende la bombilla.** Antes de empezar a jugar, hay que formar equipos y nombrar un portavoz, al que daremos una linterna. Posteriormente, diga una operación en voz alta para que los alumnos la resuelvan. Los integrantes de cada equipo deben llegar a una solución común y, cuando todos estén de acuerdo, el portavoz debe encender la linterna. El equipo que antes la encienda dará su respuesta. Si es correcta, se anotará un punto; si falla, se produce un rebote y el resto de los equipos intentarán ser el primero en encender su linterna para contestar. Pídeles que, además de decir la solución, expliquen cómo la obtienen.
- 2. Arriba las manos.** Este juego puede realizarse a lo largo de cada trimestre o de todo el curso. Para empezar, se distribuye a los alumnos en dos equipos. A continuación, se divide la pizarra en dos partes y se escribe la misma operación en cada una de ellas. Un jugador de cada equipo saldrá a la pizarra para resolverla. El primero en realizar la operación debe alzar las manos para indicar que ha terminado. Si la ha resuelto correctamente, ganará un punto para su equipo. Después de corregir la operación, se reanuda el juego y así, sucesivamente, el tiempo que se desee. Se puede plantear cualquier tipo de operación e incluso plantearles problemas en lugar de cálculos.
- 3. Todos en pie.** Este juego tiene varios niveles de dificultad y consiste en dar la solución a una operación planteada, rápidamente y de forma individual. Inicialmente todos los alumnos estarán de pie e irán respondiendo uno a uno a la operación que les corresponda. Los niños que digan bien el resultado permanecerán de pie; el resto se sentará. Se harán varias rondas de preguntas aumentando el nivel de las operaciones según lo estime conveniente.
 - Nivel 1: sumar dígitos o decenas completas que den como resultado 10 o 100, y restar 10 menos un dígito o 100 menos decena completa.
 - Nivel 2: sumar y restar con el número 9 como segundo término de la operación.
 - Nivel 3: sumar y restar con el número 8 como segundo término de la operación.
 - Nivel 4: sumar y restar el mismo número de forma encadenada. Por ejemplo: $28 + 30 = 58$;
 $58 + 30 = 88$; $88 + 30 = 118$; $118 + 30 = 148$...
 - Nivel 5: restar 100 menos un número cualquiera.

4. **Atrapa la tarjeta.** Previamente a la realización del juego, se confeccionarán al menos 50 tarjetas de cartulina del tamaño de una octavilla. En la mitad de ellas escribiremos una operación de cálculo mental y en el resto, el resultado de dichas operaciones, de tal manera que se puedan hacer parejas de tarjetas. Los alumnos, agrupados por parejas, se colocarán delante de la pizarra mientras que usted baraja las tarjetas y las coloca boca arriba encima de las mesas de la clase. Cuando se dé la señal de salida, cada pareja deberá coger una tarjeta con una operación y buscar la tarjeta correspondiente al resultado. Cuando la encuentren, se quedarán con ella y elegirán otra operación para continuar el juego de la misma forma. Si no la encuentran, pueden cambiar de tarjeta en el momento que lo deseen. Cada pareja obtendrá un punto por cada par de tarjetas que hayan relacionado correctamente.

5. **La torre más alta.** Juego que encontramos en la página The Toy Maker (<http://www.thetoymaker.com/Toypages/50ThinkinLogs/50ThinkinLogs.html>). Este juego se desarrolla en parejas. Se necesita una serie de tarjetas que contengan las tablas de multiplicar. En el anverso de cada tarjeta aparece una multiplicación sin su resultado; en el reverso, la misma operación con su solución. Las tarjetas se colocan todas boca arriba, amontonadas en el centro de la mesa. Por turnos, cada miembro de la pareja le muestra a su contrincante el anverso de una tarjeta para que este diga la solución. Si la respuesta es correcta, se lleva la tarjeta; si no lo es, se coloca la tarjeta al final del montón.

En esa página web (seleccionar Free Toys, Fairies & Magic, Multiply Game) puede encontrar las tarjetas para imprimir. Dichas tarjetas tienen un diseño que permite que se puedan apilar y formar con ellas una torre. Gana el miembro de la pareja que consiga hacer la torre más alta.

Páginas web

1. **Restar sin parar.** Juego que permite practicar la resta de una forma divertida.
educa.jcyl.es (en Zonas, seleccionar Primaria, Matemáticas, Restar sin parar).
2. **Fichas de cálculo mental.** Propuestas interactivas de cálculo para adquirir agilidad mental con las cuatro operaciones básicas: suma, resta, multiplicación y división.
www3.gobiernodecanarias.org/medusa/eltanquematematico/fichascalculo/fichascalculo_p.html
3. **La batalla del cálculo mental.** Juego que permite practicar el cálculo mental de todas las operaciones básicas con distintos niveles de dificultad.
cuadernosdigitalesvindel.com/juegoseduc/espacio.php
4. **Las tablas: recurso para afianzarla.** educaplus.org (seleccionar Matemáticas. En el buscador, escribir «Cálculo mental». Por último, seleccionar Cálculo mental, Producto).
5. **Cálculo al minuto.** Recurso para practicar el cálculo mental, en el que se puede elegir la operación y los números con los que se desea trabajar. Se trata de resolver en un minuto tantas operaciones como sea posible, lo que permite comprobar el avance personal en agilidad mental.
ares.cnice.mec.es/matematicasep/colegio/maquina.html
6. **Carrera de ranas.** Juego que consiste en hacer avanzar una rana por una pista de atletismo resolviendo operaciones de cálculo mental. El objetivo es llegar a la meta e intentar ganar la carrera.
www.vedoque.com (seleccionar Juegos de Matemáticas, Carrera de ranas).
7. **Tabla lunar.** Recurso para practicar las tablas de multiplicar de forma divertida.
<http://sectormatematica.cl/flash/tablalunar.swf>
8. **Busca los productos.** Este recurso permite repasar las tablas de multiplicar y reforzar aquellas operaciones en las que se han cometido errores.
www3.gobiernodecanarias.org/medusa/eltanquematematico/tablas_septiembre/productos_p.html

9. **Sabueso te reta a una carrera.** Juego con tres niveles de dificultad que combina diferentes operaciones. Consiste en resolver correctamente las operaciones que van apareciendo para ayudar a un personaje a ganar una carrera.
www.supersaber.com/carreramates.htm
10. **Rescatar a Bombi.** Juego similar al anterior.
www.supersaber.com/espacioMultiplica.htm

Solución de problemas

Solución de problemas

Metodología

Cuando pensamos en un problema en el área de Matemáticas, inmediatamente nos viene a la cabeza su definición como una pregunta cuya respuesta es desconocida y debe obtenerse a través de métodos científicos.

Sin embargo, aunque esto sea verdad en parte, un problema conlleva ciertos matices que traspasan el ámbito científico y el contexto del aula. Cuando planteamos un problema en clase, lo primero que necesitamos es aclarar o dar solución a una pregunta o cuestión. Si el problema es planteado como un asunto vital en nuestra vida diaria, evidentemente, puede llegar a generar una preocupación importante para aquel que necesita resolverlo.

Imaginemos ahora que necesito saber cuántas monedas debo usar para pagar en una tienda. Si no puedo resolver esta incógnita, este hecho va a impedirme llegar a un fin: abastecerme de aquello que necesito.

En nuestra vida diaria tratamos constantemente con situaciones, con preocupaciones, con planteamientos, con problemas. Un error cometido a veces es creer que las operaciones y los problemas son dos apartados diferentes. En ocasiones se ha puesto al alumnado ante una infinidad de operaciones descontextualizadas y cuyo único fin era la práctica y dominio memorístico de un mecanismo, aparentemente sin sentido, ya que no se le había explicado el porqué de los pasos que seguía.

De igual manera, los problemas no se presentaban en un contexto próximo al alumnado ni de forma que fuera evidente que dichos problemas iban a ser aquellos con los que se enfrentarían nuestros pupilos fuera de la escuela. Nuestro principal objetivo debe ser que, cada vez que se ponga al alumnado ante una operación, busque el contexto en el cual dicha operación debe aparecer.

No es operar por operar. Es entender lo que se hace. Es reflexionar, es pensar, es razonar..., en definitiva, comprender para poder resolver. Las Matemáticas no son ni deben ser un área desvinculada del área de Lengua. Es por ello que, para poder ayudar a resolver, necesitamos primero entrenar no en operar, sino en comprender. La comprensión lectora es vital.

Cada vez que aparece un problema debemos desgranar lo que nos dice, llegar a sus entrañas. Pero, con objeto de que esto sea fácil para nuestro alumnado, deberemos partir de problemas de su entorno o muy próximos a ellos, reales y con cantidades que puedan manejar con facilidad, ya que lo que buscamos es el entendimiento y resolución del problema, y no resolver una operación.

Por ello, el primer contexto en el que nos planteamos problemas es en la propia aula. En ella pueden aparecer sacapuntas que podemos perder, lápices que podemos combinar, luces que se pueden estropear, compañeros que nos regalan cosas... Cada día se dan múltiples situaciones reales e importantes para ellos, nuestros alumnos y alumnas, y que, evidentemente, necesitan resolver.

Llegado este momento, es obvio que la presentación de los problemas y el trabajo con estos debe graduarse. Es importante trabajar de forma oral mediante preguntas adaptadas al nivel de los alumnos. Hay que ser constantes y ayudarles a entender lo que se les pide, a que piensen y a que, ordenadamente, lleguen a la solución.

En un primer momento, es necesario que los objetos estén presentes o bien trabajar con imágenes. Seremos los docentes los primeros en «contar» lo que ocurre y presentarles nuestras incógnitas o preguntas. Inmediatamente podemos presentarles imágenes y que sean ellos los que nos expliquen lo que ocurre, qué quieren saber y cómo se puede resolver.

Al principio, cuando les planteábamos un problema, les resultaba muy abstracto cuando les hablábamos de sumar o restar, pero ya en segundo curso su nivel de razonamiento aumenta. Aunque esto ocurra, no debemos olvidarnos de razonar el problema antes de resolverlo, y es por ello que les seguiremos planteando cuestiones como: ¿habrá más o menos?, ¿tendremos que sumar o restar?, para que sigan trabajando en la misma línea. Volvemos a recordar que un problema es, en un alto porcentaje, vocabulario, estructuras que un alumno debe comprender. Es por ello que la dificultad de los problemas va creciendo, aunque sigue siendo primordial la comprensión antes que el cálculo. Poco a poco iremos siguiendo una secuencia lógica:

- 1.º Leer el problema.
- 2.º Rodear los datos necesarios del problema (ya que en un problema pueden aparecer datos que no necesitemos).

- 3.º Subrayar la pregunta. Aunque veamos esto fácil y obvio, al principio les cuesta identificar la pregunta o lo que les pide el problema.
- 4.º Decidir qué hacer en el problema (juntar o separar, sumar o restar...).
- 5.º Dibujar el problema. Se puede pedir que representen con fichas los datos o que hagan un dibujo de la situación.
- 6.º Realizar la operación.
- 7.º Volver a leer la pregunta y escribir la solución.
- 8.º Responder a otras preguntas o cuestiones del problema (preguntas de verdadero o falso, de explicar el razonamiento seguido u otras preguntas suponiendo que los datos cambien).
- 9.º Plantear otras preguntas a un mismo problema.
- 10.º Inventar ellos mismos un problema para una operación concreta.

Como dijimos anteriormente, debemos entrenarlos para comprender, y para hacer esto tenemos que trabajar desde el área de Lengua. Nuestro alumnado deberá enfrentarse a una operación y enunciar un problema. Hay que ayudarlos a conseguir un bagaje del vocabulario necesario para comprender y enunciar. Podemos, por ejemplo, buscar sinónimos.

Cuando tengo que sumar: me regalan, compro, me encuentro, hago, añado, confecciono más...

Cuando tengo que restar: pierdo, se me estropea, me quitan, regalo, dono...

Cuando tengo que multiplicar (sumar varias veces): me dan varias veces lo mismo, compro lo mismo para varias personas, corro la misma distancia varias veces a la semana...

En este bloque vamos a trabajar trece tipos de problemas de suma o resta, aunque nos centraremos en unos más que en otros. También trabajaremos problemas de multiplicaciones, de reparto y de dos operaciones. A continuación, se proporciona un banco de problemas para poder trabajar con nuestro alumnado de forma oral, porque es importante y necesario, como ya hemos comentado, trabajar oralmente la comprensión de las Matemáticas. No obstante, una vez que nuestro alumnado vaya practicando con los diferentes tipos, podemos ir mezclándolos.

Banco de problemas

Combinación 1

1. A mi prima Susana y a mí nos encantan las mariposas. Ayer en el campo mi prima vio 60 mariposas y yo vi 40 mariposas de colores. ¿Cuántas mariposas vimos entre las dos?
2. Vamos a utilizar los botones viejos del costurero para hacer collares. Mi hermano ha traído 123 botones y yo ya tengo 135. ¿Cuántos botones tenemos entre los dos?
3. Mi abuelo vivió de joven en Alemania y en Irlanda. Guarda monedas de entonces. Tiene 60 monedas alemanas y 50 monedas irlandesas. ¿Cuántas monedas tiene en total?
4. Mi abuelo dice que cuando él era joven no se usaba el euro sino la peseta. Guarda estas monedas en una caja. Tiene 70 pesetas plateadas y 60 pesetas doradas. ¿Cuántas pesetas tiene mi abuelo en total?
5. Mis tíos tienen gallinas en su finca. El mes pasado sus gallinas pusieron 80 huevos blancos y 70 huevos marrones. ¿Cuántos huevos pusieron en total sus gallinas?
6. Los vecinos de mis tíos tienen un rebaño de ovejas que dan lana blanca y negra. Cuando las esquilaron para quitarles la lana, obtuvieron 90 kilos de lana blanca y 50 kilos de lana negra. ¿Cuántos kilos de lana obtuvieron en total?

Combinación 2

1. En mi álbum tengo 100 cromos de fútbol y baloncesto. Si 30 cromos son de baloncesto, ¿cuántos cromos son de fútbol?
2. En el picadero había 100 caballos, todos de color blanco o castaño. Si 20 caballos del picadero eran de color blanco, ¿cuántos había de color castaño?
3. Anoche hubo una lluvia de estrellas. Mis padres fueron al campo para verlas mejor. Vieron 134 estrellas entre los dos. Si mi madre vio 90, ¿cuántas estrellas vio mi padre?
4. Paco tiene vacas y ovejas que dan una leche muy rica. Cada día Paco recoge 146 litros de leche al ordeñarlas. Si 50 litros son de leche de oveja, ¿cuántos litros son de leche de vaca?
5. Mi padre y yo coleccionamos tapones de botellas de zumo de naranja y fresa. Ayer los contamos y teníamos 255. Si 78 tapones eran de zumo de naranja, ¿cuántos eran de zumo de fresa?
6. Mi amiga Lucía y yo estuvimos ayer jugando a los dardos. Al final la diana marcaba 219 puntos. Si Lucía hizo 140 puntos, ¿cuántos hice yo?

Cambio 1

1. Tengo una colección de conchas que recojo en la playa. El otro día las conté y tenía 65 conchas, pero hoy he recogido con mi madre 35 conchas más. ¿Cuántas tengo ahora?
2. En el campo de mis abuelos hay un rebaño de 72 ovejas. Mi abuelo dice que esta primavera nacerán 28 ovejas más. ¿Cuántas ovejas habrá entonces?
3. En la finca de Curro hay 77 gallinas. Curro quiere comprar 23 gallinas más para su finca. ¿Cuántas gallinas tendrá Curro tras la compra?
4. Este año hemos hecho una colecta de comida en el cole. En mi clase hemos traído 89 kilos de comida y en la de al lado, 71 kilos más. ¿Cuántos kilos hemos traído en total?
5. En el parking donde trabaja Sandra han aparcado por la mañana 92 coches. Por la tarde han entrado 55 coches más al parking. ¿Cuántos coches han aparcado en total en el parking?
6. Para hacer una refrescante limonada para la clase, la maestra trajo 87 limones de su campo. Después compró 77 limones más porque pensó que serían pocos. ¿Cuántos limones tiene la maestra en total para hacer la limonada?

Cambio 2

1. A Enrique le encanta leer. Ha empezado un libro de aventuras que tiene 77 páginas. Si hoy se ha leído 25 páginas, ¿cuántas le quedan por leer?
2. A Cecilia le gustan los gusanos de seda. Tenía una caja con 68 gusanos, pero le regaló 35 a su prima. ¿Cuántos gusanos le quedan en la caja?
3. En la biblioteca de la clase hay 97 libros de lectura. Ayer los alumnos cogieron 43 libros para leerlos en casa. ¿Cuántos libros quedaron en la biblioteca de clase?
4. En mi barrio hay 89 farolas. Son altas y muy bonitas, pero se han fundido 54 bombillas. ¿Cuántas farolas quedan encendidas?
5. Sara hace quesos con la leche de sus vacas. Ayer ordeñó 24 litros de leche y utilizó 19 litros en hacer quesos. ¿Cuántos litros de leche le sobraron?
6. A Estela le encanta la música. Tenía 36 CD de música de sus artistas favoritos en su estantería. Ayer le prestó a su amiga 15 CD. ¿Cuántos le quedan ahora?

Cambio 3

1. Cuando yo nací, mis padres tenían un álbum con 40 fotos. Si ahora el álbum tiene 100 fotos, ¿cuántas fotos nuevas han colocado?
2. Mis vecinos coleccionan latas de refresco de todos los países. Antes de su último viaje tenían 50, pero al volver ya tienen 100 latas. ¿Cuántas latas nuevas han puesto en la colección?
3. Domingo tiene un almendro en su patio. Ayer había 40 flores en el árbol. Si esta mañana ha contado 100 flores, ¿cuántas han florecido durante la noche?
4. Para hacer una tarta de almendras, Pilar ha partido 15 almendras. Si cuando ha terminado de hacer la masa ha contado que había 35 almendras partidas, ¿cuántas almendras ha partido su hermano mientras ella hacía la masa?
5. A Loli le encantan las pajaritas de papel. Estuvo haciendo 19 pajaritas con su madre antes de quedarse dormida. Después de dormir la siesta, contó que había 49. ¿Cuántas pajaritas hizo su madre mientras ella dormía?
6. Mi padre está secando semillas de tomate para poder sembrarlas. El lunes tenía un tarro con 55 semillas, pero el miércoles ya había 69 semillas secas en su tarro. ¿Cuántas semillas secó el martes?

Cambio 4

1. Pablo tenía plantadas 33 flores en su jardín, pero este fin de semana granizó y se le echaron a perder muchas flores. Ahora le quedan 24. ¿Cuántas flores se le estropearon?
2. A mi hermano Jonathan le encanta coleccionar cromos de fútbol. Tenía 46 cromos de jugadores. Ahora le quedan 21 porque ayer, mientras estaba jugando, perdió algunos. ¿Cuántos cromos perdió?
3. Mi vecina Carolina tenía 58 euros en su hucha. Si ahora le quedan 39 porque compró una pelota, ¿cuántos euros se ha gastado?
4. En mi tableta tenía 48 juegos. Se me cayó al suelo y ahora solo funcionan 24. ¿Cuántos juegos se han estropeado?
5. Ayer mi abuelo preparó ensaladilla y puse en un plato 56 picos de pan. Cuando terminamos de comer, solo quedaban 28. ¿Cuántos picos comimos?
6. La piscina de mi casa tiene una fuga. Ayer la llenamos por la mañana con 52 litros de agua, pero por la noche únicamente quedaban 39. ¿Cuántos litros de agua perdió la piscina?

Cambio 5

1. Hemos cogido 39 conchas en la playa y ahora tenemos 59. ¿Cuántas conchas teníamos antes?
2. Elena y Emilio han comprado 45 gomillas para hacer pulseras. Ahora tienen 77. ¿Cuántas gomillas tenían antes?
3. Mi padre y yo estamos haciendo galletas. Hemos sacado una bandeja del horno con 24 galletas. Ya hay 59. ¿Cuántas galletas había al principio?
4. Hemos preparado una tómbola benéfica. Hoy hemos recogido 36 euros y ya tenemos 88. ¿Cuántos euros teníamos ayer?
5. Han traído 43 kilos de pescado a la pescadería de Pepi. Ya tiene en el mostrador 65 kilos de pescado. ¿Cuántos kilos había al principio?
6. Estamos preparando pestiños en casa de mi abuela. En la última bandeja hemos puesto 45 y ya tenemos 90. ¿Cuántos pestiños había antes?

Cambio 6

1. Han salido 23 pollitos del cascarón. Todavía quedan 31 huevos sin romper. ¿Cuántos huevos había al principio?
2. En la protectora de animales han adoptado 12 cachorros. Aún quedan otros 12. ¿Cuántos cachorros había antes?
3. Han salido 22 mariposas de su crisálida. Todavía quedan 20 por salir. ¿Cuántas crisálidas había al principio?
4. Hemos exprimido 38 limones para hacer limonada. Ahora hay 21 limones en el cubo sin exprimir. ¿Cuántos limones había antes?
5. Se han secado 35 flores del jardín de mi abuela. Ahora hay 23 flores. ¿Cuántas flores había al principio?
6. Estamos repartiendo invitaciones para la fiesta del colegio. Hemos repartido 41 invitaciones. Todavía nos quedan por repartir 27. ¿Cuántas invitaciones teníamos al principio?

Comparación 1

1. En el corral de mi abuela hay 46 gallinas y 23 pollitos. ¿Cuántas gallinas más que pollitos hay?
2. En la finca de mi tío hay 58 gallinas blancas y 43 gallinas marrones. ¿Cuántas gallinas blancas más que marrones hay?
3. Miguel ha recogido 49 huevos blancos y 35 huevos marrones. ¿Cuántos huevos blancos más que marrones ha recogido?

4. Jorge ayer obtuvo 56 litros de leche al ordeñar a sus vacas. Hoy ha obtenido 67 litros. ¿Cuántos litros ha conseguido hoy más que ayer?
5. Tras la cabalgata de Reyes mi hermano y yo hemos contado los caramelos que hemos cogido. En nuestra bolsa había 76 caramelos de menta y 85 caramelos de fresa. ¿Cuántos caramelos de fresa más que de menta hemos cogido?
6. Isabel ha servido 68 platos de paella y 79 platos de calamares rellenos. ¿Cuántos platos de calamares rellenos más que de paella ha servido?

Comparación 2

1. Estas Navidades, en la juguetería de Lola se han vendido 56 juegos de mesa y 78 videojuegos. ¿Cuántos juegos de mesa menos que videojuegos se han vendido?
2. La parcela de mi abuelo mide 65 m^2 y la de su vecino, 88 m^2 . ¿Cuántos metros cuadrados mide la parcela de mi abuelo menos que la de su vecino?
3. Ester ha cortado el pelo a 88 personas esta semana y su ayudante Leo, a 46. ¿A cuántas personas ha cortado el pelo Leo menos que Ester?
4. Pepe ha puesto 77 tortas fritas con azúcar en una bandeja y 92 tortas fritas con miel en otra. ¿Cuántas tortas hay con azúcar menos que con miel?
5. En la panadería de Belén han vendido 72 rosquillas de chocolate y 49 rosquillas de vainilla. ¿Cuántas rosquillas de vainilla menos que de chocolate han vendido?
6. Después del pasacalles de carnaval han sobrado 83 paquetes de papelillos y 79 paquetes de serpentinas. ¿Cuántos paquetes de serpentinas menos que de papelillos han sobrado?
7. En el costurero hay 26 botones rojos y 14 botones amarillos. ¿Cuántos botones amarillos menos que rojos hay?

Comparación 3

1. En la clase de 1.º A hay 25 alumnos y en la de 2.º A hay 2 alumnos más. ¿Cuántos alumnos hay en la clase de 2.º A?
2. En mi calle hay 16 farolas y en la calle de mi amiga hay 13 farolas más que en la mía. ¿Cuántas farolas hay en la calle de mi amiga?
3. La caja de bombones de avellana tiene 25 bombones y la de bombones de almendra tiene 21 bombones más. ¿Cuántos bombones tiene la caja de bombones de almendra?

4. Esta tarde he preparado 17 magdalenas y mi abuela ha preparado 32 magdalenas más que yo. ¿Cuántas magdalenas ha preparado mi abuela?
5. La valla del campo de mi abuelo mide 65 metros. La de su vecino mide 32 metros más. ¿Cuántos metros mide la valla de su vecino?
6. Ayer conté el dinero de mi hucha. Tenía 56 euros. Mi hermano dice que tiene 24 euros más que yo. ¿Cuántos euros tiene mi hermano?

Comparación 4

1. En el frigorífico hay 17 briks de zumo de piña y 6 briks menos de melocotón. ¿Cuántos briks de melocotón hay?
2. Hoy hicimos ensalada de fruta en el cole. Gerardo se ha comido 19 trozos y Víctor, 11 trozos menos que Gerardo. ¿Cuántos trozos ha comido Víctor?
3. Mi madre tiene plantadas 43 flores en el jardín. En las macetas hay 21 flores menos que en el jardín. ¿Cuántas flores están plantadas en las macetas?
4. Ayer plantamos 45 pinos y 15 sauces menos que pinos. ¿Cuántos sauces plantamos?
5. Mi abuelo tiene 68 años y mi madre tiene 30 años menos que él. ¿Cuántos años tiene mi madre?
6. Mi hermana se gastó 56 euros en un regalo. Yo me gasté 24 euros menos que ella. ¿Cuánto me gasté en el regalo?

Igualación

1. Marta tiene 46 euros en su hucha. Su prima tiene 23 euros. ¿Cuántos euros más necesita su prima para que tengan el mismo dinero?
2. En la protectora de animales adoptaron a 45 cachorros el mes pasado. Este mes han adoptado a 21. ¿Cuántos cachorros más tienen que adoptar para llegar al mismo número que el mes pasado?
3. Juan ha jugado esta temporada 24 partidos y su amigo José, 13. ¿Cuántos partidos más tiene que jugar José para que hayan jugado igual número de partidos?
4. Nuestra casa mide 90 m² y la de mi vecina, 78 m². ¿Cuántos metros cuadrados más tendría que medir su casa para que mida igual que la nuestra?

5. La caja de polvorones La Almendrita trae 50 polvorones y la de los polvorones San Selmo, 75. ¿Cuántos polvorones más tienen que poner en la caja La Almendrita para tener los mismos que la caja de San Selmo?
6. Petri corre todos los días 35 km y Manuela, 43 km. ¿Cuántos kilómetros tiene Petri que correr más cada día para igualar a Manuela?

Multiplicación

1. Miguel tiene una pareja de figuras de varios animales. Si tiene 8 tipos de animales distintos, ¿cuántos animales tiene en total?
2. Emma ha comprado 4 libros de cuentos y cada uno le ha costado 5 €. ¿Cuánto dinero se ha gastado en total?
3. Eva tiene 3 años y su hermano Rubén, el doble que Eva. ¿Cuántos años tiene Rubén?
4. Paola va a ver a sus abuelos tres veces a la semana. ¿Cuántas veces los verá en un mes de cuatro semanas?
5. Mi vecino y yo estamos coleccionando cromos. Yo solo tengo 9 repetidos, pero mi vecino tiene el triple que yo. ¿Cuántos cromos repetidos tiene mi vecino?
6. Ayer fui al médico y me mandó unas pastillas para la alergia. Tengo que tomarlas tres veces al día. ¿Cuántas pastillas tomaré en una semana?
7. En un garaje tienen que cambiarle las ruedas a 6 coches. ¿Cuántas ruedas necesitarán?

Reparto

1. Mi hermano Carlos tiene 10 entradas para el carnaval, pero como no puede ir las quiere repartir entre sus dos amigos. ¿Cuántas entradas le dará a cada uno?
2. Esta noche, yo y mis dos amigos cenamos pizza. La he cortado en 6 trozos. ¿Cuántos trozos nos corresponden a cada uno?
3. Para su fiesta de cumpleaños Leire va a repartir 8 caramelos entre sus dos amigas. ¿Cuántos caramelos dará a cada una?

Problemas de dos operaciones

1. Paola trajo un racimo con 59 uvas y Guille, otro con 66 uvas. Entre los dos se comieron 100. ¿Cuántas uvas sobraron?
2. Mi abuela tenía 88 macetas en su jardín, pero con el viento se le rompieron 29. Si sus vecinos le regalaron 38, ¿cuántas macetas tiene ahora mi abuela en su jardín?
3. Tengo 120 euros en mi hucha. Quiero comprar un osito que cuesta 25 euros y un patinete que vale 36 euros, para regalárselos a mis dos primos. ¿Cuánto dinero me sobrará?
4. Ayer fuimos al campo a ayudar a mi abuelo a recolectar patatas. Llenamos una caja con 12 kilos y otra con 10 kilos. Si mi abuelo va a vender cada kilo a 2 euros, ¿cuánto ganará mi abuelo?
5. La estantería de la clase tiene 4 baldas. En cada balda caben 20 libros. Si nos han quedado 26 libros sin poder poner en la estantería, ¿cuántos libros teníamos?
6. Mi madre me dio un billete de 50 € para que fuese a comprar. Gasté 12 € en la pastelería y 23 € en la carnicería. ¿Cuánto dinero tengo que devolver a mi madre?
7. En el museo hay 125 cuadros de paisajes. Este año han traído 34 cuadros más, pero se han llevado a otro museo 67. ¿Cuántos cuadros de paisajes quedan ahora en el museo?
8. Miriam colecciona fotos y postales del mundo. Tiene 214 fotos y 136 postales. Su tía ha venido de viaje y le ha regalado 34 fotos más. ¿Cuántas fotos y postales tiene Miriam en total?
9. Pablo fue a comprar los materiales del colegio. Compró 6 cuadernos a 2 € cada uno. Si llevaba 20 €, ¿cuánto dinero le devolvieron?

Actividades colectivas

- 1. Problemas con imágenes.** A partir de distintas imágenes, podemos empezar a trabajar oralmente los problemas. Las imágenes brindan la oportunidad de traer al aula una situación que se puede ver, manipular, contar... Se pueden realizar las siguientes actividades:
 - Nos inventamos el problema. Al principio será el docente el que dé algún ejemplo o el que anime a que intenten crear problemas de diferentes categorías con las mismas imágenes.
 - Nos inventamos una pregunta o más.
 - Elegimos la operación correcta. Podemos poner varias operaciones en la pizarra para la situación presentada y que seleccionen la adecuada.
 - Identificamos los datos del problema. Podemos inventarnos una historia relativa a una imagen y que los alumnos nos digan qué datos necesitamos y qué datos no.
- 2. Problemas con apoyo visual.** A la hora de plantear los problemas con multiplicaciones o sumas repetidas, es de gran utilidad el apoyo visual. Al repetir una secuencia varias veces mediante dibujos en la pizarra, tarjetas o material manipulable, el alumno entenderá el concepto y su utilidad para simplificar cálculos.

Ejemplo: Le doy 4 globos a cada uno de mis tres amigos. ¿Cuántos globos les doy en total?

Trabaje con la clase estos pasos:

 - 1.º Rodear los datos y subrayar la pregunta.
 - 2.º Analizar los datos escribiéndolos o dibujándolos.
 - 3.º Escribir la suma repetida.
 - 4.º Pensar en una operación más simple que resuelva el problema: la multiplicación.
- 3. Inventar un problema a partir de una operación.** Presentamos en la pizarra una operación ($35 + 23$ o $35 - 23$). Al principio puede ser de gran utilidad dividir la pizarra en dos mitades. En una mitad pondremos una operación de sumar y en la otra, una de restar. Podemos pedirles que nos digan todos los verbos que se les ocurra que se pueden usar en cada operación. Sumar: me regalan, compro, me encuentro... Restar: pierdo, rompo, me quitan, gasto... Una vez afianzadas las sumas y las restas, podemos hacer lo mismo con problemas de multiplicar. Por ejemplo, 3×7 : hacer 3 cosas cada día de la semana, alguien tiene el triple de edad que otro, me dan 3 veces 7 cosas o 7 veces 3 cosas, compro 3 cosas a 7 € cada una...

4. **Inventar un problema a partir de un resultado.** Esta actividad está muy relacionada con la descomposición. Podemos pedirles que se inventen un problema cuyo resultado final sea, por ejemplo, 20. Nos deberán especificar los datos, la pregunta y la operación realizada.

Juegos

1. **Problemones.** Juego por equipos con varias secciones que se pueden realizar preferentemente en formato Word y proyectado en la pizarra digital. En caso de no contar con ella, se sugiere realizar tarjetas de tamaño A3. Los problemas se pueden tomar del banco de problemas que se presenta en esta guía.

Secciones:

- Inventa la pregunta correcta a un problema dado.
- Corrige el problema. Se presenta un problema con cada una de sus fases resueltas.
Los alumnos deben leerlo y localizar los errores.
- Une el problema con la operación.
- Elige la solución correcta. Se proporcionan tres posibles respuestas, siendo una de ellas correcta.

Por cada tarjeta o situación resuelta correctamente se le dará un punto al equipo. El equipo que más puntos consiga será el ganador.

2. **Inventa el problema.** Se da al alumnado varias operaciones diferentes. El juego consiste en inventarse problemas, cuanto más originales mejor, con cada una de las operaciones. Por cada problema inventado ganan un punto y, si no son capaces de inventar ninguno, hay rebote.

Por ejemplo, inventa un problema con la operación $30 - 8$:
María tiene 8 años. ¿Cuántos años le faltan para cumplir 30?
Con la operación 4×3 : Miguel tiene 4 años y su prima Cristina el triple que él. ¿Cuántos años tiene Cristina?

Páginas web

En todas estas páginas pueden encontrarse problemas para practicar:

1. Página con problemas muy sencillos de sumar o multiplicar.
<http://www.genmagic.net/mates3/problem1c.swf>
2. Página con problemas *on line* en los que se puede elegir la operación (suma, resta, multiplicación...), así como la dificultad.
http://aprendiendomates.com/matematicas/presentacion_problemas.php
3. Página en la que aparecen problemas de sumas, sumas y restas, sumas de tres sumandos, de identificar los datos del problema o, incluso, problemas en los que los alumnos tienen que contar los elementos que aparecen y que pueden servirnos como recurso visual para plantear otras preguntas. Todo va acompañado de imágenes muy atractivas.
<http://www.mundoprimeria.com/juegos-matematicas/juegos-problemas-ejercicios-matematicas-2o-primaria>
4. Página con problemas en Flash. Aparecen cuatro categorías para elegir: problemas aritméticos, geométricos, de búsqueda exhaustiva y de razonamiento lógico. En problemas aritméticos, podemos elegir entre problemas de razonamiento a partir de escenas, asociar preguntas y operaciones... En los de búsqueda exhaustiva, nuestro alumnado aprenderá a comparar imágenes, hacer repartos, buscar el número de posibilidades... En los problemas geométricos, tendrán la posibilidad de construir figuras, practicar con el geoplano, construir polideltas... Por último, en el apartado de problemas de razonamiento lógico, nuestro alumnado podrá mejorar su capacidad de razonamiento y comprensión de problemas mediante preguntas sobre figuras o situaciones.
<http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/problematic/menuppal.html>

Medida

Medida

Metodología

Desde sus orígenes, el ser humano ha intentado dominar, controlar y entender cuanto le rodea. Para hacerlo, a lo largo de la historia ha ideado diferentes unidades de medida, más o menos exactas, que pudieran contabilizar diferentes magnitudes, desde la longitud hasta el tiempo. Al establecer unidades de medida comunes, el ser humano ha podido construir sus propias ideas del funcionamiento de objetos, de la naturaleza, del universo, de forma que estas pudieran ser expresadas y entendidas por otros. La relevancia de las unidades de medida no radica en el simple hecho de que hayan servido para entender el paso del tiempo, construir viviendas y ropas o intercambiar artículos, sino que han permitido nuestra supervivencia como especie, el avance de las civilizaciones, así como el desarrollo de su pensamiento.

Hoy en día, las unidades de medida están tan vinculadas a la sociedad en la que vivimos que una persona que no supiera manejarlas podría ser víctima del ostracismo o el engaño.

La variedad de contenidos que incluye este bloque (calendario, medida del tiempo, monedas y billetes, longitud, masa y capacidad) puede dar la impresión de que nos enfrentamos a un conjunto complejo y difícil de abordar. No obstante, la cotidianidad y familiaridad de los mismos es un as a nuestro favor, ya que podemos trabajarlos no solo en el área de Matemáticas, sino que el alumnado se los encontrará dentro y fuera de clase.

Si con anterioridad resaltábamos la importancia de la manipulación, aquí no va a ser menos. Es importante que nuestro alumnado maneje monedas y billetes simulados, que luego se reemplazarán por monedas y billetes auténticos en su quehacer diario. Lo mismo ocurrirá con el reloj. La sociedad de hoy en día, inmersa en el estrés, en las prisas, parece esclavizada por los

horarios. En la escuela es el reloj el que marca los tiempos de tareas, juegos, asignaturas. Es imprescindible contar desde el principio con un reloj en la clase al que referirnos.

¿Y qué decir del calendario? El alumnado tiene un horario con asignaturas diversas cada día. Ven la fecha escrita en la pizarra, la buscan en su agenda para copiar sus tareas, ven el calendario de la clase, que también manipularán y al que haremos referencia, como veremos más adelante.

De igual forma, cuantificamos y medimos todo a nuestro alrededor. Quizás la medida de la longitud, masa y capacidad sea el más difícil de los apartados incluidos en el bloque, en cuanto que el alumno debe familiarizarse no solo con la unidad de medida que se debe utilizar, sino también con los objetos para medir (metro, balanza, jarras medidoras). Estas dificultades se saldrán de la misma manera: manipulando los objetos por medir y los objetos medidores, midiendo todo lo que haya a nuestro alrededor. Quizás podría dedicarse una sesión exclusivamente a medir longitudes de objetos y distancias de la clase o el colegio. También puede ser muy útil realizar estimaciones antes de medir. Ver cuánto nos acercamos o alejamos del resultado. Lo mismo puede ser aplicado a capacidad y masa, con la ventaja añadida de que contamos con una gran variedad de productos que proporcionan información a través de sus etiquetas.

Podría ser de gran ayuda tener en el aula un surtido de envases, así como jarras medidoras y balanzas que le permitan al alumno realizar cambios (viendo, por ejemplo, cuántos envases de un cuarto de litro utilizo para vaciar un litro de agua, o cuántos de medio litro...), estimaciones (qué pesa más o cuánto pesan productos cotidianos) o, simplemente, comprobando en qué medida aparecen productos o alimentos de nuestra vida diaria.

EL CALENDARIO

Actividades colectivas

En nuestra aula no puede faltar un calendario. Desde principio de curso verán el calendario y haremos referencia a él de muy diversas formas, todas ellas necesarias para el manejo con soltura del mismo. A continuación, aparecen una serie de actividades recomendadas para trabajar de forma oral a diario en el aula, convirtiéndose en una rutina al comenzar nuestras clases:

1. Manejar el calendario diariamente. Poner la fecha en la pizarra y, si tenemos la suerte de que no nos borren la fecha de un día para otro, podemos comenzar borrando el día y diciendo: «Ayer fue..., hoy es..., mañana será». Si no, de igual forma lo podemos señalar en el calendario que tengamos a la vista de todos. Siempre que hagamos esto, señalaremos con el dedo el día que estemos comentando, exagerando quizás el movimiento hacia atrás o hacia delante en los días de la semana.

También podemos tener tarjetas con fenómenos atmosféricos y colocarlos en los días de la semana, o incluso dibujarlos cada día. Luego analizaremos los resultados con preguntas como: ¿cuántos días hizo sol en esta semana o en este mes?, ¿cuántos días llovió? Otra actividad para realizar sería tener una recta numérica en clase e ir colocando el día del mes que es: «Ayer fue..., hoy es..., entonces mañana será...». Vemos cuántos días faltan para el viernes, para un evento, etc., trabajando el número de día, no solo el nombre del día.

En una primera sesión conviene seguir una serie de pasos con los que, aunque parezcan evidentes y simples, nos podemos llevar más de una sorpresa:

- Hacer que los estudiantes analicen el calendario: ¿dónde aparecen los días de la semana escritos?, ¿en qué color están?, ¿están todos los días escritos del mismo color?, ¿y los números del mes?, ¿cuántos días aparecen escritos?, ¿cuántos números aparecen en cada fila?, ¿son todos del mismo color?, ¿cuáles son diferentes?, ¿cuántas filas tiene esta hoja del calendario? Si una fila es una semana..., ¿cuántas semanas tiene este mes?, ¿todos los meses tienen el mismo número de semanas?, ¿y el mismo número de días?, ¿dónde aparece el nombre del mes en la hoja del calendario?, ¿aparece el nombre del mes anterior?, ¿y del mes posterior?
- Conforme presentemos los contenidos, deberemos hacerles preguntas básicas: ¿en qué día de la semana cae el 5 de febrero?, ¿cuál es el día anterior?, ¿y el posterior?, ¿cuántos lunes tiene este mes?, ¿qué días de este mes son miércoles?

2. **Aprovechar eventos para trabajar distintos contenidos.** ¿Qué día es el cumpleaños de Marta?, ¿en qué día de la semana cae?, ¿cuántos días quedan?, ¿qué día vamos de excursión?, ¿cuánto falta? Si ya hemos ido, ¿cuánto tiempo ha pasado?, ¿en qué mes estamos?, ¿quién cumple años este mes? (convendría tener señalados los cumpleaños de los alumnos a la vista de todos); ¿qué mes hemos pasado?, ¿qué mes viene después?, ¿en qué mes nos vamos de vacaciones? Ayudándonos de la recta numérica, vemos cuántos «saltitos» damos para ver cuántos días quedan para..., cuántos días hace que...
3. **Ordenar los días y los meses.** Podemos hacer tarjetas con los días de la semana y los meses del año. Cada día podemos desordenar y ordenar los días de la semana o los meses. Los alumnos pueden ordenarlos colocando ellos las tarjetas en orden en algún lugar visible de la clase, o bien, desde su asiento, ir indicando al profesor el orden de los mismos. Esta segunda modalidad añade la posibilidad de practicar los números ordinales; por ejemplo: el primer día no es el domingo sino el lunes. El domingo es el séptimo día de la semana. ¿Es el martes el tercer día de la semana? ¡No! ¡Es el segundo! Y también otros contenidos básicos: enero va antes de febrero, octubre va detrás de septiembre, marzo va entre febrero y abril. También podemos jugar con las estaciones del año y que ordenen los meses según las estaciones.
4. **Año bisiesto.** Explicaremos cuál es la diferencia de un año «normal» con un año bisiesto, veremos si este año es bisiesto y por qué. Buscaremos otros años que hayan sido bisiestos y otros que lo serán, teniendo en cuenta que siempre van de 4 en 4.
5. **Completa el calendario.** Se les puede dar una cuadrícula que represente un mes, pero sin los días. Arriba aparecerán los días de la semana. Se les dará una serie de días del mes en el que nos encontramos: 7 de octubre, 15 de octubre, 30 de octubre, 2 de octubre, etc. Los alumnos deben colocar dichos días en el lugar correcto y decir en qué día de la semana caen. En la cuadrícula solo aparecerán dos o tres días como referencia.

OCTUBRE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO

Juegos

- 1. Busco mi estación.** Se hace entrega a cada alumno de una tarjeta con una fecha del año (día y mes) y a algunos con una estación del año. Los alumnos deben agruparse rápidamente de tres en tres y buscar al que tenga el nombre de la estación del año que les corresponde. El primer equipo en agruparse y ordenarse ganará. También podemos designar cuatro lugares de la clase a modo de estaciones y que deban ir a cada uno de esos sitios para agruparse. Una variación de este juego sería dar a cada alumno un mes y que tengan que agruparse formando un año completo. El primer equipo en agruparse gana.
- 2. Encuentra al intruso.** Mostramos seis meses, pero hay dos que no están en el orden correcto, o también podemos mostrar las estaciones con tres meses en donde uno de ellos no corresponde con la estación. El equipo que antes descubra el fallo se anotará un punto y, al final, el equipo que consiga más puntos gana.
- 3. Fiestas del año.** Damos a nuestro alumnado fechas de festividades del año (Día de la Paz, fin de año, Día del Libro, vacaciones de verano...) y deben ordenarlas a lo largo del año. Podemos darles tarjetas con las fechas por un lado y con los nombres de las festividades por otro. Asimismo, deberán decir en qué estación del año tienen lugar. Podemos organizarlos por grupos y dar puntos a aquellos que lo hagan más rápido. Luego se pueden comentar las diferentes festividades.
- 4. El pluviómetro.** Elaboramos un pluviómetro casero, <http://www.guioteca.com/educacion-para-ninos/como-construir-un-pluviometro-casero-experimento-muy-util/>, para medir la lluvia de ciertos días, estaciones o meses. Anotamos las cantidades de lluvia en cada día de la semana, y así vemos qué día ha llovido más o menos y cuánto. Podemos realizarlo a lo largo de una semana, de un mes, de un año...
- 5. Calendario de mi clase.** Jugamos con los meses del año; se divide la clase en 12 grupos, a cada grupo se le entrega una tarjeta con el nombre de un mes, y entre todos deberán elegir un dibujo representativo del mes que le ha tocado. Una vez coloreados y recortados, los pegamos en un mural siguiendo una secuencia temporal (podemos empezar desde septiembre –como el calendario escolar–, o desde enero –como el calendario anual–. Lo utilizaremos como el calendario de nuestra aula, donde anotaremos eventos importantes, cumpleaños, fiestas o acontecimientos que creamos oportunos o relevantes.

Páginas web

- 1. Calendario.** En esta página se hacen preguntas a los niños, tales como qué día de la semana es el tercer jueves de marzo, cuántos jueves tuvo abril, etc., para que practiquen con el calendario. El alumno debe elegir la respuesta correcta entre varias dadas.
<http://www.mundoprimeria.com/juegos/maticas/magnitudes-medidas/3-primaria/402-juego-calendario/index.php>
- 2. Días de la semana y meses del año.** Página para trabajar los nombres de los días de la semana y los meses del año.
http://clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=1152
- 3. Nos vamos de vacaciones.** En esta página podemos practicar los días de la semana, los meses y las estaciones del año de forma divertida.
<http://conteni2.educarex.es/mats/11369/contenido/index2.html>
- 4. Meses del año.** Página en la que podemos trabajar con el tiempo y el calendario.
http://agrega.juntadeandalucia.es/visualizar/es/es-an_2010032613_9081245/false
- 5. Medir el tiempo.** Página en la que encontramos un conjunto de actividades relacionadas con el tema de la medida del tiempo.
http://clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=3340

EL RELOJ

Actividades colectivas

Muestre un reloj de cartón analógico y otro digital o use las láminas de aula. Trabaje en gran grupo, pidiendo a los alumnos que cambien (o dibujen) la hora, que pongan una hora sugerida por algún compañero, que quiten una hora a una dada, etc.

En el colegio estamos regidos por tramos horarios. Es indispensable tener un reloj en la clase e ir pidiendo a los alumnos y alumnas que se fijen en el reloj. Al principio convendría que colocásemos unos carteles alrededor del mismo que señalen «en punto», «y cuarto», «y media» y «menos cuarto». Asimismo, sería interesante que escribiésemos al lado de cada número los minutos (por ejemplo, al lado del 1 el 5, al lado del 2 el 10, al lado del 3 el 15...).

Debemos tener constancia en el trabajo del reloj:

- En ciertos momentos, preguntar la hora que es.
- Preguntar por la posición de las manecillas: ¿dónde deben estar las manecillas para que sean las 5 y media?...
- Hacer preguntas sobre el colegio o su vida: ¿a qué hora viene la profesora de Inglés?, ¿a qué hora os levantáis? Después de cada pregunta les pedimos a los alumnos que dibujen la hora en la pizarra o que la representen en los relojes del el material del alumnado.
- Poner plazos: Cuando sean las 9 y media, dejamos de jugar/ colorear...; dentro de 30 minutos empezamos el juego...

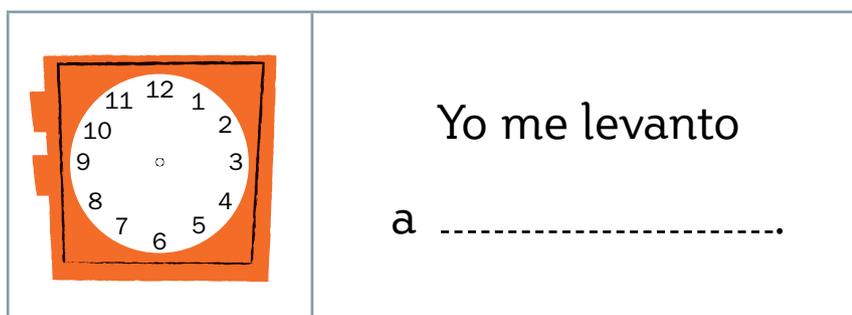
En el material proporcionado al alumnado tenemos relojes (digital y analógico) que podemos utilizar de la siguiente manera:

- Para poner la hora que marca en este instante el reloj de la clase.
- Para hacer dictados de horas (el profesor dice la hora y los alumnos mueven las manecillas de su reloj, para que marque la que se ha dicho, o escriben los números en el reloj digital). Luego deben levantar sus relojes para ver si han acertado.
- Pueden adivinar una hora dada. El docente pone una hora en un reloj. Lo oculta a la clase. Los alumnos tienen que adivinar la hora que marca. Para poder dar una solución, deben poner antes la hora que quieren decir en su reloj individual.
- Puede dividir la clase en varios grupos y dar una hora a uno de ellos, el segundo grupo ha de poner 15 minutos más, el tercero 30 más y el cuarto 1 hora más, así sucesivamente...

- Les podemos dar una hora y proponer actividades como estas:
 - Decirles que vayan aumentando minutos. Por ejemplo: Eran las 12 y cuarto. Han pasado 15 minutos. ¿Qué hora es?
 - ¿Cuánto falta? Por ejemplo: Son las 12 y cuarto. A las 12 y media vamos al recreo. ¿Cuánto falta?
 - ¿Cuánto ha pasado? Por ejemplo: Empezamos a jugar a las 12 y diez y terminamos a las 12 y media. ¿Cuánto ha pasado?

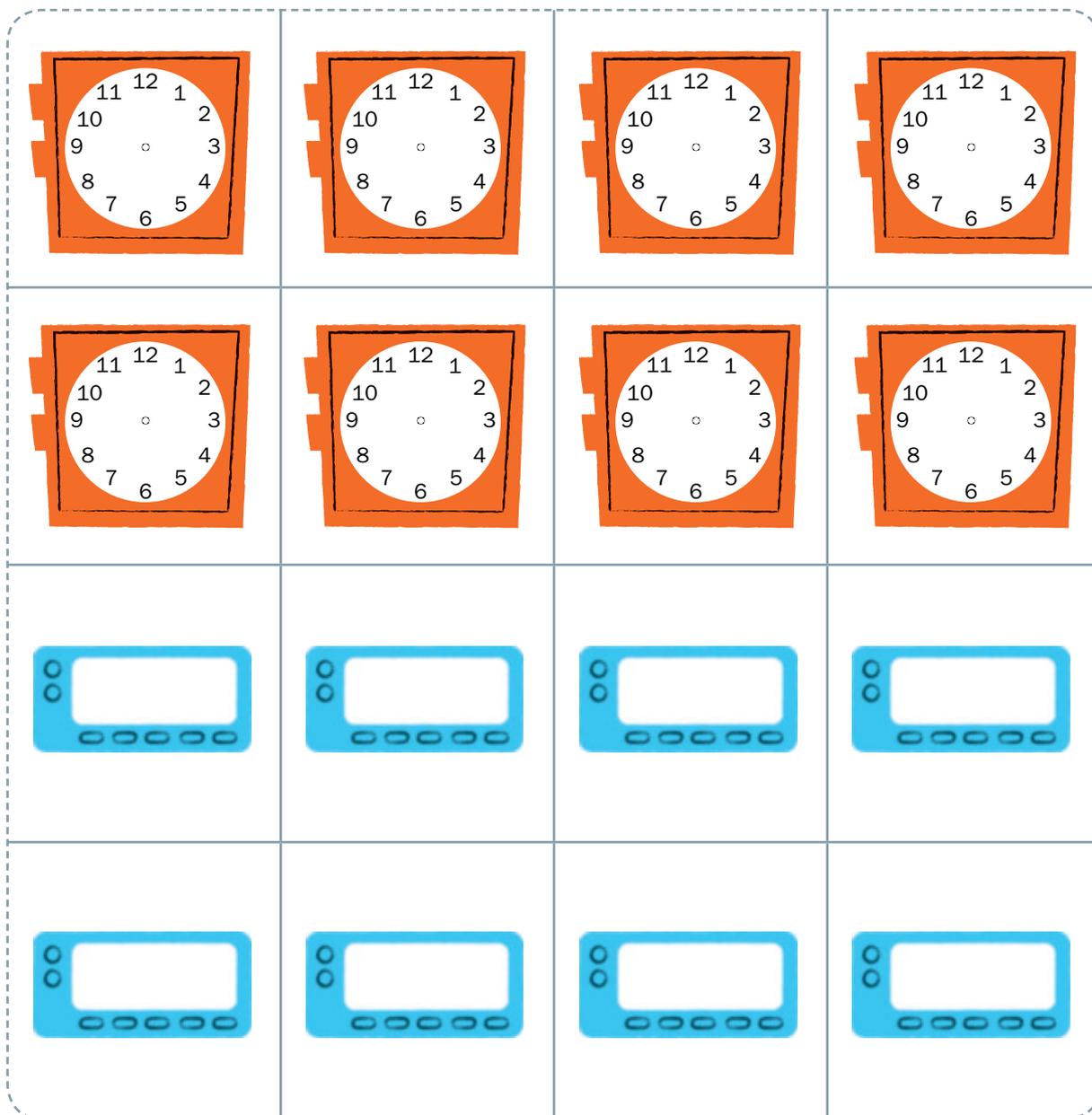
Juegos

1. **Así es mi vida.** El alumnado tendrá que rellenar unas fichas en las que colocarán las manecillas a relojes y escribirán la hora a la que realizan ciertas rutinas diarias (levantarse, ir al colegio, desayunar, ver la tele...). A continuación, deberán hacer preguntas a sus compañeros sobre sus rutinas, que luego tendrán que recordar para poder ganar puntos. Además de acordarse de la hora en la que los compañeros hacen las acciones, deberán colocar dicha hora en sus relojes (proporcionados en el material del alumnado) para obtener doble puntuación. Podemos jugar de forma individual o por equipos.



2. **Mi vida ideal.** Consiste en el mismo juego explicado anteriormente, pero en esta ocasión los alumnos deben imaginarse su vida ideal (Yo me levanto a las diez. Veo la tele a las...).
3. **Juego de parejas de las horas.** Emparejamos cartas con esferas de relojes que marquen la misma hora, esferas de relojes con la hora escrita, relojes digitales y relojes analógicos... Se pueden hacer tarjetas de tamaño A4 para trabajar con toda la clase, o de un tamaño menor para que puedan jugar ellos por parejas o grupos. Según las dificultades de nuestro alumnado, podemos realizar dos versiones:

- a) Las tarjetas contendrán esferas de relojes. Los alumnos tendrán que encontrar pares de tarjetas con la misma hora.
- b) Las tarjetas contendrán relojes y horas escritas. Los alumnos tendrán que encontrar el reloj y la hora que se corresponden.



- 4. **¡Bomba!** Podemos adaptar este juego a cualquier temática, también a esta, incluyendo tarjetas con horas en relojes que el alumnado deberá decir correctamente, evitando coger las tarjetas de «bomba», que le harán perder todos sus aciertos (juego explicado en apartado de numeración).
- 5. **Mi pareja de baile.** Consiste en repartir tarjetas con diferentes horas digitales y analógicas. Nos movemos por el espacio y, al sonido concretado con los alumnos, deberán buscar la misma hora que llevan en su tarjeta pero en hora digital si es que tienen analógico, y analógico si es que tienen digital.

Páginas web

1. **¿Me dices la hora?** En esta página, el alumnado deberá escribir la hora que indica el reloj, trabajando tanto el reloj analógico como el digital.
http://www.genmagic.net/mates2/reloj_cas.swf
2. **¿Qué hora es?** Página en la que se presenta un conjunto de actividades relacionadas con la medida del tiempo. Podemos elegir entre tres partes: lectura de la hora, paso del tiempo y problemas sobre el tiempo.
http://clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=1213
3. **Hora y minuto.** Los personajes Hora y Minuto presentan tres juegos para aprender la hora trabajando tanto con el reloj analógico como con el digital:
 - ¿Qué hora es? (donde deben elegir el reloj que marca una hora dada).
 - ¿Qué hora debería...? (aparece una hora en el reloj y tres posibles actividades, debiendo elegir la actividad que se realiza a esa hora).
 - Arreglando el reloj (donde tendrán que mover unos engranajes hasta llegar a poner la hora correcta).<http://www.tudiscoverykids.com/juegos/hora-y-minuto/>
4. **Reloj de cuco.** Hay que arrastrar las manecillas del reloj analógico hasta que marque la misma hora que el digital.
<http://www.cyberkidz.es/cyberkidz/juego.php?spelNaam=Reloj&spelUrl=library%2Frekenen%2Fgroep5%2FRekenen1%2F>

DINERO

Actividades colectivas

Conviene presentar las monedas y posteriormente los billetes para que los alumnos se familiaricen con ellos y puedan apreciar las diferencias en tamaño, color y diseño. Podemos darles las monedas y billetes del material y hacer diferentes actividades:

- ¿Qué moneda es la de mayor tamaño? ¿Y la de menor tamaño?
- Separa las monedas de euro y las de céntimo.
- Ordena las monedas de mayor a menor valor.

Una vez que ya están familiarizados con las monedas y los billetes, se les enseña a leer las cantidades expresadas en euros. Les decimos que los euros se encuentran a la izquierda de la coma y los céntimos a la derecha. De esa forma, al leer la cantidad deben reconocer el número anterior a la coma, decir «euro» y, por último, nombrar el número de los céntimos. Les pondremos varios ejemplos de la pizarra hasta que veamos que lo hacen bien.

El siguiente ejercicio al que tendrán que enfrentarse es al de sumar monedas (y billetes). Se dibujarán varias monedas en la pizarra que deberán sumar y poner las cantidades con las monedas de cartón que tienen en el material del alumnado para que se acostumbren a manipularlas.

Por último, deben escoger las monedas que necesitan para tener una cantidad dada. Para ello, se les dejará al principio que elijan las monedas como quieran (por ejemplo, para representar 3 euros pueden coger 3 monedas de 1 euro, pero a medida que se vaya avanzando les pediremos que elijan el menor número posible de monedas y billetes para llegar a dicha cantidad (en el caso anterior de los 3 euros pueden coger una moneda de 2 euros y una moneda de 1 euro). Cuando estén preparados, lo haremos también con los billetes de euro.

En este bloque nos serán muy útiles los problemas con el dinero, en los que les enseñaremos varios artículos y tendrán que razonar cuánto valen todos, si puedo o no comprarme algo con el dinero que llevo, cuánto me devolverán si compro algo y pago con un billete determinado...

También pueden realizar murales usando folletos de diferentes tiendas: una frutería, una tienda de electrónica..., recortar fotos o dibujar los productos; poner el precio y dibujar las monedas con las que les tendrán que pagar, etc. Con esto pueden trabajar el juego simbólico, realizando actividades de *role-play* en donde hagan de clientes o tenderos.

Juegos

1. **Vamos de compras.** Daremos dinero del material a grupos de alumnos. Recortaremos, de catálogos y propaganda, fotos de productos de diferente índole. Los alumnos decidirán qué comprar con el dinero que les asignemos. El vendedor puede ser el profesor o un alumno o alumna. Podemos practicar haciendo preguntas como: «¿Les sobra dinero? ¿Cuánto? ¿Con qué monedas puedo entregar 1 euro y 45 céntimos? ¿A qué grupo le ha sobrado más dinero? ¿Qué grupo ha gastado más?».
2. **El primero en pagar.** El alumnado está dividido por grupos. Les planteamos un problema de una compra. Los alumnos tienen que resolver el problema para saber cuánto tienen que pagar y elegir las monedas o billetes. El primer grupo en averiguar la cantidad exacta de dinero y mostrarla será el ganador.
3. **El precio justo.** Dividiremos al alumnado por grupos. Les mostraremos imágenes de cinco o seis productos con su precio correspondiente y tendrán un minuto para fijarse en las cantidades. Luego les quitaremos las imágenes y tendrán que representar con monedas y billetes el precio justo de cada producto. Los que más aciertos tengan ganarán.

Páginas web

1. **Caja registradora.** Juego en el que los alumnos deben averiguar cuánto deben pagar o cuánto tienen que devolverles usando las monedas de la caja registradora.
http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/juegos/caja_registradora/caja_registradora.htm
2. **Falta un precio.** Se pide que el alumno sepa calcular el precio de un objeto dado después de decirle el total de la suma de los precios de todos los objetos a pagar.
<http://www.genmagic.net/mates3/pr1c.swf>
3. **Equivalencias entre monedas y billetes.** Deben resolver problemas y ordenar adecuadamente las monedas y billetes que se les indican.
http://agrega.juntadeandalucia.es/visualizar/es/es-an_2010032412_9100413/false
4. **Cobra y devuelve el cambio.** Son actividades de compra y venta de artículos; también se trabaja el cambio que hay que devolver.
<http://childtopia.com/index.php?module=home&func=educativos&de=mates&cat=monedas>

LONGITUD

Actividades colectivas

Para la medida de esta magnitud y las siguientes, es vital que el alumnado experimente, practique, maneje los utensilios de medida, estime... Es por ello que sería necesario que cada alumno contara con reglas y cintas métricas de papel de un metro. A esto deberemos añadir unas cuantas cintas métricas de mayor longitud.

- Antes de realizar cualquier actividad, convendría que trabajáramos con unidades de medida como el palmo, el pie y el paso. Hacemos reflexionar a los alumnos sobre qué unidad utilizar para medir longitudes de objetos y distancias en el aula o el colegio: de una ventana, una puerta, una mesa, un libro, el largo de la clase, el corcho, el pasillo, la pista de fútbol o de baloncesto, la valla del cole. Podemos medir la mesa, un lápiz o cualquier otro objeto con un trozo de lana y luego ver cuánto ocupa ese trozo de lana en un metro. Veremos qué trozo es más largo, el de la mesa o el del lápiz y haremos hipótesis: si el trozo de la mesa es más largo que el del lápiz, ¿cómo será el de la puerta?, ¿será más largo que los dos anteriores?
- ¿Qué medimos? Cualquier cosa que esté a nuestro alrededor. Es la única forma de que el niño adquiera el concepto de metro y de centímetro. Mediremos el largo, ancho o alto de todo lo que haya en el aula. Podemos hacer una lista de objetos a medir y repartir fichas en las que los alumnos deban anotar sus mediciones. Podría ser interesante agrupar al alumnado por parejas o tríos. Iremos supervisando que lo hagan correctamente y anoten bien los resultados. Al final de la actividad, podemos comparar los resultados.
- Pero ¿qué medimos? El largo, ancho o alto de ventanas, mesas de alumnos, silla y mesa del docente, armarios, pizarra, corcho, puerta, estanterías, libros, lápices, cojines, perchas, cartulinas, cajas, columnas, baldosas del suelo... Si podemos salir del aula, aumentan las posibilidades: medir el largo y ancho de las pistas del recreo, las porterías, la altura de mis compañeros, los brazos de mis compañeros, las piernas de mis compañeros, los bancos del colegio, el largo de la fila, la valla del colegio...

Juegos

- 1. Saltos de longitud.** En el patio podemos poner una cinta métrica en el suelo y ver quién puede dar el salto más largo. Anotaremos los resultados para luego hacer comparativas, sumas, diferencias, ordenar medidas..., y trabajar con las unidades de longitud. También podemos hacer lanzamientos de pelotas medicinales u otros objetos.
- 2. El gigantón Ramón.** Vamos a salir al patio. Mostraremos a los alumnos cómo dar los pasos para medir una distancia que determinaremos. Cada uno puede apuntar sus pasos y así comprobamos que obtendrá una medida diferente. A continuación, les decimos que se tienen que convertir en el gigantón Ramón que da zancadas muy grandes. El niño que consiga recorrer la distancia en menos zancadas será el ganador.
- 3. Los árboles de mi cole (o parque).** Se trata de realizar una salida al entorno del colegio o al patio para medir objetos, esta vez no rectos. Mediremos los troncos de los árboles con trozos de lana que tengamos en el aula. Pasaremos esas medidas a una cinta métrica y los clasificaremos de menor a mayor, de mayor a menor... dependiendo del objetivo que queramos conseguir.
- 4. Pequeños constructores.** Es una actividad que podemos realizar dentro o fuera del aula. Fingiremos que vamos a construir cosas y para ello necesitamos las medidas exactas para pedir los materiales necesarios. Dentro del aula podemos construir un cajón para los juguetes, portalápices, estuches, cajas para el material de Plástica, una chimenea para decorar la clase por Navidad con briks de leche reciclados...

Páginas web

- 1. Estimaciones.** Juego en el que los alumnos deben estimar ciertas longitudes de objetos.
<http://www.mundoprimaria.com/juegos/matematicas/magnitudes-medidas/2-primaria/57-juego-unidad-medida-longitud/index.php>
- 2. El sistema métrico.** Página de la Junta de Andalucía en la que podemos elegir qué magnitud trabajar.
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared01/sistema_metrico/sistemaMetrico.swf
- 3. Medimos objetos.** Página para practicar la medida de objetos con la regla.
<http://www.genmagic.org/mates2/ml2c.swf>

MASA

Actividades colectivas

Al llegar a este punto, será más que evidente que necesitaremos una balanza en el aula. Sería estupendo que, además, contáramos con una báscula. Muchas veces los profesores de Educación Física cuentan con una para pesar al alumnado. Se les podía pedir colaboración.

La primera y más obvia actividad sería pesar objetos de clase en una báscula o peso de cocina. Como en este caso es un poco difícil contar con un peso por alumno, tendremos que hacer la actividad en gran grupo. Sigue siendo igual de importante que los niños hagan predicciones antes de comenzar a pesar: Coged uno de vuestros lápices, ¿pesará más o menos de un kilo? Si pesáis un libro, ¿pesará más de medio kilo?, ¿y más de un cuarto de kilo?

Los alumnos pueden proponer objetos de la clase para pesar e iremos apuntando el resultado.

Si contamos con una báscula, podemos pesarnos nosotros mismos o, incluso, coger objetos más pesados de la clase y hacer comparaciones entre ellos, estimar pesos, etc.

Juegos

1. Balanza humana. Por grupos, los alumnos pueden hacer de balanzas. Podemos hacer varias rondas, cada una con un objetivo diferente:

Ronda 1. Enseñaremos objetos, tarjetas con imágenes o etiquetas de productos. Nuestros alumnos tendrán que responder si se pesan con la balanza o no. Ejemplo: el agua que cabe en una botella o el peso de las naranjas de una caja.

Ronda 2. Les daremos dos objetos de la clase. Tendrán que decir cuál de los dos pesa más. Si son objetos pequeños pueden sostenerlos a la vez en cada mano. Si son más grandes, deberán hacerlo por turnos.

Ronda 3. ¿Pesa más o menos de un kilo? De igual forma lo podemos hacer con objetos físicos. Podemos decirles a los alumnos el día anterior que traigan productos de su casa.

Las rondas se pueden repetir o bien podemos poner tarjetas en la pizarra para que los diferentes grupos las seleccionen.

2. El peso justo. Hacemos varios grupos de cuatro o cinco alumnos. Se ponen diversos objetos alineados en una mesa y, sin tocarlos, cada grupo debe seleccionar uno o varios objetos que pesen

la cantidad que les indiquemos. Cada grupo hace sus hipótesis y después, usando la balanza, pesamos los objetos, y el grupo que más se haya acercado al peso que hemos indicado al principio gana un punto. Este juego, además de trabajar la masa, también nos ayuda a realizar estimaciones.

Páginas web

- 1. Trabajamos la masa.** Página de la Junta de Andalucía en la que podemos elegir con qué magnitud trabajar. En este caso seleccionamos «Masa» en el menú de la izquierda para poder trabajar con nuestro alumnado este contenido.
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared01/sistema_metrico/sistemaMetrico.swf
- 2. Masa.** Juego en el que debemos seleccionar «Masa» en el menú principal para trabajar el kilo y sus equivalencias.
<http://www.vedoque.com/juegos/matematicas-10-volumen.swf?idioma=es>
- 3. Suma de pesos fraccionados.** Juego en el que nuestro alumnado tendrá que averiguar cuánto pesan las cajas, trabajando el medio kilo y el cuarto de kilo.
<http://www.mundoprimeria.com/juegos/matematicas/magnitudes-medidas/2-primaria/1549-juego-pesos-fraccion/index.php>
- 4. Fraccionamos el kilo.** Juego para trabajar los pesos menores que el kilo.
<http://www.mundoprimeria.com/juegos/matematicas/magnitudes-medidas/2-primaria/480-juego-fraccionar-kilo/index.php>

CAPACIDAD

Actividades colectivas

Al igual que en las magnitudes anteriores, es necesario practicar mucho para tener claro el sentido de litro. En este caso, deberíamos contar en el aula con jarras medidoras de un litro y diferentes envases que podemos ir pidiendo a nuestros alumnos que traigan poco a poco: botellas de agua de un litro, de medio litro y de cuarto de litro, de litro y medio y de dos litros, botellas de suavizante, botellas de detergente, tarrinas de helado, vasitos de yogur, vasos de plástico, briks de leche, briks de zumo pequeños, botellas de gel o de champú, latas de refresco...

También sería necesario contar con etiquetas de todo tipo de productos en las que aparezca su capacidad.

- Convendría que el alumnado se fuera familiarizando con los envases. Iremos pasándolos y pidiéndoles que busquen en qué lugar de los mismos aparece su capacidad. Podemos utilizar la jarra medidora rellena con un litro de agua (medio litro, o un cuarto de litro) para comprobar si la medida es mayor o menor al litro. Se pueden ordenar los envases de mayor a menor capacidad. Incluso podemos identificarlos con un rotulador permanente (más de un litro, medio litro, cuarto de litro, menos de un cuarto de litro, litro y medio...).
- Repartimos. Llenamos la jarra de un litro y la de medio litro de agua. A continuación, vemos cuántos vasos podemos llenar con la cantidad de líquido de cada una. Cogemos varios envases de diferentes medidas y los llenamos de agua. Haremos predicciones de cuántos vasos podremos llenar con dicho envase (de un litro, de medio litro o cuarto de litro, de litro y medio, de dos litros, de cinco litros, de tres cuartos de litro...). Podemos pegar etiquetas a los envases con la equivalencia (equivale a 5 vasos, por ejemplo).
- ¿Cuánto cabe? Esta sería la actividad inversa a la anterior. Predecimos en este caso:
 - Si el envase contendrá más o menos del litro.
 - ¿Cuántos vasos utilizaremos para llenar el envase?
 - Y si utilizamos este envase más pequeño, ¿necesitaremos más o menos?
 - Y si utilizamos este, que es más grande que el primero, ¿cuántos creéis que vamos a necesitar?

Juegos

- 1. Mira la etiqueta.** Iremos coleccionando etiquetas de diferentes productos que tengamos en casa. Los alumnos pueden ir proporcionándolas desde el principio de curso. Podemos guardarlas en una pequeña caja para cuando las necesitemos. El alumnado estará dividido en grupos y podremos hacerles diferentes tipos de preguntas. Si aciertan, conseguirán un punto para su equipo. Las preguntas podrían ser:
 - a) Tienes 10 segundos para buscar la capacidad del producto en la etiqueta.
 - b) ¿Más o menos de un litro? Deduciremos si la capacidad es mayor o menor de un litro.
 - c) ¿Cuántos vasos podemos llenar con esa cantidad de líquido?
- 2. ¿Cuántos caben?** En una tabla de doble entrada, y con diferentes envases, estableceremos hipótesis acerca de cuántos envases de otro tipo llenos de agua son necesarios para llenar cada uno de ellos. Los alumnos completarán la tabla escribiendo el número de veces que hay que verter el contenido de ese envase para rellenar el otro. Al finalizar, de forma práctica, usando los envases y mediante el vertido de líquidos, se comprueba quién se ha acercado más al resultado correcto.

¿Cuántos caben?	Yogur	Jarra	Tazón	Cubo
Lata de refresco				
Cucharilla				
Plato				

Páginas web

- 1. Trabajamos la capacidad.** Página de la Junta de Andalucía en la que podemos elegir con qué magnitud trabajar. En este caso seleccionamos «Capacidad» en el menú de la izquierda para poder trabajar con nuestro alumnado este contenido.
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared01/sistema_metrico/sistemaMetrico.swf
- 2. Suma de medidas de capacidad.** Juego en el que averiguar cuántos litros hay en varios envases.
<http://www.mundoprimaria.com/juegos/matematicas/magnitudes-medidas/2-primaria/704-juego-adicion-capacidad/index.php>

Geometría y Tratamiento de la información

Geometría y Tratamiento de la información

Metodología

La metodología del bloque de Geometría y Tratamiento de la información, al igual que la de todos los bloques presentados, aboga por realizar actividades de forma oral y manipulativa como paso previo a las actividades planteadas en el libro.

Es recomendable que las actividades que se detallan a continuación se hagan de forma oral o con el material pertinente, si así se describe, para ir retirando poco a poco el apoyo manipulativo e ir pasando al dominio gráfico.

¿Por qué estudiamos Geometría? Ibn Jaldún señala que: «La geometría ilumina el intelecto y temple la mente. Todas sus pruebas son claras y ordenadas. Apenas caben errores en el razonamiento geométrico, pues está bien dispuesto y ordenado. Así, no es probable que la mente que se aplica a la geometría con regularidad cometa errores. De este modo, quien sabe geometría adquiere inteligencia». Siguiendo esta afirmación, podemos decir que la entendemos como una parte de las Matemáticas que se encarga de estudiar las propiedades y las medidas de una figura en un plano o un cuerpo en un espacio. En consecuencia, estudiaremos líneas, polígonos y cuerpos geométricos. Su objetivo es enseñar a representar distintos aspectos de la realidad vivida o imaginada.

Un conocimiento geométrico básico es indispensable para desenvolverse en la vida cotidiana: para orientarse reflexivamente en el espacio; hacer estimaciones sobre formas y distancias; realizar apreciaciones y cálculos relativos a la distribución de los objetos en el espacio... Está presente en todos los ámbitos de la vida cotidiana: arquitectura, diseño, arte...

El espacio aparece para los niños de estas edades como algo desestructurado, carente de una organización objetiva.

Es un espacio subjetivo, ligado a sus vivencias afectivas, a sus acciones. Un espacio en el que los objetos carecen de una forma y un tamaño precisos, en función de la perspectiva con que se les contempla, de ahí la importancia de proporcionarles actividades ricas en este aspecto.

El Tratamiento de la información responde a la necesidad de interpretar datos, gráficos e informaciones que nos serán útiles durante nuestra vida. Adquirir estrategias que contribuyan a esta interpretación es un objetivo primordial en esta parte de las Matemáticas. Permite la ejercitación con problemas que consisten en analizar información estadística y opinar sobre su representatividad.

Todos los aspectos señalados anteriormente cobrarán sentido si los contextualizamos. Debemos, pues, plantear problemas adecuados al nivel de desarrollo de nuestros alumnos y ofrecerles la posibilidad de trabajar con problemas reales. Las situaciones reales, con su problemática, nos permiten sacar conclusiones claras y próximas a su realidad escolar, familiar, social, etc., que optimizan su comprensión.

Trabajando la Geometría y el Tratamiento de la información de este modo, acercaremos a nuestro alumnado a esta parte de las Matemáticas que en ocasiones queda un poco olvidada aunque esté tan conectada a su realidad.

Geometría

Actividades colectivas

Previamente a ejecutar las fichas, proponemos realizar las siguientes actividades orales y manipulativas:

1. FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS

Se comenzará la actividad presentando las figuras geométricas más sencillas y básicas: triángulos, cuadriláteros, círculo...

Proponemos seguir estos pasos:

- Contar las «líneas» que las delimitan, para trabajar el concepto de lado.
- Contar las veces que dos «líneas» se encuentran, pues ahora trabajaremos el concepto de vértice y de ángulo.
- Una vez asumidos estos conceptos, a partir de distintos cuadriláteros: cuadrados, rectángulos, rombos o, incluso, figuras irregulares, concluir que dos figuras no son iguales por tener el mismo número de lados, sino por compartir todas sus características. Ejemplo:
 - El cuadrado tiene todos sus lados iguales.
 - El rectángulo tiene los lados iguales dos a dos.
- Con bloques lógicos, pedimos que clasifiquen distintas figuras planas y vamos añadiendo dificultad en las peticiones:
 1. Pedimos solo los triángulos.
 2. Pedimos los que no son triángulos.
 3. Pedimos los triángulos rojos.
 4. Pedimos los triángulos rojos pequeños.
 5. Pedimos los que no sean triángulos ni sean rojos.
 6. Pedimos los que tienen solo lados rectos.
 7. Pedimos los que tienen lados curvos.
 8. Pedimos los que tienen lados rectos que no sean triángulos, que no sean azules y no sean grandes.

Vamos subiendo la dificultad dependiendo del grupo-clase.

- En la pizarra digital proyectamos distintas figuras, contamos los lados, los vértices y los ángulos y vamos viendo a qué cosas reales se asemejan (el rectángulo a la pantalla de un televisor, el círculo a la base de un vaso o a una galleta...). Luego buscamos objetos del aula que tengan la forma que les pedimos. Jugamos, también, a que nos traigan objetos

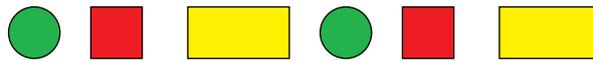
dándoles consignas negativas: «Coge un objeto que no sea cuadrado».

- Haremos series con distintos objetos en las que iremos aumentando la dificultad añadiendo elementos o propiedades de los mismos (grande, pequeño, liso, rugoso, rojo, verde...).

Series de 2 elementos



Series de 3 elementos



- Pediremos que hagan un retrato de sí mismos utilizando las figuras aprendidas.
- Para trabajar el concepto de círculo y circunferencia, elegiremos varios objetos (cuerdas, aros, círculos de los bloques lógicos o puzzles circulares...) y les haremos diferenciar uno y otra.
- Pueden dibujar varias figuras en la pizarra y señalar de un color los lados, de otro los vértices y de otro los ángulos, aclarando si se trata de triángulos, cuadriláteros o de ninguno de los dos.

Cuando hayamos visto en clase las figuras geométricas con volumen, podremos asemejarlas a objetos del aula y ver cómo podríamos representarlas en un dibujo, sustituyendo esas figuras con volumen (reales) por figuras planas (dibujos). También podremos pedirles que busquen una esfera, una pirámide, un cubo..., e intentar hacerles ver en qué parte del objeto se encuentra la figura plana correspondiente.

2. FIGURAS GEOMÉTRICAS CON VOLUMEN

Presentaremos al alumnado las figuras geométricas con volumen: prisma (y, como caso particular, el cubo), pirámide, esfera, cono y cilindro (de madera, de plástico o de papel), observando sus características de manera visual y táctil.

- Entregaremos algunos de estos cuerpos geométricos tridimensionales y pediremos que coloquen a un lado los cuerpos con alguna superficie curva y, a otro, los cuerpos formados solo por superficies planas.
- Mostraremos al alumno/a distintos carteles con dibujos de cuerpos geométricos y pediremos que seleccione el cuerpo indicado en cada ocasión siguiendo un orden propuesto:
 - Figuras con dos bases poligonales: prisma o cubo.
 - Figuras con una sola base poligonal: pirámide.
 - Figuras con superficies curvas: esfera, cono o cilindro.

- El alumnado deberá encontrar en el aula objetos con la forma que se le indique y reflexionaremos sobre qué cosas, fuera del aula, poseen esas formas trabajadas.
- Modelado de figuras geométricas tridimensionales con plastilina para su discriminación. Se puede realizar también con plantillas de papel.
- Realización de un dibujo utilizando las figuras (planas y con volumen) que conozcamos.
- En una bolsa podemos incluir algunos cuerpos geométricos. Con los ojos cerrados y palpándolas, deberán adivinar qué cuerpo es.
- Mezclando figuras planas y tridimensionales, hacer un juego de «buscar» el que sobra. Pondremos en una fila dos o tres figuras planas y una tridimensional, o viceversa. Deberán decirnos la que sobra y por qué.

3. SIMETRÍA

Explicaremos al alumnado el concepto de simetría y cómo detectar ejes de simetría de un objeto. Para ello se pueden realizar algunas actividades:

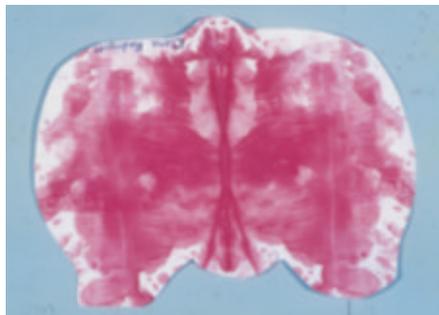
- Primero pedimos que busquen el eje de simetría de su cara, de su cuerpo, de partes del cuerpo..., y luego les decimos que lo busquen en objetos cercanos (goma, estuche, libro...).
- Doblando papel, podemos cortarlo solo por un lado; una vez que lo abrimos, vemos que tenemos dos partes iguales. En un primer momento lo haremos de manera libre y luego siguiendo un patrón dibujado (corazón, árbol de Navidad...).



- Doblando papel, es fácil hacer figuras sin ninguna guía, intentando formar un objeto conocido.



- Doblamos un papel, con pintura coloreamos solo una mitad y después ponemos las dos mitades en contacto para que la otra mitad se «manche», obteniendo de esa forma en la hoja un dibujo simétrico.



Juegos

Los juegos y canciones suponen un instrumento privilegiado de aprendizaje. Los alumnos, al divertirse con ellos, están aprendiendo, y podemos y debemos utilizarlos de manera asidua para la introducción de conceptos, así como para su afianzamiento.

Algunos de los que podemos llevar a cabo en el aula son:

1. **Canción de las figuras geométricas.** Dice así:

El triángulo tiene 3 lados.

1, 2, 3... 3 lados, ¿dónde podemos encontrar esta figura?

El cuadrado tiene 4 lados.

1, 2, 3, 4... 4 lados, ¿dónde podemos encontrar esta figura?

El rectángulo tiene 4 lados.

2 cortos y 2 largos, 2 cortos y 2 largos, ¿dónde podemos encontrar esta figura?

El círculo es muy redondo.

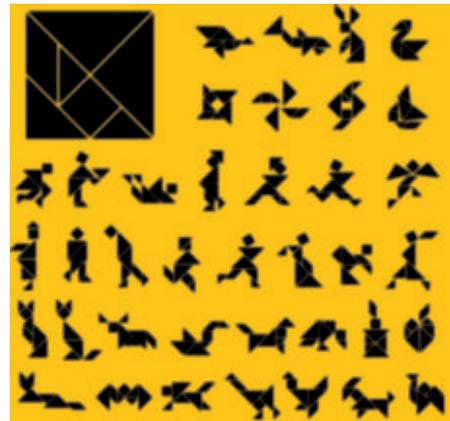
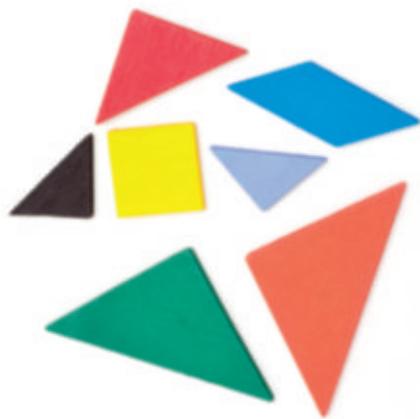
No tiene lados, es redondo, ¿dónde podemos encontrar esta figura?

2. **Lotería de figuras geométricas.** Haremos cartones tipo bingo para jugar a la lotería, sustituyendo los números por figuras geométricas, planas o con volumen.
3. **Puzle con señales de tráfico.** Construiremos puzles con señales de tráfico, primero dividiendo las señales en tres partes y aumentando la dificultad (número de cortes, con líneas rectas y curvas...), a medida que los alumnos avancen en su madurez.
4. **Geoplano.** Juego utilizado para formar las figuras geométricas planas deseadas. Existen diferentes versiones del mismo, desde papel (en el que el alumnado deberá dibujar las formas,

pudiendo utilizar un mismo punto o superponer figuras), o bien su versión más real, que consiste en un tablero con chinchetas equidistantes. En este último caso, el alumnado deberá utilizar gomas elásticas o lana para poder formar las figuras. De igual forma, se pueden compartir puntos o superponer formas. En un primer momento, con los geoplanos sobre la mesa y tras la explicación del docente sobre su utilización, el alumnado podrá experimentar cuáles son las posibilidades de acción que tiene en pequeños grupos. Posteriormente, la actividad será más guiada, proponiendo retos que el alumnado deberá intentar lograr. A continuación, esta actividad podrá realizarse de manera guiada o libre. Ejemplos: ¿cuántos triángulos diferentes podéis hacer?, ¿quién ha conseguido encontrar más cuadrados?, ¿cuántos ángulos tiene la figura que has construido?...



- 5. Tangram.** Para la utilización de esta técnica, es imprescindible que el alumnado se familiarice con el material, para lo cual no comenzaremos con actividades antes de los diez minutos posteriores a su entrega. Pasado este tiempo, seguiremos estos pasos:
- 1.º Facilitaremos plantillas sobre las que tendrán que situar las piezas que correspondan.
 - 2.º Las plantillas se retirarán progresivamente hasta que sean capaces de realizar las mismas sobre su pupitre o un papel blanco sin la ayuda de estas (una casa, un camión...).



- 6. Adivina adivinanza.** Los alumnos tendrán que adivinar la figura geométrica, plana o con volumen, que está pensando su compañero con las pistas que este les va proporcionando. Puede empezar con los vértices que tiene, si es plana o con volumen, qué forma tiene o a qué objeto de la realidad se parece...
- 7. Juegos de corro.** Cualquier juego de corro puede ayudar a interiorizar la noción espacial en los alumnos, ayudando a una mejor adquisición posterior de los cuerpos geométricos y su posición. Estos son algunos: Antón pirulero, el zapato por detrás, la gallinita ciega, el corro de la patata...
- 8. Dominó de figuras geométricas.** Elaboraremos un dominó sustituyendo los puntos de numeración por figuras geométricas para que puedan utilizarlo siguiendo las reglas del dominó tradicional.

Páginas web

- 1. Juegos y actividades de figuras geométricas.** Página con varios juegos para practicar contenidos trabajados.
<http://www.mundoprimeria.com/juegos-matematicas/juegos-actividades-figuras-geometricas-2o-primaria>
- 2. Recursos para clasificar los polígonos según sus lados.** Página de la Junta de Andalucía en la que podemos clasificar los polígonos según sus lados. Aunque nuestros alumnos solo han visto los triángulos y cuadriláteros, no les será difícil clasificar las demás figuras si se lo explicamos.
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~11001646/RECURSOS/clasificacion_poligonos.swf
- 3. Identifica los elementos de un polígono.** Actividad para identificar los elementos de un polígono.
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~11001646/RECURSOS/elementos_de_los_poligonos.swf

4. **Cuerpos geométricos.** Actividad para clasificar los principales cuerpos geométricos: conos, cilindros, pirámides...
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~11001646/RECURSOS/cuerpos_geometricos.swf
5. **Puzles.** Página donde encontramos diversos puzles de tipo tangram para trabajar las figuras con nuestro alumnado. Debemos elegir la opción correspondiente en el menú principal.
<http://www.xtec.cat/~epuig124/mates/geometria/castella/index.htm>
6. **Tangram interactivo.** Página en donde podremos realizar varias figuras de tangram de forma interactiva.
<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/programasflash/Infantil/Figuras/tangram.swf>

Tratamiento de la información

Actividades colectivas

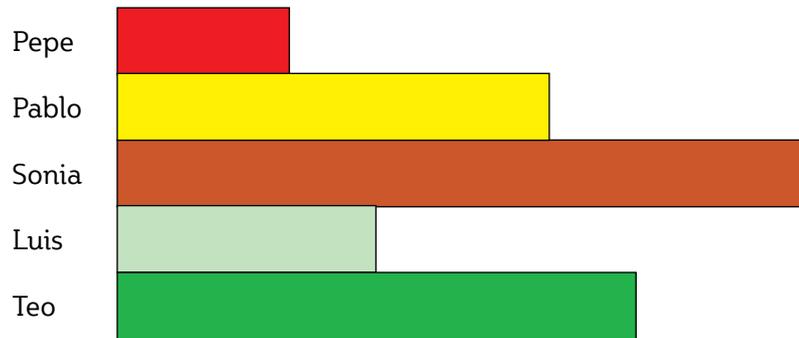
Para trabajar el tratamiento de la información, debemos ofrecer diversas y distintas situaciones orales con el fin de detectar y extraer las ideas y los datos más importantes para transcribirlos e interpretarlos. Proponemos trabajar las siguientes actividades:

- Preguntamos cuántos/as hermanos/as tiene cada alumno/a y vamos anotándolo en la pizarra. Luego analizamos la información y vemos si hay más familias con un solo hijo, con 2 o con 3..., vemos cuántas familias tienen 2 hijos, cuántas tienen 4, si hay alguna que tenga 10 hijos...
- Preguntamos la película preferida de cada alumno/a, vamos anotando e interpretamos las informaciones.
- Hacemos unas elecciones en el aula. Elegimos al azar a dos alumnos/as que deberán defender una idea o un juego, luego el resto de los alumnos deben votar a quien más les haya convencido; una vez votado, tenemos que ver quién tiene más votos e intentamos saber por qué ha sido más votado ese alumno y no el contrario.
- Vemos las alturas de 10 alumnos/as y hacemos una tabla para saber qué medidas se repiten más, cuál es la más baja, la más alta...
- Dibujamos una tabla en la pizarra y les pedimos que inventen preguntas a partir de ella. También podemos pedirles que expresen la información en un gráfico de barras (o viceversa).

	Carne	Pescado	Fruta
Ana	4	4	8
Luis	3	6	9
Sara	5	7	10

Juegos

1. **Regletas.** Si disponemos de regletas, podemos utilizarlas como barras para interpretar y representar una información. Cada regleta corresponde a un número y apreciarán bien la diferencia entre unas y otras. Este juego se hará en pequeño grupo, a no ser que dispongamos de unas regletas grandes que pueda ver todo el alumnado. A modo de ejemplo, podemos mostrarles la siguiente disposición:



Haremos preguntas del tipo:

- ¿Cuántos libros ha leído Pepe?, ¿y Pablo?
- ¿Quién ha leído más libros?
- ¿Cuántos libros han leído entre todos?

2. **Juego de los barcos.** Podemos jugar a este conocido juego en parejas, en pequeños grupos o en el grupo de clase haciendo dos equipos. Así el alumnado practicará no solo las coordenadas cartesianas, sino también cómo moverse en un plano.

Páginas web

1. **Tratamiento de la información y Formas y orientación en el espacio.** Página en la que podemos trabajar varios contenidos. En el menú elegiremos «Tratamiento de la información», para trabajar gráficos y tablas, y «Formas y orientación en el espacio», para trabajar la simetría y la geometría.
http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2008/matematicas_primaria/menuppal.html
2. **Construcción de gráficos estadísticos.** Página en la que se explica la construcción de los diferentes gráficos estadísticos, de los cuales nosotros elegiremos el de barras, para comprender cómo se hacen y practicar su uso.
<http://www.juegoseducativosvindel.com/graficos.php>
3. **Diagrama de barras.** Página en la que podremos construir gráficas de barras con divertidos juegos.
<http://www.genmagic.net/repositorio/displayimage.php?album=5&pos=4>
4. **Completar coordenadas.** Juego para completar coordenadas en el que nuestro alumnado se divertirá a la vez que aprenden.
<http://www.genmagic.net/repositorio/displayimage.php?album=5&pos=7>

Dimensiones transversales del proyecto

Las dimensiones transversales del proyecto

Metodología

El proyecto **SABER HACER CONTIGO** pone especial atención en aquellas capacidades imprescindibles para los futuros ciudadanos y ciudadanas del siglo XXI. A lo largo de las unidades de todas las áreas curriculares se incluyen programas destinados a desarrollar estos aspectos, que consideramos dimensiones transversales esenciales.

Una de estas dimensiones son las **habilidades de comunicación**. En **SABER HACER CONTIGO** se trabajan en profundidad todas las destrezas comunicativas del alumnado a través de secciones específicas, presentes en todas las unidades:

- La sección *Tiempo para hablar* y las actividades destacadas con esta etiqueta promueven la comunicación oral del alumnado. En ellas se impulsa la expresión oral, se fomenta la escucha activa y el respeto a los turnos de palabra, y se ayuda a tomar conciencia de la importancia de respetar las opiniones de los demás.
- En la sección *Tiempo para leer* se trabaja la competencia lectora, a través de la lectura de todo tipo de textos, y la capacidad de análisis de la información para extraer conclusiones personales.
- Por último, en la sección *Tiempo para escribir* y en las actividades destacadas con esta etiqueta se trabajan todas las habilidades necesarias para alcanzar un buen dominio de la comunicación escrita.

Otra de las novedades importantes que incorpora el proyecto **SABER HACER CONTIGO** es el trabajo específico con los **procesos de pensamiento**, con el objetivo de enseñar a los niños y niñas a razonar de una manera más eficaz. Aprender a pensar y desarrollar el razonamiento lógico, enriquecer la inteligencia emocional y fomentar la creatividad son habilidades que se trabajan a través de los sombreros de colores, inspirados en *Seis sombreros para pensar*, de Edward de Bono. Este autor utiliza sombreros de diferentes colores para representar los distintos ángulos, perspectivas o puntos de vista a partir de los cuales se puede abordar una determinada situación. En nuestro proyecto se destacan con sombreros de tres colores aquellas propuestas que implican determinados procesos mentales.

Las actividades que persiguen entrenar el **pensamiento lógico** se acompañan de un **sombrero de color azul**. En ellas se ponen en juego aquellas estrategias y rutinas que son necesarias para lograr un aprendizaje autónomo y eficaz, con el objetivo de que los alumnos y alumnas adquieran habilidades de pensamiento de orden superior: interrelacionar conocimientos entre sí; fortalecer la comprensión; sintetizar las ideas más importantes; y, por último, retener y recordar la información.

Las propuestas orientadas al desarrollo de la **inteligencia emocional** están destacadas con un **sombrero de color rojo**, el color de las emociones. Sus objetivos fundamentales son la identificación de las emociones, la autogestión y la regulación emocional, la expresión de las emociones y el desarrollo de las habilidades sociales e interpersonales, prestando especial atención a la empatía. Se proponen actividades y pequeñas dinámicas que promueven el desarrollo de la competencia emocional en todas sus vertientes.

Por último, pero no menos importante, se invita al alumnado a hacer uso de su **creatividad** para generar nuevos pensamientos. La creatividad implica tener una imaginación viva, capaz de adaptarse a diferentes contextos y de dar respuestas ingeniosas a situaciones o problemas inesperados. Las propuestas que se incluyen en los libros, destacadas con un **sombrero de color verde**, implican poner en juego la imaginación, recrear situaciones de forma original, realizar propuestas innovadoras, analizar posibilidades y proponer soluciones alternativas.

Otra dimensión que adquiere una gran importancia en el proyecto **SABER HACER CONTIGO** es el **aprendizaje cooperativo**, que promueve que los alumnos y alumnas desarrollen su capacidad de trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. El trabajo cooperativo supone un importante factor de motivación y mejora asimismo el rendimiento y el aprendizaje del alumnado. Para que el trabajo cooperativo sea eficaz, se deben dar estos requisitos:

- Que exista un objetivo común, compartido por todos los miembros del grupo y un estatus de igualdad entre ellos.
- Que haya una relación de interdependencia positiva entre los alumnos y alumnas.
- Que existan actitudes de cooperación y ayuda mutua, así como un vínculo afectivo.

En los materiales del proyecto se realizan numerosas propuestas de actividades cooperativas que requieren diferentes niveles de agrupamiento: trabajo por parejas, trabajo en equipo y trabajo en grupo-clase. Además, al finalizar cada trimestre se incluye

un pequeño proyecto, denominado Cooperamos, en el que se pone en juego una técnica de aprendizaje cooperativo concreta.

En **SABER HACER CONTIGO** también se presta atención a la **revisión y autoevaluación del trabajo** realizado. El alumnado tiene un papel activo en el proceso de enseñanza y, por tanto, se promueve, desde las edades más tempranas, la reflexión personal sobre el propio aprendizaje para mejorar el conocimiento de sí mismo y detectar fortalezas y debilidades. Por ello, en todas las unidades se incluyen sencillas rúbricas encaminadas a que los alumnos y alumnas tomen conciencia de lo que están aprendiendo y valoren el trabajo que han realizado.

Para finalizar, otra dimensión importante en **SABER HACER CONTIGO** es la **gamificación**, una metodología que busca motivar al alumnado a través de la mecánica de los juegos activando su concentración, su esfuerzo y su curiosidad, grandes palancas del aprendizaje. Este tipo de aprendizaje facilita la interiorización de conocimientos, y simplifica y hace más amenas las actividades difíciles. Además, fomenta el compañerismo y la comunicación y, en consecuencia, genera experiencias positivas entre los estudiantes.

El material que los alumnos y alumnas necesitan para llevar a cabo el juego que se propone en el proyecto se proporciona junto al libro de Matemáticas, aunque nuestra pretensión es que la gamificación alcance al resto de áreas, porque el juego ayudará a transformar el aula, creando un ambiente estimulante y motivador.

Recursos
fotocopiables.
Evaluación
continua

El sistema de evaluación Santillana

El proyecto **Saber Hacer Contigo** ofrece un amplio conjunto de recursos para facilitar la labor de los profesores y responder a sus necesidades, atendiendo a todos los aspectos de la evaluación:

- **Evaluación de contenidos.** Pruebas de control para cada unidad didáctica y pruebas de evaluación trimestrales y finales, para comprobar el nivel de adquisición de los principales conceptos y procedimientos.
- **Evaluación por competencias.** Pruebas trimestrales integradas que evalúan el grado de adquisición de las competencias.
- **Generador de pruebas de evaluación (EVAL).** Aplicación informática que permite elaborar pruebas de evaluación personalizadas mediante la selección de actividades a través de un sistema de filtros. También permite editar y modificar las actividades o que el profesorado incluya otras de elaboración propia.
- **Gestor de evaluación.** La misma aplicación informática está conectada a un gestor de programación y ofrece la posibilidad de llevar un registro detallado de las calificaciones de los alumnos y alumnas. Incorpora también una herramienta que permite elaborar informes de evaluación, así como gráficos comparativos a partir de los datos del gestor.

Recursos para la evaluación de contenidos

La evaluación de contenidos permite controlar el proceso de enseñanza y aprendizaje efectuando una comprobación permanente del nivel de adquisición de los contenidos. Como apoyo para facilitar esta labor, se ofrecen los siguientes recursos:

1. **Evaluación inicial.** Prueba destinada a realizar una valoración de la situación de partida de los alumnos al iniciar el curso.
2. **Evaluación de las unidades didácticas.** Para cada unidad se proporcionan:
 - **Pruebas de control.** Se ofrecen dos pruebas de diferente nivel:
 - Control B. Prueba de nivel básico en la que se evalúan los contenidos mínimos que todos los alumnos deben adquirir.
 - Control A. Prueba de nivel avanzado.
 - **Estándares de aprendizaje y soluciones.** En una tabla se relacionan los estándares de aprendizaje del currículo y los indicadores de logro de cada unidad didáctica con las actividades de las pruebas planteadas. Se incluyen, además, las soluciones de todas las actividades.
3. **Evaluaciones trimestrales.** Para llevar a cabo un seguimiento de los alumnos al finalizar cada trimestre, se proporcionan los siguientes recursos:
 - **Pruebas de evaluación trimestral.** Están destinadas a evaluar los contenidos más importantes que se han trabajado durante cada trimestre. Se facilitan tres pruebas:
 - Evaluación trimestral B. Prueba de nivel básico.
 - Evaluación trimestral A. Prueba de nivel avanzado.
 - Evaluación trimestral E. Prueba destinada a un nivel de excelencia, que supone un mayor reto intelectual.
 - **Estándares de aprendizaje evaluables y soluciones.**
4. **Evaluación final.** Para realizar una evaluación global del aprendizaje, se incluyen los siguientes elementos:
 - **Pruebas de evaluación final.** Diseñadas para evaluar el grado de adquisición de los contenidos fundamentales del curso. Se proporcionan dos pruebas:
 - Evaluación final B. Prueba de nivel básico.
 - Evaluación final A. Prueba de nivel avanzado.
 - **Estándares de aprendizaje evaluables.**
5. **Registro de calificaciones.** Se ofrece un cuadro de registro para recoger las calificaciones que han obtenido los alumnos en las diferentes pruebas.

Recursos para la evaluación por competencias

En el proyecto Saber Hacer Contigo se proporcionan pruebas diseñadas para evaluar el desarrollo y la adquisición de las competencias educativas por parte de los alumnos.

Estas pruebas de evaluación por competencias son complementarias a las que se proponen para la evaluación de contenidos. Tanto unas como otras evalúan los procesos cognitivos y el progreso en el aprendizaje, aunque las segundas están más guiadas por el currículo de las áreas, y las primeras, por la contribución de tales áreas al logro de las competencias educativas.

Para el segundo curso de Educación Primaria, nuestro proyecto editorial ofrece los siguientes recursos:

- 1. Pruebas de evaluación por competencias.** Se ofrecen pruebas trimestrales integradas con el fin de comprobar el grado de avance de los alumnos en la adquisición de las competencias.
- 2. Estándares de aprendizaje.** Los estándares de aprendizaje del perfil de la competencia y sus indicadores de logro se ponen en relación con las actividades de la prueba.
- 3. Niveles de logro.** Para cada prueba se proporcionan cuatro niveles de logro, con el fin de ayudar al profesorado a corregir y valorar el trabajo realizado por los alumnos.
- 4. Hojas de registro.** Se ofrece una hoja de registro de puntuaciones para cada una de las pruebas, en la que se incluyen los criterios para su valoración cualitativa.

Evaluación inicial

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa las series.

85 - 86 - - - - 90 - - - 93

76 - 75 - - - 72 - - - - 68

2 Completa y escribe cómo se lee.

53 $\left\{ \begin{array}{l} \text{ } \text{ decenas y } \text{ } \text{ unidades} \\ \text{ } + \text{ } \end{array} \right.$ _____

67 $\left\{ \begin{array}{l} \text{ } \text{ decenas y } \text{ } \text{ unidades} \\ \text{ } + \text{ } \end{array} \right.$ _____

3 Ordena.

De mayor a menor
25 68 43 86

> > >

De menor a mayor
96 15 69 26

< < <

4 Completa con el número anterior y el posterior.

← 51 →

← 9 →

← 42 →

← 30 →

5 Coloca los números y calcula.

$$47 + 20$$

$$33 + 16$$

$$62 + 5 + 11$$

6 Coloca los números y suma.

$$23 + 48$$

$$53 + 24 + 14$$

$$7 + 55 + 12$$

7 Coloca los números y resta.

$$38 - 26$$

$$56 - 5$$

$$73 - 23$$

$$89 - 7$$

Evaluación inicial

Nombre _____ Fecha _____

- 8** En la biblioteca de clase hay 25 libros de aventuras y 16 de animales. ¿Cuántos libros hay en total?

Datos ► y

Operación ►
$$\begin{array}{r} \square \\ \small{\circ} \square \\ \hline \square \end{array}$$

Solución ►

- 9** Mercedes tiene 17 tebeos y ha leído 5. ¿Cuántos tebeos le faltan por leer?

Datos ► y

Operación ►
$$\begin{array}{r} \square \\ \small{\circ} \square \\ \hline \square \end{array}$$

Solución ►

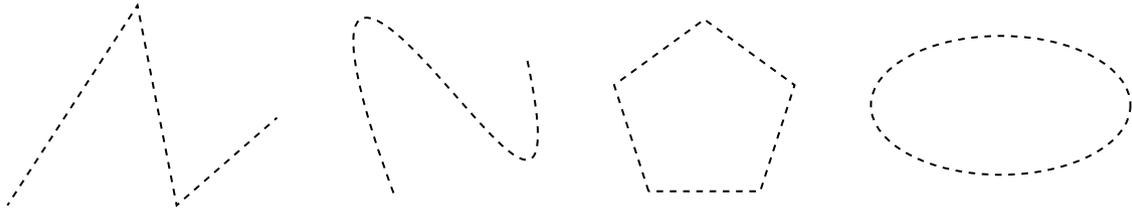
- 10** En una maceta azul hay 17 rosas; en una verde, 25, y en otra blanca, 10. ¿Cuántas rosas hay en total?

Datos ► , y

Operación ►
$$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ \small{\circ} \square \\ \hline \square \end{array}$$

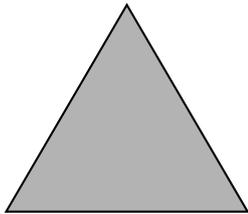
Solución ►

11 Repasa de color verde las líneas abiertas, y de color rojo, las líneas cerradas.

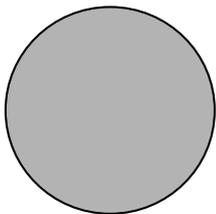


12 Escribe cada palabra en su lugar.

cuadrado rectángulo círculo triángulo

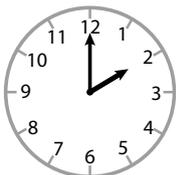








13 ¿Qué hora es? Observa cada reloj y escribe.



Son las



Son las

1

Prueba de control

MODELO **B**

Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea los números que se indican.

Rojo Tiene 2 unidades

Azul Tiene 2 decenas

22	32	25	52	82	2	20
	42		66		24	

¿Qué número tiene 2 decenas y 2 unidades?

2 Relaciona.

7 D y 5 U • • 40 + 8 • • 62

4 D y 8 U • • 60 + 2 • • 75

6 D y 2 U • • 70 + 5 • • 84

8 D y 4 U • • 80 + 4 • • 48

3 Escribe cada número.

Trece ►

39 ►

Cuarenta y dos ►

68 ►

Veinticuatro ►

91 ►

Setenta y seis ►

45 ►

4 Completa las series.

5 Calcula.

$$\begin{array}{r} 32 \\ + 17 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 42 \\ + 34 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 78 \\ + 21 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 32 \\ 16 \\ + 50 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 21 \\ 60 \\ + 18 \\ \hline \end{array}$$

6 Resta.

$$\begin{array}{r} 95 \\ - 30 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 47 \\ - 36 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 31 \\ - 11 \\ \hline \end{array}$$

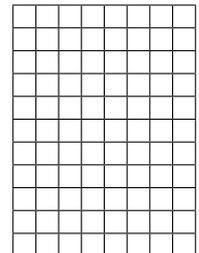
$$\begin{array}{r} 89 \\ - 72 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 28 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$$

7 En la fiesta de cumpleaños de Marta había 28 globos. Sus amigos han explotado 15. ¿Cuántos globos quedan?

Datos ► y

Operación ►

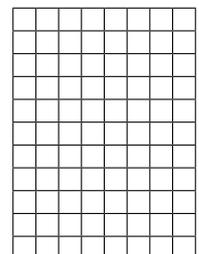


Solución ►

8 Roberto ha comprado una bolsa con 27 gominolas y Alejandro otra con 12 regalices. ¿Cuántas chuches han comprado en total?

Datos ► y

Operación ►



Solución ►

1

Prueba de control

MODELO A

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.

49 ► decenas y unidades ► + =

37 ► decenas y unidades ► + =

52 ► decenas y unidades ► + =

2 Escribe cómo se lee cada número.

- 75 ►
- 94 ►
- 80 ►

3 Escribe cada número con cifras.

Trece ►

Ochenta y siete ►

Cuarenta y dos ►

Dieciocho ►

Veinticuatro ►

Setenta y seis ►

4 Escribe el número anterior y el posterior.

37

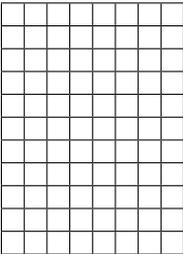
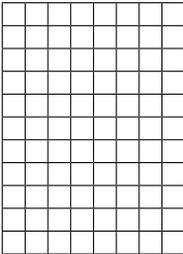
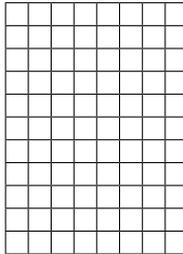
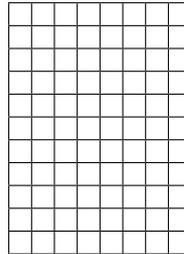
49

70

5 Calcula.

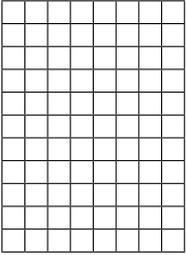
$\begin{array}{r} 11 \\ + 24 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \\ + 43 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 26 \\ 1 \\ + 30 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 8 \\ 20 \\ + 61 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 70 \\ 9 \\ + 20 \\ \hline \end{array}$
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

6 Coloca los números y resta.

$46 - 32$	$78 - 21$	$94 - 23$	$58 - 7$
			

7 En la fiesta de cumpleaños de Marta había 28 globos. Explotaron 15. ¿Cuántos globos quedan en total?

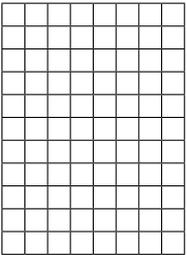
Datos ► y

Operación ► 

Solución ►

8 Daniela tiene 46 cromos. Su primo David le ha regalado 12 cromos más. ¿Cuántos cromos tiene en total?

Datos ► y

Operación ► 

Solución ►

Nombre _____ Fecha _____

1 Compara y escribe el signo > o <.

26 ○ 33

81 ○ 18

64 ○ 62

37 ○ 9

58 ○ 60

40 ○ 29

71 ○ 80

26 ○ 31

2 Observa y resuelve.

JUAN
62 AÑOS

ISABEL
29 AÑOS

SARA
55 AÑOS

RICARDO
60 AÑOS

- La persona más joven es _____
- La persona más mayor es _____
- Ordena las edades de menor a mayor. ▶ ○ ○ ○ ○ ○
- Escribe las edades mayores de 40 años. ▶ , y

3 Escribe verdadero (V) o falso (F).

- Una centena equivale a 100 decenas. ▶
- 4 centenas son 400 unidades. ▶
- 90 unidades son 9 centenas. ▶
- 700 unidades son 70 centenas. ▶

4 Escribe la decena más cercana a cada número.

72 ► 68 ► 39 ► 83 ► 44 ►

5 En una carretera hay una gasolinera en el kilómetro 60 y otra en el kilómetro 70.

- Un coche se queda sin gasolina en el kilómetro 67. ¿Cuál es la gasolinera más próxima?
- Un coche se queda sin gasolina en el kilómetro 62. ¿Cuál es la gasolinera más próxima?
- ¿Y si está en el kilómetro 68?

6 Escribe con cada grupo de números una suma y una resta.

6 4 10

12 9 3

+ 4 =

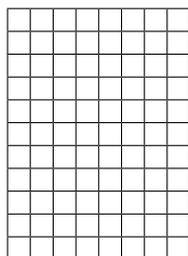
- =

+ =

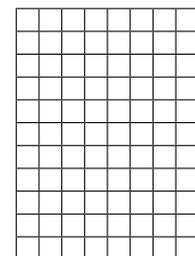
- =

7 Calcula las restas. Después, haz la prueba para comprobar que están bien.

$$\begin{array}{r} 87 \\ - 35 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 76 \\ - 43 \\ \hline \end{array}$$



Nombre _____ Fecha _____

1 Compara y escribe el signo > o <.

26 ○ 33

81 ○ 18

64 ○ 62

37 ○ 9

58 ○ 60

40 ○ 29

71 ○ 80

26 ○ 31

2 Observa y resuelve.

JUAN
62 AÑOS

ISABEL
25 AÑOS

RAMÓN
43 AÑOS

SARA
55 AÑOS

RICARDO
60 AÑOS

- La persona más joven es _____
- La persona más mayor es _____
- Ordena las edades de menor a mayor. ▶ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
- Escribe las edades mayores de 50 años. ▶ ○, ○ y ○

3 Escribe verdadero (V) o falso (F).

- Una centena equivale a 10 decenas. ▶ ○
- 8 unidades son 800 centenas ▶ ○
- 7 centenas son 700 unidades. ▶ ○
- 4 centenas más 10 unidades son 5 centenas. ▶ ○

4 Escribe la decena más cercana a cada número.

72 ► 68 ► 39 ► 83 ► 44 ►
 41 ► 26 ► 57 ► 19 ► 68 ►

5 Piensa y escribe tres posibles respuestas.

Un coche se quedó sin gasolina. Había una gasolinera en el kilómetro 60 y otra en el kilómetro 70. ¿En qué kilómetro se quedó el coche si la gasolinera más próxima era la del kilómetro 70?

6 Escribe con cada grupo de números una suma y dos restas.

23 34 11

17 12 5

+ =

+ =

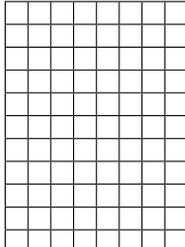
- =

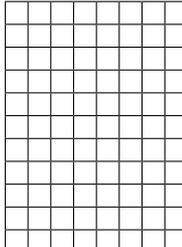
- =

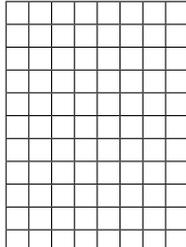
- =

- =

7 Haz la prueba de la resta y comprueba si son correctas estas operaciones. Tacha las que estén mal.

$$\begin{array}{r} 45 \\ - 43 \\ \hline 12 \end{array}$$


$$\begin{array}{r} 99 \\ - 30 \\ \hline 69 \end{array}$$


$$\begin{array}{r} 78 \\ - 26 \\ \hline 51 \end{array}$$


Nombre _____ Fecha _____

1 Relaciona.

Cuarto

9.º

Undécimo

20.º

Décimo

4.º

Decimonoveno

19.º

Primero

10.º

Duodécimo

11.º

Noveno

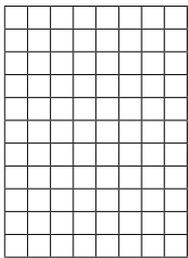
1.º

Vigésimo

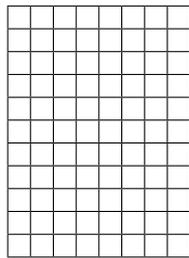
12.º

2 Coloca y calcula.

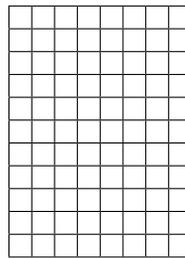
$21 + 18$



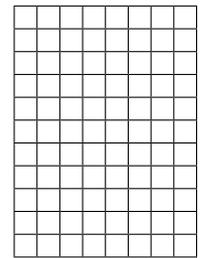
$76 - 35$



$95 + 4$



$88 - 10$



3 Pasa una decena a unidades y resta.

$$\begin{array}{r} 72 \\ - 19 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 81 \\ - 26 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 56 \\ - 48 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 43 \\ - 17 \\ \hline \end{array}$$

4 Suma.

$$\begin{array}{r} 39 \\ + 24 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 73 \\ + 18 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 26 \\ + 64 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 58 \\ + 37 \\ \hline \end{array}$$

5 Suma.

$$\begin{array}{r} 18 \\ 37 \\ + 24 \\ \hline \end{array}$$

○

$$\begin{array}{r} 27 \\ 36 \\ + 32 \\ \hline \end{array}$$

○

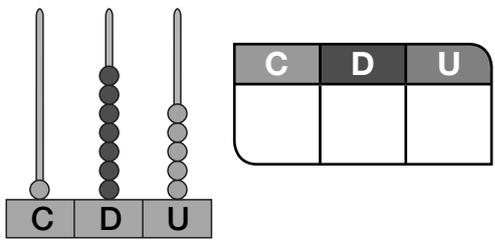
$$\begin{array}{r} 35 \\ 25 \\ + 26 \\ \hline \end{array}$$

○

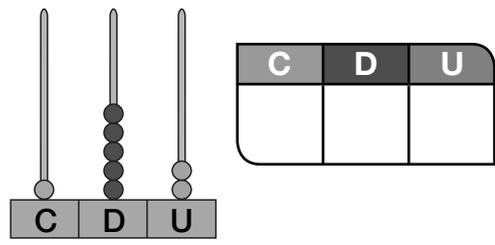
$$\begin{array}{r} 48 \\ 29 \\ + 12 \\ \hline \end{array}$$

○

6 Cuenta y completa.



○ + ○ + ○ = ○

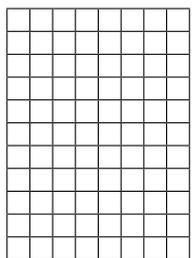


○ + ○ + ○ = ○

7 El rebaño del señor Julián tiene 72 ovejas.

Si 17 son negras, ¿cuántas son blancas?

Datos ► ○ y ○

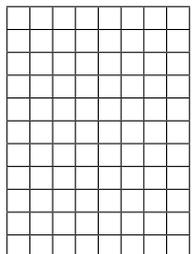
Operación ► 

Solución ►

8 Luisa tiene 34 canicas rojas y 17 canicas verdes

más que rojas. ¿Cuántas canicas verdes tiene?

Datos ► ○ y ○

Operación ► 

Solución ►

Nombre _____ Fecha _____

1 Relaciona.

Decimoctavo	18.º	Undécimo	20.º
Décimo	15.º	Decimonoveno	19.º
Decimoquinto	10.º	Duodécimo	11.º
Decimosexto	16.º	Vigésimo	12.º

2 Pasa una decena a unidades y resta.

$$\begin{array}{r} 80 \\ - 78 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 93 \\ - 75 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 71 \\ - 64 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 86 \\ - 17 \\ \hline \end{array}$$

3 Suma.

$$\begin{array}{r} 39 \\ + 24 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 73 \\ + 18 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 26 \\ + 64 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 58 \\ + 37 \\ \hline \end{array}$$

4 Completa y escribe.

106

C	D	U

189

C	D	U

5 Completa las series.

173 176

199 197

6 Cuenta y completa.

C	D	U

+ + =

C	D	U

+ + =

7 Calcula.

$$\begin{array}{r} 19 \\ 26 \\ + 43 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 18 \\ 47 \\ + 26 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 39 \\ 27 \\ + 14 \\ \hline \end{array}$$

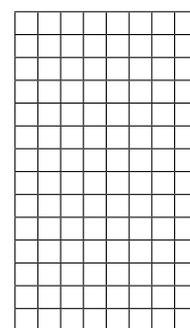
$$\begin{array}{r} 27 \\ 19 \\ + 46 \\ \hline \end{array}$$

8 Para hacer un trabajo hemos cortado 43 trocitos de papel rojo, 27 de papel azul y 16 de papel verde. ¿Cuántos trocitos de papel hemos cortado?

Datos ► , y

Operación ►

Solución ►

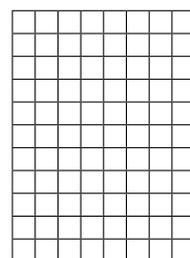


9 En el jardín hay 48 petunias y 17 rosales más que petunias. ¿Cuántos rosales hay?

Datos ► y

Operación ►

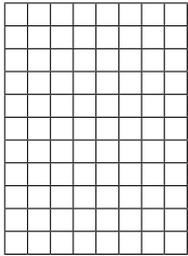
Solución ►



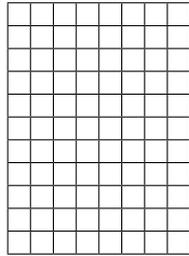
Nombre _____ Fecha _____

1 Coloca y suma.

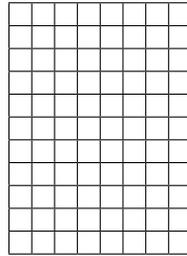
$73 + 18$



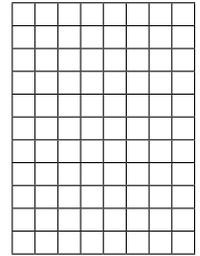
$56 + 24$



$65 + 26$



$47 + 29$



2 Calcula las restas.

$$\begin{array}{r} 52 \\ - 28 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 74 \\ - 36 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 80 \\ - 7 \\ \hline \end{array}$$

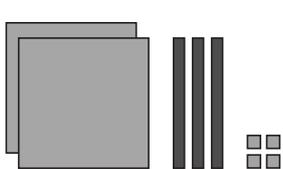
$$\begin{array}{r} 91 \\ - 86 \\ \hline \end{array}$$

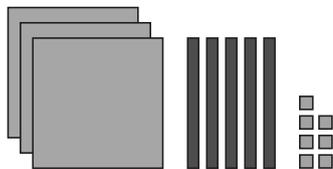
3 Escribe el número anterior y el posterior de cada número.

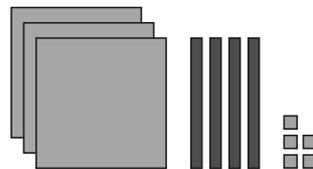
	279	
	341	
	247	
	305	

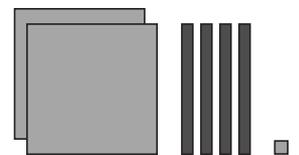
	389	
	280	
	354	
	199	

4 Escribe el número representado en cada caso.









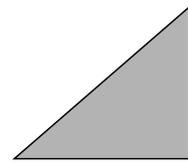
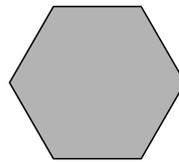
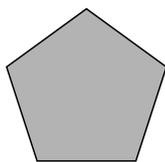
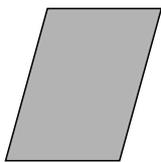
5 Escribe cómo se lee cada número.

- 279 ►
- 308 ►
- 245 ►

6 Escribe con cifras.

Trescientos cincuenta y uno ► Trescientos siete ►
 Doscientos noventa ► Doscientos catorce ►

7 Cuenta y completa.



- | | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Vértices | <input type="checkbox"/> Vértices | <input type="checkbox"/> Vértices | <input type="checkbox"/> Vértices |
| <input type="checkbox"/> Lados | <input type="checkbox"/> Lados | <input type="checkbox"/> Lados | <input type="checkbox"/> Lados |

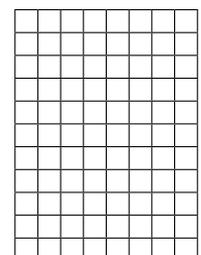
8 Escribe dos objetos que asocies con circunferencias y dos con círculos.

9 Hay 35 guirnaldas rojas y 18 verdes para decorar el colegio.
¿Cuántas guirnaldas rojas más que verdes hay?

Datos ► y

Operación ►

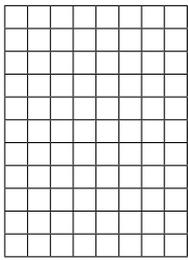
Solución ►



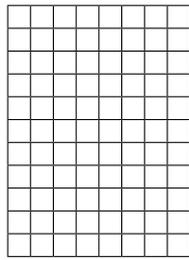
Nombre _____ Fecha _____

1 Coloca y calcula.

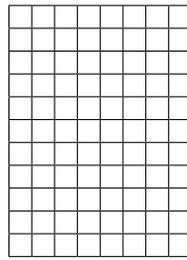
$70 - 28$



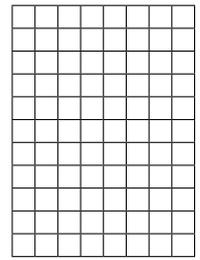
$56 - 39$



$91 - 72$



$82 - 73$



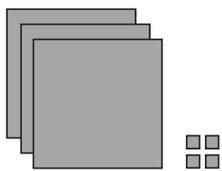
2 Completa.

• 169 ► C + D + U = + +

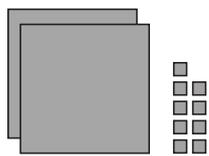
• 237 ► C + D + U = + +

• 342 ► C + D + U = + +

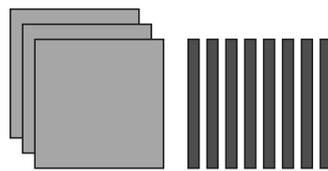
3 Relaciona y escribe cada número.



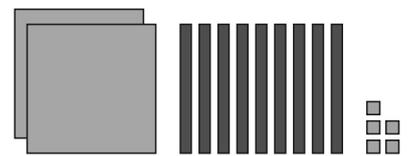
$200 + 90 + 5$



$300 + 4$



$200 + 9$



$300 + 80$

4 Escribe con cifras.

Trescientos ochenta ►

Doscientos diecinueve ►

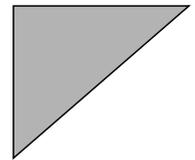
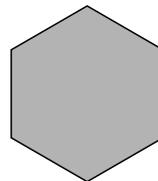
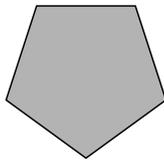
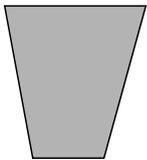
Doscientos siete ►

Trescientos veintitrés ►

5 Escribe cómo se lee cada número.

- 324 ►
- 209 ►
- 370 ►

6 Cuenta y completa.



Vértices

Vértices

Vértices

Vértices

Lados

Lados

Lados

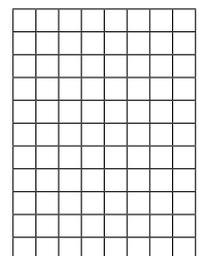
Lados

7 Escribe dos objetos que asocies con circunferencias y dos con círculos.

8 Luis ha recogido del bosque 92 castañas, y Lucía, 27.
¿Cuántas castañas ha recogido Luis más que Lucía?

Datos ► y

Operación ►

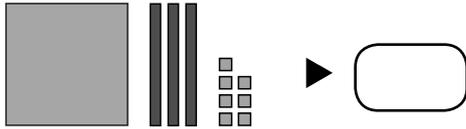


Solución ►

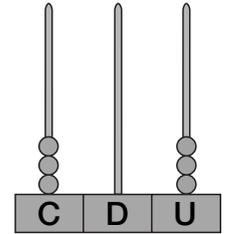
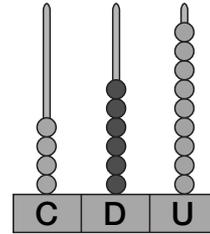


Nombre _____ Fecha _____

1 Cuenta y escribe el número.



▶



▶

2 Completa y escribe cómo se lee cada número.

• $94 = \square + \square$ ▶

• $73 = \square + \square$ ▶

• $362 = \square + \square + \square$ ▶

• $280 = \square + \square$ ▶

3 Compara los números y escribe el signo > o <.

$27 \bigcirc 39$

$72 \bigcirc 37$

$80 \bigcirc 37$

$54 \bigcirc 32$

$34 \bigcirc 31$

$61 \bigcirc 31$

$29 \bigcirc 34$

$68 \bigcirc 61$

4 Relaciona cada número con su decena más cercana.

64

18

49

36

42

93

•
10

•
20

•
30

•
40

•
50

•
60

•
70

•
80

•
90

5 Escribe con cifras o con letras estos ordinales.

Séptimo ► 8.º ►

Decimoquinto ► 19.º ►

6 Calcula.

$$\begin{array}{r} 34 \\ + 61 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 27 \\ + 46 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 98 \\ - 24 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 71 \\ - 36 \\ \hline \end{array}$$

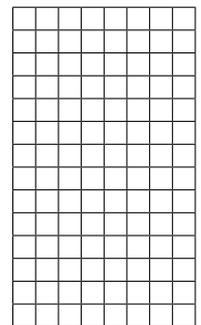
$$\begin{array}{r} 80 \\ - 46 \\ \hline \end{array}$$

7 Piensa y resuelve.

- Luis tiene 12 cuentos; Marcos, 16, y Teo, 41.
¿Cuántos cuentos tienen en total?

Datos ► , y

Operación ►

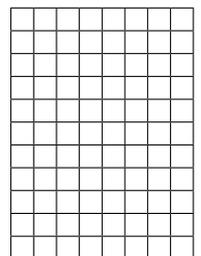


Solución ►

- En el tren había 82 viajeros. Se han bajado 37.
¿Cuántos viajeros quedan?

Datos ► y

Operación ►



Solución ►



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y escribe cómo se lee cada número.

• $28 = \square + \square \blacktriangleright$ _____

• $65 = \square + \square \blacktriangleright$ _____

• $207 = \square + \square \blacktriangleright$ _____

• $390 = \square + \square \blacktriangleright$ _____

2 Escribe con cifras.

• Sesenta y cinco \blacktriangleright

• Cuarenta y nueve \blacktriangleright

• Ciento veintidós \blacktriangleright

• Doscientos ochenta \blacktriangleright

• Doscientos nueve \blacktriangleright

• Trescientos setenta y cuatro \blacktriangleright

3 Ordena de menor a mayor.

69	80	65
64	91	

4 Escribe la decena más cercana a cada número.

64

78

19

57

42

71

5 Escribe con cifras o con letras estos ordinales.

Cuarto ► 12.º ►

Undécimo ► 17.º ►

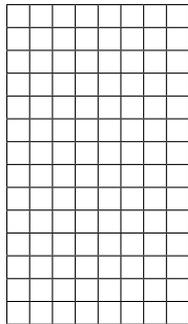
6 Calcula.

$\begin{array}{r} 42 \\ + 36 \\ \hline \end{array}$ <input style="width: 50px; height: 30px; margin-left: auto; margin-right: auto;" type="text"/>	$\begin{array}{r} 29 \\ 13 \\ + 41 \\ \hline \end{array}$ <input style="width: 50px; height: 30px; margin-left: auto; margin-right: auto;" type="text"/>	$\begin{array}{r} 88 \\ - 23 \\ \hline \end{array}$ <input style="width: 50px; height: 30px; margin-left: auto; margin-right: auto;" type="text"/>	$\begin{array}{r} 91 \\ - 45 \\ \hline \end{array}$ <input style="width: 50px; height: 30px; margin-left: auto; margin-right: auto;" type="text"/>	$\begin{array}{r} 70 \\ - 17 \\ \hline \end{array}$ <input style="width: 50px; height: 30px; margin-left: auto; margin-right: auto;" type="text"/>
--	--	--	--	--

7 Piensa y resuelve.

- Luis tiene 25 cuentos; Marcos, 26, y Teo, 48.
¿Cuántos cuentos tienen en total?

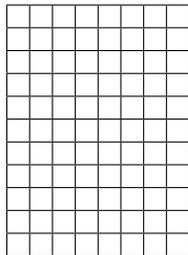
Datos ► , y

Operación ► 

Solución ►

- En el tren había 82 viajeros. Ahora hay 37.
¿Cuántos viajeros más que antes hay ahora?

Datos ► y

Operación ► 

Solución ►



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y escribe cómo se lee cada número.

• $198 = \square + \square + \square \blacktriangleright$ _____

• $267 = \square + \square + \square \blacktriangleright$ _____

• $305 = \square + \square \blacktriangleright$ _____

• $390 = \square + \square \blacktriangleright$ _____

2 Escribe con cifras.

• Sesenta y cinco \blacktriangleright

• Cuarenta y nueve \blacktriangleright

• Ciento veintidós \blacktriangleright

• Doscientos ochenta \blacktriangleright

• Doscientos nueve \blacktriangleright

• Trescientos setenta y cuatro \blacktriangleright

3 Ordena de menor a mayor.

69	80
65	91
82	64

4 Escribe la decena más cercana a cada número.

64

78

19

57

42

71

5 Escribe con cifras o con letras estos ordinales.

Vigésimo ► 12.º ►

Undécimo ► 17.º ►

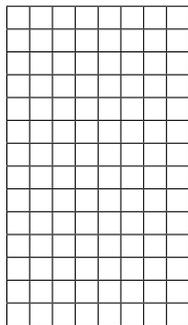
6 Calcula.

$\begin{array}{r} 49 \\ + 37 \\ \hline \end{array}$ <input style="width: 50px; height: 30px; margin-left: auto; margin-right: auto;" type="text"/>	$\begin{array}{r} 29 \\ 18 \\ + 47 \\ \hline \end{array}$ <input style="width: 50px; height: 30px; margin-left: auto; margin-right: auto;" type="text"/>	$\begin{array}{r} 88 \\ - 23 \\ \hline \end{array}$ <input style="width: 50px; height: 30px; margin-left: auto; margin-right: auto;" type="text"/>	$\begin{array}{r} 91 \\ - 45 \\ \hline \end{array}$ <input style="width: 50px; height: 30px; margin-left: auto; margin-right: auto;" type="text"/>	$\begin{array}{r} 70 \\ - 17 \\ \hline \end{array}$ <input style="width: 50px; height: 30px; margin-left: auto; margin-right: auto;" type="text"/>
--	--	--	--	--

7 Piensa y resuelve.

- Luis tiene 25 cuentos; Marcos, 26, y Teo, 48.
¿Cuántos cuentos tienen en total?

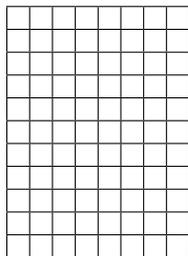
Datos ► , y

Operación ► 

Solución ►

- En el tren había 64 viajeros. Ahora hay 90.
¿Cuántos viajeros más que antes hay ahora?

Datos ► y

Operación ► 

Solución ►

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe cuántos centímetros mide de largo esta barrita.



2 Piensa y completa.

- 7 m = cm
- 4 m = cm
- 1 m y 20 cm = cm + cm = cm
- 2 m y 38 cm = cm + cm = cm

3 Descompón los números 521, 490 y 509 y escribe cómo se leen.

- C + D + U ► _____
- C + D + U ► _____
- C + D + U ► _____

4 En la recepción del hotel han dado las habitaciones.

Escribe con letras el número de cada habitación.

- La habitación de José tiene la cifra 0 en las unidades.
- La habitación de Pili tiene la cifra 5 en las centenas.
- La habitación de María tiene la cifra 0 en las decenas.

405

589

490

José	
Pili	
María	

5 Suma.

$$\begin{array}{r} 453 \\ + 125 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 238 \\ + 151 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 493 \\ + 105 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 523 \\ + 75 \\ \hline \end{array}$$

6 Resta.

$$\begin{array}{r} 386 \\ - 225 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 297 \\ - 136 \\ \hline \end{array}$$

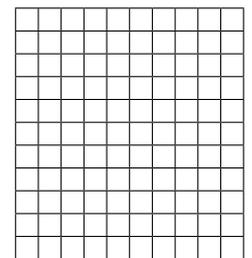
$$\begin{array}{r} 498 \\ - 103 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 489 \\ - 223 \\ \hline \end{array}$$

7 En un estanque hay 348 peces y 125 ranas. ¿Cuántas ranas menos que peces hay en el estanque?

Datos ► y

Operación ►

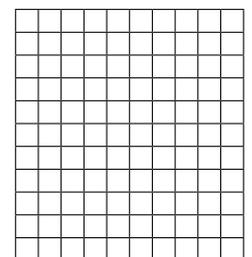


Solución ►

8 En la granja de Juan se están incubando 487 huevos. Han nacido 362 pollitos. ¿Cuántos pollitos faltan por nacer?

Datos ► y

Operación ►



Solución ►

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe cuántos centímetros mide de largo cada barrita.



2 Completa.

- 4 m y 18 cm = cm + cm = cm
- 6 m y 9 cm = cm + cm = cm
- 5 m y 80 cm = cm + cm = cm

3 Descompón los números 510, 409 y 490 y escribe cómo se leen.

- C + D + U ► _____
- C + D + U ► _____
- C + D + U ► _____

4 Escribe con letras el número de cada dorsal.

- El dorsal de Silvia tiene la cifra 8 en las decenas.
- El dorsal de Bruno tiene la cifra 7 en las unidades.
- El dorsal de Carlos tiene la cifra 4 en las centenas.

480
497
589

Bruno	
Silvia	
Carlos	

5 Calcula.

$$\begin{array}{r} 474 \\ + 125 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 429 \\ + 140 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 423 \\ + 165 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 286 \\ + 313 \\ \hline \end{array}$$

6 Calcula.

$$\begin{array}{r} 375 \\ - 135 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 398 \\ - 106 \\ \hline \end{array}$$

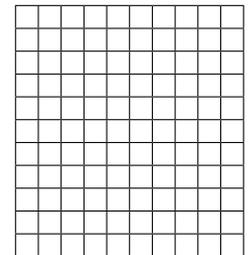
$$\begin{array}{r} 498 \\ - 195 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 469 \\ - 175 \\ \hline \end{array}$$

7 Entre Rafael y Raquel han recogido 584 kilogramos de aceitunas. Tras limpiarlas en la almazara, las aceitunas pesan 472 kilogramos. ¿Cuántos kilogramos de hojas había?

Datos ► y

Operación ►

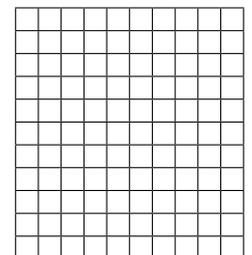


Solución ►

8 Para el Día de la Paz hemos preparado 398 manos de adorno y 147 palomas. ¿Cuántas palomas menos que manos hemos preparado?

Datos ► y

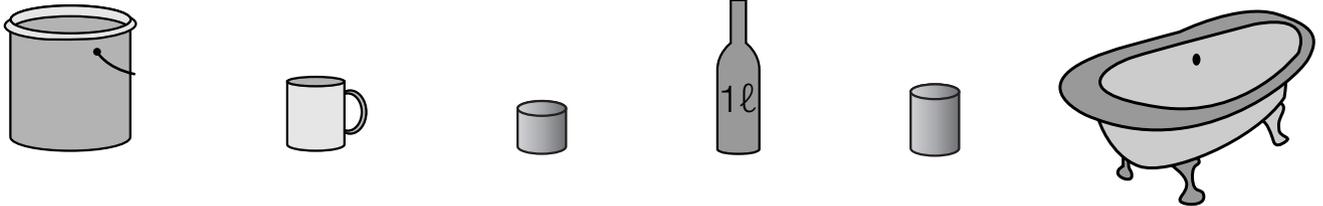
Operación ►



Solución ►

Nombre _____ Fecha _____

- 1** Rodea de color rojo si cabe más de un litro, de color verde si cabe menos de un litro y de color azul si su capacidad es igual a 1 litro.



- 2** Calcula cuántos litros hay en cada grupo de envases.

1 litro = 

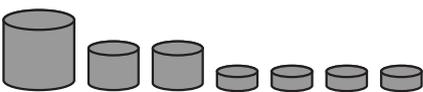
 = ____ ℓ

 = ____ ℓ

- 3** Observa y completa.

1 kg =  = 

1 kg =  = 

•  = ____ kg

•  = ____ kg

- 4** Calcula.

$$\begin{array}{r} 279 \\ + 184 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 365 \\ + 198 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 177 \\ + 265 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 246 \\ + 296 \\ \hline \end{array}$$

5 Fíjate en las llevadas y calcula.

$$\begin{array}{r} 523 \\ - 314 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 381 \\ - 147 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 427 \\ - 293 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 586 \\ - 392 \\ \hline \end{array}$$

6 Calcula.

$$\begin{array}{r} 565 \\ - 270 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 438 \\ - 276 \\ \hline \end{array}$$

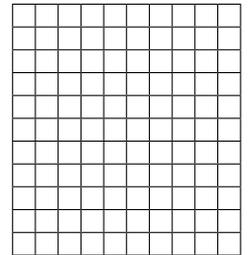
$$\begin{array}{r} 542 \\ - 489 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 591 \\ - 99 \\ \hline \end{array}$$

7 Jaime tiene un tarro con 335 aceitunas verdes y otro con 227 aceitunas negras. ¿Cuántas aceitunas verdes tiene más que negras?

Datos ► y

Operación ►

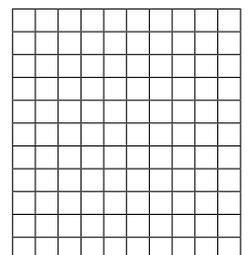


Solución ►

8 Una bandada de 578 cigüeñas va volando. Se posan en unos árboles 189. ¿Cuántas cigüeñas siguen volando?

Datos ► y

Operación ►



Solución ►

Nombre _____ Fecha _____

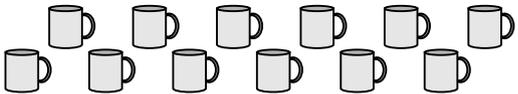
- 1** Rodea de color rojo si cabe más de un litro, de color verde si cabe menos de un litro y de color azul si su capacidad es igual a 1 litro.

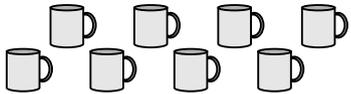


- 2** Fíjate y calcula.

1 litro = 

 = ____ ℓ

 = ____ ℓ

 = ____ ℓ

- 3** Observa y completa.

1 kg =  = 

1 kg =  = 

•  = ____ kg

•  = ____ kg

- 4** Calcula.

$$\begin{array}{r} 369 \\ + 187 \\ \hline \end{array}$$

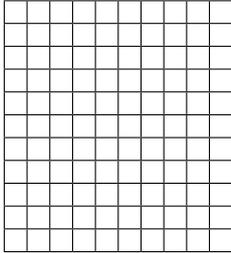
$$\begin{array}{r} 299 \\ + 165 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 574 \\ - 396 \\ \hline \end{array}$$

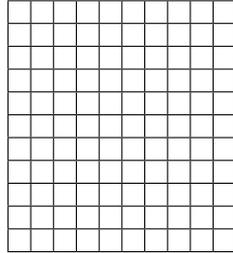
$$\begin{array}{r} 485 \\ - 298 \\ \hline \end{array}$$

5 Coloca los números y calcula.

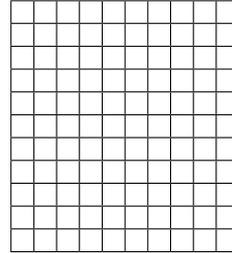
$265 + 235$



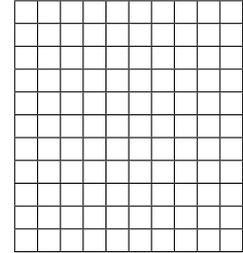
$427 + 96$



$411 - 136$



$545 - 39$



6 Colorea las operaciones en las que te llevas dos veces.

$106 + 358$

$289 + 236$

$541 - 176$

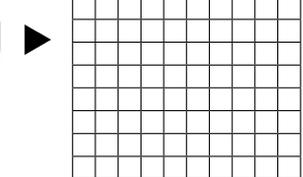
$572 - 26$

7 En Pinar viven 252 personas. En Sol viven 267.
¿Cuántas personas viven en los dos pueblos?

Datos

▶ y

Operación



Solución

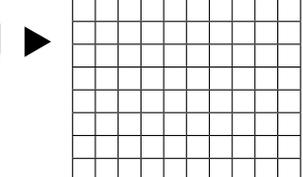
▶

8 La cocinera ha preparado 470 salchichas. Los alumnos del colegio se han comido 341. ¿Cuántas salchichas han sobrado?

Datos

▶ y

Operación



Solución

▶

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y escribe con letras.

$$\bullet 6C + 7D + 8U = \boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet 7C + 9D = \boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet \boxed{}C + \boxed{}U = \boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

Seiscientos tres.

2 Piensa y compara. Después, contesta.

506 ○ 601

435 ○ 673

689 ○ 396

492 ○ 386

782 ○ 699

520 ○ 509

184 ○ 302

413 ○ 417

436 ○ 430

¿Cuál es el mayor número par que tiene 3 C? **3 Expresa como una multiplicación y completa.**

$$\bullet 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet 8 + 8 + 8 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

4 Completa.

$$2 \times 6 = \square \quad 2 \times 7 = \square \quad 2 \times 0 = \square \quad 2 \times 1 = \square$$

$$2 \times 4 = \square \quad 2 \times 9 = \square \quad 2 \times 5 = \square \quad 2 \times 8 = \square$$

5 Calcula.

$$5 \times 1 = \square \quad 5 \times 0 = \square \quad 5 \times 9 = \square \quad 5 \times 8 = \square$$

$$5 \times 4 = \square \quad 5 \times 5 = \square \quad 5 \times 7 = \square \quad 5 \times 6 = \square$$

6 Andrea y Rebeca tienen 8 bolsas de gominolas. En cada bolsa hay 2 gominolas. ¿Cuántas gominolas tienen?

$$\square \times \square = \square \quad \text{Solución} \blacktriangleright \square$$

7 Raúl ha comprado 6 sacos de patatas. Cada uno pesa 5 kilos. ¿Cuántos kilos de patatas ha comprado Raúl?

$$\square \times \square = \square \quad \text{Solución} \blacktriangleright \square$$

8 Colorea de rojo los cuadriláteros y de azul los triángulos.



9 Dibuja con la regla un triángulo y un cuadrilátero.

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y escribe con letras.

$$\bullet 7 C + 6 D + 9 U = \boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet \boxed{} C + \boxed{} U = \boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

Seiscientos tres.

$$\bullet 7 C + 3 D = \boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

2 Piensa y compara. Después, contesta.

$506 \bigcirc 601$

$435 \bigcirc 673$

$689 \bigcirc 396$

$492 \bigcirc 386$

$782 \bigcirc 699$

$520 \bigcirc 509$

$184 \bigcirc 302$

$413 \bigcirc 417$

$436 \bigcirc 430$

¿Cuál es el mayor número par que tiene 6 C?

3 Expresa como una multiplicación y completa.

$$\bullet 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet 9 + 9 + 9 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

4 Completa.

$2 \times 6 = \square$ $2 \times 7 = \square$ $2 \times 0 = \square$ $2 \times 3 = \square$
 $2 \times 4 = \square$ $2 \times 9 = \square$ $2 \times 5 = \square$ $2 \times 8 = \square$

5 Calcula.

$5 \times 1 = \square$ $5 \times 0 = \square$ $5 \times 9 = \square$ $5 \times 8 = \square$
 $5 \times 4 = \square$ $5 \times 5 = \square$ $5 \times 7 = \square$ $5 \times 6 = \square$

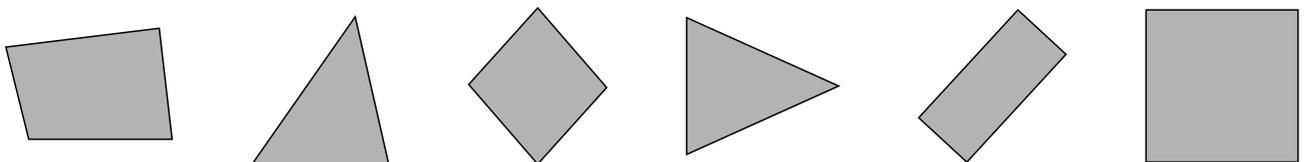
6 Sara va a hacer 2 ramos de flores. Cada ramo tiene 7 flores. ¿Cuántas flores necesitará?

$\square \times \square = \square$ Solución ►

7 Hemos comprado 6 sacos de tierra para el jardín. Cada saco pesa 5 kilos. ¿Cuántos kilos de tierra hemos comprado?

$\square \times \square = \square$ Solución ►

8 Clasifica cada polígono.



9 Dibuja un triángulo y un cuadrilátero.

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.

$$\bullet 4 + 4 + 4 + 4 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet 5 + 5 + 5 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

$$\bullet 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

2 Calcula.

$$3 \times 5 = \boxed{} \quad 3 \times 7 = \boxed{} \quad 3 \times 0 = \boxed{} \quad 3 \times 2 = \boxed{}$$

$$3 \times 3 = \boxed{} \quad 3 \times 9 = \boxed{} \quad 3 \times 6 = \boxed{} \quad 3 \times 8 = \boxed{}$$

3 Completa.

$$4 \times 5 = \boxed{} \quad 4 \times 7 = \boxed{} \quad 4 \times 0 = \boxed{} \quad 4 \times 8 = \boxed{}$$

$$4 \times 6 = \boxed{} \quad 4 \times 4 = \boxed{} \quad 4 \times 9 = \boxed{} \quad 4 \times 2 = \boxed{}$$

4 Realiza las siguientes multiplicaciones.

$$\begin{array}{r} 51 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 70 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 81 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 423 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 41 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 62 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 103 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 210 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

5 Escribe con letras o con cifras. Después, ordena los cuatro números de menor a mayor.

• 905 ►

• 947 ►

• Ochocientos noventa y nueve ►

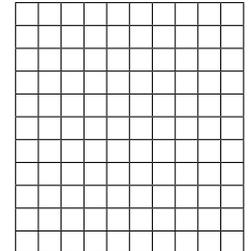
• Ochocientos setenta y cinco ►

○ ○ ○

6 Luisa tiene 4 manojos de 32 espárragos cada uno. ¿Cuántos espárragos tiene en total?

Datos ► y

Operación ►

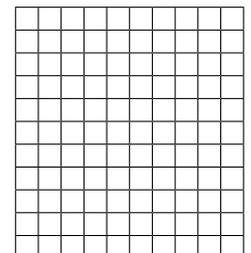


Solución ►

7 Un tren lleva en cada viaje 432 pasajeros. ¿Cuántos viajeros transporta en 2 viajes?

Datos ► y

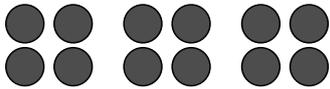
Operación ►



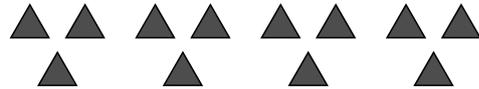
Solución ►

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa y completa.



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



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

2 Calcula.

$3 \times 5 = \square$

$3 \times 8 = \square$

$3 \times 7 = \square$

$3 \times 6 = \square$

$3 \times 1 = \square$

$3 \times 4 = \square$

$3 \times 9 = \square$

$3 \times 3 = \square$

3 Calcula y completa.

$4 \times 3 = \square$

$4 \times 6 = \square$

$4 \times 4 = \square$

$4 \times 1 = \square$

$4 \times 9 = \square$

$4 \times 5 = \square$

$4 \times 7 = \square$

$4 \times 8 = \square$

4 Realiza las siguientes multiplicaciones.

$$\begin{array}{r} 60 \\ \times 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 61 \\ \times 5 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 94 \\ \times 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 110 \\ \times 5 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 70 \\ \times 5 \\ \hline \square \end{array}$$

5 Multiplica y rodea los resultados mayores que 700.

$$\begin{array}{r} 92 \\ \times 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 72 \\ \times 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 321 \\ \times 3 \\ \hline \square \end{array}$$

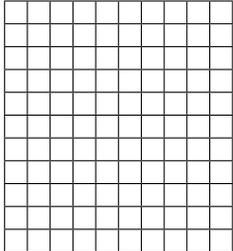
$$\begin{array}{r} 203 \\ \times 3 \\ \hline \square \end{array}$$

6 Escribe con letras o con cifras. Después, ordena los cuatro números de menor a mayor.

- $9C + 1D + 5U$ ►
- $9C + 5D + 1U$ ►
- Ochocientos noventa y nueve ►
- Ochocientos setenta y cinco ►

7 El rebaño de Florencia está formado por 430 ovejas. Si una oveja produce 2 litros de leche al día, ¿cuántos litros de leche produce el rebaño cada día?

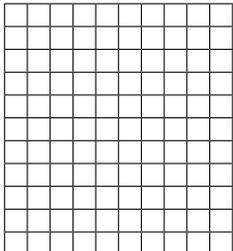
Datos ► y

Operación ► 

Solución ►

8 En el cine hay 332 espectadores. ¿Cuánto dinero han recaudado si cada entrada cuesta 3 €?

Datos ► y

Operación ► 

Solución ►



Nombre _____ Fecha _____

1 Calcula.

$$\begin{array}{r} 462 \\ + 527 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 689 \\ + 95 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 897 \\ - 325 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 481 \\ - 396 \\ \hline \end{array}$$

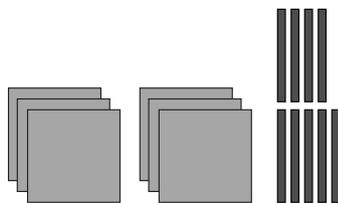
2 Escribe cuántos centímetros mide de largo cada barra.



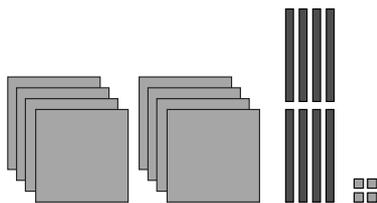
3 Completa.

- 1 m y 20 cm = cm + cm = cm
- 2 m y 38 cm = cm + cm = cm

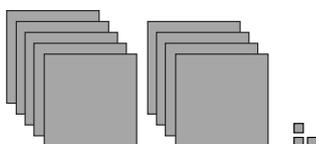
4 Completa y escribe el número correspondiente.



$$\text{[]} = \text{[]} + \text{[]}$$



$$\text{[]} = \text{[]} + \text{[]} + \text{[]}$$



$$\text{[]} = \text{[]} + \text{[]}$$

5 Calcula.

$5 \times 0 =$ <input type="text"/>	$2 \times 8 =$ <input type="text"/>	$3 \times 6 =$ <input type="text"/>	$4 \times 4 =$ <input type="text"/>
$5 \times 3 =$ <input type="text"/>	$2 \times 9 =$ <input type="text"/>	$3 \times 8 =$ <input type="text"/>	$4 \times 5 =$ <input type="text"/>
$5 \times 6 =$ <input type="text"/>	$2 \times 5 =$ <input type="text"/>	$3 \times 9 =$ <input type="text"/>	$4 \times 6 =$ <input type="text"/>
$5 \times 9 =$ <input type="text"/>	$2 \times 6 =$ <input type="text"/>	$3 \times 7 =$ <input type="text"/>	$4 \times 9 =$ <input type="text"/>

6 Multiplica.

$$\begin{array}{r} 82 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 91 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

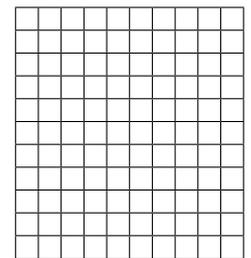
$$\begin{array}{r} 133 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 403 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

7 Para regar sus macetas, Clara gasta 210 litros de agua al día.
¿Cuántos litros gasta en 4 días?

Datos ► y

Operación ►

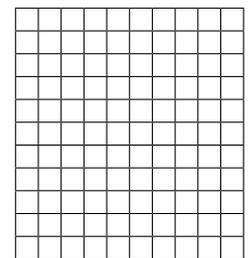


Solución ►

8 Miguel tiene 675 cromos de animales y Laura tiene 896 cromos.
¿Cuántos cromos tiene Miguel menos que Laura?

Datos ► y

Operación ►



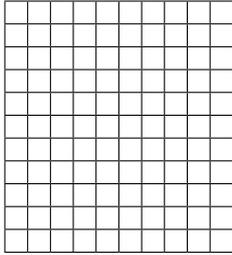
Solución ►



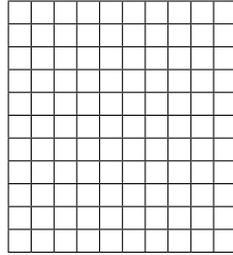
Nombre _____ Fecha _____

1 Calcula.

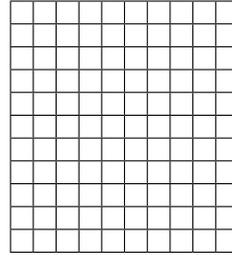
$325 + 235$



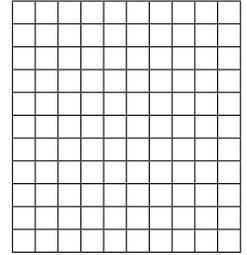
$728 + 79$



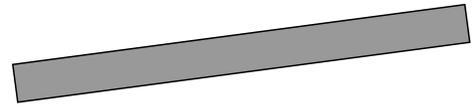
$624 - 164$



$831 - 448$



2 Escribe cuántos centímetros mide de largo cada barrita.



3 Completa.

• 9 m y 56 cm = cm + cm = cm

• 8 m y 7 cm = cm + cm = cm

4 Piensa y completa.

• = C + 6 D + U = 900 + + 4

• 980 = C + D + U = +

• = 6 C + D + 7 U = + 40 +

5 Contesta.

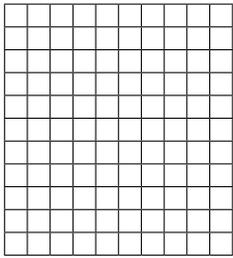
$2 \times 4 =$ <input type="text"/>	$2 \times 7 =$ <input type="text"/>	$5 \times 0 =$ <input type="text"/>	$4 \times 7 =$ <input type="text"/>
$4 \times 5 =$ <input type="text"/>	$3 \times 8 =$ <input type="text"/>	$4 \times 8 =$ <input type="text"/>	$3 \times 2 =$ <input type="text"/>
$3 \times 6 =$ <input type="text"/>	$5 \times 9 =$ <input type="text"/>	$2 \times 8 =$ <input type="text"/>	$5 \times 6 =$ <input type="text"/>
$5 \times 7 =$ <input type="text"/>	$4 \times 9 =$ <input type="text"/>	$3 \times 7 =$ <input type="text"/>	$2 \times 5 =$ <input type="text"/>

6 Multiplica.

$\begin{array}{r} 232 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 432 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 201 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 80 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

7 Teo conduce su camión 5 días a la semana. Cada día gasta 101 litros de gasoil. ¿Cuántos litros gasta cada semana?

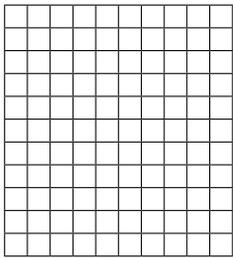
Datos ► y

Operación ► 

Solución ►

8 En la tienda hay 456 pasteles y 399 sándwiches. ¿Cuántos pasteles más que sándwiches hay?

Datos ► y

Operación ► 

Solución ►



Nombre _____ Fecha _____

1 Coloca y calcula.

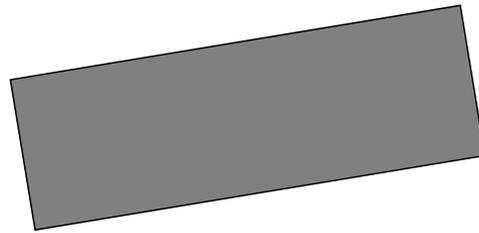
$$367 + 296 + 87$$

$$756 + 179$$

$$600 - 598$$

$$831 - 409$$

2 Escribe cuántos centímetros mide de largo y de ancho la barrita.



3 Ordena de menor a mayor estas alturas.

2 m y 89 cm

275 cm

3 m y 2 cm

290 cm

4 Piensa y completa.

$$\square = \square C + 6 D + \square U = 900 + \square + 4$$

$$980 = \square C + \square D + \square U = \square + \square$$

$$\square = 6 C + \square D + 7 U = \square + 40 + \square$$

5 Completa.

$2 \times \square = 12$

$\square \times 3 = 12$

$3 \times \square = 21$

$4 \times \square = 20$

$\square \times 5 = 15$

$\square \times 7 = 14$

6 Coloca y multiplica.

$$\begin{array}{r} 201 \\ \times 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 432 \\ \times 2 \\ \hline \square \end{array}$$

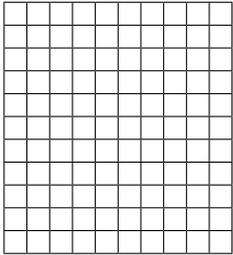
$$\begin{array}{r} 231 \\ \times 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 101 \\ \times 5 \\ \hline \square \end{array}$$

7 En la tienda hay 456 pasteles y 399 sándwiches.

¿Cuántos pasteles más que sándwiches hay?

Datos ► y

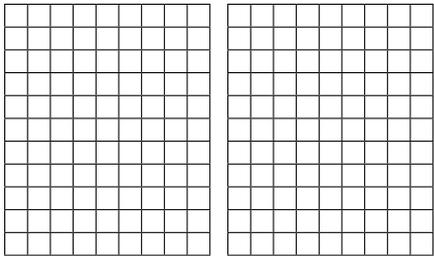
Operación ► 

Solución ►

8 Ana reparte pan 4 días. Cada día reparte 210 barras. Luis reparte

3 días. Cada día reparte 301 barras. ¿Quién reparte más barras?

Datos ► y
 y

Operaciones ► 

Solución ►

Nombre _____ Fecha _____

1 Calcula.

$6 \times 3 = \square$ $6 \times 5 = \square$ $6 \times 8 = \square$ $6 \times 2 = \square$

$6 \times 7 = \square$ $6 \times 9 = \square$ $6 \times 0 = \square$ $6 \times 6 = \square$

2 Realiza las siguientes multiplicaciones.

$$\begin{array}{r} 91 \\ \times 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 80 \\ \times 6 \\ \hline \square \end{array}$$

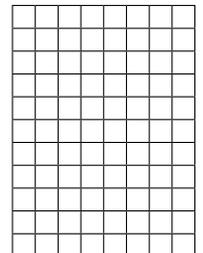
$$\begin{array}{r} 71 \\ \times 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 40 \\ \times 6 \\ \hline \square \end{array}$$

3 Javier ha comprado 41 lotes de tazas para su cafetería. Cada lote contiene 6 tazas. ¿Cuántas tazas ha comprado Javier?

Datos ► y

Operación ►



Solución ►

4 ¿Cuánto dinero hay?



Hay euros y céntimos.



Hay euros y céntimos.

5 Piensa y completa.

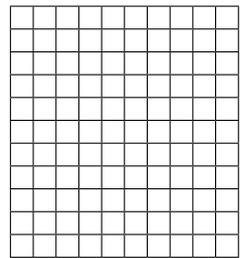
- 1 € y 96 céntimos = + = céntimos
- 2,99 € = + = céntimos
- 3 € y 8 céntimos = + = céntimos

6 El nuevo modelo de peonza cuesta 6,75 €. Ricardo tiene 4,29 €. ¿Cuánto tiene que ahorrar para poder comprarse la nueva peonza?

Operación

Datos

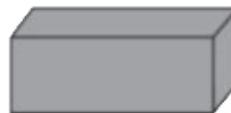
- ▶ € = céntimos
- ▶ € = céntimos



Solución

▶

7 Clasifica los siguientes cuerpos geométricos.



Nombre _____ Fecha _____

1 Calcula.

$6 \times 8 = \boxed{}$
 $6 \times 3 = \boxed{}$
 $6 \times 0 = \boxed{}$
 $6 \times 6 = \boxed{}$

$6 \times 5 = \boxed{}$
 $6 \times 9 = \boxed{}$
 $6 \times 7 = \boxed{}$
 $6 \times 4 = \boxed{}$

2 Realiza las siguientes multiplicaciones.

$$\begin{array}{r} 71 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

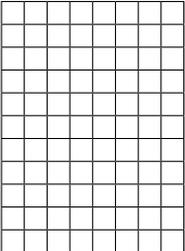
$$\begin{array}{r} 90 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 81 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 51 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

3 Violeta ha comprado 30 paquetes de zumos. Cada uno contiene 6 zumos. ¿Cuántos zumos hay?

Datos ► y

Operación ► 

Solución ►

4 ¿Cuánto dinero hay?



Hay euros y céntimos.



Hay euros y céntimos.

5 Piensa y completa.

- 2 € y 47 céntimos = + = céntimos
- 3,99 € = + = céntimos
- 8 € y 86 céntimos = + = céntimos
- 1,16 € = + = céntimos

6 Fátima compra una crema que cuesta 3,65 €.

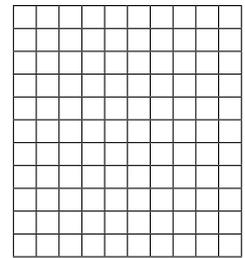
Paga con un billete de 5 €. ¿Cuánto dinero le devuelven?

Datos

▶ € = céntimos

€ = céntimos

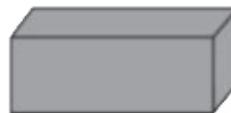
Operación



Solución

▶

7 Clasifica los siguientes cuerpos geométricos.



Nombre _____ Fecha _____

1 Realiza las siguientes multiplicaciones.

$$\begin{array}{r} 91 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 80 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 71 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 40 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 40 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

2 Calcula.

$7 \times 8 = \square$

$7 \times 3 = \square$

$7 \times 0 = \square$

$7 \times 6 = \square$

$7 \times 5 = \square$

$7 \times 9 = \square$

$7 \times 7 = \square$

$7 \times 4 = \square$

3 ¿Cuántos días hay en 5 semanas?

$\square \circ \square = \square$ _____

¿Cuántos lápices hay en 6 botes iguales si en un bote hay 7 lápices?

$\square \circ \square = \square$ _____

4 Andrés se va de campamento el primer lunes de julio y termina el tercer domingo de julio.

Se va de campamento el día _____

Termina el campamento el día _____

Ha estado de campamento \square días.

Su madre fue a verle el segundo jueves del mes.

¿Qué día fue? _____

JULIO						
L	M	X	J	V	S	D
				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

5 Calcula.

$8 \times 4 = \square$ $8 \times 9 = \square$ $8 \times 8 = \square$ $8 \times 3 = \square$
 $8 \times 5 = \square$ $8 \times 6 = \square$ $8 \times 7 = \square$ $8 \times 0 = \square$

6 Teresa ha comprado 7 paquetes de bizcochos. Cada paquete contiene 8 bizcochos. ¿Cuántos bizcochos ha comprado Teresa?

Datos ▶ \square y \square **Operación** ▶ $\square \circ \square = \square$

Solución ▶

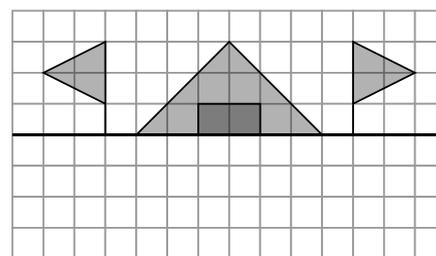
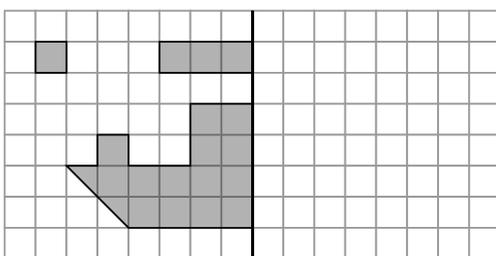
7 ¿Cuántos días son 4 semanas y 10 días?

Datos ▶ \square y \square

Operaciones ▶ 1.º $\square \circ \square = \square$
 2.º $\square \circ \square = \square$

Solución ▶

8 Completa las figuras para que sean simétricas.



Nombre _____ Fecha _____

1 Realiza las siguientes multiplicaciones.

$$\begin{array}{r} 71 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 93 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 91 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 80 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 51 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

2 ¿Cuántos días hay en 9 semanas?

\times = _____

¿Cuántas rosquillas hay en 5 paquetes de 7 rosquillas cada uno?

\times = _____

3 ¿Qué día de la semana es?

MARZO						
L	M	X	J	V	S	D
	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			

ABRIL						
L	M	X	J	V	S	D
				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	

- El 8 de marzo.
- El 24 de marzo.
- El 22 de abril.

4 Sofía estuvo de vacaciones en la playa desde el 18 de marzo hasta el último domingo de marzo.

- ¿Qué día de la semana se fue a la playa?
- ¿Qué día de la semana volvió de la playa?
- ¿Cuántos días estuvo de vacaciones?

5 Calcula.

$8 \times \square = 32$ $8 \times 9 = \square$ $8 \times \square = 64$ $8 \times 3 = \square$
 $8 \times \square = 40$ $8 \times 6 = \square$ $8 \times \square = 56$ $8 \times 0 = \square$

6 Jimena ha guardado en su joyero 8 pendientes en cada cajón. El joyero tiene 7 cajones. ¿Cuántos pendientes hay guardados?

Datos ▶ \square y \square **Operación** ▶ $\square \circ \square = \square$
Solución ▶

7 David tiene 9 años. La edad de su abuelo es 8 veces la suya y su abuela tiene 3 años menos que su abuelo. ¿Cuántos años tiene su abuela?

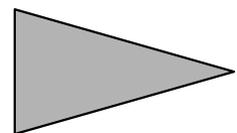
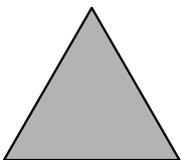
Operaciones

Datos ▶ \square y \square
 \square menos

1.º $\square \circ \square = \square$
 2.º $\square \circ \square = \square$

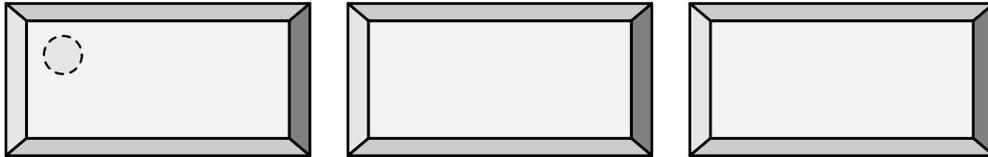
Solución ▶

8 En cada figura, traza líneas para que la figura sea simétrica respecto a ellas.



Nombre _____ Fecha _____

- 1** Reparte 15 círculos entre las 3 cajas y escribe la división asociada.



- 2** Escribe qué significa la división.

Diana reparte en partes iguales cartas de una baraja en montones.

$$14 : 2 = 7$$

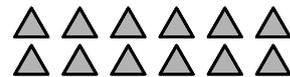
- 3** Dibuja y completa.

El doble



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

La mitad



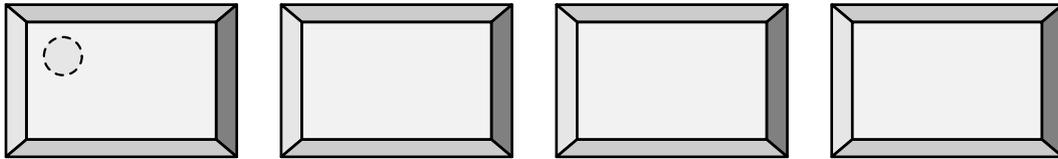
$$\square : \square = \square$$

- 4** El abuelo de Clara reparte entre sus dos nietos a partes iguales 16 bombones. ¿Cuántos bombones le da a cada nieto?

$$\square \div \square = \square$$

Nombre _____ Fecha _____

- 1** Reparte 20 círculos entre las 4 cajas y escribe la división asociada.



- 2** Escribe qué significa la división.

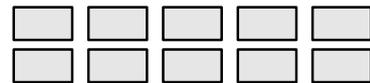
Diana reparte en partes iguales cartas de una baraja en montones.

$$14 : 2 = 7$$

- 3** Dibuja el doble en el primer caso y la mitad en el segundo caso y completa.



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



$$\square : \square = \square$$

- 4** Sofía tiene 18 lazos. Carolina tiene la mitad de lazos que Sofía. ¿Cuántos lazos tienen entre las dos?

1.º $\square \circ \square = \square$

2.º $\square \circ \square = \square$

Solución ► _____

5 Calcula.

$9 \times \square = 36$ $9 \times 9 = \square$ $9 \times \square = 72$ $9 \times 3 = \square$
 $8 \times \square = 40$ $9 \times 6 = \square$ $9 \times \square = 54$ $9 \times 0 = \square$

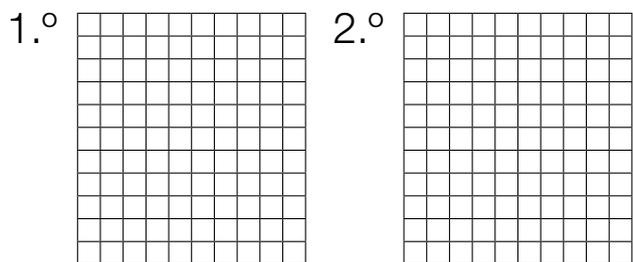
6 Mónica tiene 9 billetes de 5 €, y 3 € en monedas.
¿Cuánto dinero tiene?

Operaciones ► 1.º $\square \circ \square = \square$ 2.º $\square \circ \square = \square$

Solución ►

7 Luis tiene que nadar 975 m. Ha nadado ya 9 series de 50 m cada una. ¿Cuántos metros le faltan por nadar?

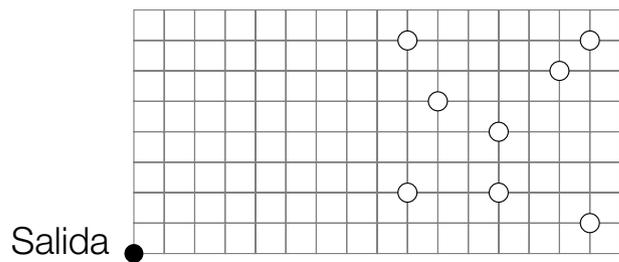
Operaciones



Solución ►

8 Colorea el punto al que llega el itinerario.

6 → 3 ↑ 2 ← 1 ↓ 2 ← 4 ↑ 10 → 2 ↓ 2 → 2 ↑



Nombre _____ Fecha _____

1 Representa en cada par de relojes la hora que se indica.



Las 8



Las 11 y media.



Las 5 menos cuarto.



Las 7 y cuarto.



Las 2 menos cuarto.

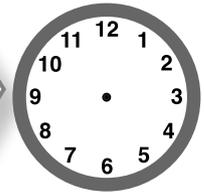
2 ¿Qué hora es? Piensa y completa.

9:15

Dos horas después

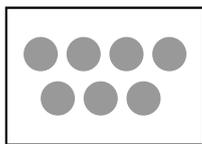


Tres horas antes

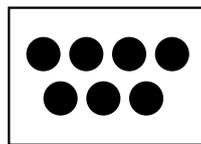


3 Escribe debajo las palabras *seguro*, *imposible* o *posible*.

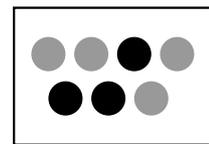
Sacar una bola gris.



Sacar una bola gris.



Sacar una bola negra.



4 Escribe verdadero (V) o falso (F) según corresponda.

Es seguro sacar color blanco.



Es imposible sacar color gris.

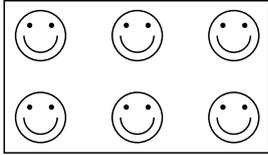


Es posible sacar color gris.

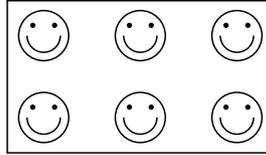


5 Colorea las figuras para que las frases sean ciertas.

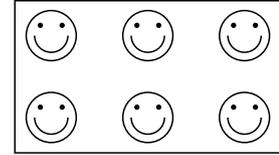
Es seguro sacar una cara roja.



Es posible sacar una cara azul.



Es imposible sacar una cara verde.



6 Calcula y después comprueba con la calculadora.

$$678 + 194$$

$$825 - 439$$

$$132 \times 3$$

7 Escribe qué operación se hace en cada caso y calcúlala.

$$(4) (9) (5) (+) (7) (8) (=)$$

$$(4) (0) (2) (\times) (2) (=)$$

8 La película empezó a las 7 y cuarto, duró una hora y tres cuartos. ¿A qué hora terminó la película?

9 Jorge llega a casa a las 7 de la tarde. Hace las tareas durante una hora y media. En cenar tarda media hora más. ¿A qué hora se va a la cama?

Nombre _____ Fecha _____

1 Representa en cada par de relojes la hora que se indica.



Las 7



Las 10 y media.



Las 8 menos cuarto.



Las 9 y cuarto.

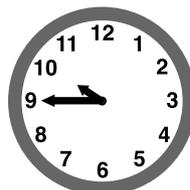


Las 10 menos cuarto.

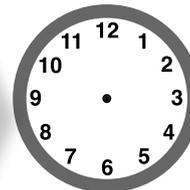
2 ¿Qué hora es? Completa.

6:45

Tres horas
y cuarto
después



Dos horas
y media
antes



3 Escribe debajo las palabras *seguro*, *imposible* o *posible*.

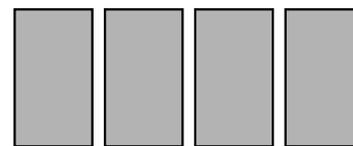
Sacar una carta gris.



Sacar una carta gris.



Sacar una carta gris.



4 Escribe verdadero (V) o falso (F) según corresponda.

Es seguro sacar color gris.



Es imposible sacar color gris.

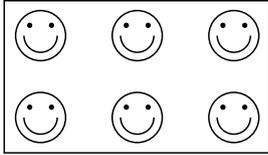


Es posible sacar color gris.

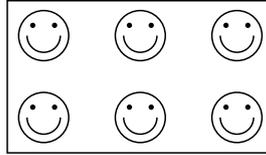


5 Colorea las figuras para que las frases sean ciertas.

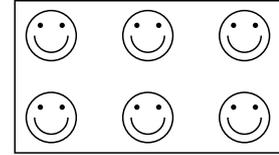
Es seguro sacar una cara roja.



Es posible sacar una cara azul.



Es imposible sacar una cara verde.



6 Calcula y después comprueba con la calculadora.

$$678 + 194$$

$$825 - 439$$

$$302 \times 3$$

7 Escribe qué operación se hace en cada caso y calcúlala.

$$(4) (9) (5) (-) (7) (8) (=)$$

$$(4) (0) (2) (\times) (2) (=)$$

8 El programa de radio empezó a las 6:45 y duró dos horas y tres cuartos. ¿A qué hora terminó el programa de radio?

9 Martín sale de casa a las 7 horas. Conduce hasta su trabajo durante tres cuartos de hora, trabaja cuatro horas y cuarto y se toma un café. ¿A qué hora toma el café?



Nombre _____ Fecha _____

1 Realiza las siguientes multiplicaciones.

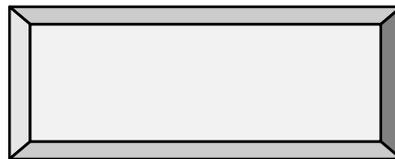
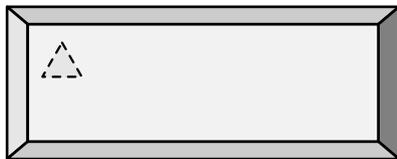
$$\begin{array}{r} 51 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 60 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 90 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 71 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

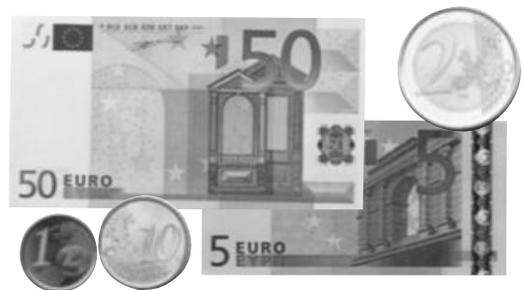
2 Reparte 16 triángulos en 2 cajas y escribe la división asociada.



3 Calcula el dinero que hay en cada caso.



Hay euros y céntimos.



Hay euros y céntimos.

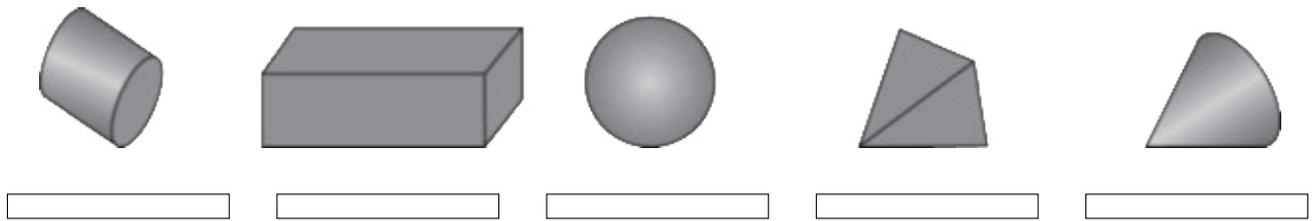
4 Rubén viaja a Valencia el quinto viernes de julio y regresa el día 15 de agosto.

- ¿Qué día viaja a Valencia?
- ¿Cuántos días ha estado de viaje?

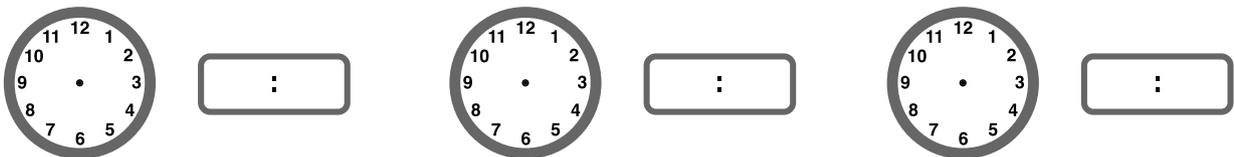
JULIO						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AGOSTO						
L	M	X	J	V	S	D
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				

5 Clasifica los siguientes cuerpos geométricos.



6 Completa los relojes con la hora indicada.



Las 8 y cuarto.

Las 3 y cuarto.

Las 5 menos cuarto.

7 Ana recorre 9 kilómetros y Clara recorre el doble que Ana.
¿Cuántos kilómetros han recorrido entre las dos?

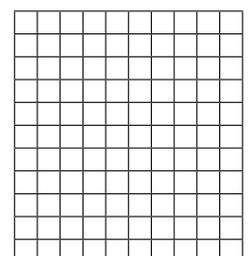
1.º ◦ = 2.º ◦ =

Solución ►

8 Carmen ha comprado una botella de leche a 1,87 €
y una caja de cereales a 2,23 €. ¿Cuánto cuestan
los cereales más que la leche?

Datos ► € = céntimos
 € = céntimos

Operación



Solución ►



Nombre _____ Fecha _____

1 Coloca y calcula las siguientes multiplicaciones.

91×6

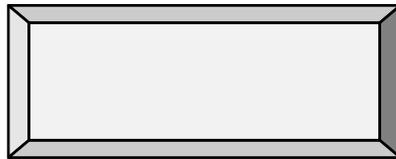
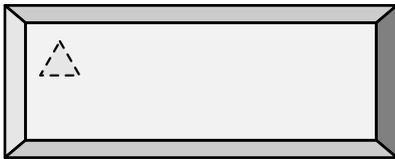
70×7

90×9

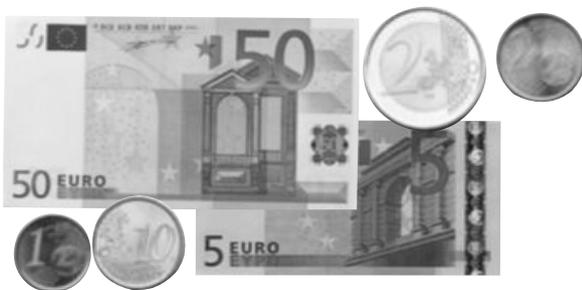
51×8

61×5

2 Reparte 18 triángulos en 2 cajas y escribe la división asociada.



3 Calcula el dinero que hay en cada caso.



Hay euros y céntimos.



Hay euros y céntimos.

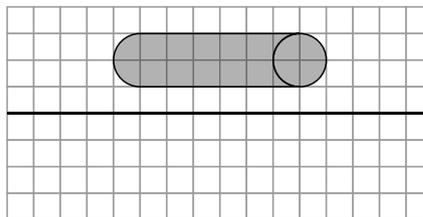
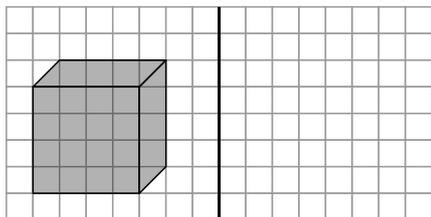
4 Ismael empieza el curso de natación el cuarto miércoles de julio y termina el segundo viernes de agosto.

- ¿Qué día empieza el curso?
- ¿Cuántos días dura el curso?

JULIO						
L	M	X	J	V	S	D
				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

AGOSTO						
L	M	X	J	V	S	D
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				

5 Copia las figuras para que sean simétricas. ¿Qué cuerpos son?



6 Completa los relojes con la hora indicada.

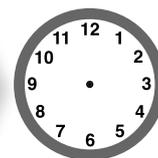


3 horas
y media
después

:

7:15

2 horas
y media
antes



7 Hugo ha gastado 18 € y Claudia ha gastado la mitad que Hugo. ¿Cuánto ha gastado Claudia menos que Hugo?

1.º ◯ =

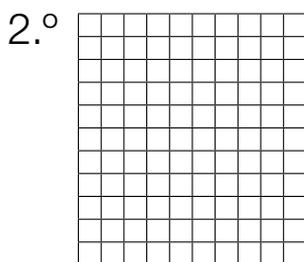
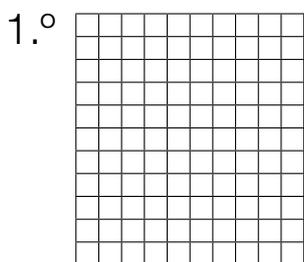
2.º ◯ =

Solución



8 Carmen ha comprado una botella de leche a 1,17 € y una caja de cereales a 2,23 €. Paga con 5 €. ¿Cuánto le devuelven?

Operaciones



Solución



9 Iván ha pescado 18 peces y los ha repartido en 3 cajas en partes iguales. ¿Cuántos peces ha puesto en cada caja?

◯ =

Solución





Nombre _____ Fecha _____

1 Coloca y calcula las siguientes multiplicaciones.

61×5

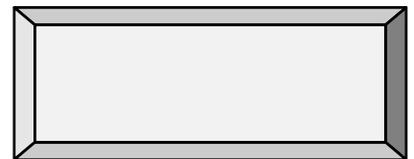
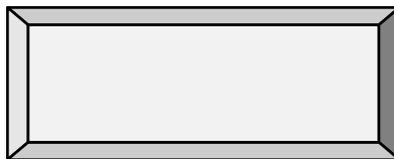
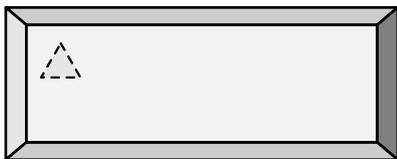
81×7

51×9

91×6

70×8

2 Reparte 18 triángulos en 3 cajas y escribe la división asociada.



3 Calcula el dinero que hay en cada caso.



Hay euros y céntimos.



Hay euros y céntimos.

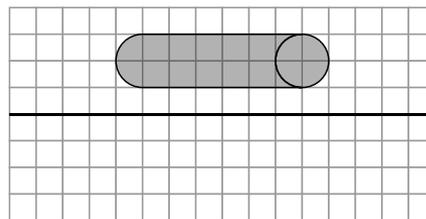
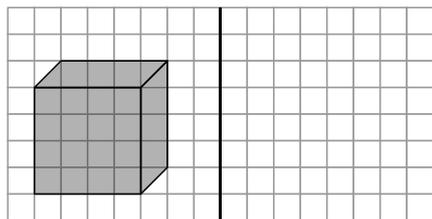
4 Leo empieza un curso el segundo lunes de julio y termina el tercer viernes de agosto.

- ¿Cuántos días dura el curso?
- ¿Está el 20 de agosto en el curso?

JULIO						
L	M	X	J	V	S	D
				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

AGOSTO						
L	M	X	J	V	S	D
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				

- 5 Copia las figuras para que sean simétricas.
Escribe qué cuerpos geométricos son.



- 6 Completa los relojes con la hora indicada.



3 horas
y media
después

:

8:15

3 horas
y media
antes



- 7 Leandro tiene 8 €, Claudia tiene la mitad de dinero que Leandro y Ariadna tiene 12 €. ¿Cuánto dinero tiene Claudia menos que Ariadna?

1.º ◯ =

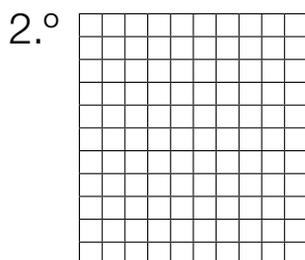
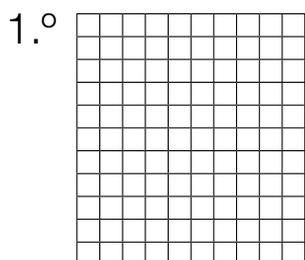
2.º ◯ =

Solución



- 8 María ha comprado un refresco a 1,50 € y una bolsa de patatas a 2,97 €. Paga con 3 monedas de 2 €. ¿Cuánto le devuelven?

Operaciones



Solución





Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe cómo se leen los siguientes números.

- 527 ►
- 768 ►
- 970 ►

2 Escribe el número anterior y el posterior.

<input type="text"/> ◀ 99 ▶ <input type="text"/>	<input type="text"/> ◀ 500 ▶ <input type="text"/>
<input type="text"/> ◀ 399 ▶ <input type="text"/>	<input type="text"/> ◀ 901 ▶ <input type="text"/>

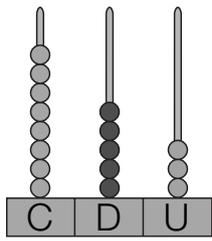
3 Relaciona.

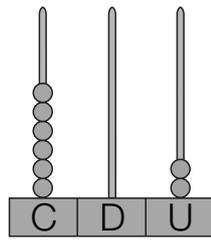
<input type="text" value="Décimo"/>	<input type="text" value="6.º"/>	<input type="text" value="Undécimo"/>	<input type="text" value="20.º"/>
<input type="text" value="Sexto"/>	<input type="text" value="5.º"/>	<input type="text" value="Decimonoveno"/>	<input type="text" value="19.º"/>
<input type="text" value="Tercero"/>	<input type="text" value="3.º"/>	<input type="text" value="Duodécimo"/>	<input type="text" value="12.º"/>
<input type="text" value="Quinto"/>	<input type="text" value="10.º"/>	<input type="text" value="Vigésimo"/>	<input type="text" value="11.º"/>

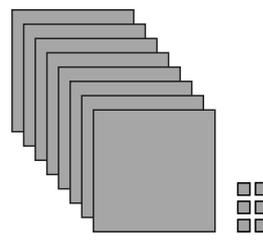
4 Escribe la descomposición de cada número.

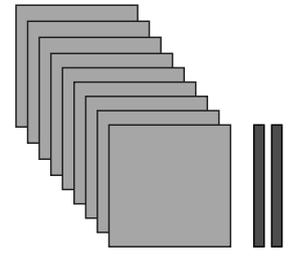
- 475 ►
- 629 ►
- 708 ►

5 Completa y después ordena de mayor a menor.









6 Calcula.

$$\begin{array}{r} 38 \\ + 21 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ 41 \\ + 24 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 18 \\ 39 \\ + 22 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 798 \\ + 120 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 604 \\ + 296 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 71 \\ - 20 \\ \hline \end{array}$$

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

$$\begin{array}{r} 691 \\ - 172 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 842 \\ - 73 \\ \hline \end{array}$$

7 Completa.

$2 \times 6 = \square$

$5 \times 7 = \square$

$6 \times 8 = \square$

$7 \times 9 = \square$

$3 \times 4 = \square$

$4 \times 9 = \square$

$9 \times 6 = \square$

$6 \times 5 = \square$

8 Realiza las siguientes multiplicaciones.

$$\begin{array}{r} 231 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

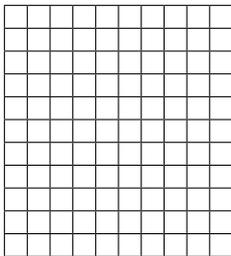
$$\begin{array}{r} 70 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 81 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 423 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

- 9** En el lago hay 235 garzas y 314 patos.
¿Cuántas garzas menos que patos hay?

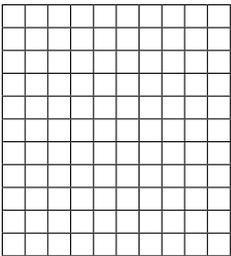
Datos ► y

Operación ► 

Solución ►

- 10** A la exposición de pintura acudieron 389 mujeres y 345 hombres. ¿Cuántas personas acudieron?

Datos ► y

Operación ► 

Solución ►

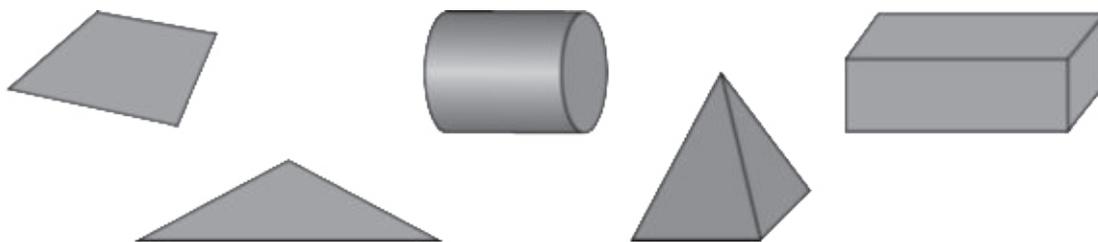
- 11** Diego tiene 9 €. Su amigo Álex tiene 4 veces más dinero que él y su amiga Silvia tiene 2 € más que Álex.
¿Cuánto dinero tiene Silvia?

Datos ► y más

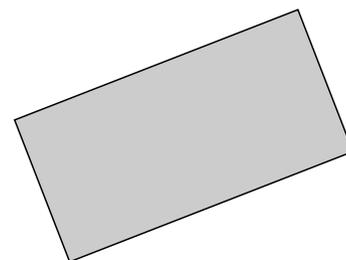
Operaciones ► 1.º ○ =
2.º ○ =

Solución ►

12 Escribe cómo se llama cada figura geométrica.



13 Escribe el largo y el ancho de cada barra.



14 Escribe el dinero que hay en cada caso.



15 Completa los relojes con la hora indicada.



Las 10
menos cuarto



Las 8 y cuarto



Las 6 y media



Las 9
menos cuarto



Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe cómo se leen los siguientes números.

- 498 ►
- 579 ►
- 807 ►
- 940 ►

2 Escribe el número anterior y el posterior.

<input type="text"/> ◀ 199 ▶ <input type="text"/>	<input type="text"/> ◀ 600 ▶ <input type="text"/>
<input type="text"/> ◀ 749 ▶ <input type="text"/>	<input type="text"/> ◀ 970 ▶ <input type="text"/>

3 Escribe cómo se lee cada ordinal.

1.º	12.º
5.º	11.º
2.º	16.º
4.º	10.º
9.º	20.º

4 Escribe la descomposición de cada número.

- 475 ►
- 708 ►
- 940 ►

5 Ordena como se indica. Usa el signo adecuado.

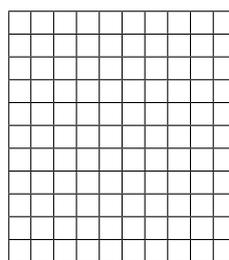
De menor a mayor 675 680 672 691 649 700

6 Calcula.

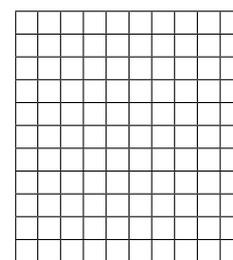
$$\begin{array}{r} 47 \\ 30 \\ + 59 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 788 \\ + 130 \\ \hline \end{array}$$

$709 + 195$



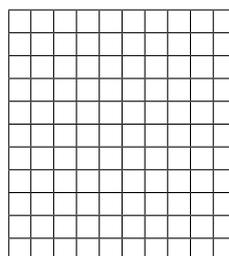
$835 + 98$



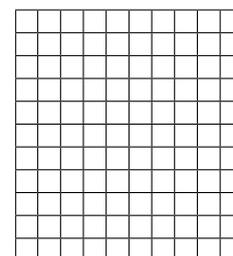
$$\begin{array}{r} 92 \\ - 34 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 79 \\ - 56 \\ \hline \end{array}$$

$792 - 183$



$921 - 84$



7 Completa.

$7 \times 6 = \square$

$5 \times 7 = \square$

$3 \times 7 = \square$

$9 \times 7 = \square$

$8 \times 4 = \square$

$4 \times 9 = \square$

$6 \times 8 = \square$

$8 \times 9 = \square$

8 Realiza las siguientes multiplicaciones.

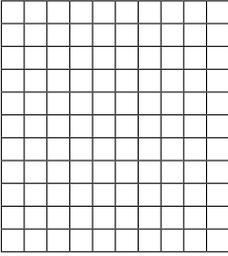
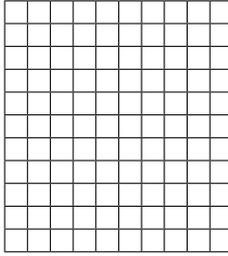
$$\begin{array}{r} 332 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 81 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 90 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

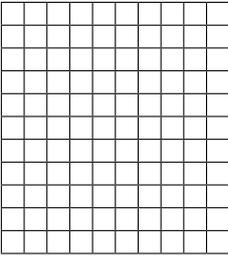
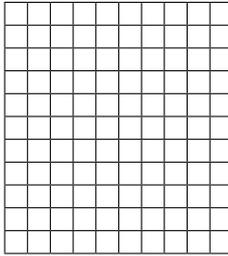
$$\begin{array}{r} 402 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

- 9** En el lago hay 235 garzas y 29 patos más que garzas.
¿Cuántas aves hay en el lago?

Operaciones  1.º  2.º 

Solución 

- 10** A la exposición de pintura llevaron 3 camiones con 201 cuadros cada uno y 15 cuadros en una furgoneta.
¿Cuántos cuadros llevaron a la exposición?

Operaciones  1.º  2.º 

Solución 

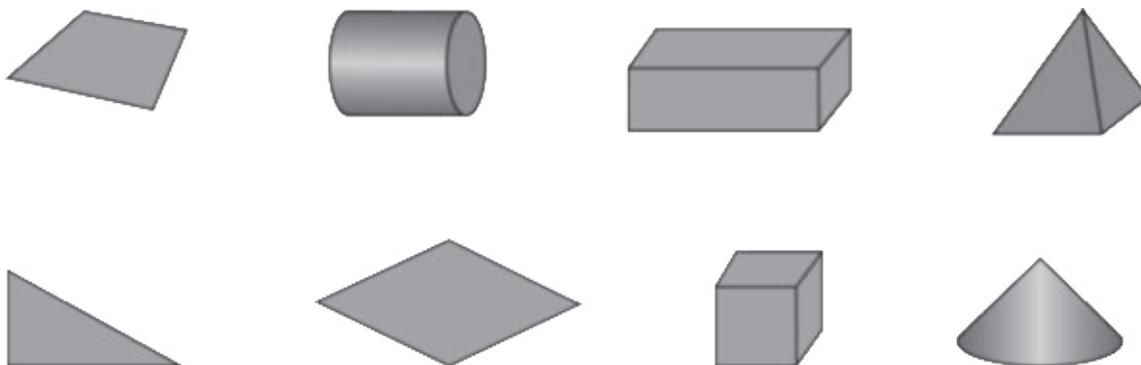
- 11** Lidia ha hecho 20 mosaicos y César ha hecho la mitad que ella.
Teo ha hecho el doble de mosaicos que Lidia.
¿Cuántos mosaicos han hecho entre todos?

1.º ○ = 2.º ○ =

3.º ○ ○ =

Solución 

12 Escribe cómo se llama cada figura geométrica.



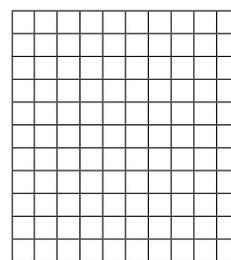
13 Expresa en centímetros y ordena de menor a mayor.

14 Escribe el dinero que hay en cada caso.



Hay euros y céntimos.

Aquí hay 1 € y 25 céntimos más.



Hay euros y céntimos.

15 Completa.


→ 1 hora y media antes


Recursos
fotocopiables.
Evaluación
por competencias



Primer trimestre. Organizar una excursión

Nombre _____ Fecha _____

Tienes que ayudar a los profesores de tu colegio a organizar una excursión en la que van a participar todos los niños y niñas del colegio.



1 Une cada medio de comunicación con su nombre. Después, rodea aquellos en los que puedes encontrar información sobre los lugares que podéis visitar en la excursión.



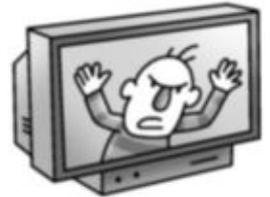
Ordenador



Televisión



Teléfono móvil



Periódico



Tableta



Carta

► ¿En cuál de estos medios buscarías tú la información? ¿Por qué?

- 2 Todos los niños del colegio han votado adónde quieren ir. Ordena de menor a mayor según el número de votos que ha recibido cada lugar. Después, completa.

39 votos

76 votos

97 votos



Vamos a ir de excursión al _____
porque este lugar ha obtenido _____ votos.

- 3 Fíjate en el cartel anunciador del lugar elegido y escribe un correo electrónico para que lo envíe tu profesor preguntando los horarios, precios y actividades.

Mensaje nuevo

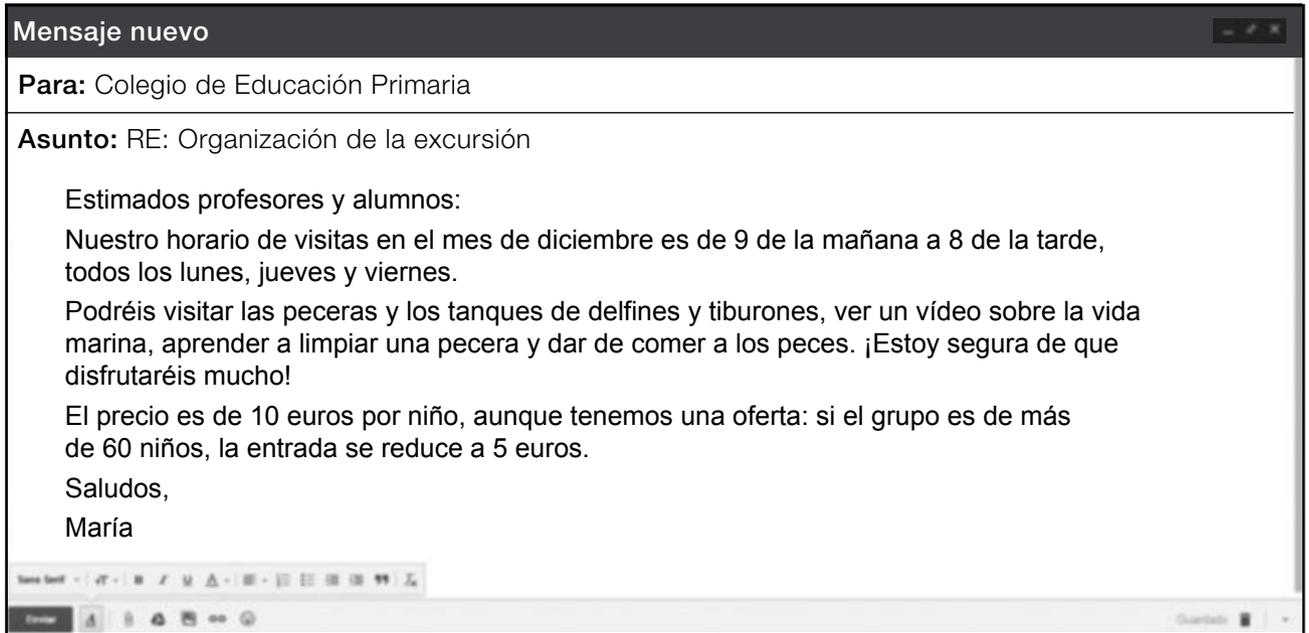
Para:

De:

Asunto:

Enviar

4 Esta ha sido la respuesta del acuario. Léela despacio.



► Ahora consulta el calendario del mes de diciembre y decide qué día vais a ir de excursión.



La excursión será el

5 Imagina y escribe otras actividades que podáis hacer en el acuario. Haz también un dibujo.



6 Calcula cuántos alumnos de 1.º y 2.º iréis en total y completa.

- De 1.º irán 46 alumnos y de 2.º irán 8 menos que de 1.º.

Primero calcula cuántos alumnos irán de 2.º:

Y ahora calcula cuántos alumnos irán en total:

De 2.º irán .

En total irán .

Por el número de alumnos que van, cada entrada nos cuesta .

7 Vais a salir a las 8 de la mañana y regresaréis a las 8 de la tarde.
 ¿Cuántas comidas tenéis que hacer durante ese tiempo?
 Escribe un menú saludable para llevar a la excursión.

MENÚ PARA LA EXCURSIÓN

--	--	--



Segundo trimestre. Montar un mercadillo

Nombre _____ Fecha _____

Los niños de 2.º necesitan libros para la biblioteca de su clase.

Uno de los alumnos ha propuesto organizar un mercadillo en el patio del colegio para conseguir dinero.

¡Es una gran idea!... Pero para que sea un éxito todos debéis colaborar.

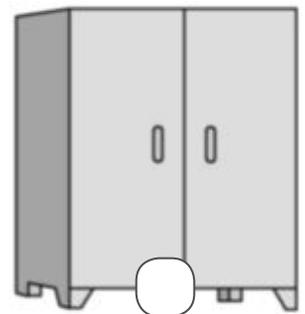
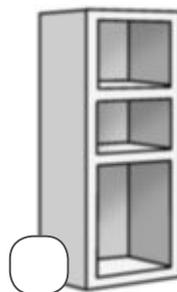
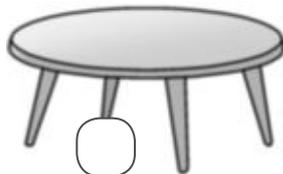


1 ¿Qué podríais vender en el mercadillo? Piensa, por ejemplo, en cosas que tengas en casa y que ya nadie utilice.

► Escribe una nota pidiendo a un familiar que te dé alguna prenda de ropa para el mercadillo.



2 ¿Qué muebles de la clase podríais llevar al patio para colocar los objetos que vais a vender?



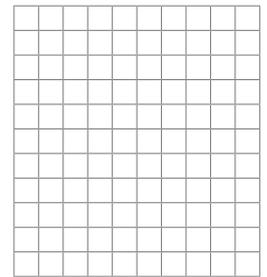
EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS

- Ahora averigua cuántos juguetes tenéis.

Entre coches y pelotas tenéis 167.

Y también habéis conseguido 225 muñecos.

Operación ▶

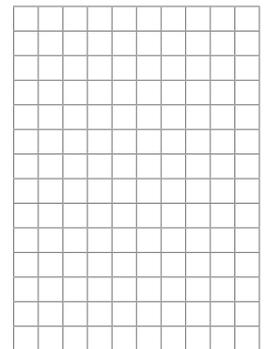


Solución ▶

- Además, la papelería La Paz ha donado 95 cuadernos.
Calcula cuántas cosas tenéis en total.

Datos ▶ , y

Operación ▶



Solución ▶

5 ¡Ya está todo preparado! ¿Listos para comenzar a vender?
Escribe un anuncio para conseguir que acuda mucha gente a vuestro mercadillo.



**6 El mercadillo ya ha terminado y ha sido un éxito.
Calcula cuánto dinero habéis conseguido.**

- Se han vendido 7 gorras a 3 euros cada una, 9 cuadernos a 2 euros cada uno y 6 camisetas a 3 euros cada una.

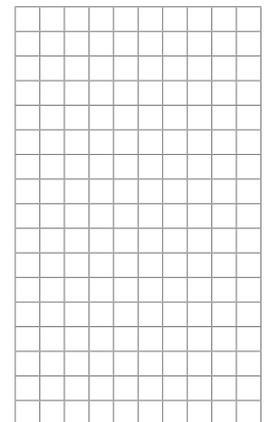
Gorras	Cuadernos	Camisetas
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<hr style="width: 50%; margin: 0 auto;"/>	<hr style="width: 50%; margin: 0 auto;"/>	<hr style="width: 50%; margin: 0 auto;"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- Con los juguetes que habéis vendido, habéis conseguido 483 €. ¿Cuánto dinero habéis ganado en total?

Datos ▶ , , y

Operación ▶

Solución ▶



7 ¿Qué libros te gustaría comprar para la biblioteca de vuestra clase? Escribe al menos tres títulos.





Tercer trimestre. Gastar bien el dinero de la hucha

Nombre _____ Fecha _____

Este año se representarán en la ciudad muchas obras de teatro infantiles. Imagina que quieres gastarte el dinero de tu hucha en ir a ver una de ellas.



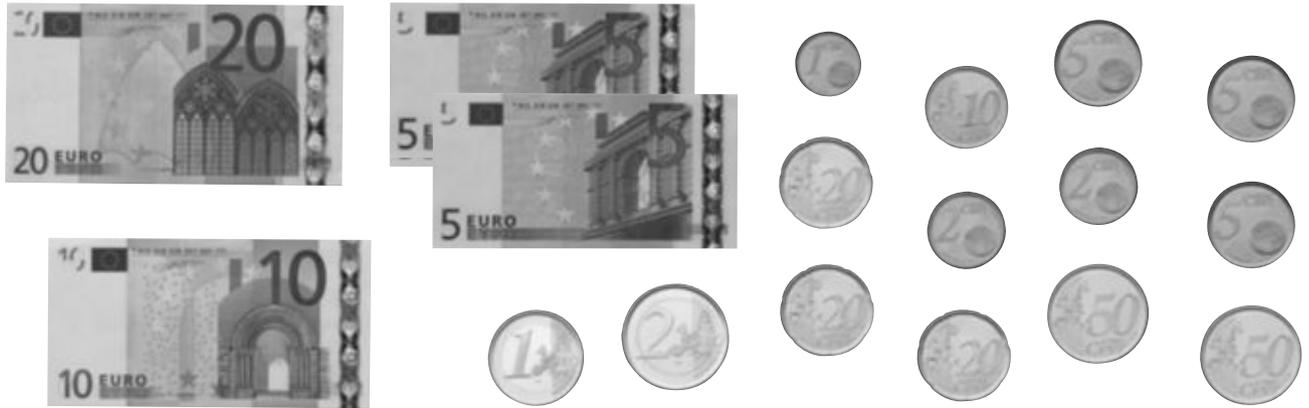
¿Crees que podrás hacerlo?

1 Observa la cartelera de las obras de teatro y contesta.

Nombre de la obra	Teatro	Fecha	Precio	Reservar
Pica Pica - English Pitinglish	Teatro Gran Vía (Madrid)	04-oct al 29-nov	15€	RESERVAR
Caperucita Roja y el lobo	Estudio2 Manuel Galiana (Madrid)	19-sep al 01-nov	8€	RESERVAR
Magia Pirata	La Escalera de Jacob Leixipés (Madrid)	19-sep al 31-oct	6€	RESERVAR
¡Papás, quiero ser mago!	Teatros Luchana (Madrid)	26-sep al 29-nov	8€	RESERVAR

- ¿Qué obra de teatro te gustaría ver? ¿Por qué?
- ¿En qué teatro la ponen?
- ¿Cuánto cuesta la entrada?

- 2 ¡Has abierto la hucha y este es el dinero que había dentro!
 Cuenta los billetes y las monedas y escribe cuánto dinero hay.

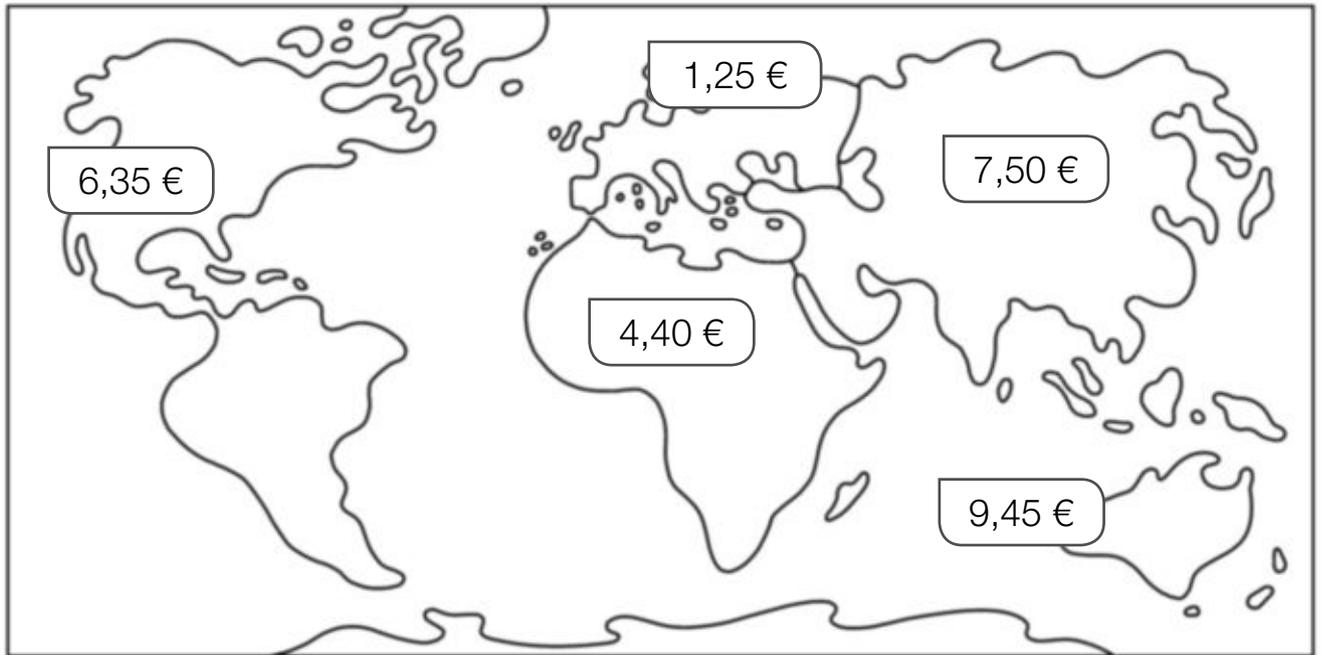


Hay € y céntimos.

- ¿Tienes dinero suficiente para ir a ver la obra de teatro que has elegido?

- 3 ¡Por fin has ido a ver la función! La obra ha sido muy divertida y lo has pasado genial. Usa tu imaginación y escríbele una carta a tu primo para contarle tu experiencia.

4 Tu primo vive en América. Observa el mapa y colorea el continente al que vas a enviar tu carta.



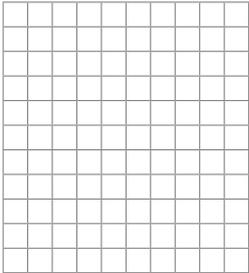
► En el mapa aparece cuánto cuesta enviar una carta a cada continente. Rodea los sellos que necesitas para mandar tu carta a América.



► Rodea los billetes y monedas que necesitas para pagar el sello.



5 Si has ido al teatro y has enviado la carta, ¿cuánto dinero te has gastado en total?

Datos ▶ céntimos Operación ▶ 

céntimos

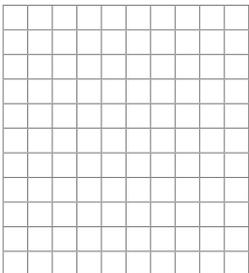
Solución ▶

6 Completa con los datos de las actividades 1 y 5. Después, resuelve.

En mi hucha tenía

En total me he gastado

¿Cuánto dinero me queda?

Datos ▶ céntimos Operación ▶ 

céntimos

Solución ▶

7 ¿Qué te gustaría hacer con el dinero que te ha sobrado? ¿Por qué?

Estándares de aprendizaje y soluciones

Estándares de aprendizaje del área de Matemáticas para Educación Primaria*

BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS

- 1.1. Comunica verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema de matemáticas o en contextos de la realidad.
- 2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).
- 2.2. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas.
- 2.3. Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas: revisa las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprueba e interpreta las soluciones en el contexto de la situación, busca otras formas de resolución, etc.
- 2.4. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, contrastando su validez y valorando su utilidad y eficacia.
- 2.5. Identifica e interpreta datos y mensajes con textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos publicitarios, rebajas...).
- 3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos y funcionales.
- 3.2. Realiza predicciones sobre los resultados esperados, utilizando los patrones y leyes encontrados, analizando su idoneidad y los errores que se producen.
- 4.1. Profundiza en problemas una vez resueltos, analizando la coherencia de la solución y buscando otras formas de resolverlos.
- 4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, conectándolo con la realidad, buscando otros contextos, etc.
- 5.1. Elabora informes sobre el proceso de investigación realizado, exponiendo las fases del mismo, valorando los resultados y las conclusiones obtenidas.
- 6.1. Practica el método científico, siendo ordenado, organizado y sistemático.
- 6.2. Planifica el proceso de trabajo con preguntas adecuadas: ¿qué quiero averiguar?, ¿qué tengo?, ¿qué busco?, ¿cómo lo puedo hacer?, ¿me he equivocado al hacerlo?, ¿la solución es adecuada?

* Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

- 7.1.** Realiza estimaciones sobre los resultados esperados y contrasta su validez, valorando los pros y los contras de su uso.
- 8.1.** Elabora conjeturas y busca argumentos que las validen o las refuten, en situaciones a resolver, en contextos numéricos, geométricos o funcionales.
- 9.1.** Desarrolla y muestra actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.
- 9.2.** Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.
- 9.3.** Distingue entre problemas y ejercicios y aplica las estrategias adecuadas para cada caso.
- 9.4.** Se inicia en el planteamiento de preguntas y en la búsqueda de respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.
- 9.5.** Desarrolla y aplica estrategias de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos) para crear e investigar conjeturas y construir y defender argumentos.
- 10.1.** Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.
- 10.2.** Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares, etc.
- 11.1.** Se inicia en la reflexión sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando las ideas clave, aprendiendo para situaciones futuras similares, etc.
- 12.1.** Se inicia en la utilización de herramientas tecnológicas para la realización de cálculos numéricos, para aprender y para resolver problemas.
- 12.2.** Se inicia en la utilización de la calculadora para la realización de cálculos numéricos, para aprender y para resolver problemas.
- 13.1.** Realiza un proyecto, elabora y presenta un informe creando documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, vídeo, sonido...), buscando, analizando y seleccionando la información relevante, utilizando la herramienta tecnológica adecuada y compartiéndolo con sus compañeros.

BLOQUE 2. NÚMEROS

- 1.1.** Identifica los números romanos aplicando el conocimiento a la comprensión de dataciones.
- 1.2.** Lee, escribe y ordena en textos numéricos y de la vida cotidiana, números (naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas), utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.
- 2.1.** Utiliza los números ordinales en contextos reales.
- 2.2.** Interpreta en textos numéricos y de la vida cotidiana números (naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas), utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.
- 2.3.** Descompone, compone y redondea números naturales y decimales, interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.
- 2.4.** Ordena números enteros, decimales y fracciones básicas por comparación, representación en la recta numérica y transformación de unos en otros.
- 2.5.** Utiliza los números negativos en contextos reales.
- 3.1.** Reduce dos o más fracciones a común denominador y calcula fracciones equivalentes.
- 3.2.** Redondea números decimales a la décima, centésima o milésima más cercana.
- 3.3.** Ordena fracciones aplicando la relación entre fracción y número decimal.
- 4.1.** Conoce y aplica los criterios de divisibilidad por 2, 3, 5, 9 y 10.
- 5.1.** Opera con los números conociendo la jerarquía de las operaciones.
- 5.2.** Utiliza diferentes tipos de números en contextos reales, estableciendo equivalencias entre ellos, identificándolos y utilizándolos como operadores en la interpretación y la resolución de problemas.
- 5.3.** Estima y comprueba resultados mediante diferentes estrategias.
- 6.1.** Realiza operaciones con números naturales: suma, resta, multiplicación y división.
- 6.2.** Identifica y usa los términos propios de la multiplicación y de la división.
- 6.3.** Resuelve problemas utilizando la multiplicación para realizar recuentos, en disposiciones rectangulares en los que interviene la ley del producto.
- 6.4.** Calcula cuadrados, cubos y potencias de base 10.
- 6.5.** Aplica las propiedades de las operaciones y las relaciones entre ellas.

- 6.6. Realiza sumas y restas de fracciones con el mismo denominador. Calcula el producto de una fracción por un número.
- 6.7. Realiza operaciones con números decimales.
- 6.8. Aplica la jerarquía de las operaciones y los usos del paréntesis.
- 6.9. Calcula porcentajes de una cantidad.
- 7.1. Utiliza los porcentajes para expresar partes.
- 7.2. Establece la correspondencia entre fracciones sencillas, decimales y porcentajes.
- 7.3. Calcula aumentos y disminuciones porcentuales.
- 7.4. Usa la regla de tres en situaciones de proporcionalidad directa: ley del doble, el triple o la mitad, y para resolver problemas de la vida diaria.
- 7.5. Resuelve problemas de la vida cotidiana utilizando porcentajes y la regla de tres en situaciones de proporcionalidad directa, explicando oralmente y por escrito el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.
- 8.1. Utiliza y automatiza los algoritmos estándar de suma, resta, multiplicación y división, con distintos tipos de números, en la comprobación de los resultados en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas.
- 8.2. Descompone de forma aditiva y de forma aditivo-multiplicativa, números menores que un millón, atendiendo al valor posicional de sus cifras.
- 8.3. Construye series numéricas, ascendentes y descendentes, de cadencias 2, 10 y 100, a partir de cualquier número, y de cadencias 5, 25 y 50, a partir de múltiplos de 5, 25 y 50.
- 8.4. Descompone números naturales atendiendo al valor posicional de sus cifras.
- 8.5. Construye y memoriza las tablas de multiplicar, utilizándolas para realizar cálculos mentales.
- 8.6. Identifica múltiplos y divisores, utilizando las tablas de multiplicar.
- 8.7. Calcula los primeros múltiplos de un número dado.
- 8.8. Calcula todos los divisores de cualquier número menor que 100.
- 8.9. Calcula el mínimo común múltiplo y el máximo común múltiplo.
- 8.10. Descompone números decimales atendiendo al valor posicional de sus cifras.
- 8.11. Calcula tantos por ciento en situaciones reales.

- 8.12.** Elabora y usa estrategias de cálculo mental.
- 8.13.** Estima y redondea el resultado de un cálculo valorando la respuesta.
- 8.14.** Usa la calculadora, aplicando las reglas de su funcionamiento, para investigar y para resolver problemas.
- 9.1.** Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo argumentos, tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.
- 9.2.** Reflexiona sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto o buscando otras formas de resolverlo.

BLOQUE 3. MEDIDA

- 1.1.** Identifica las unidades del Sistema Métrico Decimal para diferentes magnitudes (longitud, capacidad, masa, superficie y volumen).
- 2.1.** Estima longitudes, capacidades, masas, superficies y volúmenes de objetos y espacios conocidos, eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir y expresar una medida, explicando de forma oral el proceso seguido y la estrategia utilizada.
- 2.2.** Mide con instrumentos, utilizando estrategias y unidades convencionales y no convencionales, eligiendo la unidad más adecuada para la expresión de una medida.
- 3.1.** Suma y resta medidas de longitud, capacidad, masa, superficie y volumen en forma simple dando el resultado en la unidad determinada de antemano.
- 3.2.** Expresa en forma simple la medición de longitud, capacidad o masa dada en forma compleja y viceversa.
- 3.3.** Compara y ordena medidas de una misma magnitud.
- 3.4.** Compara superficies de figuras planas por superposición, descomposición y medición.
- 4.1.** Conoce y utiliza las equivalencias entre las medidas de capacidad y volumen.
- 4.2.** Explica de forma oral y por escrito los procesos seguidos y las estrategias utilizadas en todos los procedimientos realizados.

- 4.3. Resuelve problemas utilizando las unidades de medida más usuales, convirtiendo unas unidades en otras de la misma magnitud, expresando los resultados en las unidades de medida más adecuadas, explicando oralmente y por escrito el proceso seguido.
- 5.1. Conoce y utiliza las unidades de medida del tiempo y sus relaciones (segundo, minuto, hora, día, semana y año).
- 5.2. Realiza equivalencias y transformaciones entre horas, minutos y segundos.
- 5.3. Lee en relojes analógicos y digitales.
- 5.4. Resuelve problemas de la vida diaria utilizando las medidas temporales y sus relaciones.
- 6.1. Identifica el ángulo como medida de un giro o abertura.
- 6.2. Mide ángulos usando instrumentos convencionales.
- 6.3. Resuelve problemas realizando cálculos con medidas angulares.
- 7.1. Conoce la función, el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión Europea, utilizándolas tanto para resolver problemas en situaciones reales como figuradas.
- 7.2. Calcula múltiplos y submúltiplos del euro.
- 8.1. Resuelve problemas de medida, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo argumentos y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.
- 8.2. Reflexiona sobre el proceso seguido en la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto, buscando otras formas de resolverlo.

BLOQUE 4. GEOMETRÍA

- 1.1. Identifica y representa posiciones relativas de rectas y circunferencias.
- 1.2. Identifica y representa ángulos en diferentes posiciones: consecutivos, adyacentes, opuestos por el vértice...
- 1.3. Describe posiciones y movimientos por medio de coordenadas, distancias, ángulos, giros...
- 1.4. Realiza escalas y gráficas sencillas, para hacer representaciones elementales en el espacio.
- 1.5. Identifica en situaciones muy sencillas la simetría de tipo axial y especular.

- 1.6. Traza una figura plana simétrica de otra respecto de un eje.
- 1.7. Realiza ampliaciones y reducciones.
- 2.1. Clasifica triángulos atendiendo a sus lados y sus ángulos, identificando las relaciones entre sus lados y entre ángulos.
- 2.2. Utiliza instrumentos de dibujo y herramientas tecnológicas para la construcción y exploración de formas geométricas.
- 3.1. Calcula el área y el perímetro del rectángulo, el cuadrado y el triángulo.
- 3.2. Aplica los conceptos de perímetro y superficie de figuras para la realización de cálculos sobre planos y espacios reales y para interpretar situaciones de la vida diaria.
- 4.1. Clasifica cuadriláteros atendiendo al paralelismo de sus lados.
- 4.2. Identifica y diferencia los elementos básicos de la circunferencia o el círculo: centro, radio, diámetro, cuerda, arco, tangente y sector circular.
- 4.3. Calcula perímetro y área de la circunferencia y el círculo.
- 4.4. Utiliza la composición y descomposición para formar figuras planas y cuerpos geométricos a partir de otras.
- 5.1. Identifica y nombra polígonos atendiendo al número de lados.
- 5.2. Reconoce e identifica poliedros, prismas, pirámides y sus elementos básicos: vértices, caras y aristas.
- 5.3. Reconoce e identifica cuerpos redondos (cono, cilindro y esfera) y sus elementos básicos.
- 6.1. Comprende y describe situaciones de la vida cotidiana e interpreta y elabora representaciones espaciales (planos, croquis de itinerarios, maquetas...), utilizando las nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad, escala, simetría, perímetro, superficie).
- 6.2. Interpreta y describe situaciones, mensajes y hechos de la vida diaria utilizando el vocabulario geométrico adecuado: indica una dirección, explica un recorrido, se orienta en el espacio...
- 7.1. Resuelve problemas geométricos que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo argumentos y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.

- 7.2. Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto o proponiendo otras formas de resolverlo.

BLOQUE 5. ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD

- 1.1. Identifica datos cualitativos y cuantitativos en situaciones familiares.
- 2.1. Recoge y clasifica datos cualitativos y cuantitativos, de situaciones de su entorno, utilizándolos para construir tablas de frecuencias absolutas y relativas.
- 2.2. Aplica de forma intuitiva a situaciones familiares las medidas de centralización: la media aritmética, la moda y el rango.
- 2.3. Realiza e interpreta gráficos muy sencillos (diagramas de barras, poligonales y sectoriales), con datos obtenidos de situaciones muy cercanas.
- 3.1. Realiza un análisis crítico argumentado sobre las informaciones que se presentan mediante gráficos estadísticos.
- 4.1. Identifica situaciones de carácter aleatorio.
- 4.2. Realiza conjeturas y estimaciones sobre algunos juegos (monedas, dados, cartas, lotería...).
- 5.1. Resuelve problemas que impliquen el dominio de los contenidos propios de estadística y probabilidad, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo argumentos y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.
- 5.2. Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto o proponiendo otras formas de resolverlo.

Evaluación inicial

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Actividades
Realiza series con números de dos cifras consecutivos.	1
Descompone números de dos cifras en decenas y unidades.	2
Ordena grupos de números de dos cifras.	3
Escribe el número anterior y el posterior a un número dado.	4
Realiza sumas sin llevar de dos y de tres números de hasta dos cifras.	5
Realiza sumas llevando de dos y de tres números de hasta dos cifras.	6
Realiza restas sin llevar de números de hasta dos cifras.	7
Resuelve problemas de una operación con sumas.	8
Resuelve problemas de una operación con restas.	9
Resuelve problemas de una operación con sumas de tres sumandos.	10
Reconoce los distintos tipos de líneas.	11
Reconoce las figuras planas más importantes.	12
Lee horas en punto y horas y media en un reloj analógico.	13

Soluciones

- 85 – 86 – 87 – 88 – 89 – 90 – 91 – 92 – 93
 - 76 – 75 – 74 – 73 – 72 – 71 – 70 – 69 – 68
- 5 decenas y 3 unidades; $50 + 3$ cincuenta y tres
 - 6 decenas y 7 unidades; $60 + 7$ sesenta y siete
- $86 > 68 > 43 > 25$
 - $15 < 26 < 69 < 96$
- 50 – 51 – 52
 - 41 – 42 – 43
 - 8 – 9 – 10
 - 29 – 30 – 31
- 67
 - 49
 - 78
- 71
 - 91
 - 74
- 12
 - 51
 - 50
 - 82
- Datos: 25 y 16.
 - $25 + 16 = 41$
 - Hay 41 libros.
- Datos: 17 y 5.
 - $17 - 5 = 12$
 - Le faltan por leer 12 tebeos.
- Datos: 17, 25 y 10.
 - $17 + 25 + 10 = 52$
 - Hay 52 rosas en total.
- Verde: Primera y segunda.
 - Rojo: Tercera y cuarta.
- Triángulo Rectángulo
 - Círculo Cuadrado
- Son las 2 en punto.
 - Son las 6 y media.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE*	INDICADORES DE LOGRO**	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-2.3	Lee, escribe y descompone números.	1, 2, 3	1, 2, 3
B2-2.3	Completa series numéricas.	4	4
B2-6.1	Suma y resta números de hasta 2 cifras sin llevar.	5, 6	5, 6
B2-9.1	Resuelve problemas con sumas y restas.	7, 8	7, 8

Soluciones

Modelo B

1. Rojo: 22, 32, 42, 52, 82, 2.
Azul: 22, 25, 20, 24.
2 decenas y 2 unidades: 22.
2. • 7 D y 5 U = $70 + 5 = 75$
• 4 D y 8 U = $40 + 8 = 48$
• 6 D y 2 U = $60 + 2 = 62$
• 8 D y 4 U = $80 + 4 = 84$
3. • 13 • Treinta y nueve
• 42 • Sesenta y ocho
• 24 • Noventa y uno
• 76 • Cuarenta y cinco
4. • $36 - 37 - 38 - 39 - 40 - 41$
• $48 - 49 - 50 - 51 - 52 - 53$
5. 49, 76, 99, 98, 99
6. 65, 11, 20, 17, 23
7. Datos: 28 y 15.
 $28 - 15 = 13$
Quedan 13 globos.
8. Datos: 27 y 12.
 $27 + 12 = 39$
Han comprado 39 chuches.

Modelo A

1. • 49 ► 4 decenas y 9 unidades ► $40 + 9$
• 37 ► 3 decenas y 7 unidades ► $30 + 7$
• 52 ► 5 decenas y 2 unidades ► $50 + 2$
2. • Setenta y cinco
• Noventa y cuatro
• Ochenta
3. • 13 • 87
• 42 • 18
• 24 • 76
4. • $36 - 37 - 38$
• $48 - 49 - 50$
• $69 - 70 - 71$
5. 35, 58, 57, 89, 99
6. 14, 57, 71, 51
7. Datos: 28 y 15.
 $28 - 15 + 13$
Quedan 13 globos.
8. Datos: 46 y 12.
 $46 + 12 + 58$
Tiene 58 cromos en total.

* Estándares de aprendizaje del currículo oficial para la etapa de Primaria.

** Concreción de los estándares de aprendizaje para cada curso y unidad didáctica.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Compara y ordena números de 2 cifras.	1, 2	1, 2
B2-1.2	Utiliza la equivalencia entre centenas y unidades.	3	3
B2-2.3	Aproxima números de dos cifras a la decena más cercana.	4, 5	4, 5
B2-2.3	Aplica las relaciones entre la suma y la resta.	6	6
B2-6.1	Aplica la prueba de la resta.	7	7

Soluciones

Modelo B

- < • > • > • >
• < • > • < • <
- Más joven: Isabel.
• Más mayor: Juan.
• $29 < 55 < 60 < 62$
• 55, 60, 62
- Falso.
• Verdadero.
• Falso.
• Falso.
- 70 70 40 80 40
- Es la del kilómetro 70.
• Es la del kilómetro 60.
• Es la del kilómetro 70.
- $6 + 4 = 10$ $9 + 3 = 12$
 $10 - 6 = 4$ $12 - 3 = 9$
- 52; $35 + 52 = 87$
33; $43 + 33 = 76$

Modelo A

- < • > • > • >
• < • > • < • <
- Más joven: Isabel.
• Más mayor: Juan.
• $25 < 43 < 55 < 60 < 62$
• 55, 60 y 62
- Verdadero.
• Falso.
• Verdadero.
• Falso.
- 70 70 40 80 40
40 30 60 20 70
- R. M. (Respuesta modelo).
Pudo quedarse en el km 66, 67, 68 o 69.
- $23 + 11 = 34$ $12 + 5 = 17$
 $34 - 11 = 23$ $17 - 12 = 5$
 $34 - 23 = 11$ $17 - 5 = 12$
- Están mal la primera y la tercera.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe y utiliza los números ordinales.	1	1
B2-6.1	Calcula sumas sin llevar y llevando de números de 2 cifras.	2, 4, 5	3, 7
B2-6.1	Resta sin llevar y llevando pasando 1 decena a unidades.	2, 3	2
B2-1.2	Lee, escribe y descompone números hasta el 199.	6	4, 5, 6
B2-9.1	Resuelve problemas con sumas y restas.	7, 8	8, 9

Soluciones

Modelo B

- 4.º - cuarto, 10.º - décimo,
1.º - primero, 9.º - noveno,
11.º - undécimo,
19.º - decimonoveno,
12.º - duodécimo, 20.º - vigésimo.
- 39, 41, 99, 78
- 53, 55, 8, 26
- 63, 91, 90, 95
- 79, 95, 86, 89
- $1\text{ C} + 7\text{ D} + 5\text{ U} = 100 + 70 + 5$
 $1\text{ C} + 5\text{ D} + 2\text{ U} = 100 + 50 + 2$
- Datos: 72 y 17.
 $72 - 17 = 55$
Son blancas 55 ovejas.
- Datos: 34 y 17.
 $34 + 17 = 51$
Tiene 51 canicas verdes.

Modelo A

- 18.º - decimoctavo, 10.º - décimo,
15.º - decimoquinto, 16.º - decimosexto,
11.º - undécimo, 19.º - decimonoveno,
12.º - duodécimo, 20.º - vigésimo.
- 2, 18, 7, 69
- 63, 91, 90, 95
- $1\text{ C} + 6\text{ U}$, ciento seis
 $1\text{ C} + 8\text{ D} + 9\text{ U}$, ciento ochenta y nueve
- 179, 182, 185
195, 193, 191
- $146 = 1\text{ C} + 4\text{ D} + 6\text{ U} = 100 + 40 + 6$
 $192 = 1\text{ C} + 9\text{ D} + 2\text{ U} = 100 + 90 + 2$
- 88, 91, 80, 92
- Datos: 43, 27 y 16.
 $43 + 27 + 16 = 86$
Hemos cortado 86 trocitos de papel.
- Datos: 48 y 17.
 $48 + 17 = 65$
Hay 65 rosales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-6.1	Calcula sumas y restas de números de 2 cifras.	1, 2	1
B2-1.2	Lee, escribe y descompone números hasta el 399.	3, 4, 5, 6	2, 3, 4, 5
B4-5.1	Identifica y nombra figuras planas y sus elementos.	7	6
B4-4.2	Distingue circunferencia y círculo.	8	7
B2-9.1	Resuelve problemas con sumas y restas.	9	8

Soluciones

Modelo B

- 91, 80, 91, 76
- 24, 38, 73, 5
- 278 – 279 – 280, 340 – 341 – 342
246 – 247 – 248, 304 – 305 – 306
388 – 389 – 390, 279 – 280 – 281
353 – 354 – 355, 198 – 199 – 200
- 234; 357; 345; 241
- Doscientos setenta y nueve
• Trescientos ocho
• Doscientos cuarenta y cinco
- 351 307
290 214
- 4 vértices y 4 lados
5 vértices y 5 lados
6 vértices y 6 lados
3 vértices y 3 lados
- R. L. (Respuesta libre).
- Datos: 35 y 18.
 $35 - 18 = 17$
Hay 17 guirnaldas rojas más que verdes.

Modelo A

- 42, 17, 19, 9
- $169 = 1 C + 6 D + 9 U = 100 + 60 + 9$
• $237 = 2 C + 3 D + 7 U = 200 + 30 + 7$
• $342 = 3 C + 4 D + 2 U = 300 + 40 + 2$
- R. G. (Respuesta gráfica).
304, 209, 380, 295
- 380 • 219
• 207 • 323
- Trescientos veinticuatro
• Doscientos nueve
• Trescientos setenta
- 4 vértices y 4 lados
5 vértices y 5 lados
6 vértices y 6 lados
3 vértices y 3 lados
- R. L.
- Datos: 92 y 27.
 $92 - 27 = 65$
Luis ha recogido 65 castañas más.

Pruebas de evaluación del 1.º trimestre

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades		
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A	Nivel de excelencia Modelo E
B2-1.2	Lee, escribe y descompone números hasta el 399.	1, 2	1, 2	1, 2
B2-1.2	Compara y ordena números de 2 cifras.	3	3	3
B2-2.3	Aproxima números de 2 cifras a la decena más cercana.	4	4	4
B2-2.1	Utiliza los números ordinales.	5	5	5
B2-6.1	Suma sin llevar y llevando números de 2 cifras.	6	6	6
B2-6.1	Resta sin llevar y llevando números de 2 cifras.	6	6	6
B2-9.1	Resuelve problemas de suma y resta.	7	7	7

Soluciones

Modelo B

- 137 340 469 303
- $90 + 4$; noventa y cuatro
• $70 + 3$; setenta y tres
• $300 + 60 + 2$; trescientos sesenta y dos
• $200 + 80$; doscientos ochenta
- $<$ • $>$ • $>$ • $>$
• $>$ • $>$ • $>$ • $>$
- $64 \blacktriangleright 60$ $18 \blacktriangleright 20$ $49 \blacktriangleright 50$
 $36 \blacktriangleright 40$ $42 \blacktriangleright 40$ $93 \blacktriangleright 90$
- 7.º octavo
15.º decimonoveno
- 95, 73, 74, 35, 34
- Datos: 12, 16 y 41.
 $12 + 16 + 41 = 69$
Tienen 69 cuentos.
• Datos: 82 y 37.
 $82 - 37 = 45$
Quedan 45 viajeros.

Modelo A

- $20 + 8$; veintiocho
 $60 + 5$; sesenta y cinco
 $200 + 7$; doscientos siete
 $300 + 90$; trescientos noventa
- 65 • 49
• 122 • 280
• 209 • 374
- $64 < 65 < 69 < 80 < 91$
- $64 \blacktriangleright 60$ $78 \blacktriangleright 80$ $19 \blacktriangleright 20$
 $57 \blacktriangleright 60$ $42 \blacktriangleright 40$ $71 \blacktriangleright 70$
- 4.º duodécimo
11.º decimoséptimo
- 78, 83, 65, 46, 53
- Datos: 25, 26 y 48.
 $25 + 26 + 48 = 99$
Tienen 99 cuentos.
• Datos: 82 y 37.
 $82 - 37 = 45$
Hay 45 viajeros más.

Modelo E

1. $100 + 90 + 8$; ciento noventa y ocho
 $200 + 60 + 7$; doscientos sesenta y siete
 $300 + 5$; trescientos cinco
 $300 + 90$; trescientos noventa
2. • 65 • 49
 • 122 • 280
 • 209 • 374
3. $64 < 65 < 69 < 80 < 82 < 91$
4. $64 \blacktriangleright 60$ $78 \blacktriangleright 80$ $19 \blacktriangleright 20$
 $57 \blacktriangleright 60$ $42 \blacktriangleright 40$ $71 \blacktriangleright 70$
5. $20.^\circ$ duodécimo
 $11.^\circ$ decimoséptimo
6. 86, 94, 65, 46, 53
7. • Datos: 25, 26 y 48.
 $25 + 26 + 48 = 99$
 Tienen 99 cuentos.
 • Datos: 64 y 90.
 $90 - 64 = 26$
 Hay 26 viajeros más.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B3-2.2	Mide longitudes y las expresa en la unidad indicada.	1	1
B3-1.1	Aplica las equivalencias entre unidades.	2	2
B2-1.2	Lee, escribe y descompone números hasta el 599.	3, 4	3, 4
B2-6.1	Calcula sumas y restas sin llevar de números de hasta 3 cifras.	5, 6	5, 6
B2-9.1	Resuelve problemas con sumas y restas.	7, 8	7, 8

Soluciones

Modelo B

- Mide 11 cm.
- 700 cm • 400 cm
 - 100 cm + 20 cm = 120 cm
 - 200 cm + 38 cm = 238 cm
- 5 C + 2 D + 1 U; quinientos veintiuno
 - 4 C + 9 D + 0 U; cuatrocientos noventa
 - 5 C + 0 D + 9 U; quinientos nueve
- José: cuatrocientos noventa.
 - Pili: quinientos ochenta y nueve.
 - María: cuatrocientos cinco.
- 578, 389, 598, 598
- 161, 161, 395, 266
- Datos: 348 y 125.
 - $348 - 125 = 223$
 - Hay 223 ranas menos que peces.
- Datos: 487 y 362.
 - $487 - 362 = 125$
 - Faltan por nacer 125 pollitos.

Modelo A

- Mide 8 cm. Mide 3 cm.
- 400 cm + 18 cm = 418 cm
 - 600 cm + 9 cm = 609 cm
 - 500 cm + 80 cm = 580 cm
- 5 C + 1 D + 0 U; quinientos diez
 - 4 C + 0 D + 9 U; cuatrocientos nueve
 - 4 C + 9 D + 0 U; cuatrocientos noventa
- Bruno: cuatrocientos noventa y siete.
 - Carlos: cuatrocientos ochenta.
 - Silvia: quinientos ochenta y nueve.
- 599, 569, 588, 599
- 240, 292, 303, 344
- Datos: 584 y 472.
 - $584 - 472 = 112$
 - Había 112 kg de hojas.
- Datos: 398 y 147.
 - $398 - 147 = 251$
 - Hemos preparado 251 palomas menos que manos.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B3-2.1	Estima capacidades y masas.	1	1
B3-1.1	Aplica las equivalencias entre unidades.	2, 3	2, 3
B2-6.1	Calcula sumas y restas llevando de números de hasta 3 cifras.	4, 5, 6	4, 5, 6
B2-9.1	Resuelve problemas con sumas y restas.	7, 8	7, 8

Soluciones

Modelo B

1. Rojo: cubo y bañera;
verde: taza y vasos;
azul: botella.
2. 4 l, 6 l.
3. • 3 kg
• 3 kg
4. 463, 563, 442, 542
5. 209, 234, 134, 194
6. 295, 162, 53, 492
7. Datos: 335 y 227.
 $335 - 227 = 108$
Tiene 108 aceitunas verdes más que negras.
8. Datos: 578 y 189.
 $578 - 189 = 389$
Siguen volando 389 cigüeñas.

Modelo A

1. Rojo: barreño y bañera;
verde: taza y vasos;
azul: botella y jarra.
2. 3 l, 6 l, 4 l.
3. • 3 kg
• 3 kg
4. 556, 464, 178, 187
5. 500, 523, 275, 506
6. La segunda y la tercera.
7. $252 + 267 = 519$
Viven 529 personas más.
8. Datos: 470 y 341.
 $470 - 341 = 129$
Han sobrado 129 salchichas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe y descompone números hasta el 799.	1	1
B2-1.2	Compara números de 3 cifras.	2	2
B2-6.1	Expresa sumas en forma de multiplicación.	3	3
B2-6.1	Calcula multiplicaciones de la tabla del 2 y de la tabla del 5.	4, 5	4, 5
B2-9.1	Resuelve problemas con multiplicaciones.	6, 7	6, 7
B4-5.1	Reconoce triángulos y cuadriláteros.	8	8
B4-2.2	Traza polígonos según una descripción.	9	9

Soluciones

Modelo B

- $600 + 70 + 8 = 678$
Seiscientos setenta y ocho
 - $700 + 90 = 790$
Setecientos noventa
 - $7\text{ C} + 3\text{ U} = 700 + 3 = 703$
- $< < >$
 - $> > >$
 - $< < >$

Es el número 398.
- $15 \blacktriangleright 3 \times 5 = 15$
 - $24 \blacktriangleright 8 \times 3 = 24$
 - $30 \blacktriangleright 6 \times 5 = 30$
 - $14 \blacktriangleright 2 \times 7 = 14$
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 12 | 14 | 0 | 2 |
| 8 | 18 | 10 | 16 |
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 5 | 0 | 45 | 40 |
| 20 | 25 | 35 | 30 |
- $2 \times 8 = 16$
Tienen 16 gominolas.
- $5 \times 6 = 30$
Raúl ha comprado 30 kg de patatas.
- Rojo, azul, rojo, azul.
- R. L.

Modelo A

- $700 + 60 + 9 = 769$
Setecientos sesenta y nueve
 - $6\text{ C} + 3\text{ U} = 600 + 3 = 603$
 - $700 + 30 = 730$
Setecientos treinta
- $< < >$
 - $> > >$
 - $< < >$

Es el número 698.
- $20 \blacktriangleright 4 \times 5 = 20$
 - $27 \blacktriangleright 9 \times 3 = 27$
 - $25 \blacktriangleright 5 \times 5 = 25$
 - $49 \blacktriangleright 7 \times 7 = 49$
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 12 | 14 | 0 | 6 |
| 8 | 18 | 10 | 16 |
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 5 | 0 | 45 | 40 |
| 20 | 25 | 35 | 30 |
- $2 \times 7 = 14$
Necesitará 14 flores.
- $5 \times 6 = 30$
Hemos comprado 30 kilos de tierra.
- Cuadrilátero, triángulo, cuadrilátero, triángulo, cuadrilátero, cuadrilátero.
- R. L.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-6.1	Expresa sumas en forma de multiplicación.	1	
B2-6.1	Calcula multiplicaciones de las tablas del 2, del 5, del 4 y del 3.	2, 3	1, 2, 3
B2-6.1	Calcula multiplicaciones sin llevar por un número de una cifra.	4	4, 5
B2-1.2	Lee, escribe y descompone números hasta el 999.	5	6
B2-9.1	Resuelve problemas con multiplicaciones.	6, 7	7, 8

Soluciones

Modelo B

- 16 ► $4 \times 4 = 16$
 - 15 ► $5 \times 3 = 15$
 - 15 ► $3 \times 5 = 15$
 - 10 ► $2 \times 5 = 10$
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 15 | 21 | 0 | 6 |
| 9 | 27 | 18 | 24 |
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 20 | 28 | 0 | 32 |
| 24 | 16 | 36 | 8 |
- 102, 350, 405, 846
123, 186, 309, 630
- Novecientos cinco
Novecientos cuarenta y siete
899
875
 $875 < 899 < 905 < 947$
- Datos: 4 y 32.
 $4 \times 32 = 128$
Tiene en total 128 espárragos.
- Datos: 432 y 2.
 $432 \times 2 = 864$
Transporta 864 viajeros.

Modelo A

- $4 \times 3 = 12$; $3 \times 4 = 12$
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 15 | 24 | 21 | 18 |
| 3 | 12 | 27 | 9 |
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 12 | 24 | 16 | 4 |
| 36 | 20 | 28 | 32 |
- 120, 305, 188, 550, 350
- 276, 216, 963, 609
- Novecientos quince
Novecientos cincuenta y uno
899
875
 $875 < 899 < 915 < 951$
- Datos: 430 y 2.
 $2 \times 430 = 860$
El rebaño produce 860 litros al día.
- Datos: 332 y 3.
 $332 \times 3 = 996$
En el cine han recaudado 996 €.

Pruebas de evaluación del 2.º trimestre

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades		
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A	Nivel de excelencia Modelo E
B2-6.1	Suma y resta números de hasta 3 cifras.	1	1	1
B3-2.2	Mide longitudes y las expresa en la unidad indicada.	2	2	2
B3-1.1	Aplica las equivalencias entre unidades.	3	3	3
B2-1.2	Lee, escribe y descompone números de 3 cifras.	4	4	4
B2-6.1	Calcula multiplicaciones de las tablas del 2, 5, 3 y 4.	5	5	5
B2-6.1	Realiza multiplicaciones sin llevar.	6	6	6
B2-9.1	Resuelve problemas de sumas, resta y multiplicación.	7, 8	7, 8	7, 8

Soluciones

Modelo B

- 989, 784, 572, 85
- 13 cm, 15 cm
- $100 \text{ cm} + 20 \text{ cm} = 120 \text{ cm}$
 - $200 \text{ cm} + 38 \text{ cm} = 238 \text{ cm}$
- $690 = 600 + 90$; seiscientos noventa
 $884 = 800 + 80 + 4$;
 ochocientos ochenta y cuatro
 $903 = 900 + 3$; novecientos tres
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 0 | 16 | 18 | 16 |
| 15 | 18 | 24 | 20 |
| 30 | 10 | 27 | 24 |
| 45 | 12 | 21 | 36 |
- 328, 455, 399, 806
- Datos: 210 y 4.
 $210 \times 4 = 840$
 Gasta 840 €.
- Datos: 675 y 896.
 $896 - 675 = 221$
 Miguel tiene 221 cromos menos que Laura.

Modelo A

- 560, 807, 460, 383
- 9 cm, 6 cm
- $900 \text{ cm} + 56 \text{ cm} = 956 \text{ cm}$
 - $800 \text{ cm} + 7 \text{ cm} = 807 \text{ cm}$
- $964 = 9 \text{ C} + 6 \text{ D} + 4 \text{ U} = 900 + 60 + 4$
 Novecientos sesenta y cuatro
 - $980 = 9 \text{ C} + 8 \text{ D} + 0 \text{ U} = 900 + 80$
 Novecientos ochenta
 - $647 = 6 \text{ C} + 4 \text{ D} + 7 \text{ U} = 600 + 40 + 7$
 Seiscientos cuarenta y siete
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 8 | 14 | 0 | 28 |
| 20 | 24 | 32 | 6 |
| 18 | 45 | 16 | 30 |
| 35 | 36 | 21 | 10 |
- 696, 864, 804, 400
- Datos: 101 y 5.
 $101 \times 5 = 505 \text{ €}$
 Gasta 505 € a la semana.
- Datos: 456 y 399.
 $456 - 399 = 57$
 Hay 57 pasteles más que sándwiches.

Modelo E

1. 750, 935, 2, 422
2. 6 cm de largo y 2 cm de ancho
3. $275 \text{ cm} < 2 \text{ m}$ y $89 \text{ cm} < 290 \text{ cm} < 3 \text{ m}$ y 2 cm
4. • $964 = 9 \text{ C} + 6 \text{ D} + 4 \text{ U} = 900 + 60 + 4$
Novecientos sesenta y cuatro
• $980 = 9 \text{ C} + 8 \text{ D} + 0 \text{ U} = 900 + 80$
Novecientos ochenta
• $647 = 6 \text{ C} + 4 \text{ D} + 7 \text{ U} = 600 + 40 + 7$
Seiscientos cuarenta y siete
5. $\begin{array}{ccc} 6 & 4 & 7 \\ 5 & 3 & 2 \end{array}$
6. 804, 864, 693, 505
7. Datos: 456 y 399.
 $456 - 399 = 57$
Hay 57 pasteles más que sándwiches.
8. Datos: 210, 3, 301 y 4
 $210 \times 4 = 840$
 $301 \times 3 = 903$
 $840 < 903$
Reparte más barras Luis.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-6.1	Calcula multiplicaciones usando la tabla del 6.	1, 2	1, 2
B2-9.1	Resuelve problemas con multiplicaciones.	3	3
B3-7.1	Reconoce los billetes y monedas del sistema monetario.	4	4
B3-7.2	Expresa cantidades de dinero en distintas formas.	5	5
B3-8.1	Resuelve situaciones cotidianas con cantidades de dinero.	6	6
B4-5.2	Reconoce prismas, cubos y pirámides.	7	7
B4-5.3	Reconoce cuerpos redondos.	7	7

Soluciones

Modelo B

- $$\begin{array}{r} 18 \ 30 \ 48 \ 12 \\ 42 \ 54 \ 0 \ 36 \end{array}$$
- 546, 480, 426, 240
- Datos: 41 y 6.
 $6 \times 41 = 246$
 Javier ha comprado 246 tazas.
- Hay 34 euros y 50 céntimos.
Hay 2 euros y 58 céntimos.
- $1 \text{ € y } 96 \text{ céntimos} = 100 + 96 = 196 \text{ céntimos}$
 - $2,99 \text{ €} = 200 + 99 = 299 \text{ céntimos}$
 - $3 \text{ € y } 8 \text{ céntimos} = 300 + 8 = 308 \text{ céntimos}$
- Datos: $6,75 \text{ €} = 675 \text{ céntimos}$.
 $4,29 \text{ €} = 429 \text{ céntimos}$.
 $675 - 429 = 246$
 Tiene que ahorrar 246 céntimos = 2,46 € para comprar la nueva peonza.
- Pirámide cilindro cono
 Esfera prisma

Modelo A

- $$\begin{array}{r} 48 \ 18 \ 0 \ 36 \\ 30 \ 54 \ 42 \ 24 \end{array}$$
- 426, 540, 486, 306
- Datos: 30 y 6.
 $6 \times 30 = 180$
 Hay 180 zumos.
- Hay 34 euros y 50 céntimos.
Hay 2 euros y 58 céntimos.
- $2 \text{ € y } 47 \text{ céntimos} = 247 \text{ céntimos}$
 - $3,99 \text{ €} = 399 \text{ céntimos}$
 - $8 \text{ € y } 86 \text{ céntimos} = 886 \text{ céntimos}$
 - $1,16 \text{ €} = 116 \text{ céntimos}$
- Datos: $3,65 \text{ €} = 365 \text{ céntimos}$.
 $5 \text{ €} = 500 \text{ céntimos}$.
 $500 - 365 = 135$
 Le tienen devuelven 135 céntimos = 1 € y 35 céntimos.
- Pirámide cilindro cono
 Esfera prisma

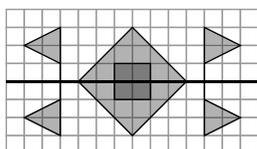
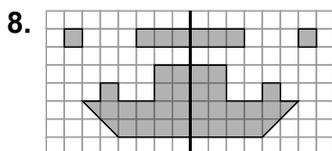
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-6.1	Calcula multiplicaciones usando todas las tablas salvo la del 9.	1, 2, 5	1, 5
B3-5.1	Maneja el calendario y halla fechas de acontecimientos.	4	3, 4
B2-9.1	Resuelve problemas con sumas, restas y multiplicaciones.	3, 6, 7	2, 6, 7
B4-1.6	Traza ejes de simetría de una figura y completa figuras simétricas.	8	8

Soluciones

Modelo B

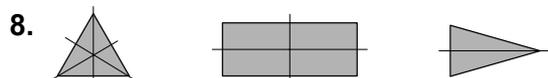
- 455, 240, 142, 160, 240
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 56 | 21 | 0 | 42 |
| 35 | 63 | 49 | 28 |
- $7 \times 5 = 35$. Hay 35 días.
 $7 \times 6 = 42$. Hay 42 lápices.
- Se fue el día 4 de julio.
Vuelve el día 17 de julio.

Ha estado de campamento 14 días.
Fue a verle el jueves 14 de julio.
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 32 | 72 | 64 | 24 |
| 40 | 48 | 56 | 0 |
- Datos: 7 y 8.
 $8 \times 7 = 56$
Ha comprado 56 bizcochos.
- Datos: 4 semanas y 10 días.
 $4 \times 7 = 28$; $28 + 10 = 38$
Son 38 días.



Modelo A

- 426, 279, 637, 560, 357
- $7 \times 9 = 63$.
 Hay 63 días.
 $7 \times 5 = 35$.
 Hay 35 rosquillas.
- Martes.
 - Jueves.
 - Viernes.
- Se fue en viernes.
Volvió el 27 de marzo.
Estuvo 10 días de vacaciones.
- | | | | |
|---|----|---|----|
| 4 | 72 | 8 | 24 |
| 5 | 48 | 7 | 0 |
- Datos: 8 y 7.
 $8 \times 7 = 56$
Hay 56 pendientes guardados.
- Datos: 9, 8 veces, 3 menos.
 $8 \times 9 = 72$; $72 - 3 = 69$
Su abuela tiene 69 años.

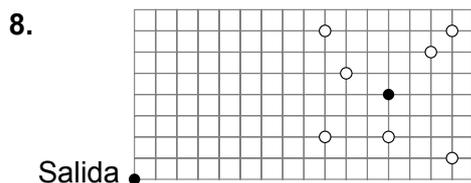


ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-6.1	Realiza repartos usando divisiones.	1, 2	1, 2
B4-4.2	Calcula el doble y la mitad de distintos números.	3	3
B2-6.1	Calcula multiplicaciones.	5	5
B2-9.1	Resuelve problemas con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.	4, 6, 7	4, 6, 7
B4-1.3	Traza itinerarios en una cuadrícula a partir de su descripción.	8	8

Soluciones

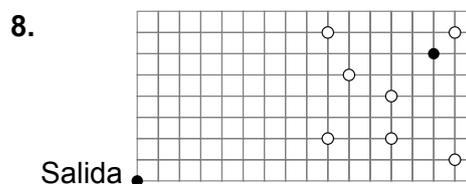
Modelo B

- $15 : 3 = 5$
Habrá 5 círculos en cada caja.
- Diana reparte 14 cartas en partes iguales en 2 montones. En cada montón habrá 7 cartas.
- Ocho cuadrados, $4 \times 2 = 8$
6 triángulos, $12 : 2 = 6$
- $16 : 2 = 8$
Da a cada nieto 8 bombones.
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 27 | 72 | 54 | 18 |
| 45 | 63 | 81 | 9 |
- Datos: 9 y 8.
 $9 \times 8 = 72$
Ha comprado 72 helados.
- Datos: 9 y 5.
 $5 \times 9 = 45$; $45 - 3 = 42$
Le quedaron 42 botellas.



Modelo A

- $20 : 4 = 5$
Habrá 5 círculos en cada caja.
- Diana reparte 14 cartas en partes iguales en 2 montones. En cada montón habrá 7 cartas.
- 14 círculos, $7 \times 2 = 14$
5 rectángulos, $10 : 2 = 5$
- $18 : 2 = 9$; $18 + 9 = 27$
Tienen 27 lazos.
- | | | | |
|---|----|---|----|
| 4 | 81 | 8 | 27 |
| 5 | 54 | 6 | 0 |
- $9 \times 5 = 45$; $45 + 3 = 48$
Tiene 48 euros.
- $9 \times 50 = 450$; $975 - 450 = 525$
Le faltan por nadar 525 m.



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B3-5.3	Lee y representa horas en relojes.	1	1
B3-5.4	Resuelve problemas con unidades de tiempo.	2, 8, 9	2, 8, 9
B5-5.1	Reconoce si un suceso es seguro, posible o imposible.	3, 4, 5	3, 4, 5
B1-12.2	Utiliza la calculadora en operaciones sencillas.	6, 7	6, 7

Soluciones

Modelo B

-  
-  
-  
-  
-  

- Las 11:15
Las 4 y cuarto
- Seguro, imposible, posible.
- V, V, V.
- Todas rojas. Alguna azul.
Ninguna verde.
- 872, 386, 396
- Suma, $495 + 78 = 573$
Multiplicación, $402 \times 2 = 804$
- La película acabó a las 9:00 horas.
- Jorge se va a la cama a las 9:00 horas.

Modelo A

-  
-  
-  
-  
-  

- Las 10:00
Las siete y cuarto
- Posible, imposible, seguro
- V, F, V.
- Todas rojas. Alguna azul.
Ninguna verde.
- 872, 386, 906
- Resta, $495 - 78 = 417$
Multiplicación, $402 \times 2 = 804$
- El programa terminó a las 9:30.
- Toma el café a las 12:00.

Pruebas de evaluación del 3.º trimestre

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades		
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A	Nivel de excelencia Modelo E
B2-6.1	Realiza multiplicaciones sin llevar.	1	1	1
B2-6.1	Realiza repartos usando divisiones.	2	2	2
B3-7.1	Reconoce los billetes y monedas del sistema monetario.	3	3	3
B3-5.1	Maneja el calendario y halla fechas de acontecimientos.	4	4	4
B4-5.2	Clasifica cuerpos geométricos y realiza simetrías.	5	5	5
B4-5.2	Resuelve problemas con unidades de tiempo.	6	6	6
B2-9.1	Resuelve problemas.	7, 8	7, 8	7, 8

Soluciones

Modelo B

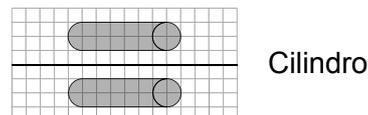
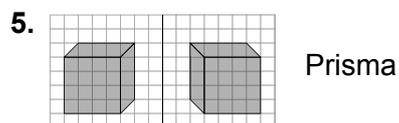
- 357, 480, 810, 426
- $16 : 2 = 8$
En cada caja 8 triángulos.
- Hay 33 € y 78 céntimos
Hay 57 € y 11 céntimos.
- Viaja el 29 de julio.
Está de viaje 18 días.
- Cilindro, prisma, esfera, pirámide, cono.



- $9 \times 2 = 18$; $18 + 9 = 27$
Recorren 27 km entre las dos.
- Datos: $1,87 \text{ €} = 187 \text{ céntimos}$
 $2,23 \text{ €} = 23 \text{ céntimos}$
 $223 - 187 = 36$
Cuestan 36 céntimos más.

Modelo A

- 546, 490, 810, 408, 305
- $18 : 2 = 9$
En cada caja 9 triángulos.
- Hay 57 euros y 13 céntimos.
Hay 34 euros y 1 céntimo.
- Comienza el 27 de julio.
Dura 17 días.



7. $18 : 2 = 9$; $18 - 9 = 9$

Claudia ha gastado 9 € menos.

8. $223 + 117 = 340$

5 € = 500 céntimos

$500 - 340 = 160$ céntimos

Le devuelven 1 € y 60 céntimos.

9. $18 : 3 = 6$

Ha puesto 6 peces en cada caja.

Modelo E

1. 305, 567, 459, 546, 560

2. $18 : 3 = 6$

En cada caja 6 triángulos.

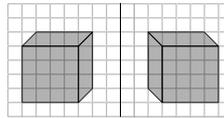
3. Hay 59 euros y 33 céntimos.

Hay 34 euros y 2 céntimos.

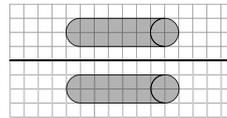
4. Dura 40 días.

No está en el curso.

5.



Prisma



Cilindro

6. $7:45$



7. $8 : 2 = 4$; $12 - 4 = 8$

Claudia tiene 8 € menos que Ariadna.

8. $150 + 297 = 447$

$600 - 447 = 153$

Le devuelven 1 € y 53 céntimos.



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe y descompone números de 3 cifras.	1, 2, 4, 5	1, 2, 4, 5
B2-2.1	Lee y escribe números ordinales.	3	3
B2-6.1	Realiza operaciones de suma y resta de números de hasta 3 cifras.	6	6
B2-6.1	Calcula multiplicaciones de las tablas.	7	7
B2-6.1	Multiplica números de hasta 3 cifras por un número de 1 cifra.	8	8
B2-9.1	Resuelve problemas de hasta dos operaciones (suma, resta, multiplicación, repartos, doble y mitad).	9, 10, 11	9, 10, 11
B4-5.1	Identifica y nombra figuras planas.	12	12
B4-5.2	Reconoce y nombra cuerpos geométricos.	12	12
B3-2.2	Mide longitudes y aplica las equivalencias entre unidades.	13	13
B3-7.1	Reconoce los billetes y monedas del sistema monetario.	14	14
B3-5.3	Lee y representa horas y resuelve problemas de tiempo.	15	15

Soluciones

Modelo B

- Quinientos veintisiete
 - Setecientos sesenta y ocho
 - Novecientos setenta
- $98 - 99 - 100$ $499 - 500 - 501$
 $398 - 399 - 400$ $900 - 901 - 902$
- Décimo - 10.º, sexto - 6.º, tercero - 3.º, quinto - 5.º, undécimo - 11.º, decimonoveno - 19.º, duodécimo - 12.º, vigésimo - 20.º.
- $4C + 7D + 5U = 400 + 70 + 5$
 - $6C + 2D + 9U = 600 + 20 + 9$
 - $7C + 8U = 700 + 8$
- 853 602 806 920
 $920 > 853 > 806 > 602$
- 59, 75, 79, 918, 900
 51, 23, 519, 769
- | | | | |
|----|----|----|----|
| 12 | 35 | 48 | 63 |
| 12 | 36 | 54 | 30 |
- 693, 350, 486, 846
- $314 - 235 = 79$
 Hay 79 garzas menos que patos.
- $389 + 345 = 734$
 Acudieron 734 personas.
- $9 \times 4 = 36$; $36 + 2 = 38$
 Silvia tiene 38 €.
- Cuadrilátero, cilindro, prisma, triángulo, pirámide.
- 11 cm de largo y 1 cm de ancho.
 4 cm de largo y 2 cm de ancho.
- Hay 26 € y 38 céntimos.
 Hay 62 € y 11 céntimos.
- | | |
|--|--|
|  | 9:45 |
|  | 8:15 |
|  | 6:30 |
|  | 8:45 |

Modelo A

1. • Cuatrocientos noventa y ocho
• Quinientos setenta y nueve
• Ochocientos siete
• Novecientos cuarenta
2. $198 - 199 - 200$ $599 - 600 - 601$
 $748 - 749 - 750$ $969 - 970 - 971$
3. 1.º - primero, 5.º - quinto, 2.º - segundo,
4.º - cuarto, 9.º - noveno, 12.º - duodécimo,
11.º - undécimo, 16.º - decimosexto,
10.º - décimo, 20.º - vigésimo.
4. • $4C + 7D + 5U = 400 + 70 + 5$
• $7C + 8U = 700 + 8$
• $9C + 4D = 900 + 40$
5. $649 < 672 < 675 < 680 < 691 < 700$
6. 136, 918, 904, 933
58, 23, 609, 837
7.

42	35	21	63
32	36	48	72
8. 996, 405, 540, 804
9. $235 + 29 = 264$; $235 + 264 = 499$
Hay 499 aves en el lago.
10. $201 \times 3 = 603$; $603 + 15 = 618$
Llevaron 618 cuadros a la exposición.
11. $20 : 2 = 10$; $20 \times 2 = 40$
 $20 + 10 + 40 = 70$
Han hecho 70 mosaicos entre todos.
12. Cuadrilátero, cilindro, prisma, pirámide
triángulo, rombo, cubo, cono.
13. 275 cm, 208 cm, 199 cm, 109 cm
 $109 \text{ cm} < 199 \text{ cm} < 208 \text{ cm} < 275 \text{ cm}$
14. Hay 8 € y 17 céntimos.
 $817 + 125 = 942$
Hay 9 € y 42 céntimos.
15. 

Registro de calificaciones

Prueba de evaluación por competencias 1.º trimestre

Organizar una excursión

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Interpreta el valor del título y las ilustraciones.	Obtiene información de los elementos gráficos que acompañan un texto.	2, 3
	Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos no literarios y de textos de la vida cotidiana.	Comprende y recuerda datos de diferentes tipos de textos.	4
	Escribe, en diferentes soportes, textos propios del ámbito de la vida cotidiana: diarios, cartas, correos electrónicos, etc., imitando textos modelo.	Redacta textos de la vida diaria, siguiendo pautas y modelos, y ajustándose a los formatos dados.	1, 3, 5
COMPETENCIA MATEMÁTICA, CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA	Interpreta en textos numéricos y de la vida cotidiana números, utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada cifra.	Comprende el valor posicional de las cifras.	2
	Conoce y utiliza las unidades de medida del tiempo y sus relaciones.	Conoce el calendario, su composición en días, semanas y meses y lo interpreta para encontrar la fecha adecuada para realizar una actividad.	4
	Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).	Emplea procesos de razonamiento y estrategias de resolución, indica los pasos que va a seguir de una forma ordenada y realiza los cálculos necesarios.	6
	Conoce y explica los principios de las dietas equilibradas, identificando las prácticas saludables para prevenir y detectar los riesgos para la salud.	Conoce los principios de una alimentación saludable y la frecuencia adecuada de la ingesta de alimentos de la pirámide alimentaria.	7
COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA	Identifica y utiliza los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos (escuela, familia, barrio, etc.).	Identifica e interpreta las normas de convivencia y vincula su significado con un dibujo que lo representa.	5
INICIATIVA Y EMPRENDIMIENTO	Analiza informaciones y maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las tecnologías de la información y la comunicación.	Reflexiona sobre el uso personal que realiza de los aparatos tecnológicos e internet.	1
APRENDER A APRENDER	Planifica y redacta textos siguiendo unos pasos. Determina con antelación cómo será el texto, su extensión, la presentación, etc. Presenta con limpieza, claridad, precisión y orden los escritos.	Escribe textos con intención comunicativa. Comprende el espacio del que dispone para escribir y respeta la separación entre palabras.	1, 3
COMPETENCIA DIGITAL	Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.	Muestra iniciativa para realizar tareas de forma autónoma y conoce el correo electrónico e internet.	3

Prueba primer trimestre. Organizar una excursión

Actividades	Soluciones	Niveles
1	(De izquierda a derecha y de arriba abajo) periódico, tableta, teléfono móvil, televisión, ordenador, carta. R. L.	A. No lo intenta. B. Comete varios errores. C. Comete algún error. D. Lo hace correctamente sin ayuda.
2	2, 1, 3. Vamos a ir de excursión al Acuario Azul porque este lugar ha obtenido 97 votos.	A. No lo intenta. B. No sabe completar el ejercicio. C. Lo completa con alguna ayuda. D. Lo completa solo correctamente.
3	R. L.	A. No lo intenta. B. Comprende mal el ejercicio. C. Comete algún error de escritura. D. Lo hace correctamente sin ayuda.
4	R. L.	A. No lo intenta. B. No es capaz de realizar el ejercicio sin ayuda. C. Comete algún error. D. Lo realiza solo correctamente.
5	R. L. y R. G.	A. No lo intenta. B. No sabe responder. C. Lo realiza con ayuda. D. Lo realiza solo correctamente.
6	$46 - 8 = 38$ De 2.º irán 38 alumnos. $46 + 38 = 84$ En total irán 84 alumnos. Por el número de alumnos que van, cada entrada nos cuesta 5 euros.	A. No lo intenta. B. No sabe completar el ejercicio. C. Comete algún error. D. Lo realiza solo correctamente.
7	Desayuno, comida y merienda. R. L.	A. No lo intenta. B. No sabe responder adecuadamente. C. Lo realiza con ayuda. D. Lo realiza solo correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

Prueba de evaluación por competencias 2.º trimestre

Montar un mercadillo

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).	Entiende la situación expresada en el enunciado de un problema.	3, 4, 6
	Escribe, en diferentes soportes, textos propios del ámbito de la vida cotidiana: diarios, cartas, correos electrónicos, etc., imitando textos modelo.	Redacta textos de la vida diaria, siguiendo pautas y modelos, y ajustándose a los formatos dados.	1, 5
COMPETENCIA MATEMÁTICA, CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA	Identifica las unidades del Sistema Métrico Decimal.	Utiliza las unidades de medida para medir longitudes, capacidades, masas, superficies y volúmenes.	3
	Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).	Emplea procesos de razonamiento y estrategias de resolución, indica los pasos que va a seguir de una forma ordenada y realiza los cálculos necesarios.	4, 6
COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA	Participa en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario y respeta los principios básicos del funcionamiento democrático.	Participa en las actividades de clase mostrando una actitud de compromiso, solidaridad y colaboración.	1, 5, 7
CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL	Reconoce y valora las características fundamentales de textos literarios.	Valora los textos literarios y disfruta con su lectura.	7
INICIATIVA Y EMPRENDIMIENTO	Pone interés y se esfuerza por escribir correctamente de forma personal.	Se interesa por escribir con corrección y originalidad.	1, 5
	Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.	Muestra progresivamente más autonomía y responsabilidad en la realización de tareas y desarrolla la capacidad de elección con criterio propio.	1, 2, 7
APRENDER A APRENDER	Compara y ordena medidas de una misma magnitud.	Compara diferentes medidas e identifica cuál es mayor y menor.	3

Prueba segundo trimestre. Montar un mercadillo

Actividades	Soluciones	Niveles
1	R. L.	A. No lo intenta. B. No sabe completar la actividad adecuadamente. C. Comete algún error de escritura. D. Lo hace correctamente sin ayuda.
2	Marcar la estantería y la mesa.	A. No lo intenta. B. Elige opciones poco adecuadas. C. Lo completa con alguna ayuda. D. Lo completa solo correctamente.
3	Cuaderno: En el hueco 2. Muñeca: En el hueco 1. Caja de coches: En el hueco 3. Sombrero: En el hueco 1.	A. No lo intenta. B. Tiene problemas para visualizar el espacio. C. Comete algún error. D. Lo hace correctamente sin ayuda.
4	$147 + 203 + 98 = 448$ Tenemos 448 prendas de vestir. $167 + 225 = 392$ Tenemos 392 juguetes. $448 + 392 + 95 = 935$ Tenemos 935 cosas.	A. No lo intenta. B. No es capaz de realizar el ejercicio sin ayuda. C. Comete algún error. D. Lo realiza solo correctamente.
5	R. L.	A. No lo intenta. B. No escribe un texto adecuado. C. Comete algún error de escritura. D. Lo realiza solo correctamente.
6	Gorras: $7 \times 3 = 21$ Cuadernos: $9 \times 2 = 18$ Camisetas: $6 \times 3 = 18$ 21, 18, 18 y 483 $21 + 18 + 18 + 483 = 540$ Hemos ganado 540 euros.	A. No lo intenta. B. No es capaz de realizar el ejercicio sin ayuda. C. Comete algún error en las operaciones. D. Lo realiza solo correctamente.
7	R. L.	A. No lo intenta. B. No sabe responder. C. Comete algún error de escritura. D. Lo realiza solo correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

Prueba de evaluación por competencias 3.º trimestre

Gastar bien el dinero de la hucha

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Escribe diferentes tipos de textos adecuando el lenguaje a las características del género, siguiendo modelos encaminados a desarrollar su capacidad creativa en la escritura.	Utiliza el lenguaje escrito para producir textos creativos de acuerdo con modelos dados.	3, 7
COMPETENCIA MATEMÁTICA, CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA	Conoce la función, el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión Europea.	Conoce el valor de las distintas monedas y billetes que conforman el euro y resuelve problemas con dinero.	2, 4, 5, 6
	Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).	Emplea procesos de razonamiento y estrategias de resolución, indica los pasos que va a seguir de una forma ordenada y realiza los cálculos necesarios.	5, 6
COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA	Explica las distintas representaciones de la Tierra, planos, mapas, planisferios y globos terráqueos.	Conoce e interpreta las distintas formas de representación de la Tierra: los mapas (planisferios y planos) y el globo terráqueo.	4
INICIATIVA Y EMPRENDIMIENTO	Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.	Muestra progresivamente más autonomía y responsabilidad en la realización de tareas, desarrolla la capacidad de elección con criterio propio y valora qué puede comprar en función de lo que quiere, lo que necesita y el dinero del que dispone.	1, 2, 7
APRENDER A APRENDER	Planifica y redacta textos siguiendo unos pasos: planificación, redacción, revisión y mejora.	Escribe textos con intención comunicativa.	3

Prueba tercer trimestre. Gastar bien el dinero de la hucha

Actividades	Soluciones	Niveles
1	R. L.	A. No lo intenta. B. No responde adecuadamente. C. Comete algún error de escritura. D. Lo hace correctamente sin ayuda.
2	Hay 44 € y 90 céntimos. Sí.	A. No lo intenta. B. No es capaz de responder adecuadamente. C. Lo completa con alguna ayuda. D. Lo completa solo correctamente.
3	R. L.	A. No lo intenta. B. Comete varios errores. C. Comete algún error de escritura. D. Lo hace correctamente sin ayuda.
4	Colorear América. Rodear los sellos de 1 y 5 euros, tres sellos de 10 céntimos y un sello de 5 céntimos. Rodear el billete de 5 euros, la moneda de 1 euro, la de 20 céntimos, la de 10 céntimos y la de 5 céntimos.	A. No lo intenta. B. No es capaz de realizar el ejercicio sin ayuda. C. Lo resuelve adecuadamente con ayuda. D. Lo realiza solo correctamente.
5	R. L.	A. No lo intenta. B. No sabe responder. C. Comete algún error. D. Lo realiza solo correctamente.
6	En mi hucha tenía 44 euros y 90 céntimos. R. L.	A. No lo intenta. B. No sabe responder. C. Comete algún error. D. Lo realiza solo correctamente.
7	R. L.	A. No lo intenta. B. Comete varios errores. C. Comete algún error de escritura. D. Lo realiza solo correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

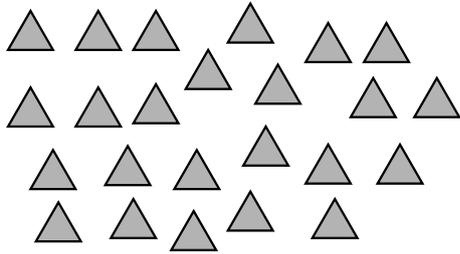
Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

Recursos
fotocopiables.
Atención a la
diversidad

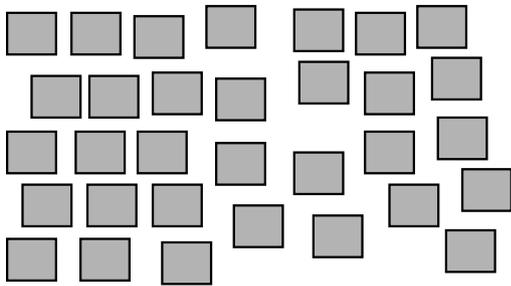
Nombre _____ Fecha _____

1 Haz grupos de 10. Después, completa.



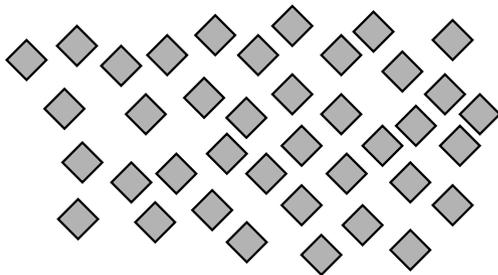
decenas + unidades

+ =



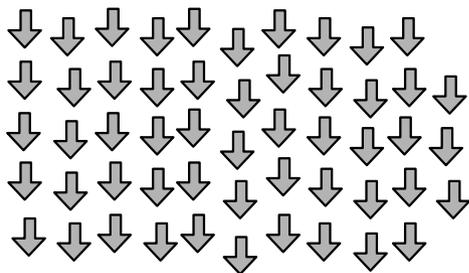
decenas + unidades

+ =



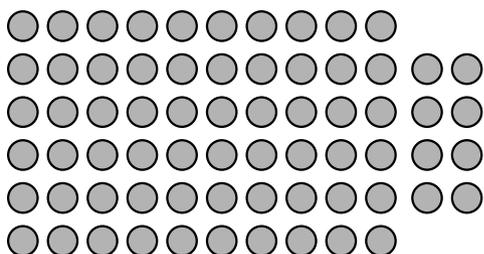
decenas + unidades

+ =



decenas + unidades

+ =

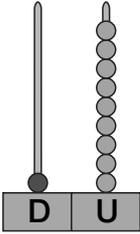
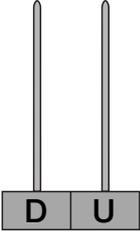
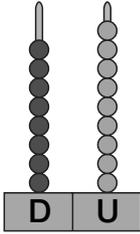
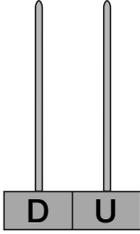
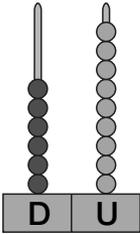
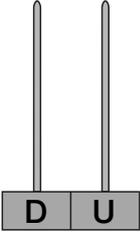
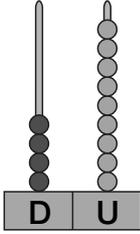
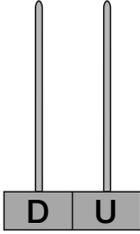
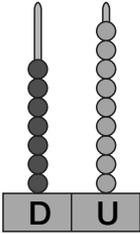
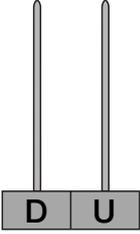
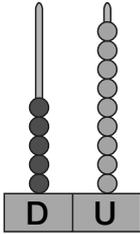
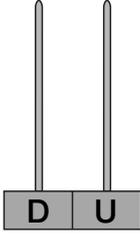


decenas + unidades

+ =

Nombre _____ Fecha _____

1 Añade una unidad y representa el número que resulta.

2 Escribe el número anterior y el número posterior.

78

69

90

17

40

59

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y resuelve.

Pablo compró 36 cromos. Su tío le regaló 53 cromos más.
¿Cuántos cromos tiene en total?

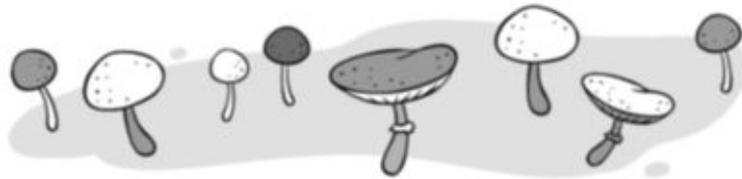
$$\begin{array}{r} \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$



▶ En total tiene _____

Cecilia recogió ayer 42 setas. Hoy ha recogido 25 setas más.
¿Cuántas setas ha recogido en total?

$$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$



▶ En total _____

Andrés tenía 85 aviones. Su papá le dio 13 más.
¿Cuántos aviones tiene en total?

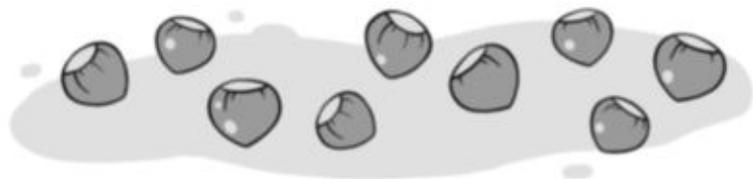
$$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$



▶ _____

Inés compró 64 avellanas. Ha encontrado 34 avellanas más.
¿Cuántas avellanas tiene en total?

$$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$



▶ _____

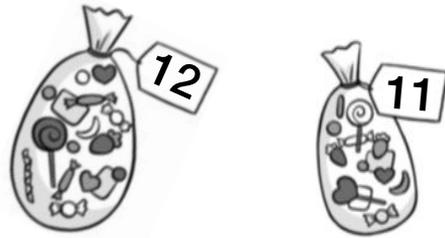
Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántos caramelos hay? Calcula.



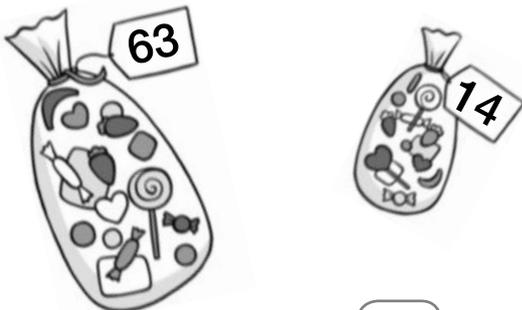


$$\begin{array}{r}
 \text{DU} \\
 42 \\
 23 \\
 + 31 \\
 \hline
 \square \\
 \square + \square + \square = \square
 \end{array}$$



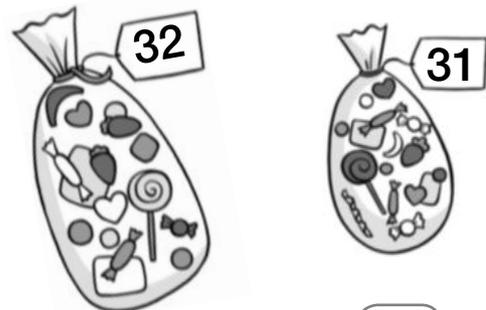


$$\begin{array}{r}
 \text{DU} \\
 11 \\
 12 \\
 + 75 \\
 \hline
 \square \\
 \square + \square + \square = \square
 \end{array}$$





$$\begin{array}{r}
 \square \\
 \square \\
 \square \\
 \hline
 \square \\
 \square + \square + \square = \square
 \end{array}$$





$$\begin{array}{r}
 \square \\
 \square \\
 \square \\
 \hline
 \square \\
 \square + \square + \square = \square
 \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántas piezas quedan por colocar? Calcula.

He colocado 54 piezas.

-	

- =

Quedan piezas.

He colocado 63 piezas.

-	

- =

Quedan piezas.

He colocado 42 piezas.

○	

○ =

Quedan piezas.

He colocado 45 piezas.

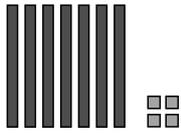
○	

○ =

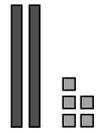
Quedan piezas.

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa los números representados y completa.



74



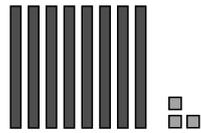
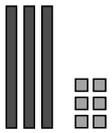
25

es que

>

es que

<



es que

>

es que

<

2 Compara y completa.

67
48

>

<

31
36

>

<

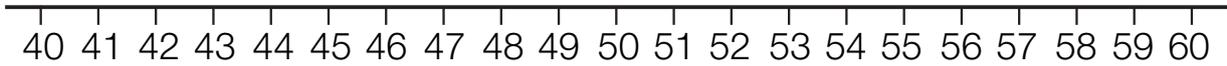
64
46

>

<

Nombre _____ Fecha _____

1 Marca los números 42, 57 y 54 en la recta y completa.



- El número 42 está entre las decenas y .
42 está más cerca de .
- 57 está entre las decenas y .
57 está más cerca de .
- 54 está entre las decenas y .
54 está más cerca de .

2 Relaciona.

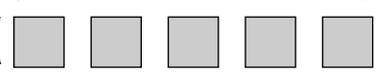
Número	Decenas entre las que se encuentra	Decena más cercana
56	10 y 20	90
24	50 y 60	60
13	20 y 30	10
87	80 y 90	20

3 Colorea la decena más cercana a cada número.

<input type="text" value="18"/>	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="20"/>	<input type="text" value="53"/>	<input type="text" value="50"/>	<input type="text" value="60"/>	<input type="text" value="89"/>	<input type="text" value="80"/>	<input type="text" value="90"/>
<input type="text" value="37"/>	<input type="text" value="30"/>	<input type="text" value="40"/>	<input type="text" value="81"/>	<input type="text" value="80"/>	<input type="text" value="90"/>	<input type="text" value="46"/>	<input type="text" value="40"/>	<input type="text" value="50"/>

Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea y escribe.

5 centenas ► ()  ► *quinientos*

3 centenas ►  ►

2 centenas ►  ►

8 centenas ►  ►

4 centenas ►  ►

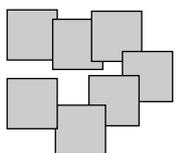
1 centena ►  ►

9 centenas ►  ►

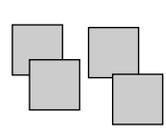
7 centenas ►  ►

6 centenas ►  ►

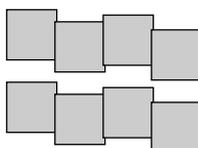
2 Completa.

 ►

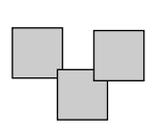
C	D	U
7	0	0

 ►

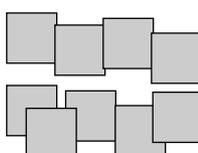
C	D	U

 ►

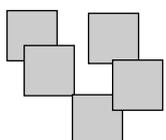
C	D	U

 ►

C	D	U

 ►

C	D	U

 ►

C	D	U

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y completa.

- Luisa tiene 8  y pone 5  más. ¿Cuántos  tiene en total?



- Luisa tiene 13  y quita 5 . ¿Cuántos  le quedan?



- Carlos tiene 5  y pone 3  más. ¿Cuántas  tiene en total?



- Carlos tiene 8  y quita 3 . ¿Cuántas  le quedan?



- Miguel tiene 9  y pone 6  más. ¿Cuántas  tiene en total?



- Miguel tiene 15  y quita 6 . ¿Cuántas  le quedan?



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa la representación y calcula las sumas.

Suma: $49 + 23$

	D	U
49 ▶		
23 ▶		

▶

D	U

$$\begin{array}{r} \textcircled{1} \\ 49 \\ + 23 \\ \hline \textcircled{1} \quad 2 \end{array}$$

$\boxed{49} + \boxed{23} = \boxed{}$

Suma: $53 + 38$

	D	U
53 ▶		
38 ▶		

▶

D	U

$$\begin{array}{r} \textcircled{} \\ 53 \\ + 38 \\ \hline \textcircled{} \end{array}$$

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

Suma: $27 + 56$

	D	U
27 ▶		
56 ▶		

▶

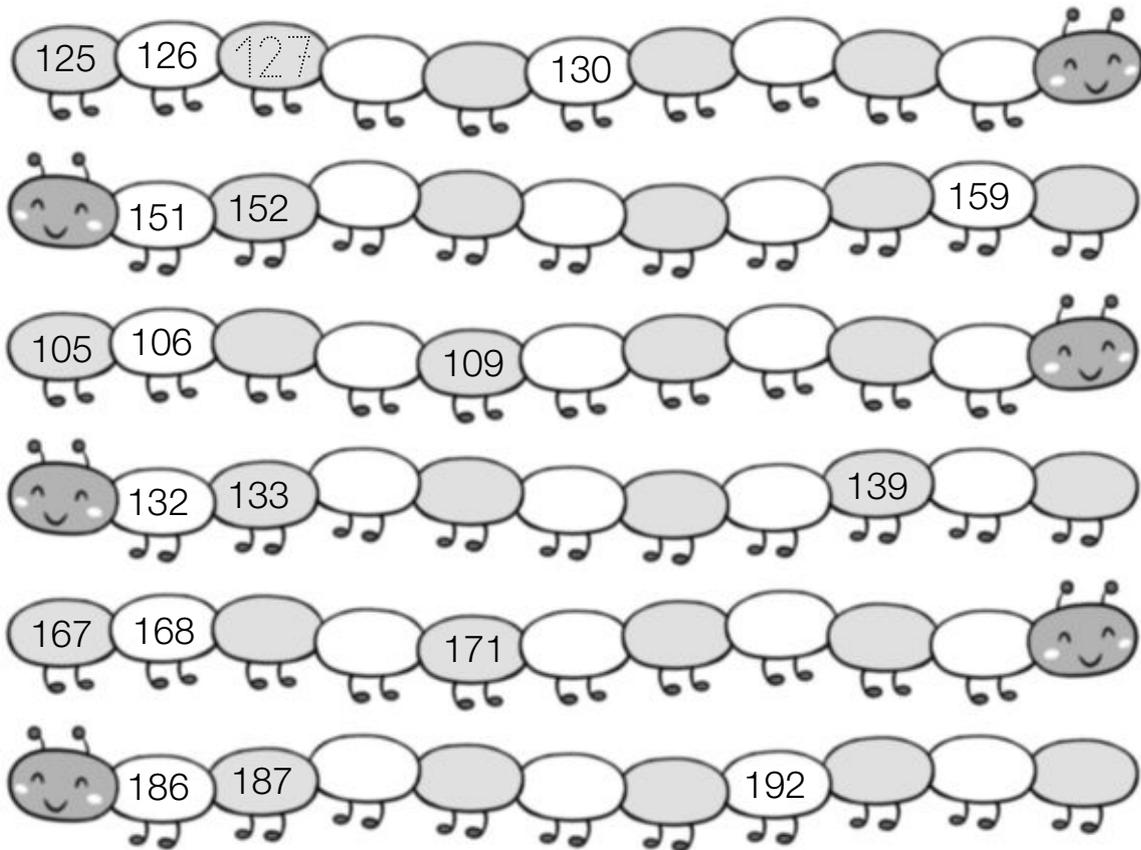
D	U

$$\begin{array}{r} \textcircled{} \\ 27 \\ + 56 \\ \hline \textcircled{} \end{array}$$

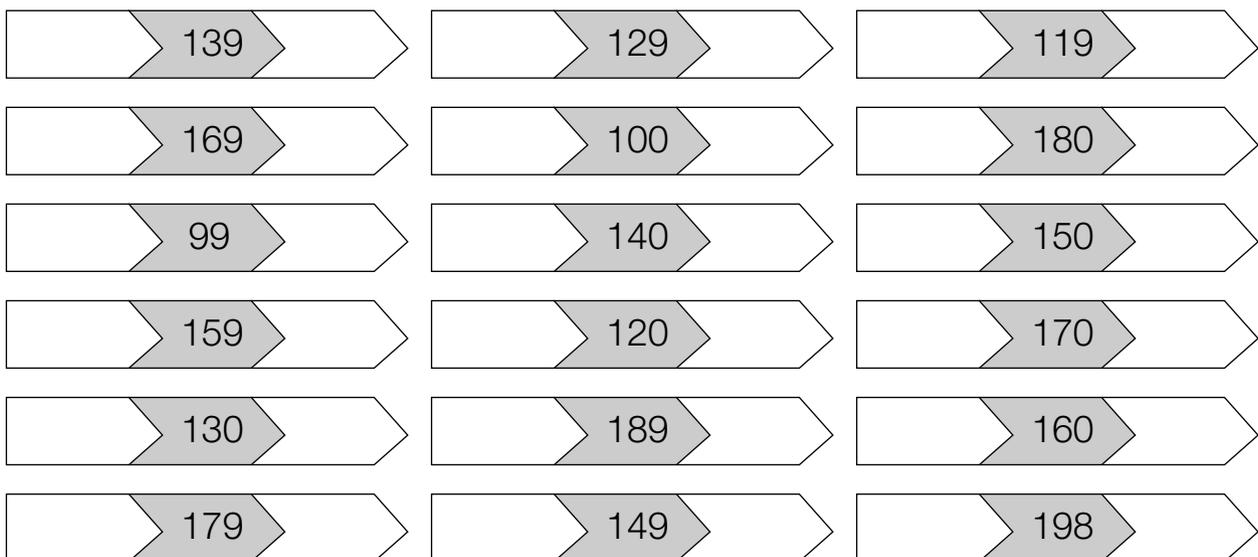
$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa las series.



2 Escribe el número anterior y el posterior.

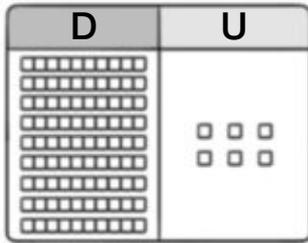


Nombre _____ Fecha _____

1 Completa la representación y calcula las restas.

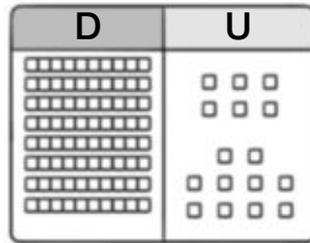
$$96 - 38$$

1.º Representa el número 96.



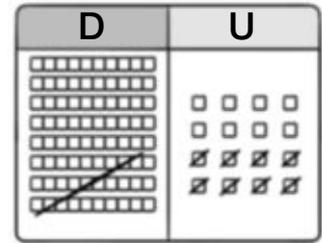
9 D y 6 U

2.º Como 8 es mayor que 6, pasa una decena a unidades.



8 D y 16 U

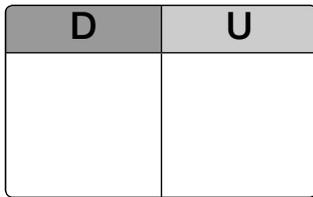
3.º Resta 38. Primero, resta las unidades, y, luego, las decenas.



96 - 38 = 58

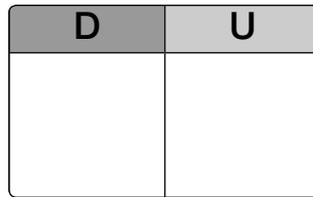
$$72 - 45$$

1.º Representa el número 72.



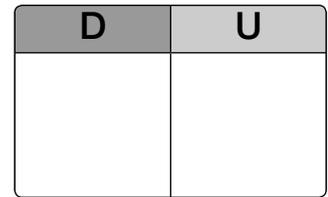
 D y U

2.º Como 5 es mayor que 2, pasa una decena a unidades.



 D y U

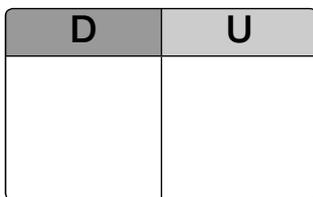
3.º Resta 45. Primero, resta las unidades, y, luego, las decenas.



 - =

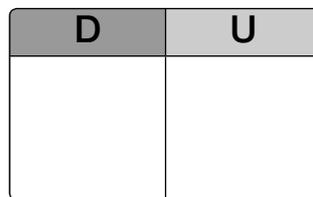
$$54 - 26$$

1.º Representa el número 54.



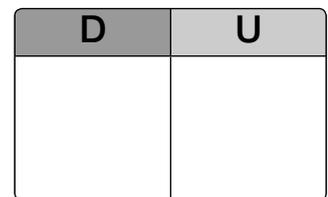
 D y U

2.º Como 6 es mayor que 4, pasa una decena a unidades.



 D y U

3.º Resta 26. Primero, resta las unidades, y, luego, las decenas.



 - =

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y completa.



¿Cuántas frutas hay en total?

Hay _____

¿Cuántas manzanas más que peras hay?

Hay _____



¿Cuántas canicas hay en total?

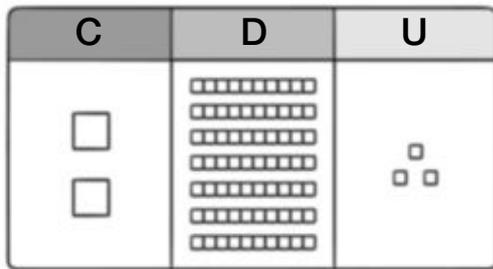
Hay _____

¿Cuántas canicas rojas más que verdes hay?

Hay _____

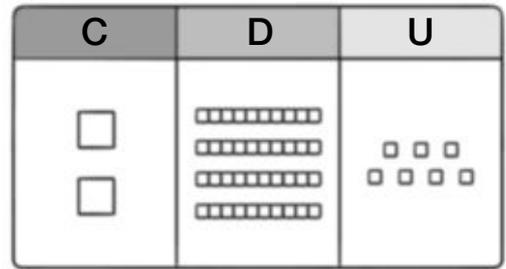
Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.



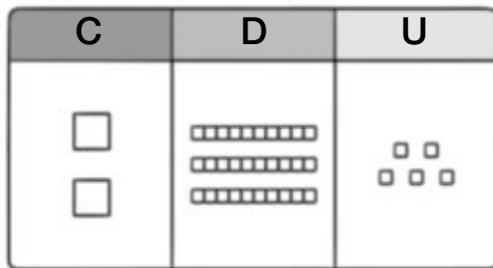
$$\boxed{2} C + \boxed{7} D + \boxed{3} U$$

$$\boxed{200} + \boxed{70} + \boxed{3} = \boxed{273}$$



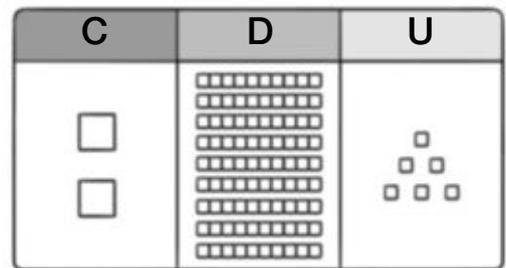
$$\boxed{} C + \boxed{} D + \boxed{} U$$

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



$$\boxed{} C + \boxed{} D + \boxed{} U$$

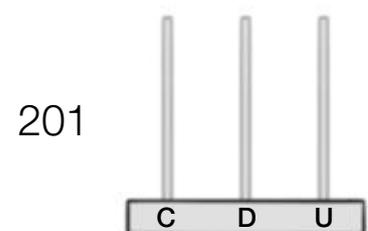
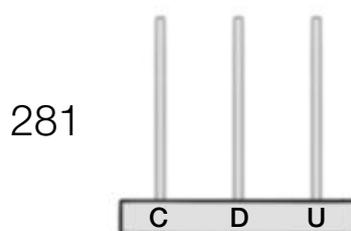
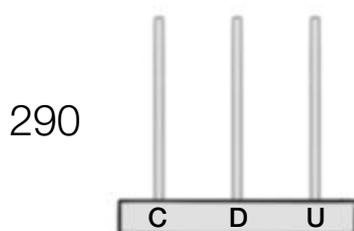
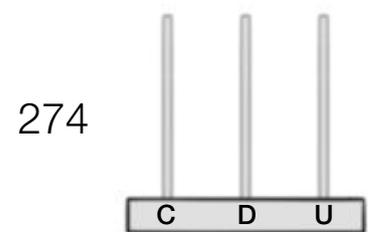
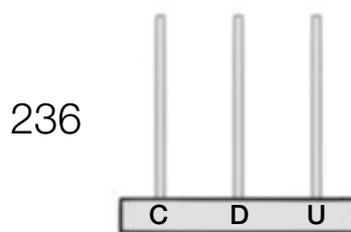
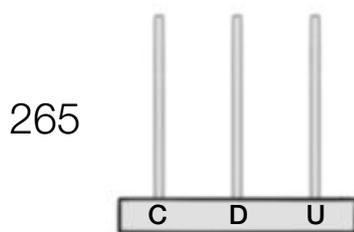
$$\boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} C + \boxed{} D + \boxed{} U$$

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

2 Representa cada número en el ábaco.



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.

C	D	U
□ □ □	██████████ ██████████ ██████████ ██████████	□□ □□ □□

$\square C + \square D + \square U$
 $\square + \square + \square = \square$

348 ▶ Trescientos cuarenta y ocho

C	D	U
□ □ □		□□

$\square C + \square U$
 $\square + \square = \square$

 ▶ _____

C	D	U
□ □ □	██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████	□□ □□ □□

$\square C + \square D + \square U$
 $\square + \square + \square = \square$

 ▶ _____

2 Representa cada número en el ábaco.

398

C	D	U

307

C	D	U

Nombre _____ Fecha _____

1 Resta.

$$\begin{array}{r} 5^{\textcircled{1}}4 \\ - 2^{\textcircled{+1}}9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9^{\textcircled{1}}6 \\ - 5^{\textcircled{+1}}8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7^{\textcircled{1}}2 \\ - 4^{\textcircled{+1}}4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4^{\textcircled{1}}7 \\ - 1^{\textcircled{+1}}9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8^{\textcircled{0}}5 \\ - 6^{\textcircled{0}}8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7^{\textcircled{0}}4 \\ - 3^{\textcircled{0}}6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5^{\textcircled{0}}6 \\ - 2^{\textcircled{0}}7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4^{\textcircled{0}}3 \\ - 1^{\textcircled{0}}5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9^{\textcircled{0}}4 \\ - 7^{\textcircled{0}}5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6^{\textcircled{0}}2 \\ - 1^{\textcircled{0}}7 \\ \hline \end{array}$$

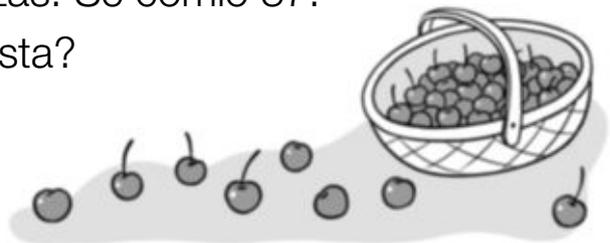
$$\begin{array}{r} 7^{\textcircled{0}}2 \\ - 1^{\textcircled{0}}6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5^{\textcircled{0}}3 \\ - 2^{\textcircled{0}}7 \\ \hline \end{array}$$

2 Lee y resuelve.

Laura tenía una cesta con 83 cerezas. Se comió 37.
¿Cuántas cerezas quedan en la cesta?

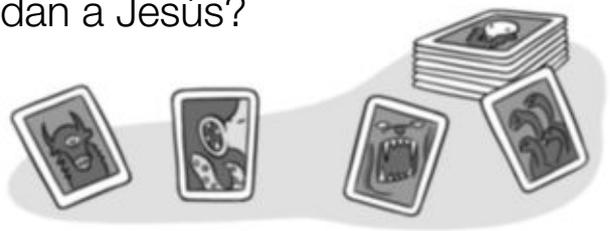
$$\begin{array}{r} \square \\ \textcircled{0} \square \\ \hline \square \end{array}$$



Quedan _____

Jesús tenía 65 cartas de monstruos. Perdió 17 jugando con Jaime. ¿Cuántas cartas le quedan a Jesús?

$$\begin{array}{r} \square \\ \textcircled{0} \square \\ \hline \square \end{array}$$



Le quedan _____

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.

1 m = cm

5 m = cm

3 m = cm

7 m = cm

2 m = cm

9 m = cm

4 m = cm

8 m = cm

6 m = cm

2 ¿Qué instrumento usarías para medir estas longitudes?

Lee y relaciona.

El largo de un sofá

El largo de tu sacapuntas

La altura de tu mamá

El largo de tu cuarto

El largo de una cucharilla

El ancho de tu mesa

El largo de tu cama

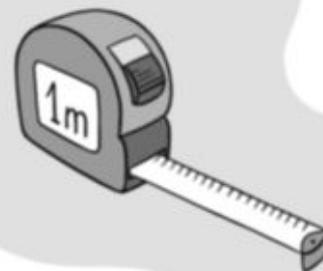
El largo de tu cepillo de dientes

El ancho de una puerta

Regla de 15 cm



Cinta de 1 m



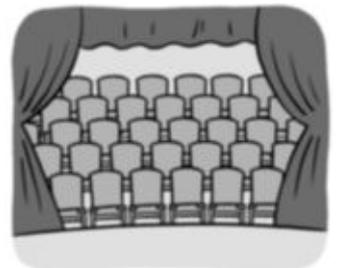
Nombre _____ Fecha _____

1 Suma.

$\begin{array}{r} \text{C D U} \\ 142 \\ + 47 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{C D U} \\ 174 \\ + 25 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{C D U} \\ 187 \\ + 12 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 63 \\ + 124 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 163 \\ + 32 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 149 \\ + 30 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 125 \\ + 71 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \\ + 163 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 154 \\ + 24 \\ \hline \end{array}$

2 Lee y resuelve.

En un teatro había 138 butacas y colocaron 51 más.
¿Cuántas butacas hay ahora en el teatro?



Ahora hay _____

En un colegio había 186 alumnos y entraron 12 más.
¿Cuántos alumnos hay ahora en el colegio?



Ahora hay _____

Nombre _____ Fecha _____

1 Resta.

<table style="margin: auto;"> <tr><th>C</th><th>D</th><th>U</th></tr> <tr><td>2</td><td>5</td><td>4</td></tr> <tr><td>-</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td colspan="3">□</td></tr> </table>	C	D	U	2	5	4	-	1	1	<hr/>			□			<table style="margin: auto;"> <tr><th>C</th><th>D</th><th>U</th></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>8</td></tr> <tr><td>-</td><td>1</td><td>0</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td colspan="3">□</td></tr> </table>	C	D	U	2	2	8	-	1	0	<hr/>			□			<table style="margin: auto;"> <tr><th>C</th><th>D</th><th>U</th></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>5</td></tr> <tr><td>-</td><td>2</td><td>7</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td colspan="3">□</td></tr> </table>	C	D	U	2	9	5	-	2	7	<hr/>			□		
C	D	U																																													
2	5	4																																													
-	1	1																																													
<hr/>																																															
□																																															
C	D	U																																													
2	2	8																																													
-	1	0																																													
<hr/>																																															
□																																															
C	D	U																																													
2	9	5																																													
-	2	7																																													
<hr/>																																															
□																																															
<table style="margin: auto;"> <tr><td>2</td><td>7</td><td>6</td></tr> <tr><td>-</td><td></td><td>7</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>4</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td colspan="3">□</td></tr> </table>	2	7	6	-		7			4	<hr/>			□			<table style="margin: auto;"> <tr><td>2</td><td>4</td><td>7</td></tr> <tr><td>-</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>4</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td colspan="3">□</td></tr> </table>	2	4	7	-	2	3			4	<hr/>			□			<table style="margin: auto;"> <tr><td>2</td><td>6</td><td>9</td></tr> <tr><td>-</td><td>1</td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td colspan="3">□</td></tr> </table>	2	6	9	-	1	4			3	<hr/>			□		
2	7	6																																													
-		7																																													
		4																																													
<hr/>																																															
□																																															
2	4	7																																													
-	2	3																																													
		4																																													
<hr/>																																															
□																																															
2	6	9																																													
-	1	4																																													
		3																																													
<hr/>																																															
□																																															

2 Lee y resuelve.

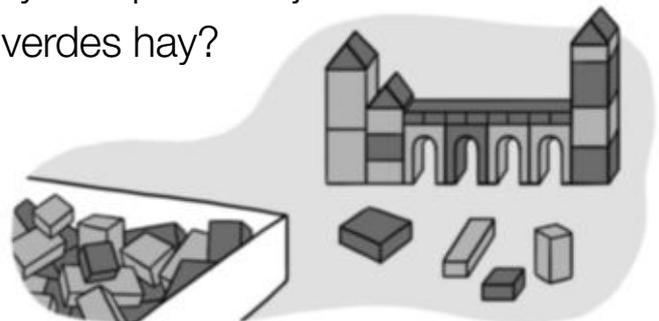
En una obra se han usado 289 azulejos rosas y 136 azulejos blancos. ¿Cuántos azulejos blancos menos que rosas han usado?



□
○ □
<hr/>
□

Han usado _____

En un juego hay 267 piezas verdes y 143 piezas rojas. ¿Cuántas piezas rojas menos que verdes hay?

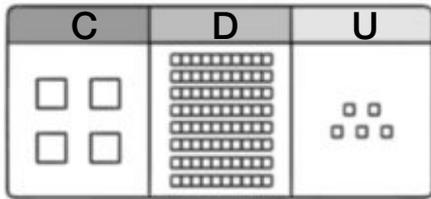


□
○ □
<hr/>
□

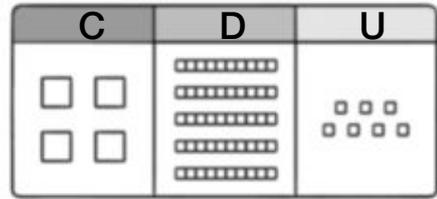
Hay _____

Nombre _____ Fecha _____

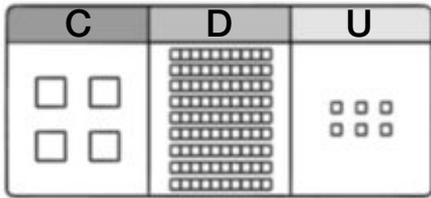
1 Observa cada número representado y completa.



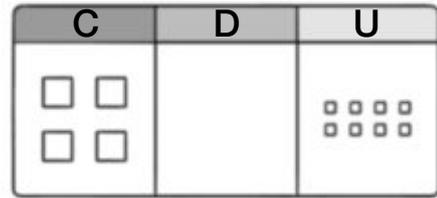
C + D + U
 + + =



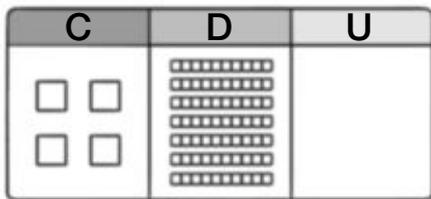
C + D + U
 + + =



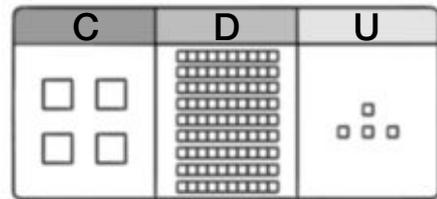
C + D + U
 + + =



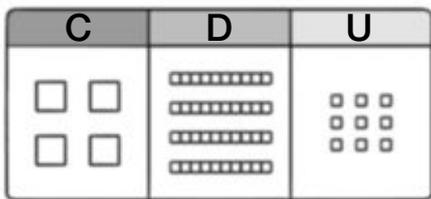
C + U
 + =



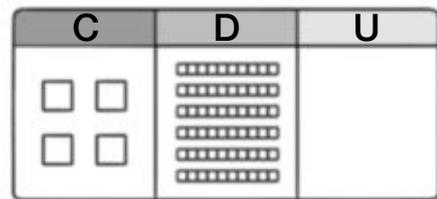
C + D
 + =



C + D + U
 + + =



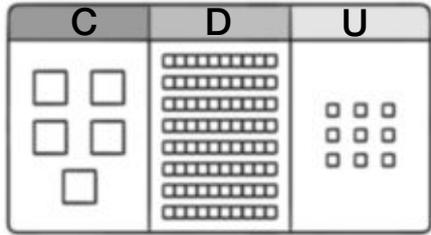
C + D + U
 + + =



C + D
 + =

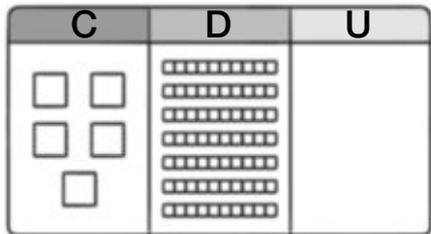
Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y escribe el número representado.



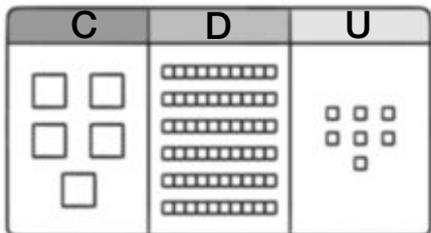
C + D + U
 + + =

► Quinientos _____.



C + D
 + =

► _____.



C + D + U
 + + =

► _____.

2 Escribe con un número el dato de cada noticia.

Se han fichado quinientos cuarenta y cinco jugadores.	Se han adoptado quinientos tres perros sin hogar.
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Nombre _____ Fecha _____

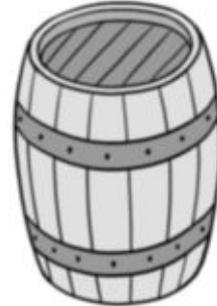
1 Estima y marca con una X la respuesta correcta.



- 2 litros
- 20 litros



- 5 litros
- 60 litros



- 6 litros
- 300 litros

2 Observa las balanzas y escribe una frase con la palabra indicada.

MÁS



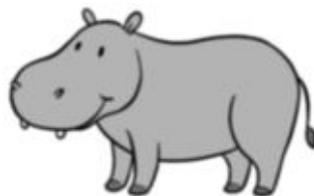
Las manzanas

MENOS



Las fresas

3 Escribe cada nombre donde corresponda.

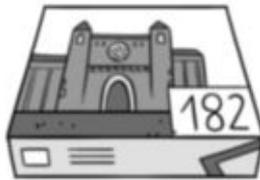


Pesan más de 1 kg

Pesan menos de 1 kg

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántas piezas tienen? Observa y calcula.



$$\begin{array}{r}
 \text{○} \\
 238 \\
 + 143 \\
 \hline
 \square
 \end{array}$$

Tienen piezas.

$$\begin{array}{r}
 \text{○} \\
 182 \\
 + 143 \\
 \hline
 \square
 \end{array}$$

Tienen piezas.

2 ¿Cuántos ladrillos tienen? Observa y calcula.



$$\begin{array}{r}
 190 \\
 + 85 \\
 \hline
 \square
 \end{array}$$

Tienen ladrillos.

$$\begin{array}{r}
 209 \\
 + 85 \\
 \hline
 \square
 \end{array}$$

Tienen ladrillos.

Nombre _____ Fecha _____

1 Resta.

$\begin{array}{r} 453 \\ - 236 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 474 \\ - 345 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 341 \\ - 127 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 338 \\ - 165 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 416 \\ - 234 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 409 \\ - 265 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 437 \\ - 252 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 468 \\ - 329 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 372 \\ - 246 \\ \hline \end{array}$

2 Lee y completa.

En una carrera de sacos hay 470 participantes.

De ellos, 235 son chicas, y el resto, chicos.

¿Cuántos chicos hay?

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



Hay _____

Durante la carrera han sido eliminados 190 participantes.

¿Cuántos participantes han llegado a la meta?

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

Han llegado _____

Nombre _____ Fecha _____

1 Resta.

$\begin{array}{r} 544 \\ - 387 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 434 \\ - 236 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 352 \\ - 154 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 423 \\ - 364 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 541 \\ - 357 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 504 \\ - 236 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 530 \\ - 254 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 421 \\ - 165 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 557 \\ - 279 \\ \hline \end{array}$

2 Lee y completa.

En un polideportivo hay 585 socios. Les han dado camisetas a 396 socios. ¿Cuántas camisetas faltan?

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


Faltan _____

En una frutería había 442 manzanas.
Han vendido 258 manzanas.
¿Cuántas manzanas quedan?

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

Quedan _____

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee detenidamente y completa.

Catalina tiene 47 cromos de mariposas y 24 de peces. Le regala a su hermano 33 cromos. ¿Cuántos cromos le quedan?



Sumamos para calcular cuántos cromos tiene en total.

Después, restamos para calcular cuántos cromos le quedan.

▶	○		
	○		

José tiene 54 sellos y compra 18 sellos más. Luego vende 25. ¿Cuántos sellos tiene ahora?

○			○		



Roberto ha comprado unos patines por 65 € y un casco por 47 €. Ha pagado con 120 €. ¿Cuánto dinero le ha sobrado?

○			○		

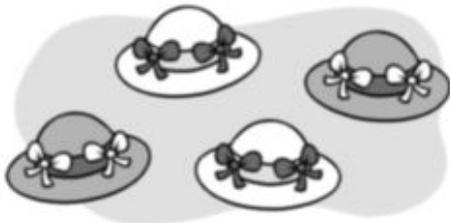


Nombre _____ Fecha _____

1 Relaciona.

$3 + 3 + 3 + 3 + 3$	$8 + 8$	$9 + 9 + 9$	$2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$
2×6	9×3	8×2	3×5

2 ¿Cuántos lazos hay? Completa.



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

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

Hay _____

3 ¿Cuántas mariposas hay? Completa.



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

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

Hay _____

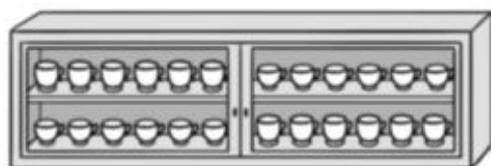
4 ¿Cuántas mariquitas hay? ¿Y tazas en el armario?



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

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

Hay _____



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

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

Hay _____

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántas piruletas hay? Completa.



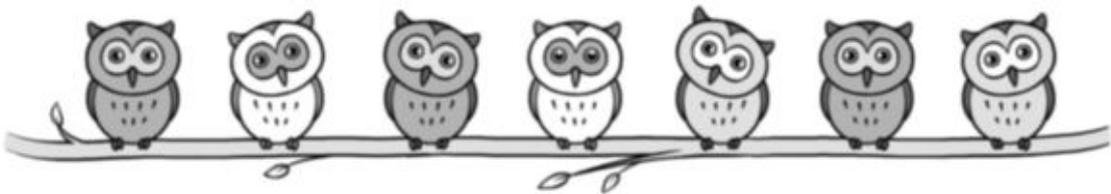
$$\boxed{2} + \boxed{2} + \boxed{2} + \boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{2} \times \boxed{6} = \boxed{}$$

2 ¿Cuántos botones hay? Completa.



$$\boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

3 ¿Cuántos ojos hay? Completa.



$$\boxed{} + \boxed{} + \boxed{} + \boxed{} + \boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = \boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

4 Completa.

$$2 \times 3 = \boxed{} \quad 2 \times 5 = \boxed{} \quad 2 \times 8 = \boxed{} \quad 2 \times 10 = \boxed{}$$

$$5 \times 5 = \boxed{} \quad 5 \times 4 = \boxed{} \quad 5 \times 7 = \boxed{} \quad 5 \times 9 = \boxed{}$$

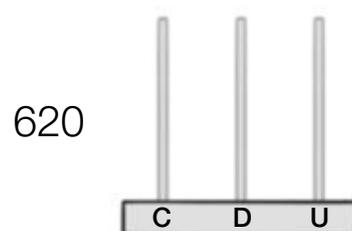
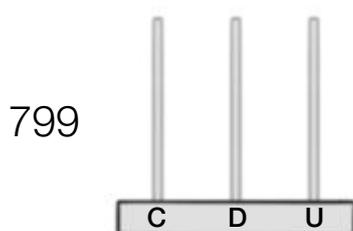
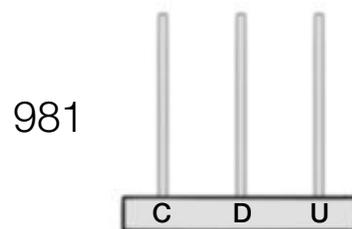
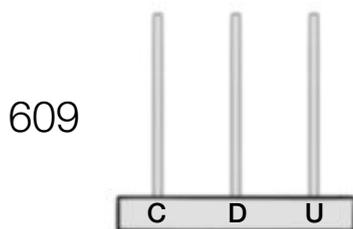
Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.

Número	C	D	U
639	6	3	9
770			
808			
932			

- ▶ Seiscientos _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ Setecientos noventa
- ▶ Seiscientos ocho
- ▶ Novecientos diez
- ▶ Setecientos trece

2 Representa cada número en el ábaco.



Nombre _____ Fecha _____

1 Compara y escribe el signo <, > o =.

465 ○ 380

362 ○ 342

194 ○ 197

234 ○ 168

322 ○ 325

157 ○ 157

285 ○ 385

494 ○ 498

65 ○ 111

487 ○ 388

125 ○ 125

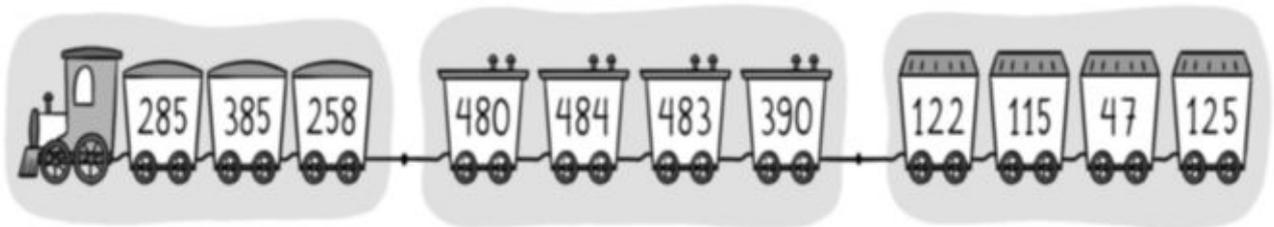
295 ○ 259



2 Busca y rodea en cada grupo de vagones.

— El número mayor.

- - - El número menor.



3 Observa el dibujo y escribe cada precio.

• Objeto más barato ►

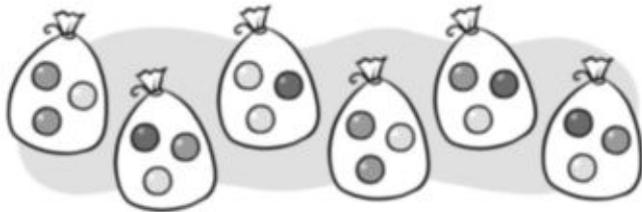
• Objeto más caro ►

• Objeto que cuesta más de 129 € y menos de 194 € ►



Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántas canicas hay? Cuenta y completa.



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

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

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

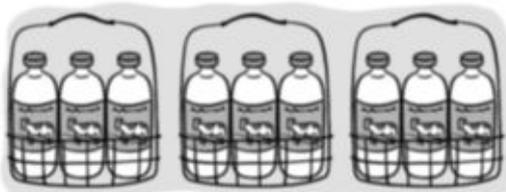


$$\square + \square + \square +$$

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

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

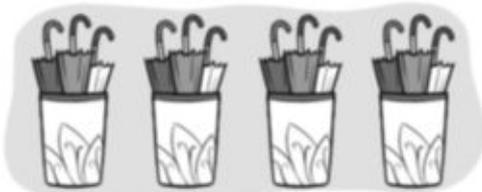
2 ¿Cuántas botellas hay? ¿Cuántos paraguas? Completa.



Hay 3 lecheras.

Cada lechera tiene botellas.

$$\square + \square + \square = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$$



Hay paragüeros.

Cada paragüero tiene paraguas.

$$\square + \square + \square + \square = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$$

3 Completa. Ayúdate de las tablas si lo necesitas.

$3 \times 7 = \square$

$3 \times 2 = \square$

$3 \times 9 = \square$

$3 \times 8 = \square$

$3 \times 5 = \square$

$3 \times 1 = \square$

$3 \times 0 = \square$

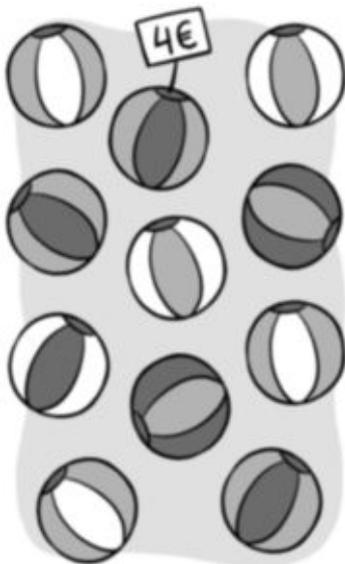
$3 \times 10 = \square$

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa el ejemplo resuelto y calcula.

$\begin{array}{r} \text{D U} \\ 91 \\ \times 5 \\ \hline \boxed{455} \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{D U} \\ 73 \\ \times 2 \\ \hline \boxed{} \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{D U} \\ 41 \\ \times 3 \\ \hline \boxed{} \end{array}$
$\begin{array}{r} \text{D U} \\ 52 \\ \times 2 \\ \hline \boxed{} \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{D U} \\ 21 \\ \times 5 \\ \hline \boxed{} \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{D U} \\ 72 \\ \times 3 \\ \hline \boxed{} \end{array}$
$\begin{array}{r} \text{D U} \\ 43 \\ \times 3 \\ \hline \boxed{} \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{D U} \\ 62 \\ \times 4 \\ \hline \boxed{} \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{D U} \\ 71 \\ \times 5 \\ \hline \boxed{} \end{array}$

2 ¿Cuánto cuestan once pelotas? Resuelve.



Precio de una pelota ►

Número de pelotas ►

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

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántas pelotas hay? Completa.



Hay bolsas.

Cada bolsa tiene pelotas.

$$\square + \square + \square + \square + \square + \square = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$$

2 ¿Cuántas ruedas hay? Completa.

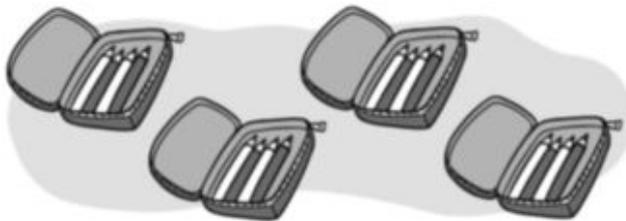


Hay coches.

Cada coche tiene ruedas.

$$\square + \square + \square + \square + \square = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$$

3 ¿Cuántos lápices hay? Completa.



Hay estuches.

Cada estuche tiene lápices.

$$\square + \square + \square + \square = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$$

4 Completa.

$4 \times 3 = \square$

$4 \times 7 = \square$

$4 \times 2 = \square$

$4 \times 10 = \square$

$4 \times 8 = \square$

$4 \times 9 = \square$

$4 \times 0 = \square$

$4 \times 1 = \square$

Nombre _____ Fecha _____

- 1** Al llegar a una estación, un tren lleva 11 pasajeros en cada uno de sus 5 vagones y otro tren lleva 15 pasajeros en total. ¿Cuántos pasajeros llegan a la estación?

1.º Calculamos cuántos pasajeros lleva el primer tren.

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

2.º Hallamos los pasajeros que llegan a la estación.

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



- 2** Lucía tenía 3 billetes de 20 € y se gastó 35 € en unas zapatillas de deporte. ¿Cuánto dinero le quedó?

1.º

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

2.º

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



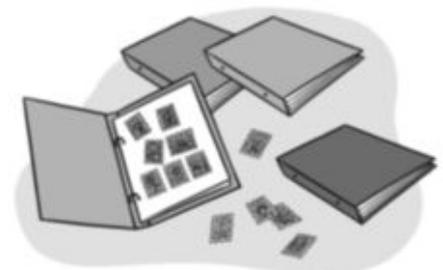
- 3** Miguel ha archivado 25 sellos en cada una de sus 4 carpetas y aún le faltan 13 sellos por archivar. ¿Cuántos sellos tiene?

1.º

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

2.º

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



Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuánto dinero ha gastado cada niño? Completa.



Victor ha gastado _____



Alba ha gastado _____

2 ¿Cuántos céntimos faltan para tener 1 euro? Calcula.

1 euro = 100 céntimos



100	
○	
—	

Faltan _____



100	
○	
—	

Faltan _____

Nombre _____ Fecha _____

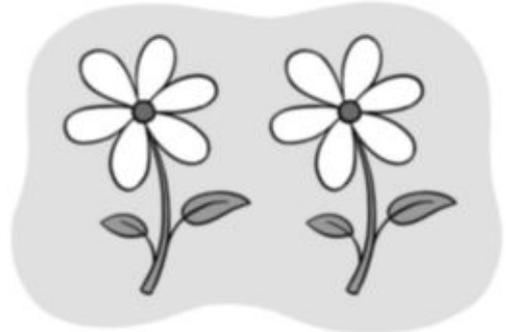
1 Cuenta y completa.

¿Cuántos pétalos tienen en total?

Suma ▶ + =

Multiplicación ▶ × =

Tienen pétalos.

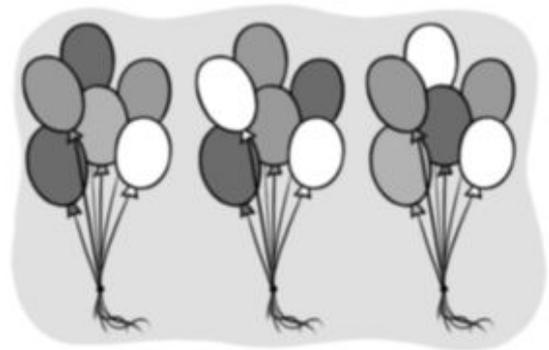


¿Cuántos globos hay en total?

Suma ▶ + + =

Multiplicación ▶ × =

Hay globos.

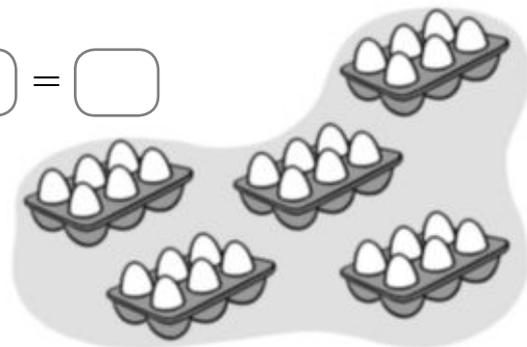


¿Cuántos huevos hay en total?

Suma ▶ + + + + =

Multiplicación ▶ × =

Hay huevos.



2 Completa.

$6 \times 4 = \square$

$6 \times 6 = \square$

$6 \times 0 = \square$

$6 \times 10 = \square$

$6 \times 8 = \square$

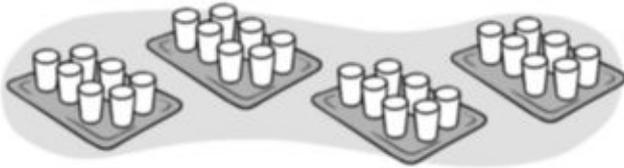
$6 \times 9 = \square$

$6 \times 1 = \square$

$6 \times 7 = \square$

Nombre _____ Fecha _____

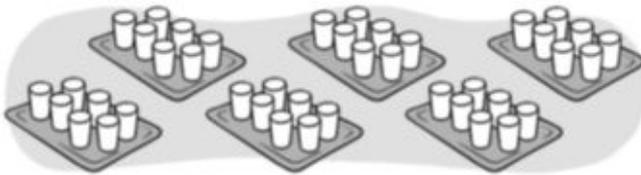
1 ¿Cuántos vasos hay en total? Completa.



Hay bandejas
con vasos cada una.

$$\square + \square + \square + \square = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$$

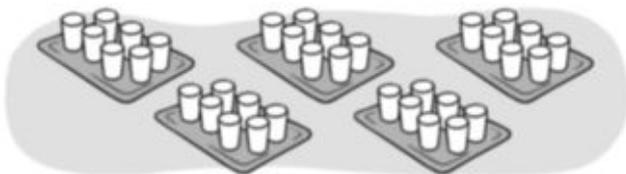
Hay vasos en total.



Hay bandejas
con vasos cada una.

$$\square + \square + \square + \square + \square + \square = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$$

Hay vasos en total.



Hay bandejas
con vasos cada una.

$$\square + \square + \square + \square + \square = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$$

Hay vasos en total.

2 Completa.

$7 \times 2 = \square$

$7 \times 3 = \square$

$7 \times 0 = \square$

$7 \times 10 = \square$

$7 \times 8 = \square$

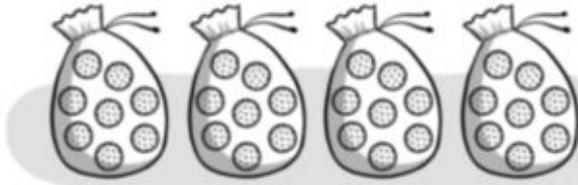
$7 \times 9 = \square$

$7 \times 1 = \square$

$7 \times 7 = \square$

Nombre _____ Fecha _____

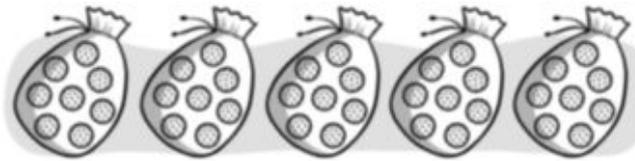
1 ¿Cuántas pelotas hay en total? Completa.



Hay bolsas
con pelotas cada una.

$$\square + \square + \square + \square = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$$

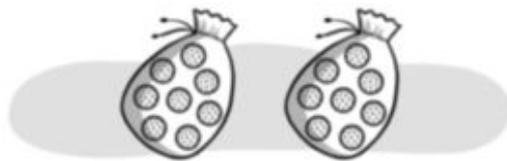
En total hay pelotas.



Hay bolsas
con pelotas cada una.

$$\square + \square + \square + \square + \square = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$$

En total hay pelotas.



Hay bolsas
con pelotas cada una.

$$\square + \square = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$$

En total hay pelotas.

2 Completa.

$8 \times 3 = \square$

$8 \times 6 = \square$

$8 \times 0 = \square$

$8 \times 10 = \square$

$8 \times 8 = \square$

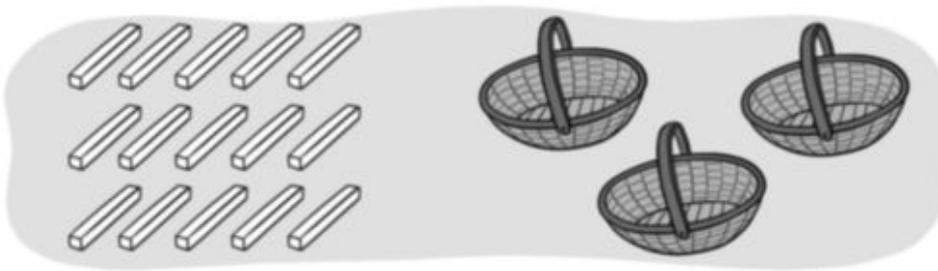
$8 \times 9 = \square$

$8 \times 1 = \square$

$8 \times 7 = \square$

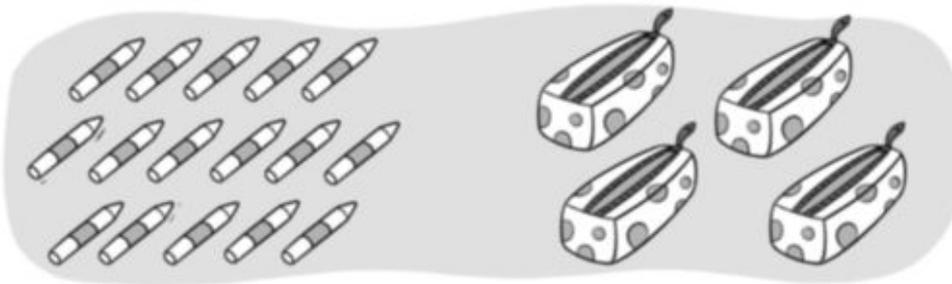
Nombre _____ Fecha _____

1 Reparte, en partes iguales, 15 tizas en 3 cestos. Después, completa.



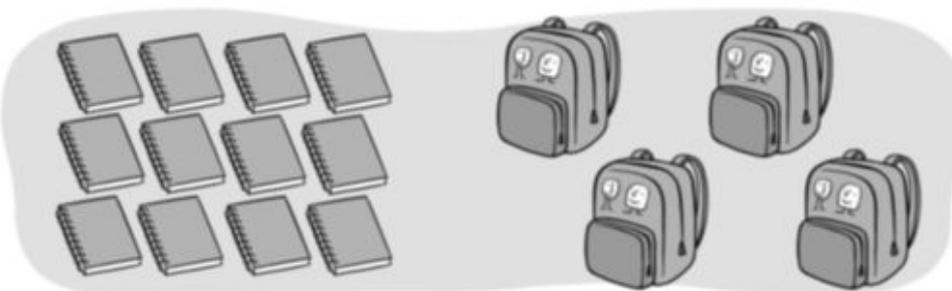
: = ► En cada cesto hay

2 Reparte, en partes iguales, 16 ceras en 4 estuches. Después, completa.



: = ►

3 Reparte, en partes iguales, 12 cuadernos en 4 mochilas. Después, completa.



: = ►

Nombre _____ Fecha _____

1 Dibuja y completa.



Doble

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

El doble de 4 es \square .

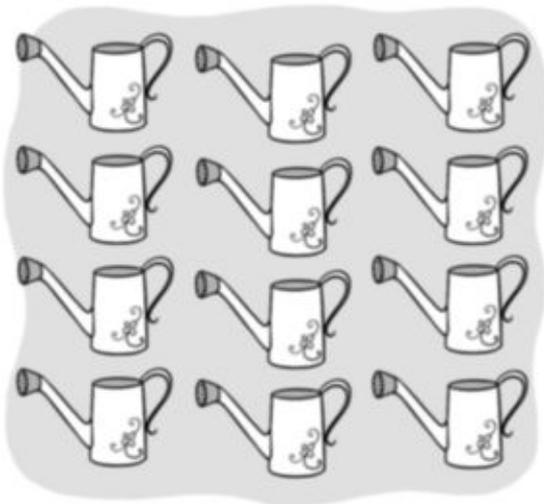


Doble

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

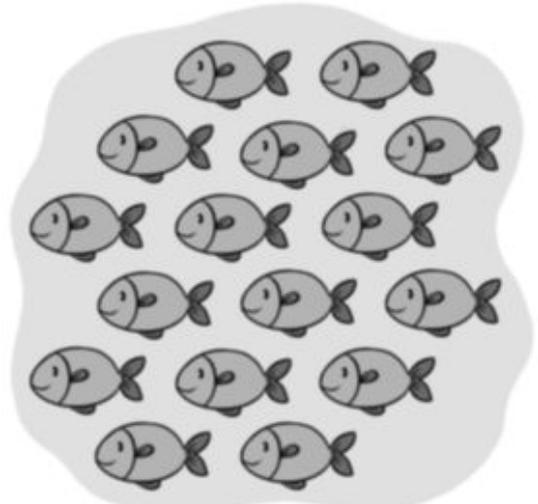
El doble de \square es \square .

2 Rodea formando dos grupos iguales en cada dibujo y completa.



$$\square : \square = \square$$

La mitad de 12 es \square .



$$\square : \square = \square$$

La mitad de \square es \square .

Nombre _____ Fecha _____

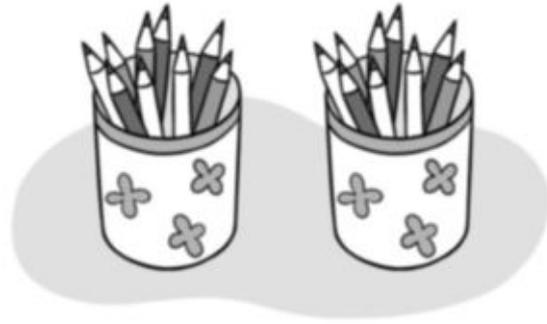
1 Cuenta y completa.

¿Cuántos lápices hay en total?

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

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

Hay lápices.

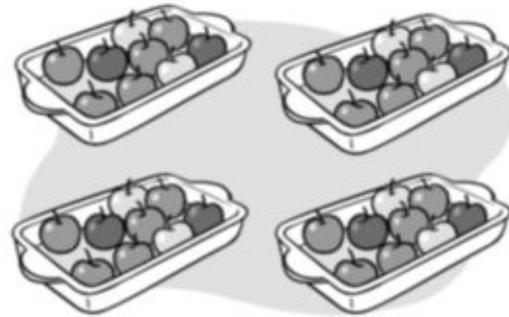


¿Cuántas manzanas hay en total?

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

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

Hay manzanas.

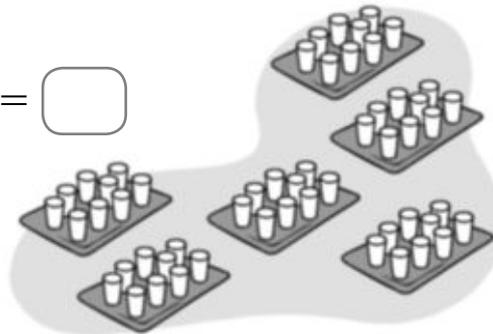


¿Cuántos vasos hay en total?

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

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

Hay vasos.



2 Completa.

$9 \times 8 = \square$

$9 \times 9 = \square$

$9 \times 1 = \square$

$9 \times 7 = \square$

$9 \times 3 = \square$

$9 \times 5 = \square$

$9 \times 0 = \square$

$9 \times 10 = \square$

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe qué hora marca cada reloj.



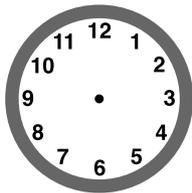




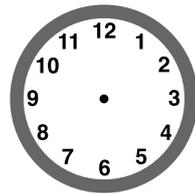


2 Representa cada hora en los dos relojes.

Las 7 menos cuarto



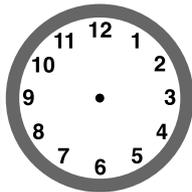
Las 8 y cuarto



3 ¿Qué hora será? Completa cada reloj.



2 horas después



3 horas antes

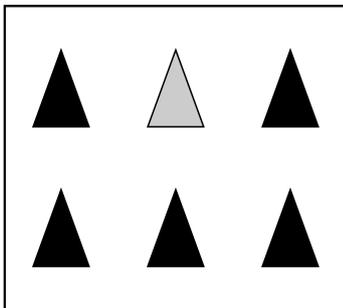
4 Escribe a qué hora terminó la clase de dibujo.

Clase de dibujo ► Empezó a las 3 menos cuarto y duró media hora.

Clase de fotografía ► Empezó a las 6 y cuarto y duró 1 hora y media.

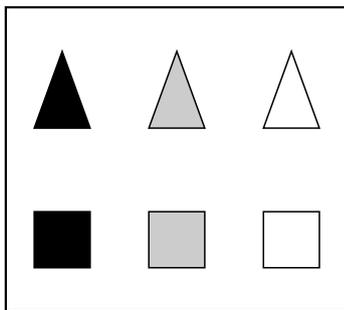
Nombre _____ Fecha _____

1 Observa y completa con *seguro*, *posible* o *imposible*.



Marcos saca sin mirar una figura de la caja.

- Sacar un triángulo negro es
- Sacar un triángulo gris es
- Sacar un triángulo rojo es
- Sacar un triángulo es

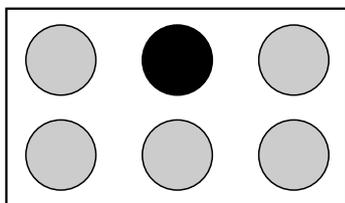


Laura saca sin mirar una figura de la caja.

- Sacar un cuadrado gris es
- Sacar un cuadrado es
- Sacar una figura blanca es
- Sacar un triángulo o un cuadrado es

2 Observa las figuras y escribe una frase usando cada palabra.

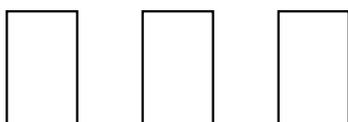
seguro posible imposible



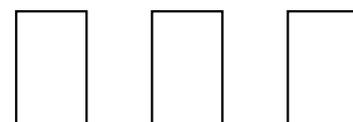
- Sacar
- Sacar
- Sacar

3 Colorea cada grupo de tarjetas para que la frase sea cierta.

Es posible elegir una tarjeta verde y elegir una tarjeta roja.



Es imposible elegir una tarjeta roja.



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa la tabla.

64	60 + 4	
	50 + 3	
		ochenta
		setenta y cinco
	40 + 6	
98		
	60 + 1	
		cincuenta

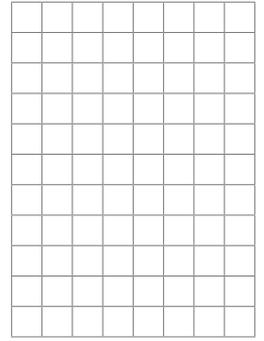
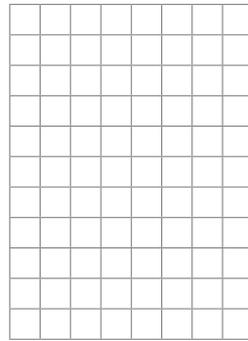
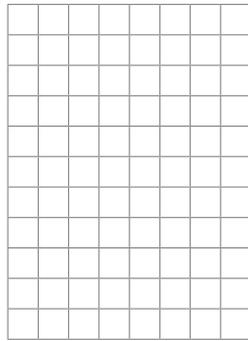
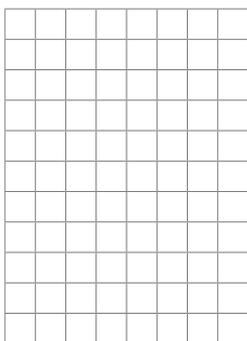
2 Coloca los números y calcula.

$$45 + 34$$

$$68 + 21$$

$$76 - 23$$

$$95 - 41$$



3 Rodea en la actividad anterior:

- En rojo, los resultados cuya cifra de las decenas sea mayor que 6.
- En azul, los resultados cuya cifra de las unidades sea menor que 5.
- En verde, el resultado cuya cifra de las decenas sea mayor.

Nombre _____ Fecha _____

1 Relaciona cada niño con el número de canicas que tiene.

<p>Tengo un poco más de 30 canicas.</p> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 5px auto;">38</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 5px auto;">27</div>	<p>Tengo casi 30 canicas.</p> 
<p>Tengo casi 40 canicas.</p> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 5px auto;">32</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 5px auto;">43</div>	<p>Tengo un poco más de 40 canicas.</p> 

2 Completa.

800 ►

C	D	U

 ► C = U

►

C	D	U

 ► C = U

3 Calcula y haz la prueba. Después, ordena los resultados.

3	9	
-	15	► + _____

7	6	
-	51	► + _____

5	5	
-	41	► + _____

9	8	
-	56	► + _____

< < <

Nombre _____ Fecha _____

- 1 **Calcula. Después, rodea de rojo las operaciones que den como resultado un número menor que 50.**

$\begin{array}{r} 14 \\ + 24 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 62 \\ + 10 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 19 \\ + 37 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 76 \\ + 15 \\ \hline \square \end{array}$
$\begin{array}{r} 36 \\ - 13 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 84 \\ - 73 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 51 \\ - 32 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 93 \\ - 56 \\ \hline \square \end{array}$

- 2 **Lee la frase de cada corredor y escribe debajo de él con cifras el número ordinal que indica el lugar en el que va.**

<p>Voy en el lugar undécimo.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>Yo voy justo detrás.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>Voy dos lugares tras ella.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>Voy cinco lugares tras ella.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>Voy un puesto después del decimonoveno.</p>  <p><input type="text"/></p>
--	---	---	--	--

- Laura llegó siete puestos antes que la chica que va la última en el dibujo. ¿En qué lugar llegó Laura?

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee la descripción de cada número, escríbelo con cifras y halla su descomposición en centenas, decenas y unidades.

- Es el mayor número par anterior a 280.

$$\boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \text{ C} + \boxed{} \text{ D} + \boxed{} \text{ U}$$

- Es el mayor número impar que es menor que 399.

$$\boxed{} \blacktriangleright \boxed{} \text{ C} + \boxed{} \text{ D} + \boxed{} \text{ U}$$

2 Calcula y completa.

$$\begin{array}{r} 72 \\ - 37 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 54 \\ - 17 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 63 \\ - 49 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 85 \\ - 28 \\ \hline \end{array}$$

- El resultado mayor es .

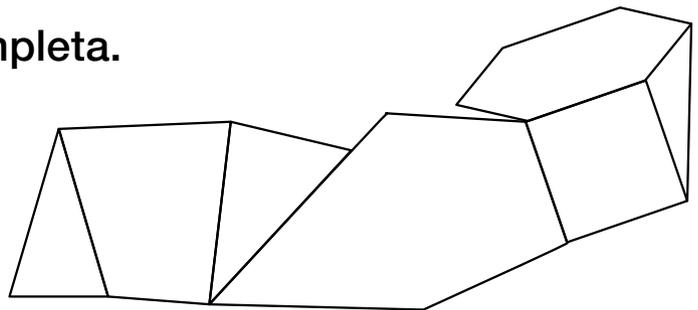
- El resultado menor es .

3 Colorea como se indica y completa.

Rojo: triángulos

Verde: cuadriláteros

Amarillo: otros polígonos



4 Haz un dibujo utilizando
2 circunferencias
y 3 círculos.

Nombre _____ Fecha _____

1 Dibuja una línea de 7 cm de longitud y otra de 4 cm.

2 Piensa y completa.

• 1 m y 85 cm = cm

• 4 m y 70 cm = cm

• 2 m y 34 cm = cm

• 5 m y 3 cm = cm

3 Escribe cada número y su descomposición.

- Es el menor número impar que es mayor que 491.

► C + D + U

- Es un número impar de 3 cifras con 5 centenas y sus cifras suman 7.

► C + D + U

4 Calcula y colorea.

azul ► 34, 111 y 519

amarillo ► 449, 479 y 599

verde ► 410, 589 y 576

$$\begin{array}{r} 206 \\ + 243 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 338 \\ + 141 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 267 \\ + 332 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 286 \\ - 252 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 324 \\ + 252 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 314 \\ + 205 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 536 \\ - 425 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 530 \\ - 120 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 452 \\ + 137 \\ \hline \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa con las palabras *más* o *menos*.

- Un gorrión pesa de 1 kilo.
- En un cuentagotas cabe de 1 litro.
- Tu mesa pesa de 1 kilo.
- En una bañera cabe de 1 litro.

2 Ordena a los cuatro amigos de menor a mayor peso.

Luisa pesa más que Teo pero menos que Juan.

Si Silvia engorda 2 kilos pesará igual que Teo.

3 Calcula. Después, colorea las zonas de los resultados.

$$\begin{array}{r} 185 \\ + 125 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 143 \\ + 157 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 172 \\ + 128 \\ \hline \end{array}$$

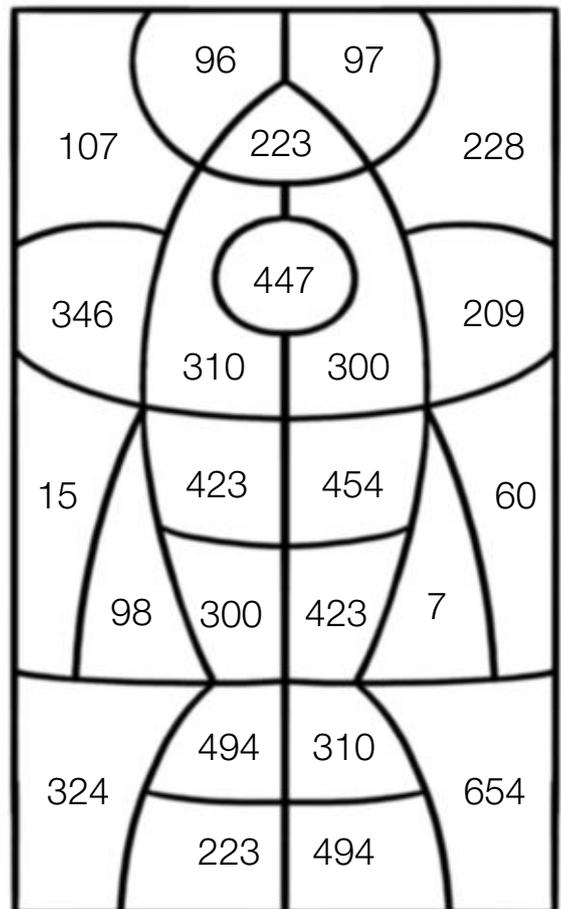
$$\begin{array}{r} 134 \\ + 289 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 585 \\ - 91 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 565 \\ - 118 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 552 \\ - 98 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 511 \\ - 288 \\ \hline \end{array}$$



Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántos caracoles hay? Calcula y escribe.



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

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

Hay _____



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

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

2 Completa la tabla. Después, contesta.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2×	0	2									
5×	0	5									

3 Completa los huecos.

- 670 >
- 529 <
- 698 >
- 612 < < 616
- 690 > > 686
- 500 > > 498
- 539 < < 542

4 ¿Cuántos números comprendidos entre 600 y 710 tienen una cifra 9? Escríbelos.

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.

$2 \times 2 = \square$

$2 \times \square = 10$

$2 \times \square = 18$

$3 \times 3 = \square$

$3 \times \square = 24$

$3 \times \square = 15$

$4 \times 2 = \square$

$4 \times \square = 40$

$4 \times \square = 32$

2 Resuelve y descifra el mensaje.

$4 \times 7 =$	S
----------------	----------

$2 \times 5 =$	T
----------------	----------

$2 \times 7 =$	A
----------------	----------

$4 \times 9 =$	E
----------------	----------

$3 \times 9 =$	B
----------------	----------

$3 \times 8 =$	L
----------------	----------

S

$\overline{10 \ 36}$ $\overline{28 \ 14 \ 27 \ 36 \ 28}$ $\overline{24 \ 14 \ 28}$ $\overline{10 \ 14 \ 27 \ 24 \ 14 \ 28}$

3 Calcula las siguientes multiplicaciones.

$$\begin{array}{r} 110 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 210 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 123 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 420 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

4 Lee y rodea el número correcto.

Está más cerca de 800 que de 899.
La cifra de las decenas es mayor
que la cifra de las unidades.

890 849
810 835

Es mayor que 800.
Está más cerca de 900 que de 800.

814 860
847 828

Nombre _____ Fecha _____

1 Relaciona.

2 filas con 6 🐾
en cada una.



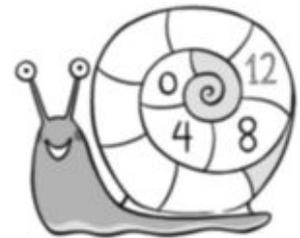
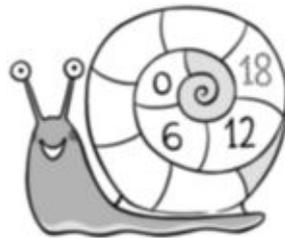
6×2 15

3 filas con
5 🐾 en cada una.



3×5 12

2 Completa las series.

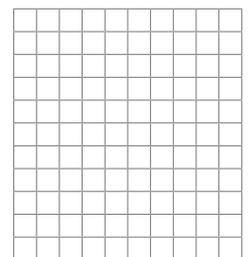


3 Resuelve.

- Un bolígrafo cuesta 45 céntimos. Para pagar, Miguel da 1 €. ¿Cuánto le devuelven?



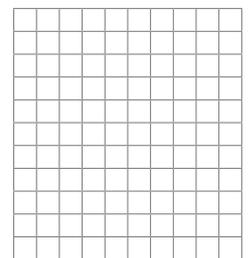
1 € = céntimos



Le devuelven _____

- Un cuaderno cuesta 1,75 €. Ana tiene 95 céntimos. ¿Cuánto le falta?

1,75 € = céntimos



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa la tabla. Después, contesta.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4 ×	0	4									
5 ×											
6 ×											
7 ×				21							

- ¿Es igual 4×6 que 6×4 ? ¿Es igual 5×3 que 3×5 ?
 ¿Es igual 6×7 que 7×6 ? ¿Es igual 7×8 que 8×7 ?

2 Completa las series.

	70	63	<input type="text"/>	7	0						
	80	72	<input type="text"/>	8	0						
	60	54	<input type="text"/>	6	0						

3 Busca en la hoja del calendario y contesta.

Marzo						
L	M	X	J	V	S	D
			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	

- ¿En qué día de la semana empieza este mes?
- ¿Qué día de la semana es el día 16?
- ¿Qué día es el segundo jueves?
- ¿Cuántos sábados tiene este mes?

Nombre _____ Fecha _____

- 1** Reparte, en partes iguales, 8 flores en 2 jarrones.
Tacha, dibuja y completa.



: = ► En cada jarrón hay

- 2** Piensa y resuelve.

María tiene 10 cromos. La mitad son de plantas. ¿Cuántos cromos de plantas tiene?

Sara tiene 15 años. Su hermana tiene el doble que ella. ¿Cuántos años tiene su hermana?

- 3** Calcula y escribe otra multiplicación con cifras distintas que tenga igual resultado.

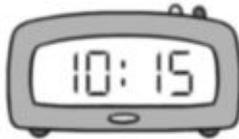
$9 \times 2 = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$

$6 \times 4 = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$

$5 \times 6 = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$

Nombre _____ Fecha _____

1 Dibuja las agujas para que los relojes marquen la misma hora.



2 Observa la bolsa y completa cada oración con una de estas palabras.

imposible

seguro

posible



- Si elegimos una bola al azar:

Es elegir una bola blanca.

- Quitamos una bola negra. Si ahora elegimos una bola al azar:

Es elegir una bola blanca.

Es elegir una bola negra.

3 Escribe qué operación se haría al pulsar estas teclas y calcula su resultado.

3 7 5 + 6 0 8 =

7 5 0 - 9 4 =

Solucionario

Soluciones Plan de Mejora

Página 278

- 2 decenas y 4 unidades, $20 + 4 = 24$
3 decenas y 2 unidades, $30 + 2 = 32$
3 decenas y 9 unidades, $30 + 9 = 39$
5 decenas y 3 unidades, $50 + 3 = 53$
6 decenas y 8 unidades, $60 + 8 = 68$

Página 279

- 19 - 20 89 - 90 69 - 70 49 - 50 79 - 80 59 - 60
- 77 - 78 - 79 68 - 69 - 70 89 - 90 - 91
16 - 17 - 18 39 - 40 - 41 58 - 59 - 60

Página 280

- $36 + 53 = 89$. En total tiene 89 cromos.
 $42 + 25 = 67$. En total ha recogido 67 setas.
 $85 + 13 = 98$. En total tiene 98 aviones.
 $64 + 34 = 98$. En total tiene 98 avellanas.

Página 281

- $42 + 23 + 31 = 96$ $11 + 12 + 75 = 98$
 $14 + 63 + 21 = 98$ $31 + 32 + 24 = 87$

Página 282

- $78 - 54 = 24$. Quedan 24 piezas.
 $96 - 63 = 33$. Quedan 33 piezas.
 $85 - 42 = 43$. Quedan 43 piezas.
 $67 - 45 = 22$. Quedan 22 piezas.

Página 283

- 74 es mayor que 25; $74 > 25$
25 es menor que 74; $25 < 74$
83 es mayor que 36; $83 > 36$
36 es menor que 83; $36 < 83$
- $67 > 48$; $48 < 67$
 $36 > 31$; $31 < 36$
 $64 > 46$; $46 < 64$

Página 284

- 40 y 50. Más cerca de 40.
50 y 60. Más cerca de 60.
50 y 60. Más cerca de 50.
- 56 50 y 60 60 24 20 y 30 20
13 10 y 20 10 87 80 y 90 90
- Compruebe que se colorean 20, 40, 50, 80, 90 y 50.

Página 285

- Compruebe que rodean las centenas y escriben los números correctamente.
- 700 400
800 300
900 500

Página 286

- $8 + 5 = 13$ $13 - 5 = 8$
 $5 + 3 = 8$ $8 - 3 = 5$
 $9 + 6 = 15$ $15 - 6 = 9$

Página 287

- $49 + 23 = 72$ $53 + 38 = 91$ $27 + 56 = 83$

Página 288

- 127, 128, 129, 131, 132, 133, 134
153, 154, 155, 156, 157, 158, 160
107, 108, 110, 111, 112, 113, 114
134, 135, 136, 137, 138, 140, 141
169, 170, 172, 173, 174, 175, 176
188, 189, 190, 191, 193, 194, 195
- 138 y 140 128 y 130 118 y 120
168 y 170 99 y 101 179 y 181
98 y 100 139 y 141 149 y 151
158 y 160 119 y 121 169 y 171
129 y 131 188 y 190 159 y 161
178 y 180 148 y 150 197 y 199

Página 289

- $96 - 38 = 58$ $72 - 45 = 27$ $54 - 26 = 28$

Página 290

- $35 + 13 = 48$. Hay 48 frutas.
 $35 - 13 = 22$. Hay 22 manzanas más que peras.
 $76 + 21 = 97$. Hay 97 canicas en total.
 $76 - 21 = 55$. Hay 55 canicas rojas más que verdes.

Página 291

- $200 + 70 + 3 = 273$ $200 + 40 + 7 = 247$
 $200 + 30 + 5 = 235$ $200 + 90 + 6 = 296$
- Compruebe que se representan los números correctamente.

Página 292

- $3 C + 4 D + 8 U, 300 + 40 + 8 = 348$
Trescientos cuarenta y ocho.
 $3 C + 4 U, 300 + 4 = 304$
Trescientos cuatro.
 $3 C + 9 D + 9 U, 300 + 90 + 9 = 399$
Trescientos noventa y nueve.
- Compruebe que se representan los números correctamente.

Página 293

- | | | | |
|----|----|----|----|
| 25 | 38 | 28 | 28 |
| 17 | 38 | 29 | 28 |
| 19 | 45 | 56 | 26 |
- $83 - 37 = 46$. Quedan 46 cerezas.
 $65 - 17 = 48$. Le quedan 48 cartas.

Página 294

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 100 | 500 | 300 |
| 700 | 200 | 900 |
| 400 | 800 | 600 |
- Cinta de 1 m: el largo de un sofá, la altura de tu mamá, el largo de tu cuarto, el ancho de tu mesa, el largo de tu cama, el ancho de una puerta.
Regla de 15 cm: el largo de tu sacapuntas, el largo de una cucharilla, el largo de tu cepillo de dientes.

Página 295

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 189 | 199 | 199 |
| 187 | 195 | 179 |
| 196 | 178 | 178 |
- $138 + 51 = 189$. Ahora hay 189 butacas.
 $186 + 12 = 198$. Ahora hay 198 alumnos.

Página 296

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 141 | 122 | 22 |
| 202 | 13 | 126 |
- $289 - 136 = 153$
Han usado 153 azulejos blancos menos.
 $267 - 143 = 124$.
Hay 124 piezas rojas menos.

Página 297

- $4 C + 8 D + 5 U, 400 + 80 + 5 = 485$
 $4 C + 5 D + 7 U, 400 + 50 + 7 = 457$
 $4 C + 9 D + 6 U, 400 + 90 + 6 = 496$
 $4 C + 8 U, 400 + 8 = 408$
 $4 C + 7 D, 400 + 70 = 470$
 $4 C + 9 D + 4 U, 400 + 90 + 4 = 494$
 $4 C + 4 D + 9 U, 400 + 40 + 9 = 449$
 $4 C + 6 D, 400 + 60 = 460$

Página 298

- $5 C + 8 D + 9 U, 500 + 80 + 9 = 589$
 $5 C + 7 D, 500 + 70 = 570$
 $5 C + 6 D + 7 U, 500 + 60 + 7 = 567$
- 545 503

Página 299

- 2 litros, 5 litros, 300 litros.
- Las manzanas pesan más que las peras.
Las fresas pesan menos que los plátanos.
- Más de 1 kg: niño, hipopótamo, lavadora.
Menos de 1 kg: sobre, pluma, caramelo.

Página 300

- $238 + 143 = 381$. Tienen 381 piezas.
 $182 + 143 = 325$. Tienen 325 piezas.
- $190 + 85 = 275$. Tienen 275 ladrillos.
 $209 + 85 = 294$. Tienen 294 ladrillos.

Página 301

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 217 | 129 | 214 |
| 173 | 182 | 144 |
| 185 | 139 | 126 |
- $470 - 235 = 235$. Hay 235 chicos.
 $470 - 190 = 280$. Han llegado 280 participantes.

Página 302

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 157 | 198 | 198 |
| 59 | 184 | 268 |
| 276 | 256 | 278 |
- $585 - 396 = 189$. Faltan 189 camisetas.
 $442 - 258 = 184$. Quedan 184 manzanas.

Página 303

- $47 + 24 = 71$; $71 - 33 = 38$
Le quedaron 38 cromos.
 $54 + 18 = 72$; $72 - 25 = 47$
Ahora tiene 47 sellos.
 $65 + 47 = 112$; $120 - 112 = 8$
Le han sobrado 8 euros.

Página 304

- $3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 3 \times 5$
 $8 + 8 = 8 \times 2$
 $9 + 9 + 9 = 9 \times 3$
 $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 2 \times 6$
- $2 + 2 + 2 + 2 = 8$; $2 \times 4 = 8$
Hay 8 lazos.
- $4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20$; $4 \times 5 = 20$
Hay 20 mariposas.
- $6 + 6 + 6 = 18$; $6 \times 3 = 18$
Hay 18 mariquitas.
 $6 + 6 + 6 + 6 = 24$; $6 \times 4 = 24$
Hay 24 tazas.

Página 305

- $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 12$
 $2 \times 6 = 12$
- $5 + 5 + 5 = 15$
 $5 \times 3 = 15$
- $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 14$
 $2 \times 7 = 14$
- 6 10 16 20
25 20 35 45

Página 306

- Compruebe que cada uno de los números se descompone y se escribe correctamente.
- Compruebe que se representan los números correctamente.

Página 307

- $>$, $>$, $<$, $>$, $<$, $=$, $<$, $<$, $<$, $>$, $=$, $>$
- 385 y 258 484 y 390 125 y 47
- 119, 218 y 182

Página 308

- $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 18$; $3 \times 6 = 18$
 $3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$; $3 \times 5 = 15$
- $3 + 3 + 3 = 9$; $3 \times 3 = 9$
 $3 + 3 + 3 + 3 = 12$; $3 \times 4 = 12$
- 21 6 27 24
15 3 0 30

Página 309

- 455 146 123
104 105 216
129 248 355
- Precio de una pelota: 4 €. Pelotas: 11.
 $11 \times 4 = 44$. Cuestan 44 euros.

Página 310

- $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 24$; $4 \times 6 = 24$
- $4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20$; $4 \times 5 = 20$
- $4 + 4 + 4 + 4 = 16$; $4 \times 4 = 16$
- 12 28 8 40
32 36 0 4

Página 311

- $11 \times 5 = 55$; $55 + 15 = 70$
Llegan 70 pasajeros.
- $20 \times 3 = 60$; $60 - 35 = 25$
Le quedaron 25 euros.
- $25 \times 4 = 100$; $100 + 13 = 113$
Tiene 113 sellos.

Página 312

- Víctor ha gastado 4 euros y 61 céntimos.
Alba ha gastado 16 euros y 50 céntimos.
- $100 - 87 = 13$. Faltan 13 céntimos.
 $100 - 41 = 59$. Faltan 59 céntimos.

Página 313

- $6 + 6 = 12$; $6 \times 2 = 12$
Tienen 12 pétalos.
 $6 + 6 + 6 = 18$; $6 \times 3 = 18$
Hay 18 globos.
 $6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 30$; $6 \times 5 = 30$
Hay 30 huevos.
- 24 36 0 60
48 54 6 42

Página 314

- $7 + 7 + 7 + 7 = 28$; $7 \times 4 = 28$
Hay 28 vasos en total.
 $7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 42$; $7 \times 6 = 42$
Hay 42 vasos en total.
 $7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 35$; $7 \times 5 = 35$
Hay 35 vasos en total.
- 14 21 0 70
56 63 7 49

Página 315

- $8 + 8 + 8 + 8 = 32$; $8 \times 4 = 32$
En total hay 32 pelotas.
 $8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 40$; $8 \times 5 = 40$
En total hay 40 pelotas.
 $8 + 8 = 16$; $8 \times 2 = 16$
En total hay 16 pelotas.
- 24 48 0 80
64 72 8 56

Página 316

- $15 : 3 = 5$
En cada cesto hay 5 tizas.
- $16 : 4 = 4$
En cada estuche hay 4 ceras.
- $12 : 4 = 3$
En cada mochila hay 3 cuadernos.

Página 317

- $4 \times 2 = 8$. El doble de 4 es 8.
 $7 \times 2 = 14$. El doble de 7 es 14.
- $12 : 2 = 6$. La mitad de 12 es 6.
 $16 : 2 = 8$. La mitad de 16 es 8.

Página 318

- $9 + 9 = 18$; $9 \times 2 = 18$
Hay 18 lápices.
 $9 + 9 + 9 + 9 = 36$; $9 \times 4 = 36$
Hay 36 manzanas.
 $9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 54$; $9 \times 6 = 54$
Hay 54 vasos.
- 72 81 9 63
27 45 0 90

Página 319

- Relojes analógicos: Las 7 menos cuarto.
Las 10 y cuarto.
Relojes digitales: Las 5 y cuarto.
Las 10 menos cuarto.
- Compruebe que los alumnos representan las horas correctamente.
- Las 11 menos cuarto. Las 2 y cuarto.
- Clase de dibujo: las 3 y cuarto.
Clase de fotografía: las 8 menos cuarto.

Página 320

- Posible; posible; imposible; seguro.
Posible; posible; posible; seguro.
- Sacar un círculo es seguro.
Sacar un círculo gris (o negro) es posible.
Sacar un cuadrado es imposible.
- Debe haber al menos 1 tarjeta roja y 1 tarjeta verde.
No debe haber tarjetas rojas.

Soluciones Programa de ampliación

Unidad 1

1. 64; $60 + 4$: sesenta y cuatro
53; $50 + 3$; cincuenta y tres
80; ochenta
75; $70 + 5$; setenta y cinco
46; $40 + 6$; cuarenta y seis
98; $90 + 8$; noventa y ocho
61; $60 + 1$; sesenta y uno
50; cincuenta
2. $45 + 34 = 79$; $68 + 21 = 89$;
 $76 - 23 = 53$; $95 - 41 = 54$
3. Rojo ► 79; 89. Azul ► 53; 54.
Verde ► 89.

Unidad 2

1. 32 27
38 43
2. 800, $8 C = 800 U$
300, $3 C = 300 U$
3. $39 - 15 = 24$ ► $15 + 24 = 39$
 $76 - 51 = 25$ ► $51 + 25 = 76$
 $55 - 41 = 14$ ► $41 + 14 = 55$
 $98 - 56 = 42$ ► $56 + 42 = 98$
 $14 < 24 < 25 < 42$

Unidad 3

1. 38 72 56 91
23 11 19 37
2. 11.º 12.º 14.º 17.º 20.º
13.º Laura llegó en el lugar
decimotercero.

Unidad 4

1. $278 = 2 C + 7 D + 8 U$
 $397 = 3 C + 9 D + 7 U$
2. $72 - 37 = 35$; $54 - 17 = 37$;
 $63 - 49 = 14$; $85 - 28 = 57$
El resultado mayor es 57.
El resultado menor es 14.
3. De izda. a dcha.: rojo, verde,
rojo, amarillo, verde, rojo y amarillo.
4. R. L.

Unidad 5

1. R. L.
2. 185 cm 470 cm
234 cm 503 cm
3. $493 = 4 C + 9 D + 3 U$
 $511 = 5 C + 1 D + 1 U$
4. 449, 479, 599
34, 576, 519
111, 410, 589

Unidad 6

1. Menos; menos; más; más.
2. Silvia < Teo < Luisa < Juan
3. 310; 300; 300; 423
494; 447; 454; 223

Unidad 7

1. $3 + 3 + 3 + 3 = 12$; $3 \times 4 = 12$
Hay 12 caracoles.
 $6 + 6 + 6 = 18$; $6 \times 3 = 18$
Hay 18 caracoles.
2. 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20
0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50
3. R. M. • 665 • 542 • 694
 • 615 • 687
 • 499 • 540
4. 609, 619, 629, 639, 649, 659,
669, 679, 689, 690, 691, 692,
693, 694, 695, 696, 697, 698,
699, 709

Unidad 8

1. 4 9 8
5 8 10
9 5 8
2. 28 10 14
36 27 24
TE SABES LAS TABLAS.
3. $110 \times 4 = 440$; $210 \times 3 = 630$;
 $123 \times 2 = 246$; $420 \times 2 = 840$
4. 810 860

Unidad 9

1. $6 \times 2 = 12$ $3 \times 5 = 15$

2. 9 12 15 18 21 24
18 24 30 36 42 48
12 16 20 24 28 32

3. $100 - 45 = 55$.
Le devuelven 55 céntimos.

$175 - 95 = 80$.

Le faltan 80 céntimos.

Unidad 10

1. 0 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40
0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50
0 6 12 18 24 30 36 42 48 54 60
0 7 14 21 28 35 42 49 56 63 70
Sí, son iguales.

2. 56 49 42 35 28 21 14
64 56 48 40 32 24 16
48 42 36 30 24 18 12

3. Empieza en jueves. Es viernes.
Es 8. Tiene 5 sábados.

Unidad 11

1. $8 : 2 = 4$. En cada jarrón hay 4 flores.

2. $10 : 2 = 5$. Tiene 5 cromos de plantas.
 $15 \times 2 = 30$. Tiene 30 años.

3. $9 \times 2 = 18$; $6 \times 3 = 18$
 $6 \times 4 = 24$; $3 \times 8 = 24$
 $5 \times 6 = 30$; $3 \times 10 = 30$

Unidad 12

1. Compruebe que los alumnos representan correctamente las horas en los relojes.

2. • Es posible elegir una bola blanca.
• Es seguro elegir una bola blanca.
Es imposible elegir una bola negra.

3. $375 + 608 = 983$
 $750 - 94 = 656$

Otros recursos
fotocopiables

Los números del 0 al 99

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Los números de tres cifras

■ 00	■ 01	■ 02	■ 03	■ 04	■ 05	■ 06	■ 07	■ 08	■ 09
■ 10	■ 11	■ 12	■ 13	■ 14	■ 15	■ 16	■ 17	■ 18	■ 19
■ 20	■ 21	■ 22	■ 23	■ 24	■ 25	■ 26	■ 27	■ 28	■ 29
■ 30	■ 31	■ 32	■ 33	■ 34	■ 35	■ 36	■ 37	■ 38	■ 39
■ 40	■ 41	■ 42	■ 43	■ 44	■ 45	■ 46	■ 47	■ 48	■ 49
■ 50	■ 51	■ 52	■ 53	■ 54	■ 55	■ 56	■ 57	■ 58	■ 59
■ 60	■ 61	■ 62	■ 63	■ 64	■ 65	■ 66	■ 67	■ 68	■ 69
■ 70	■ 71	■ 72	■ 73	■ 74	■ 75	■ 76	■ 77	■ 78	■ 79
■ 80	■ 81	■ 82	■ 83	■ 84	■ 85	■ 86	■ 87	■ 88	■ 89
■ 90	■ 91	■ 92	■ 93	■ 94	■ 95	■ 96	■ 97	■ 98	■ 99

Plantillas para dictados de cálculo mental

Nombre _____ Fecha _____



Tablas de multiplicar



10											
9											
8											
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											
0											
x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Dirección de arte: José Crespo González.

Proyecto gráfico: Pep Carrió.

Jefa de proyecto: Rosa Marín González.

Coordinación de ilustración: Carlos Aguilera Sevillano.

Jefe de desarrollo de proyecto: Javier Tejeda de la Calle.

Desarrollo gráfico: Raúl de Andrés González, Jorge Gómez Tovar y Patricia Tejeda Gaspar.

Dirección técnica: Jorge Mira Fernández.

Coordinación técnica: Alejandro Retana Montero.

Confección y montaje: Pichardo & Cía., Javier Vegas Sánchez y Fernando Calonge.

Corrección: Ángeles San Román y Nuria del Peso Ruiz.

Documentación y selección fotográfica: Sergio Aguilera Rubio, Nieves Marinas Mateos.

Fotografía: ARCHIVO SANTILLANA.

© 2018 by Santillana Educación, S. L.

Avda. de los Artesanos, 6

28760 Tres Cantos, Madrid

PRINTED IN SPAIN

CP: 899687

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.