

MATEMÁTICA EN EL AULA 1

MATEMÁTICA EN EL AULA 1 es una obra de **Bujía Ediciones**

Autora: Liliana Eguiluz
Lectura Crítica: Mabel Pujadas
Colaboración: Silvina Picca / Clara Iglesias

Realización gráfica:

Diseño y diagramación: COVIS (www.covis.com.ar)

Ilustración: Germán Fessia

Corrección: Bujía Ediciones



Este libro se elaboró considerando las recomendaciones del INADI (Instituto Nacional contra la Discriminación, la Xenofobia y el Racismo)

El uso del lenguaje en la presente obra está pensado exclusivamente para la mejor comprensión de sus contenidos en relación con la finalidad de la publicación

Queda prohibida la reproducción parcial o total de esta obra, por cualquier medio o procedimiento, sin la expresa autorización de la editorial. La infracción de estas normas constituye un delito, de acuerdo a ley 11.723 (Régimen Legal de la Propiedad Intelectual)

Eguiluz, Liliana

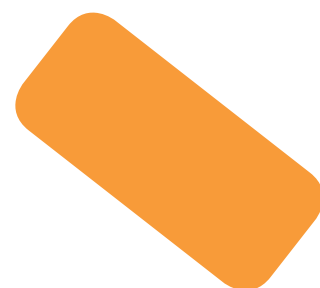
Matemática en el aula 1 / Liliana Eguiluz. - 2a edición - Córdoba :

Bujía Ediciones, 2022. 156 p. ; 30 x 21 cm.

ISBN 978-987-48704-0-7

1. Matemática para Niños. I. Título.

CDD 372.7



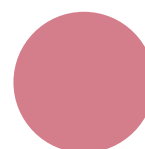
© 2023 BUJÍA EDICIONES S.A.S.

ISBN 978-987-48704-0-7

Queda hecho el depósito que dispone la Ley 11.723

Impreso en Argentina

Segunda Edición: Septiembre 2023



Este libro se terminó de imprimir en Septiembre de 2023, en Imprenta Roberts, Laprida 25, Villa Allende (5105) - Córdoba

INDICE

HOLA PRIMER GRADO

LOS JUGUETES DE JULI	08	• USO SOCIAL DE LOS NÚMEROS.
LAS COMPRAS DE LUIS Y SU MAMÁ	09	• RECITADO DE LA SERIE NUMÉRICA DESDE 1 Y DESDE OTROS NÚMEROS.
RONDA DE NÚMEROS	11	• COMPARACIÓN DE COLECCIONES CON DISTINTAS ESTRATEGIAS: PERCEPCIÓN VISUAL, CORRESPONDENCIA TÉRMINO A TÉRMINO Y CONTEO.
EN RONDA.....	12	• COMPARACIÓN DE CANTIDADES. CARDINALIZACIÓN.
LA LAGUNA.....	13	• USO DEL CALENDARIO. UNIDADES DE TIEMPO
¿CUÁNTOS PECES?.....	14	• EXPLORACIÓN DE LA SERIE ESCRITA HASTA 31.
PUNTAJE MAYOR TIENE EL GANADOR 1	16	• RECONOCIMIENTO DEL NÚMERO ESCRITO.
PUNTAJE MAYOR TIENE EL GANADOR 2	18	• COMPARACIÓN DE NÚMEROS CON DISTINTAS ESTRATEGIAS.
ADIVINANZAS DE NÚMEROS	19	• RELACIONES NUMÉRICAS.
EL CALENDARIO DE MARZO	20	• UNIÓN DE COLECCIONES. REGISTRO DE CANTIDADES
FECHAS PARA CELEBRAR	21	• RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE UNIR, AGREGAR Y QUITAR CON DISTINTAS ESTRATEGIAS.
JUGAR CON DADOS	22	• RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE DISTINTOS SENTIDOS DE SUMA Y RESTA CON ESTRATEGIAS VARIADAS.
¡CUÁNTOS PROBLEMAS!	23	
PROBLEMAS MUY DULCES	24	
REVISAMOS Y RECORDAMOS	25	
FICHAS 1 Y 2	26	
FICHAS 3 Y 4	27	
FICHA 5	28	

MUCHO POR APRENDER 1

OSOS ESCONDIDOS	29	• UBICACIÓN DE OBJETOS .EN EL ESPACIO POR MEDIO DE REFERENCIAS.
VEO VEO EN EL AULA	30	• INTERPRETAR REFERENCIAS PARA HACER RECORRIDOS.
EL PATIO DE TOMÁS	31	• IDENTIFICACIÓN DE RECORRIDOS A PARTIR DE REFERENCIAS.
CARRERA DE OBSTÁCULOS	32	• COMPARACIÓN DE LONGITUDES EN FORMA DIRECTA E INDIRECTA.
EN LA PLAZA	33	• MEDICIÓN DE LONGITUDES CON UNIDADES NO CONVENCIONALES.
HORMIGUITAS	34	
REVISAMOS Y RECORDAMOS	36	
FICHA 1	37	
FICHA 2	38	
FICHA 3	39	
FICHA 4	40	

MUCHO POR APRENDER 2

LOS PERROS Y EL GATO	41	• RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE UNIR, AGREGAR Y QUITAR CON DISTINTAS ESTRATEGIAS.
LOS POLLITOS DE JUAN	42	• INICIACIÓN EN EL USO DE LOS SIGNOS + , - E = EN PROBLEMAS DE UNIR AGREGAR Y QUITAR.
PROBLEMAS DE FIESTA	44	• REGULARIDADES EN EL CUADRO DE NÚMEROS HASTA EL 59.
CARRERA DE NÚMEROS 1	45	• LECTURA, ESCRITURA Y COMPARACIÓN DE NÚMEROS HASTA 59.
QUE COMIENZE EL JUEGO	46	• SERIE NUMÉRICA ORAL. DESCONTAR.
CUADRO DE NÚMEROS	48	• SELECCIÓN DE LAS OPERACIONES SUMA Y RESTA EN PROBLEMAS DE UNIR AGREGAR Y QUITAR.
ADIVINA ADIVINADOR 1	49	
CUENTA REGRESIVA	50	
FIESTA DE DISFRACES	51	
REVISAMOS Y RECORDAMOS	52	
FICHAS 1 Y 2	53	
FICHAS 3 Y 4	54	
FICHAS 5 Y 6	55	

MUCHO POR APRENDER 3

CARTAS DESORDENADAS	56
CARRERA DE NÚMEROS 2	57
ADIVINA ADIVINADOR 2	59
MÁS CUENTAS REGRESIVAS	60
PROBLEMAS ENTRETENIDOS	61
¡CUÁNTAS CUENTAS!	62
IGUALITO	63
LA VERDULERÍA DE LOLA	64
CAMPEONATO 1, 2, 3, ¡YA!	65
TABLERO ESPACIAL	66
OTRO CUADRO DE NÚMEROS	68
DE A UNO	69
EN LA LIBRERÍA	70
CUENTAS MEZCLADAS	72
MUCHAS SUMAS Y UN RESULTADO	73
DE DIEZ	74
VETERINARIA MASCOTITA	75
REVISAMOS Y RECORDAMOS	76
FICHAS 1 Y 2	77
FICHAS 3 Y 4	78

- REGULARIDADES EN EL CUADRO DE NÚMEROS HASTA 100.
- LECTURA, ESCRITURA Y COMPARACIÓN DE NÚMEROS HASTA 100.
- SERIE NUMÉRICA ORAL. DESCONTAR.
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA USANDO DISTINTAS ESTRATEGIAS.
- ANÁLISIS DE INFORMACIÓN EN LOS ENUNCIADOS DE LOS PROBLEMAS.
- RESOLUCIÓN DE CÁLCULOS DE SUMA Y RESTA
- CÁLCULOS DE SUMAS CUYO RESULTADO ES MENOR QUE 10. SUMAS QUE TIENEN EL MISMO RESULTADO.
- CÁLCULOS MENTALES: SUMA DE NÚMEROS IGUALES, SUMAR 1 Y RESTAR 1, SUMAS QUE DAN 10.
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON DISTINTAS ESTRATEGIAS Y USANDO CÁLCULOS MENTALES.
- MEMORIZACIÓN DE CÁLCULOS.
- SELECCIÓN DE LA INFORMACIÓN EN PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA.
- SELECCIÓN DE LA OPERACIÓN EN PROBLEMAS DE UNIR, AGREGAR Y QUITAR.

MUCHO POR APRENDER 4

¡ADIVINA CUÁL!	79
SECRETOS EN LA ESPALDA	80
PARA QUE QUEDE IGUAL 1	81
PARA QUE QUEDE IGUAL 2	83
PARA QUE QUEDE IGUAL 3	86
VAMOS EN LÍNEA RECTA	87
REVISAMOS Y RECORDAMOS	89
FICHAS 1 Y 2	90

- RECONOCIMIENTO DE TRIÁNGULOS CUADRADOS RECTÁNGULOS Y CÍRCULOS.
- RELACIONES ESPACIALES.
- SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE CUADRADO Y RECTÁNGULO. LONGITUDES DE SUS LADOS.
- USO DE LA REGLA EN COPIAS DE FIGURAS.
- MEDICIÓN DE LONGITUDES CON UNIDADES NO CONVENCIONALES.

MUCHO POR APRENDER 5

BUSCANDO EL CAMELO	91
CONSTRUYENDO UN NUEVO TABLERO PARA JUGAR	92
EN LA ESCUELA	94
RAPIDITAS	95
CONOCIENDO ALGUNAS MONEDAS Y BILLETES	96
EL KIOSQUITO DE PRIMERO	97
PROBLEMAS CON DINERO	98
CARRERA DE NÚMEROS 3	99
MÁS COMPRAS EN EL KIOSQUITO DE PRIMERO	100
UN TABLERO CON INSECTOS	101
REVISAMOS Y RECORDAMOS	103
FICHAS 1 Y 2	104

- RELACIONES ENTRE NÚMEROS DEL 50 AL 100.
- SELECCIÓN DE LAS OPERACIONES SUMA Y RESTA EN PROBLEMAS.
- MEMORIZACIÓN DE SUMAS Y RESTAS.
- USO DEL DINERO. RECONOCIMIENTO DE MONEDAS Y BILLETES.
- COMPARAR Y COMPONER CANTIDADES USANDO DINERO.
- CÁLCULOS MENTALES. SUMAS DE "DIECES" MÁS UNOS.
- PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA USANDO CÁLCULOS MENTALES.
- SELECCIÓN DE LA INFORMACIÓN EN PROBLEMAS CON DINERO.
- CÁLCULOS MENTALES DE RESTAS CUYO RESULTADO SON "DIECES".

MUCHO POR APRENDER 6

PASEO POR EL PARQUE	105
ROMPECABEZAS NUMÉRICO	106
DANDO SALTOS POR EL CUADRO DE NÚMEROS	107
ESCALAS Y PRECIOS	108
LAS ALCANCIAS	109
JUGAMOS A CAMPEONATO 1,2,3 ¡YA! EN EL BARRIO	110
CON LA MENTE 1	112
CON LA MENTE 2	113
RECORRIDOS EN EL CUADRO	114
REVISAMOS Y RECORDAMOS	116
FICHAS 1 Y 2	117
FICHAS 3 Y 4	118

- RELACIONES DE NÚMEROS DE 1 A 100 CONTEO DE 5 EN 5 Y DE 10 EN 10 USANDO MONEDAS Y BILLETES.
- REGULARIDADES EN ESCALAS DE 5 EN 5 Y DE 10 EN 10.
- SUMAR Y RESTAR 10 A LOS "DIECES"
- RECONOCIMIENTO DE LA SUMA Y LA RESTA EN PROBLEMAS.
- USO DE CÁLCULOS MENTALES EN PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA.
- USO DE CÁLCULOS MEMORIZADOS DE IGUALES Y SUMAS QUE DAN 10, PARA RESOLVER NUEVOS CÁLCULOS.
- USO DE CÁLCULOS MEMORIZADOS DE SUMAS DE "DIECES" MÁS DIEZ Y DE "DIECES" MÁS UNO PARA RESOLVER NUEVOS CÁLCULOS POR DESCOMPOSICIÓN.
- CÁLCULOS MENTALES: SUMAS Y RESTAS DE UN NÚMERO MÁS DIEZ O MENOS DIEZ.

MUCHO POR APRENDER 7

RICOS CHUPETINES	119
JUEGOS Y MÁS JUEGOS	120
EL CUMPLE DE LUCIANA	121
CUÁNTOS CÁLCULOS RAPIDITOS	122
DE GRAN AYUDA	123
SUMAS PARA PENSAR	124
RESTAS PARA PENSAR	126
PROBLEMAS AL JUGAR	129
EL MAESTRO DE PRIMERO	130
REVISAMOS Y RECORDAMOS	131
FICHAS 1 Y 2	132
FICHAS 3 Y 4	133

- PROBLEMAS DE SERIES PROPORCIONALES, PARTICIONES Y REPARTOS EQUITATIVOS Y NO EQUITATIVOS CON DISTINTAS ESTRATEGIAS.
- ANÁLISIS Y PRÁCTICA DE CÁLCULOS MEMORIZADOS.
- USO DE CÁLCULOS MEMORIZADOS PARA RESOLVER SUMAS Y RESTAS POR DESCOMPOSICIÓN.
- ESCRITURA DE SUMAS Y RESTAS POR DESCOMPOSICIÓN.
- PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA CON DISTINTOS SENTIDOS Y ESTRATEGIAS VARIADAS.
- INVENTAR PREGUNTAS PARA PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA.

MUCHO POR APRENDER 8

LOS CASTILLOS	134
ADIVINA ADIVINADOR	135
LAS CARAS	137
REVISAMOS Y RECORDAMOS	139
FICHAS 1 Y 2	140
FICHAS 3 Y 4	141

- RECONOCIMIENTO DE CUERPOS GEOMÉTRICOS: CUBOS, PRISMAS, PIRÁMIDES, CILINDROS, CONOS, ESFERAS. ELEMENTOS DE ALGUNOS CUERPOS: CARAS, ARISTAS Y VÉRTICES.
- RECONOCIMIENTO DE LAS FORMAS DE LAS CARAS DE CUBO, PRISMA Y PIRÁMIDE.

ÍCONOS



MOMENTO DE CONVERSAR

CONVERSAMOS CON LOS COMPAÑEROS Y EL DOCENTE PARA REFLEXIONAR SOBRE LOS MODOS DE RESOLUCIÓN DE LOS PROBLEMAS Y EXTRAER ALGUNAS CONCLUSIONES



PARA HACER EN PAREJA

AQUÍ ENCONTRARÁN ACTIVIDADES PARA RESOLVER O JUGAR CON ALGÚN COMPAÑERO



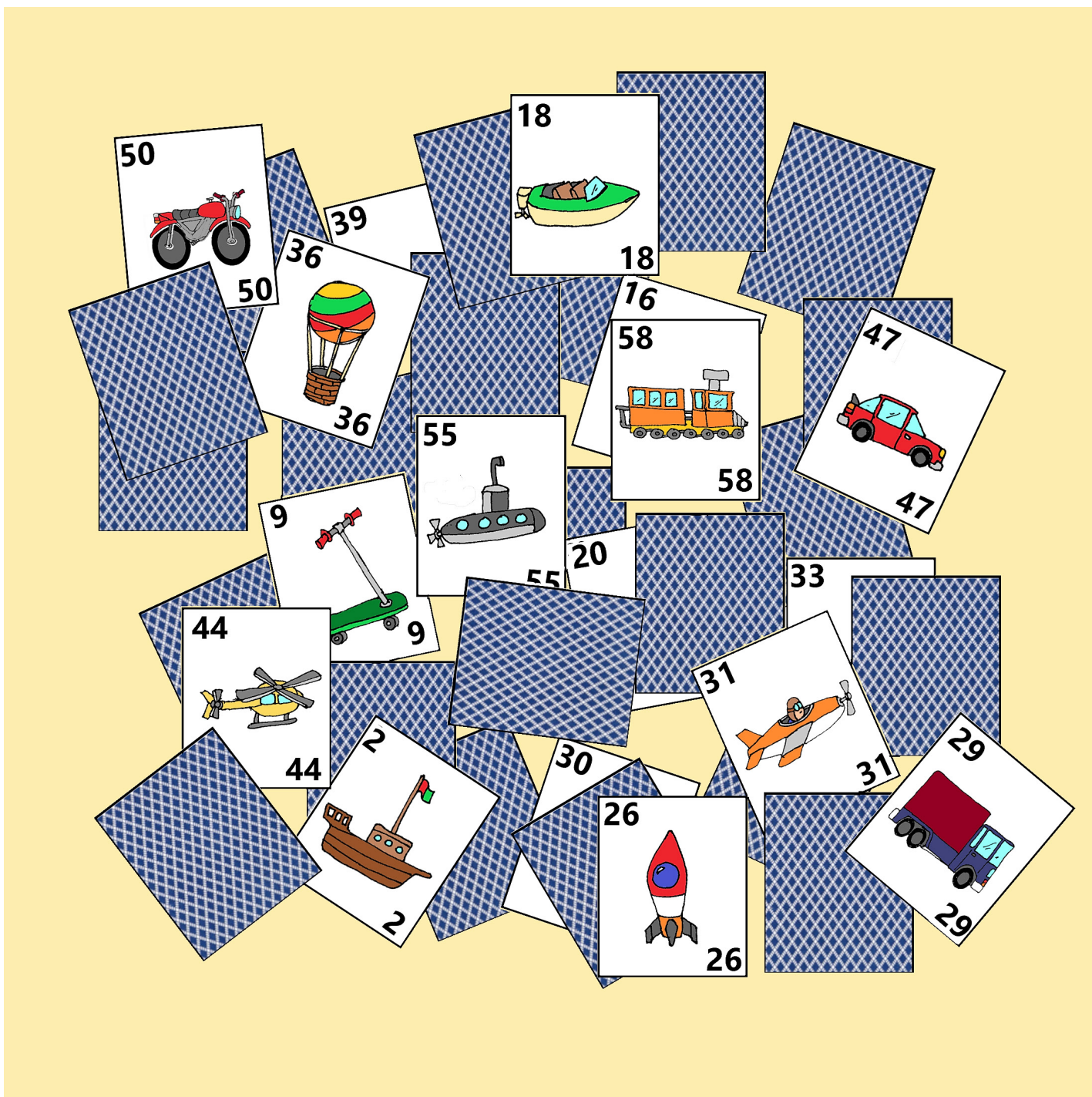
PARA HACER ENTRE TODOS

LAS ACTIVIDADES CON ESTE ÍCONO REQUIEREN QUE TODOS PARTICIPEMOS

MUCHO POR APRENDER 3

CARTAS DESORDENADAS

ENCIERRA CON ROJO LOS NÚMEROS DE LA FAMILIA DEL 30
ENCIERRA CON AZUL LOS NÚMEROS DE LA FAMILIA DEL 50
ENCIERRA CON VERDE EL NÚMERO QUE LE SIGUE A 46
ENCIERRA CON NEGRO EL NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE 28 Y 30

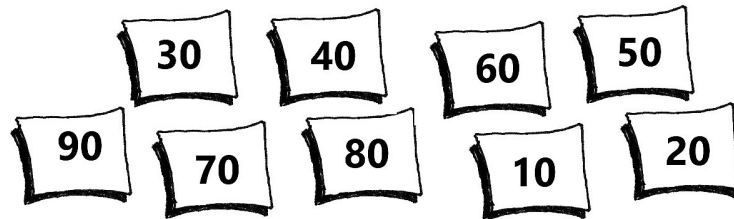




CARRERA DE NÚMEROS 2

MATERIALES:

CUADRO CON LOS NÚMEROS HASTA EL 100 EN LA PÁGINA 2 DE RECORTABLES.
UN DADO COMÚN.
TARJETAS CON ESTOS NÚMEROS.



MOMENTO DE CONVERSAR

CONVERSAMOS ANTES DE JUGAR SOBRE LOS NÚMEROS QUE ESTÁN EN LAS TARJETAS Y EN EL CUADRO DE NÚMEROS. ¿CONOCEN ALGUNO DE ESTOS NÚMEROS? ¿SABEN SU NOMBRE?

¿EN QUÉ SE PARECEN 10 20 30 40 50 60 70 80 90?

¿CUÁL ES MAYOR? ¿CUÁL ES MENOR? ¿CÓMO SE DAN CUENTA?

ESTOS NÚMEROS NOS AYUDARÁN A SABER EL NOMBRE DE OTROS

10 DIEZ

20 VEINTE

30 TREINTA

40 CUARENTA

50 CINCUENTA

60 SESENTA

70 SETENTA

80 OCHENTA

90 NOVENTA

SI LOS USAMOS MUCHAS VECES VAMOS A APRENDER CÓMO SE LLAMAN.

¡QUE COMIENZE EL JUEGO!

- JUGAMOS CON EL DOCENTE Y EL CUADRO DE NÚMEROS QUE ESTÁ EN EL AULA.
- PASAN AL FRENTE DOS COMPAÑEROS PARA JUGAR.
- CADA UNO SACA SIN MIRAR UNA TARJETA DE LOS DIECES PARA SABER CUÁL ES SU PUNTO DE PARTIDA.
- EL QUE SACA EL MAYOR ES EL QUE COMIENZA PRIMERO LA CARRERA.
- LUEGO POR TURNO TIRAN EL DADO COMÚN Y AVANZAN TANTOS CASILLEROS COMO DICE EL DADO.
- GANA EL QUE AVANZA MÁS CASILLEROS EN UN TIRO Y DICE A QUÉ NÚMERO LLEGÓ.
- EL DOCENTE ELIGE A OTROS COMPAÑEROS QUE PASARÁN A JUGAR. CUANDO LO CREA CONVENIENTE TERMINA EL JUEGO.



MOMENTO DE CONVERSAR

CONVERSAMOS LUEGO DE JUGAR. ¿QUIÉN GANÓ? ¿CÓMO SABEN EL NOMBRE DEL NÚMERO AL QUE LLEGARON? ¿HAY NÚMEROS QUE LOS AYUDARON A SABER LOS NOMBRES DE OTROS? ¿HUBO EMPATE? ¿EN QUÉ SE PARECEN LOS NÚMEROS CUANDO HAY EMPATE?



ADIVINA ADIVINADOR 2

MATERIALES: CUADRO DE NÚMEROS HASTA 100 QUE ESTÁ EN EL AULA.

- EL DOCENTE PONE TROCITOS DE PAPEL PARA TAPAR ALGUNOS NÚMEROS DEL CUADRO.
- SE REÚNEN EN PAREJAS. EL DOCENTE HACE PASAR UNA PAREJA POR VEZ PARA QUE ELIJAN UN CASILLERO TAPADO SIN QUE LOS DEMÁS LO SEPAN.
- LA PAREJA INVENTA ADIVINANZAS PARA QUE EL RESTO DE SUS COMPAÑEROS ADIVINEN QUÉ NÚMERO HAN ELEGIDO.
- SE DESTAPA EL NÚMERO CUANDO LOS COMPAÑEROS ADIVINAN.

¡ATENCIÓN!

REVISAMOS EL CARTEL QUE HICIMOS EN *ADIVINA ADIVINADOR 1* QUE NOS AYUDA A HACER LAS ADIVINANZAS.



MOMENTO DE CONVERSAR

¿NOS AYUDARON TODAS LAS ADIVINANZAS? ¿HABÍA ADIVINANZAS INCOMPLETAS?

MILO VENDE RIFAS PARA JUNTAR DINERO PARA SU CLUB DE FÚTBOL Y VA ESCRIBIENDO EN EL CUADRO LOS NÚMEROS QUE YA VENDIÓ.



COMPLETA EL CUADRO CON LOS NÚMEROS QUE COMPRAN LOS AMIGOS

	1	2		4	5	6		8	9
10	11	12		14	15	16		18	19
	21	22		24	25	26			29
30	31	32		34	35	36		38	39
60	61	62		64	65	66		68	69
70		72		74	75	76		78	79
80	81			84	85	86			89
90	91	92		94	95	96		98	99

- JAVI COMPRÓ TODOS LOS QUE TERMINAN EN 7
- MILE COMPRÓ EL SIGUIENTE DE 70
- PATRI COMPRÓ EL 20 Y EL 23
- ALI COMPRÓ EL 28 Y EL 82
- SUSI COMPRÓ LOS QUE ESTÁN ENTRE EL 40 Y EL 45



MÁS CUENTAS REGRESIVAS

MATERIAL: TARJETAS CON NÚMEROS DEL 1 AL 15
VOLVEMOS A JUGAR A CUENTA REGRESIVA HASTA EL NÚMERO QUE DIGA EL DOCENTE EN CADA JUGADA.

- CADA PAREJA SACA UN NÚMERO Y EL DOCENTE DICE HASTA QUÉ NÚMERO HACEN LA CUENTA REGRESIVA.
- PUEDEN AYUDARSE CON LA BANDA NUMÉRICA O EL CUADRO DE NÚMEROS.



MOMENTO DE CONVERSAR

¿CÓMO SUPIERON QUIÉN GANÓ? ¿EN QUÉ SE EQUIVOCARON?



**CECI Y PAO SACARON EL PAPELITO CON EL 15.
LA SEÑO DIJO HASTA EL 10. ENCIERRA EL NOMBRE DEL GANADOR.**

15 14 13 10

CECI



15 14 13 12 11 10

PAO



**ARIEL Y LUCHO SACARON EL PAPELITO CON EL 12
LA SEÑO DICE HASTA 8. ENCIERRA EL NOMBRE DEL GANADOR.**

12 10 9 8

ARIEL



12 11 10 9 8 9 10 11 12

LUCHO



COMPLETA LOS NÚMEROS DE ESTAS CUENTAS REGRESIVAS.

13			
15			

PROBLEMAS ENTRETENIDOS

PODÉS RESOLVER
USANDO PALITOS,
TAPITAS, DIBUJOS
O NÚMEROS

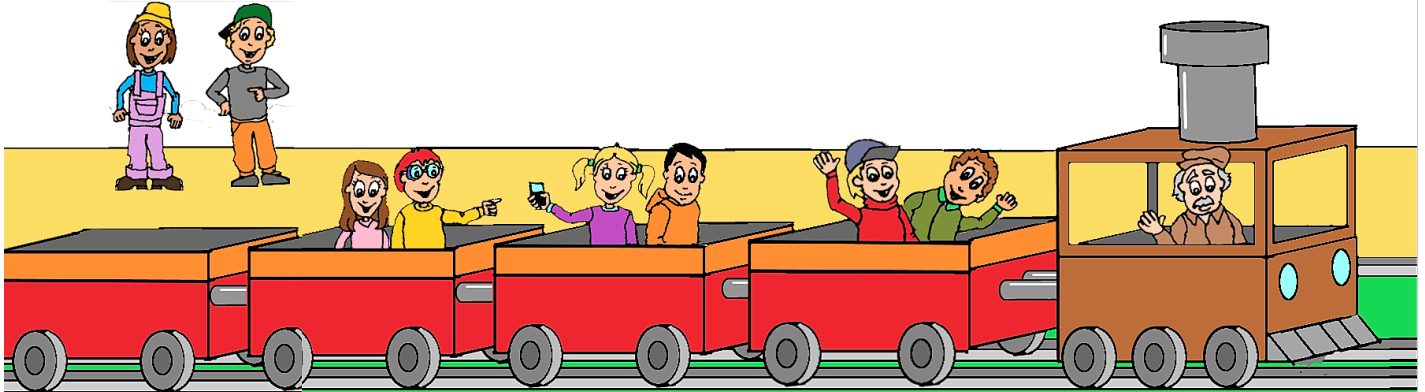
¡VAMOS AL PARQUE DE DIVERSIONES!

- ★ EN LOS AUTITOS CHOCADORES SUBIERON ANITA, MELINA Y SUS 3 PRIMAS. ¿CUÁNTAS NENAS SUBIERON?

RESPUESTA: _____

ALGUNOS CHICOS YA ESTÁN SENTADOS EN EL TRENCITO.

NOSOTROS VAMOS A
SUBIR AHORA



- ★ UNA VEZ QUE SUBAN LOS QUE FALTAN. ¿CUÁNTOS CHICOS VAN A DAR LA VUELTA EN EL TRENCITO?

RESPUESTA: _____

- ★ FEDE CUMPLE 12 AÑOS Y FUE CON 5 AMIGOS A FESTEJAR AL PARQUE. QUIEREN SUBIR A LA VUELTA AL MUNDO Y YA HABÍA 7 CHICOS ESPERANDO. ¿CUÁNTOS CHICOS VAN A SUBIR EN TOTAL?

RESPUESTA: _____

- ★ DE LOS 8 NIÑOS QUE FUERON AL PARQUE, 6 ELIGIERON JUGAR EN EL PELOTERO Y LOS OTROS FUERON A JUGAR AL TREPADOR. ¿CUÁNTOS NIÑOS FUERON AL TREPADOR?

RESPUESTA: _____



MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUÉ ESTRATEGIAS USARON PARA RESOLVER LOS PROBLEMAS? ¿EN CUÁLES SE DIERON CUENTA QUE SE PUEDE SUMAR O RESTAR? ¿SIEMPRE SE USAN TODOS LOS NÚMEROS QUE FIGURAN EN LOS PROBLEMAS? ¿DÓNDE PODEMOS ENCONTRAR LA INFORMACIÓN PARA RESOLVERLOS? JUNTO CON EL DOCENTE ESCRIBIMOS UN CARTEL EN EL AULA CON ESTAS RESPUESTAS.

¡CUÁNTAS CUENTAS!

 EN ESTA HOJA HAY SUMAS Y RESTAS PARA RESOLVER. PODÉS USAR DEDOS, PALITOS, TAPITAS, EL CUADRO DE NÚMEROS O ESCRIBIR EL RESULTADO SI YA LO SABÉS.

$5 + 6 =$

$8 - 2 =$

$4 + 4 =$

$16 - 6 =$

$10 + 3 =$

$9 - 4 =$

$7 + 5 =$

$7 - 1 =$



MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUÉ USARON PARA RESOLVERLAS? EN ALGUNAS, ¿YA SABÍAS EL RESULTADO RÁPIDO?

PARA RESOLVER LAS CUENTAS PODEMOS:

CONTAR CON DEDOS, TAPITAS O PALITOS

HACER DIBUJOS O MARCAS PARA CONTAR

CONTAR HACIA ADELANTE O HACIA ATRÁS EN EL CUADRO DE NÚMEROS

CONTAR PARA ADELANTE O PARA ATRÁS A PARTIR DE UNO DE LOS NÚMEROS DE LA CUENTA

ESCRIBIR EL RESULTADO SI YA LO SÉ

 RESOLVÉ ESTAS CUENTAS USANDO DOS DE LAS ESTRATEGIAS QUE PREFIERAS. SI HAY ALGUNA ESTRATEGIA DEL RECUADRO QUE SEA MÁS RÁPIDA, PODÉS PROBARLA.

$12 + 1 =$

$5 + 5 =$

$9 - 2 =$

$10 - 1 =$

$7 + 5 =$

$12 - 3 =$



IGUALITO

MATERIALES: UN MAZO DE CARTAS ESPAÑOLAS.

- SE UBICAN EN PAREJAS UNO FRENTE A OTRO.
- ELIJAN DOS PALOS Y DESCARTEN EL 11 Y EL 12.
- MEZCLEN LAS CARTAS Y UBÍQUENLAS EN UN MONTONCITO BOCA ABAJO.
- UN JUGADOR DA VUELTA UNA CARTA Y LA COLOCA SOBRE LA MESA.
- LUEGO DA VUELTA LAS CARTAS DEL MONTÓN DE UNA POR VEZ. CUANDO LA CARTA DEL MONTÓN TIENE EL MISMO NÚMERO QUE LA QUE SE COLOCÓ SOBRE LA MESA, EL PRIMERO QUE DICE EL RESULTADO DE LA SUMA SE LAS LLEVA.
- LAS CARTAS QUE YA SE HABÍAN DADO VUELTA REGRESAN AL MAZO, SE MEZCLAN Y SE CONTINÚA EL JUEGO DE LA MISMA MANERA QUE AL INICIO.
- GANA EL QUE AL FINALIZAR EL JUEGO CONSIGUE MÁS CARTAS.



MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUIÉN GANÓ? ¿CÓMO HIZO PARA GANAR?

¿QUÉ CÁLCULOS APARECIERON EN EL JUEGO?

PARA SABERLOS A TODOS MIREN LAS CARTAS DEL MONTÓN DE CADA JUGADA. LE DICTAN AL DOCENTE Y LAS ESCRIBE EN UN CARTEL.



VAMOS A VOLVER A JUGAR OTRO DÍA. COMPLETAMOS ESTAS SUMAS PARA SEGUIR PRACTICANDO.

SUMAS DE IGUALES

$1 + 1 =$

$2 + 2 =$

$3 + 3 =$

$4 + 4 =$

$5 + 5 =$

$6 + 6 =$

$7 + 7 =$

$8 + 8 =$

$9 + 9 =$

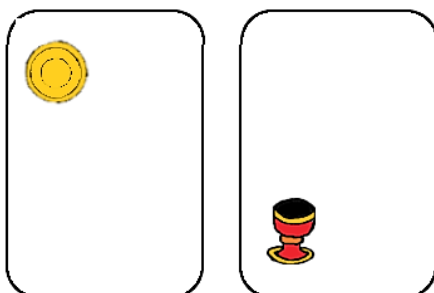
$10 + 10 =$



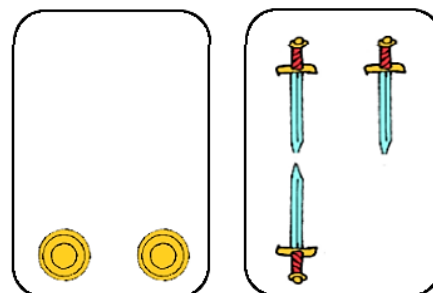
JOACO Y MARIBEL JUEGAN A *IGUALITO*.

COMPLETEN LAS CARTAS CON LOS DIBUJOS QUE FALTAN Y ESCRIBAN LAS CUENTAS. AYÚDENSE CON LAS SUMAS DE IGUALES QUE ESCRIBIERON.

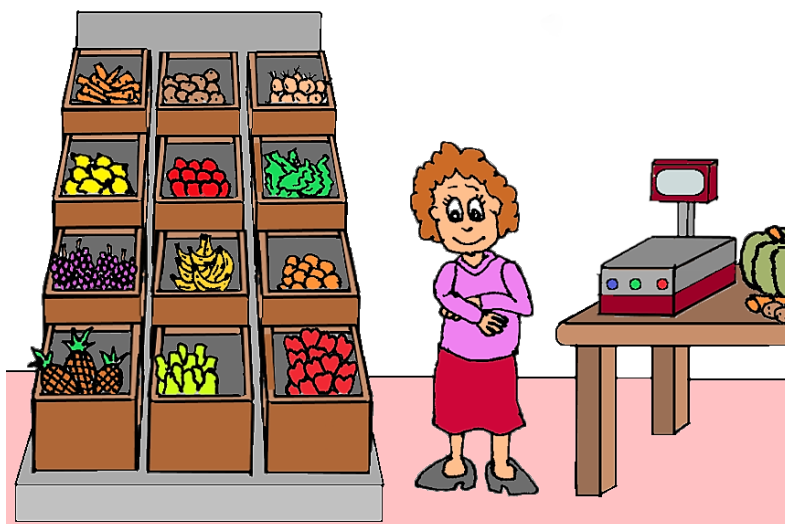
JOACO DIJO 6 COMO RESULTADO



MARIBEL DIJO 10 COMO RESULTADO



LA VERDULERÍA DE LOLA



LOLA PREPARÓ BOLSAS CON FRUTAS PARA OFRECER EN SU VERDULERÍA. ESTAS SON LAS FRUTAS QUE PUSO EN CADA BOLSA. ¿CUÁNTAS FRUTAS PUSO EN TOTAL EN CADA UNA? ESCRIBE LA CUENTA EN CADA PROBLEMA. TAMBIÉN PUEDES USAR DIBUJOS.

★ 4 BANANAS Y 4 POMELOS.

PUSO _____ FRUTAS

★ 5 PERAS Y 5 MANZANAS

PUSO _____ FRUTAS

★ 7 LIMONES Y 7 NARANJAS

PUSO _____ FRUTAS

 **MOMENTO DE CONVERSAR**
¿CÓMO RESOLVISTE ESTOS PROBLEMAS?
¿USASTE CÁLCULOS? ¿CUÁLES?

PARA RESOLVER ESTOS PROBLEMAS PODEMOS USAR LAS SUMAS DE IGUALES

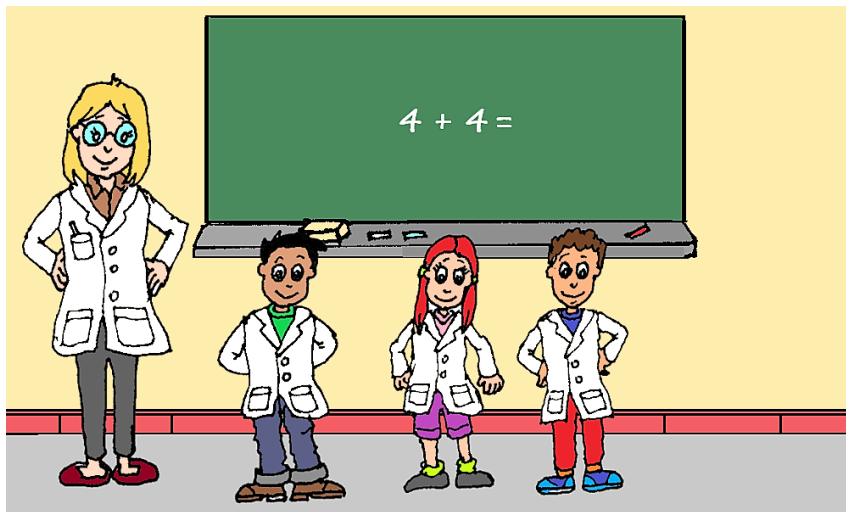


CAMPEONATO 1, 2, 3, ¡YA!

- EL DOCENTE DIVIDE LA CLASE EN 2 Ó 3 EQUIPOS.
- LOS EQUIPOS SE PONEN NOMBRES.
- EL DOCENTE ARMA UN CARTEL QUE QUEDARÁ POR UN TIEMPO EN EL AULA CON LOS NOMBRES DE LOS EQUIPOS. ALLÍ, CADA VEZ QUE SE JUEGA, SE MARCARÁ EL PUNTAJE QUE VAN OBTENIENDO.
- DECIDAN CON EL DOCENTE SI VAN A ELEGIR AL EQUIPO CAMPEÓN DE LA SEMANA, DEL MES O CAMPEÓN DE LOS CAMPEONES LUEGO DE TRES MESES.
- EL DOCENTE IRÁ ANUNCIANDO CADA SEMANA LAS FECHAS DEL CAMPEONATO.

¡QUE COMIENCE EL JUEGO!

- EL DOCENTE PIDE QUE SE LEVANTE UN INTEGRANTE DE CADA EQUIPO Y SE PONGA DE ESPALDAS AL PIZARRÓN.
- EN EL PIZARRÓN ESCRIBE UNA SUMA DE IGUALES



- LOS DEMÁS NIÑOS A CORO JUNTO CON EL DOCENTE DICEN 1,2,3 YA.
- LOS PARTICIPANTES SE DAN LA VUELTA. EL PRIMERO QUE DICE EL RESULTADO DE LA CUENTA GANA Y SE ANOTA 1 PUNTO EN EL AFICHE DE PUNTAJE.
- SE JUEGA ASÍ LOS MINUTOS QUE DECIDA EL DOCENTE.
- SE VAN LEVANTANDO OTROS NIÑOS HASTA QUE EL DOCENTE CONSIDERE QUE EL TIEMPO DE JUEGO FUE SUFICIENTE.
- EN OTRAS FECHAS DEL CAMPEONATO PARTICIPARÁN OTROS NIÑOS.



MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUÉ CREEN QUE HACE FALTA SABER PARA GANAR?

PARA GANAR TENEMOS QUE SABER RÁPIDO, DE MEMORIA, LAS SUMAS DE IGUALES

PRACTICAMOS ESAS SUMAS PARA LA PRÓXIMA VEZ QUE JUGUEMOS. PEDIR A ALGUIEN EN CASA QUE JUEGUE CON USTEDES A CAMPEONATO 1,2,3 ¡YA!



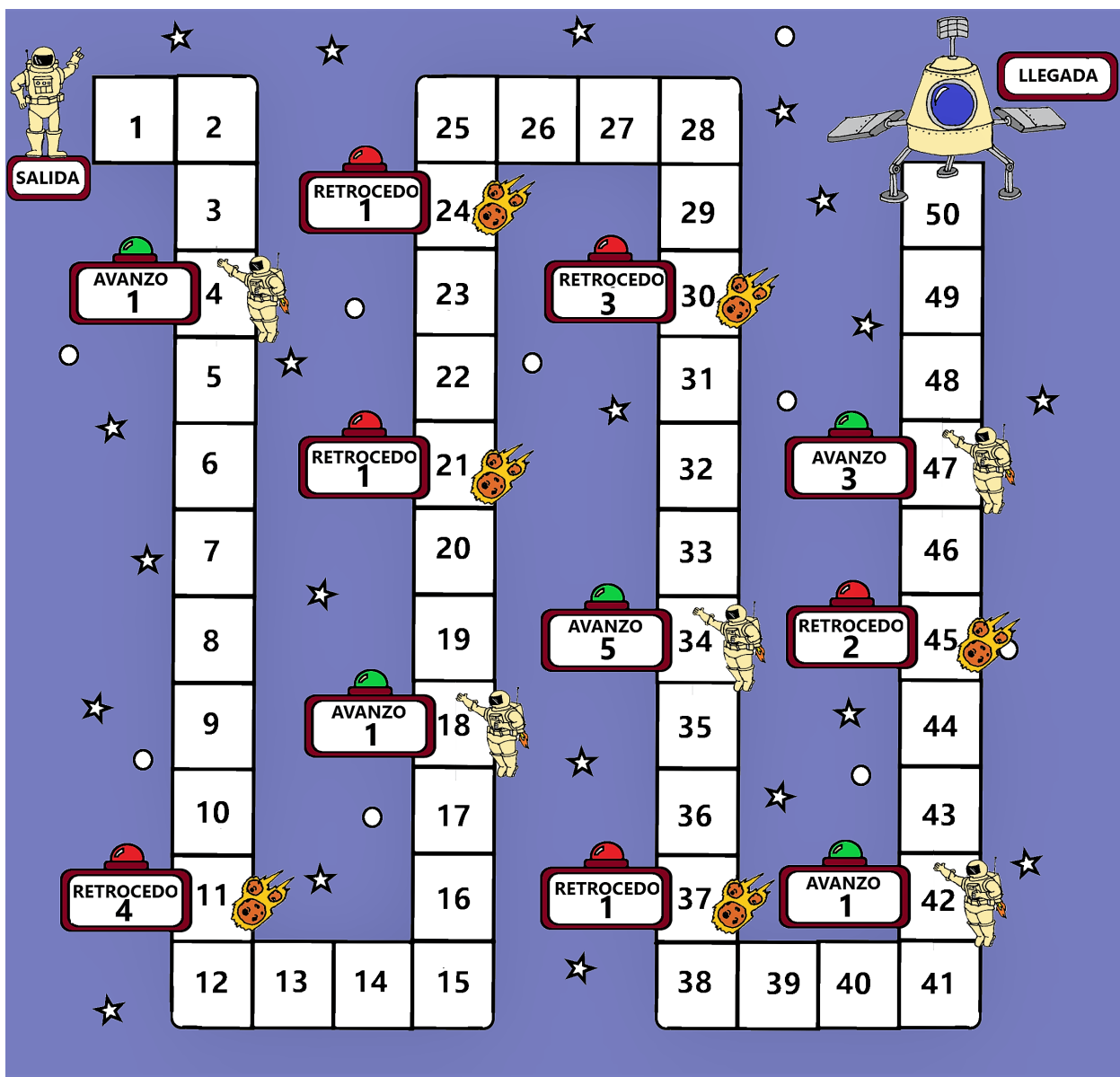
TABLERO ESPACIAL

MATERIAL:

EL TABLERO QUE ESTÁ DIBUJADO EN ESTA HOJA.
UN DADO.

DOS FICHAS DIFERENTES.

- BUSCAN UN COMPAÑERO PARA JUGAR.
- JUEGAN CON UN SOLO TABLERO.
- CADA JUGADOR PONE SU FICHA EN EL CASILLERO DE SALIDA.
- POR TURNO TIRAN EL DADO Y AVANZAN TANTOS CASILLEROS COMO ESTE INDICA.
- SI CAE EN ALGÚN CASILLERO CON UN ASTRONAUTA O CON UN METEORITO DEBE HACER LO QUE DICE EL CARTEL.
- GANA EL PRIMERO QUE LLEGA A LA NAVE ESPACIAL.



MOMENTO DE CONVERSAR

EN LOS CASILLEROS CON ASTRONAUTAS ¿QUÉ TUVIMOS QUE HACER? ¿Y EN LOS CASILLEROS CON METEORITOS?

 **MATEO ESTÁ EN EL CASILLERO 4 Y LE TOCA AVANZAR 3 CASILLEROS. ¿A QUÉ CASILLERO LLEGA?**

RESPUESTA: _____

 **MARITA ESTÁ EN EL CASILLERO 10 Y CAE EN EL CASILLERO DONDE TIENE QUE RETROCEDER 4 LUGARES. ¿A QUÉ CASILLERO LLEGA?**

RESPUESTA: _____

 **ELIGE QUÉ CUENTA USARÍAS PARA RESOLVER ESTOS PROBLEMAS. LUEGO RESUELVE Y RESPONDE LA PREGUNTA.**

ALI ESTABA EN EL CASILLERO 8 Y LE TOCA AVANZAR 3 CASILLEROS. ¿A QUÉ CASILLERO LLEGA?

$$8 + 3 =$$

$$8 - 3 =$$

ALI LLEGA AL CASILLERO _____

FERDI ESTABA EN EL CASILLERO 9 Y LE TOCA RETROCEDER 4. ¿A QUÉ CASILLERO LLEGA?

$$9 + 4 =$$

$$9 - 4 =$$

FERDI LLEGA AL CASILLERO _____

 **EN EL JUEGO HAY VARIOS CASILLEROS DONDE DEBES AVANZAR 1 Y VARIOS DONDE DEBES RETROCEDER 1. COMPLETAMOS CON EL NÚMERO QUE CORRESPONDE.**

SI ESTOY EN EL CASILLERO 18 Y AVANZO 1 LLEGO A _____

SI ESTOY EN EL CASILLERO 21 Y RETROCEDO 1 LLEGO A _____

SI ESTOY EN EL CASILLERO 42 Y AVANZO 1 LLEGO A _____

SI ESTOY EN EL CASILLERO 37 Y RETROCEDO 1 LLEGO A _____

**CUANDO AVANZO 1 LLEGO AL NÚMERO SIGUIENTE
CUANDO RETROCEDO 1 LLEGO AL NÚMERO ANTERIOR**

 **COMPLETO CON EL ANTERIOR Y EL SIGUIENTE. PUEDO AYUDARME MIRANDO EL TABLERO ESPACIAL.**

_____ **38** _____

_____ **41** _____

_____ **16** _____

_____ **24** _____

OTRO CUADRO DE NÚMEROS

COMPLETA EL CUADRO DE NÚMEROS.

	1		3		5	6		8	
10	11		13		15	16		18	
20	21		23		25	26		28	
30	31		33		35	36		38	
40	41		43		45	46		48	
50	51		53		55	56		58	
60	61		63		65	66		68	
70	71		73		75	76		78	
80	81		83		85	86		88	
90	91		93		95	96		98	



MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUÉ TUVIERON EN CUENTA PARA COMPLETAR EL TABLERO?



ESCRIBE LOS SIGUIENTES DE ESTOS NÚMEROS.

11 _____

41 _____

71 _____

81 _____



SI UN NÚMERO TERMINA EN 1 EL SIGUIENTE TERMINA EN _____



ESCRIBE LOS ANTERIORES DE ESTOS NÚMEROS.

_____67

_____17

_____57

_____27



SI UN NÚMERO TERMINA EN 7 EL ANTERIOR TERMINA EN _____



COMPLETA LA TABLA.

ANTERIOR		SIGUIENTE
	18	
	87	
	23	
	46	

DE A UNO

PUEDES USAR
TAPITAS, DEDOS,
NÚMEROS, BANDA
NÚMÉRICA, CUADRO
DE NÚMEROS

★ ENCUENTRA EL RESULTADO DE LAS SIGUIENTES SUMAS Y RESTAS.

$2 + 1 =$

$2 - 1 =$

$3 + 1 =$

$3 - 1 =$

$4 + 1 =$

$4 - 1 =$

$5 + 1 =$

$5 - 1 =$

$6 + 1 =$

$6 - 1 =$

CUANDO SUMAMOS 1 A UN NÚMERO EL RESULTADO ES EL SIGUIENTE
CUANDO RESTAMOS 1 A UN NÚMERO EL RESULTADO ES EL ANTERIOR

★ AHORA QUE SABEMOS CÓMO SUMAR O RESTAR RÁPIDO 1, RESOLVAMOS ESTAS SUMAS Y RESTAS.

$15 + 1 =$

$15 - 1 =$

$23 + 1 =$

$23 - 1 =$

$45 + 1 =$

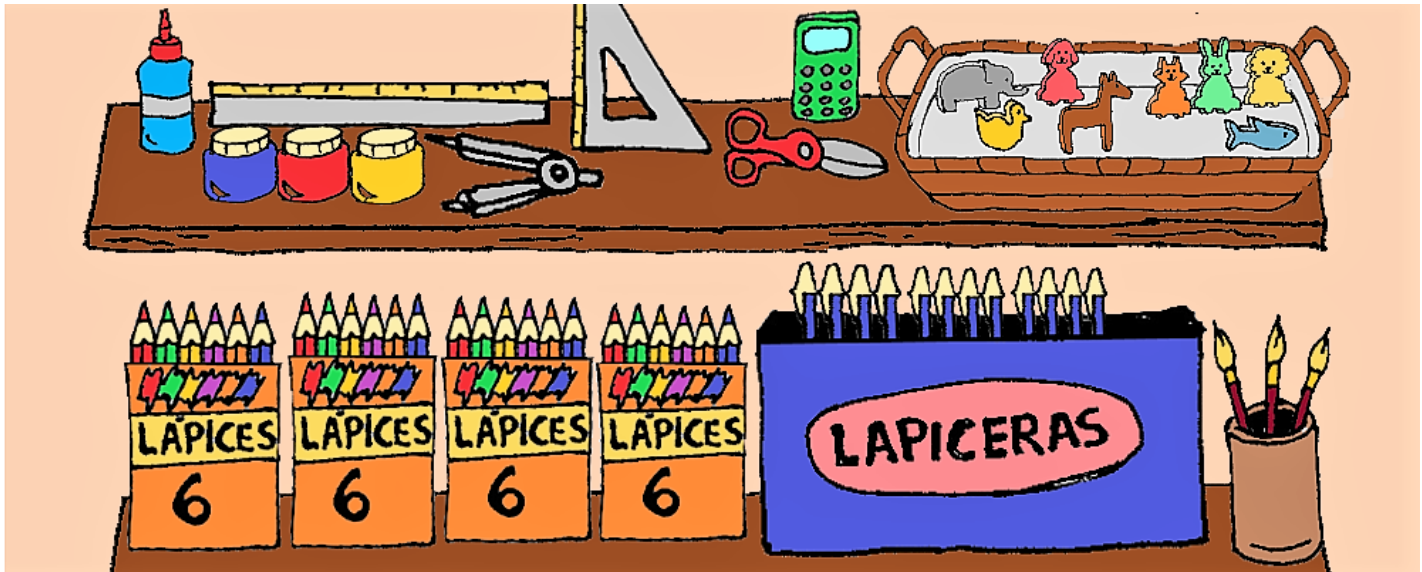
$45 - 1 =$

$83 + 1 =$

$83 - 1 =$

EN LA LIBRERÍA

RESUELVAN LOS PROBLEMAS. ESCRIBAN LA CUENTA Y LA RESPUESTA.



- ★ **MATI COMPRA UNA CAJA DE LÁPICES DE COLORES Y UN LÁPIZ NEGRO. ¿CUÁNTOS LÁPICES COMPRÓ?**

RESPUESTA: _____

- ★ **PATRI COMPRA DOS CAJAS DE LÁPICES DE COLORES. ¿CUÁNTOS LÁPICES COMPRÓ?**

RESPUESTA: _____

- ★ **PAU QUIERE COMPRAR UNA LAPICERA. LA VENDEDORA SACA UNA DE LA CAJA DE LAPICERAS PARA ENTREGARLE A PAU. ¿CUÁNTAS LAPICERAS QUEDAN EN LA CAJA?**

RESPUESTA: _____

- ★ **EN LA CANASTA HAY GOMAS DE BORRAR CON FORMA DE ANIMALITOS. SE VENDIERON 4. ¿CUÁNTAS GOMAS DE BORRAR QUEDAN EN LA CANASTA?**

RESPUESTA: _____



MOMENTO DE CONVERSAR

¿DÓNDE ENCONTRARON LA INFORMACIÓN PARA RESOLVER LOS PROBLEMAS?

ALGUNA INFORMACIÓN SE ENCUENTRA EN LOS DIBUJOS Y OTRA EN EL ENUNCIADO DEL PROBLEMA

LOS CÁLCULOS QUE YA SABEMOS DE NÚMEROS IGUALES NOS AYUDAN

SABER SUMAR 1 Y RESTAR 1 NOS AYUDÓ EN ALGUNOS PROBLEMAS

VUELVAN A JUGAR A *CAMPEONATO 1,2,3 ¡YA!* CON LOS CÁLCULOS DE IGUALES Y DE SUMAR 1 Y RESTAR 1

RECUERDEN DE ANOTAR EN EL AFICHE DEL AULA EL PUNTAJE QUE OBTIENEN LOS EQUIPOS.

SILVINA HACE COMPRAS EN EL COTILLÓN PARA SU FIESTA DE CUMPLEAÑOS.



★ COMPRA UNA BOLSA DE GLOBOS AZULES Y SACA 5 PARA UN ADORNO. ¿CUÁNTOS GLOBOS AZULES QUEDAN?

RESPUESTA: _____

★ NECESITA 20 ANTIFACES PARA LOS INVITADOS. ¿LE ALCANZA CON UNA BOLSA DE ANTIFACES MARIPOSA Y UN ANTIFAZ DE SUPERHÉROE?

RESPUESTA: _____



CUENTAS MEZCLADAS

MATERIAL: EL DOCENTE PREPARA DOS CARTELES QUE DIGAN **LO SABEMOS RAPIDITO Y NO LO SABEMOS RAPIDITO.**

ALGUNOS CÁLCULOS LOS SABEMOS RÁPIDO, DE MEMORIA. OTROS LOS HACEMOS USANDO DEDOS, PALITOS, DIBUJOS, CON LA BANDA NUMÉRICA, CON EL CUADRO DE NÚMEROS.

- EL DOCENTE LEE UN CÁLCULO Y TODOS LOS CHICOS PIENSAN EL RESULTADO.
- LUEGO NOMBRA A UN ALUMNO QUE DEBE DECIDIR EN QUÉ CARTEL PONER EL CÁLCULO QUE DIJO EL DOCENTE.
- PARA CADA CÁLCULO SE NOMBRA UN NUEVO ALUMNO QUE ES EL QUE DECIDE.
- AL FINALIZAR QUEDA EL CARTEL COLGADO EN EL AULA.

$$\begin{array}{ccc} 5+5= & 19+1= & 7-3= \\ & 12-1= & 9+8= \\ 4-1= & & 10-2= \\ 7+4= & 5-1= & 15+1= \\ 9-5= & 7+1= & 6+7= \\ 8+8= & 6+6= & 8-4= \end{array}$$



MOMENTO DE CONVERSAR

¿CUÁLES SON LAS CUENTAS QUE SABEMOS RAPIDITO? LAS ENCERRAMOS.

SEGUIREMOS PRACTICANDO PARA QUE CADA VEZ SEPAMOS MÁS CUENTAS DE MEMORIA. REVISAMOS CONSTANTEMENTE EL AFICHE PARA CAMBIAR LAS CUENTAS DE CARTEL Y PARA AGREGAR NUEVAS CUENTAS A CADA CARTEL.

MUCHAS SUMAS Y UN RESULTADO

PODÉS USAR
DEDOS, TAPITAS,
PALITOS, NÚMEROS
O CÁLCULOS
MENTALES

EL DOCENTE NOS DICE UN NÚMERO DEL 1 AL 9 Y NOS DA UN TIEMPO QUE PUEDE SER DE 10 A 15 MINUTOS.

EN ESE TIEMPO DEBEMOS ENCONTRAR TODAS LAS SUMAS POSIBLES QUE TENGAN ESE NÚMERO COMO RESULTADO.

SUMAS QUE DAN 4

SUMAS QUE DAN 5

SUMAS QUE DAN 7



MOMENTO DE CONVERSAR

CONVERSAMOS ENTRE TODOS SOBRE LAS SUMAS QUE OBTUVIMOS Y JUNTO CON EL DOCENTE LAS ESCRIBIMOS EN UN CARTEL QUE QUEDA EN EL AULA.



PINTA LA TARJETA QUE TIENE LA SUMA CON EL MISMO COLOR QUE LA DE SU RESULTADO.

8

4

6

$4+2$

$5+3$

$7+1$

$2+2$

$3+3$

$4+4$

$3+1$

OTRO DÍA PODEMOS VOLVER A PRACTICAR LA ACTIVIDAD *MUCHAS SUMAS Y UN RESULTADO* JUNTO CON EL DOCENTE.



DE DIEZ

MATERIAL: UN MAZO DE CARTAS ESPAÑOLAS.

- SE UBICAN EN PAREJAS UNO FRENTE A OTRO.
- ELIJAN DOS PALOS Y DESCARTEN LAS CARTAS 10, 11 Y 12.
- MEZCLEN LAS CARTAS, REPARTAN 3 PARA CADA JUGADOR Y COLOQUEN 3 CARTAS BOCA ARRIBA EN LA MESA.
- CADA JUGADOR EN SU TURNO BUSCA FORMAR PARES DE CARTAS QUE DEN 10 USANDO UNA CARTA DE LAS QUE TIENE EN LA MANO Y UNA DE LA MESA Y ARMA SU MONTONCITO.
- SI NO PUEDE ARMAR UN PAR QUE DÉ 10 DEJA UNA CARTA DE LAS QUE TIENE EN LA MANO SOBRE LA MESA.
- CUANDO YA NO TIENEN MÁS CARTAS EN LA MANO REPARTEN NUEVAMENTE 3 PARA CADA UNO Y LAS 3 RESTANTES SE PONEN BOCA ARRIBA EN LA MESA.
- SIGUEN JUGANDO DEL MISMO MODO.
- EL JUEGO FINALIZA CUANDO SE ACABAN LAS CARTAS DE LOS DOS JUGADORES.
- GANA EL QUE AL FINALIZAR EL JUEGO CONSIGUE MÁS CARTAS.
- SI QUEDAN CARTAS EN LA MESA SE LAS LLEVA EL ÚLTIMO QUE LEVANTÓ.



MOMENTO DE CONVERSAR

¿QUIÉN GANÓ? ¿QUÉ CÁLCULOS APARECIERON EN EL JUEGO? PARA SABER CUÁLES SON, REVISAMOS LAS CARTAS QUE CONSIGUIÓ CADA JUGADOR Y ARMAMOS TODOS LOS PARES QUE DAN DIEZ. LE DICTAMOS AL DOCENTE Y LAS ESCRIBE EN UN CARTEL.

PEDILE A TU DOCENTE QUE OTRO DÍA VUELVAN A JUGAR ASÍ LAS APRENDEN DE MEMORIA.



COMPLETA LAS SUMAS QUE DAN 10.

$1 + \underline{\quad} = 10$

$9 + \underline{\quad} = 10$

$\underline{\quad} + 7 = 10$

$\underline{\quad} + 3 = 10$

$\underline{\quad} + 8 = 10$

$\underline{\quad} + 2 = 10$

$4 + \underline{\quad} = 10$

$6 + \underline{\quad} = 10$

$5 + \underline{\quad} = 10$

VETERINARIA MASCOTITA

RESUELVAN CADA PROBLEMA.
ESCRIBAN LA CUENTA Y LA RESPUESTA.

 **HAY 4 BOLSAS DE COMIDA MARCA GUAU Y 6 BOLSAS DE COMIDA MARCA MIAU. ¿CUÁNTAS BOLSAS HAY EN TOTAL?**

RESPUESTA: _____

 **EN UN ESTANTE HAY 10 TAZONES DE COMIDA DE MUCHOS COLORES. HOY VENDIERON 4 TAZONES ROJOS ¿CUÁNTOS TAZONES QUEDAN?**

RESPUESTA: _____

 **TRAJERON 6 CUCHAS PARA PERROS Y 6 CUCHAS PARA GATOS. ¿CUÁNTAS CUCHAS TRAJERON?**

RESPUESTA: _____

 **HAY 3 HUESITOS DE JUGUETE EN UNA BOLSA. EL DUEÑO DE LA VETERINARIA TRAJÓ 7 Y LOS PUSO EN LA MISMA BOLSA. ¿CUÁNTOS HUESITOS HAY AHORA EN LA BOLSA?**

RESPUESTA: _____

REVISAMOS Y RECORDAMOS



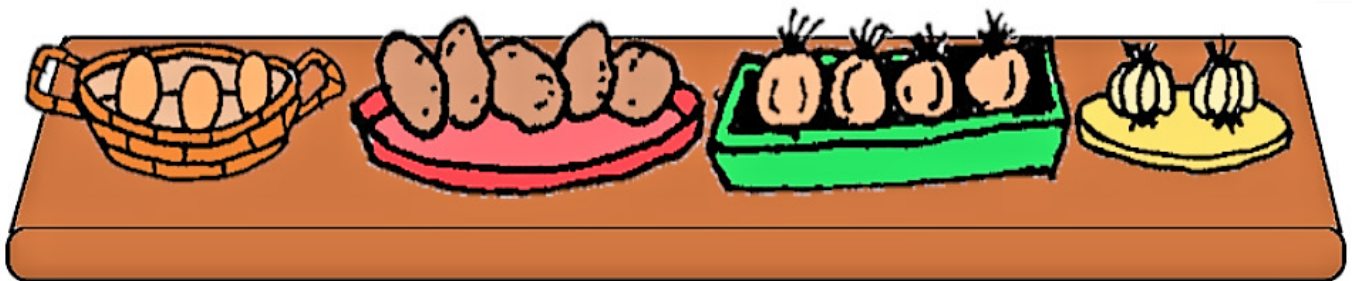
¿QUÉ APRENDIMOS?

¿CUÁLES SON LOS NÚMEROS QUE USAMOS EN *CARRERA DE NÚMEROS 2*?
¿CUÁLES DE ESOS NÚMEROS SERÁ NECESARIO SEGUIR PRACTICANDO PARA SABERLOS BIEN?

HACEMOS UNA LISTA DE LAS SUMAS QUE ESTUDIAMOS DE MEMORIA.

LEEMOS EL RECUADRO DEL PROBLEMA *EN LA LIBRERÍA*.
LUEGO RESOLVEMOS EL SIGUIENTE PROBLEMA.

- ★ MAMÁ ESTÁ PREPARANDO LOS INGREDIENTES PARA HACER UNA TORTILLA DE PAPAS. VA A USAR LOS HUEVOS QUE TIENE EN LA CANASTA Y 3 HUEVOS MÁS. ¿CUÁNTOS HUEVOS VA A PONERLE A LA TORTILLA?**



RESPUESTA: _____



¿QUÉ NOS GUSTÓ APRENDER?

ELIGE LAS ACTIVIDADES QUE MÁS TE GUSTARON. ¿POR QUÉ LAS ELEGISTE?
¿SON LAS MISMAS QUE LES GUSTARON A TUS COMPAÑEROS?

FICHAS MUCHO POR APRENDER 3

FICHA 1

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									

- ★ ENCIERREN CON AZUL EL NÚMERO QUE LE SIGUE A 69
- ★ ENCIERREN CON ROJO DOS NÚMEROS MAYORES QUE 40 Y MENORES QUE 46
- ★ ENCIERREN CON VERDE EL NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE 84 Y 86

FICHA 2

- ★ COMPLETA EL CUADRO

ANTERIOR		SIGUIENTE
	56	
	73	
	81	

- ★ RESUELVE LOS SIGUIENTES CÁLCULOS

$15 + 1 =$

$5 + 5 =$

$8 + 8 =$

$9 - 1 =$

- ★ ENCIERRA LAS SUMAS QUE DAN EL MISMO RESULTADO

$3 + 4$

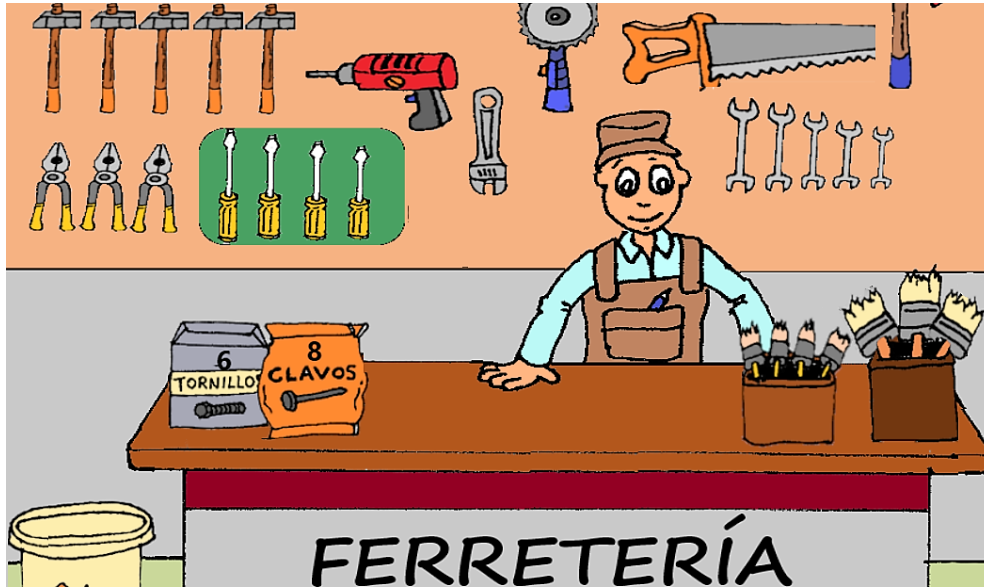
$8 + 1$

$5 + 2$

$3 + 5$

$4 + 3$

FICHA 3



★ SUSI LLEVÓ UNA BOLSA DE CLAVOS Y SE LE CAYERON 2. ¿CUÁNTOS QUEDARON EN LA BOLSA?

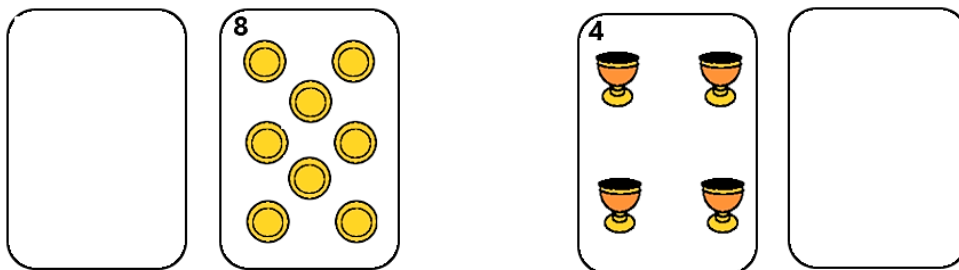
RESPUESTA: _____

★ LORE COMPRÓ UNA CAJA DE PINCELES CHICOS Y UNA CAJA DE PINCELES GRANDES. ¿CUÁNTOS PINCELES COMPRÓ?

RESPUESTA: _____

FICHA 4

★ ¿QUÉ CARTA TIENE QUE SALIR EN EL JUEGO PARA OBTENER 10? DIBÚJALA.



RESUELVE ESTE PROBLEMA. ESCRIBE LA CUENTA Y LA RESPUESTA.

★ FANTI TIENE UN LIBRO DE 20 PÁGINAS, LEYÓ 7 PÁGINAS A LA MAÑANA Y LUEGO LEYÓ OTRAS 3 A LA TARDE. ¿CUÁNTAS PÁGINAS LEYÓ?

RESPUESTA: _____