

UNIDAD

1

# SISTEMA DE NUMERACIÓN



e ediciones sm s.a. Prohibida su fotocopia. Ley 11.723

## HABILIDADES Y COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

- APRENDEMOS A APRENDER

## TEMAS DE ESTA UNIDAD

- USO SOCIAL DE LOS NÚMEROS
- ANÁLISIS DE LA SERIE NUMÉRICA
- RESOLUCIÓN DE SITUACIONES DE CONTEO

**1** EN LA ILUSTRACIÓN HAY MUCHAS SITUACIONES DONDE APARECEN NÚMEROS. MÁRQUENLOS.

**A)** ¿QUÉ INFORMACIÓN BRINDA CADA UNO DE ESOS NÚMEROS?

**B)** ¿CONOCEN OTROS LUGARES DONDE APAREZCAN NÚMEROS?  
ESCRIBAN ALGUNOS EJEMPLOS.

**2** ¿ES CIERTO QUE APARECE DOS VECES EL MISMO NÚMERO EN LA PARADA DE COLECTIVO? ¿POR QUÉ?



**3** MIREN LOS PRECIOS DE LA VIDRIERA: ¿CUÁL ES LA PRENDA MÁS BARATA? ¿Y LA MÁS CARA?  
COMPARTAN ENTRE TODOS CÓMO SE DIERON CUENTA.



## USOS DE LOS NÚMEROS

- 1 JULIÁN SE FUE DE VACACIONES EN ÓMNIBUS. OBSERVEN EL PASAJE, CONVERSEN Y RESPONDAN CON SUS COMPAÑEROS.

LAS SIERRAS			
<b>PASAJERO</b> JULIÁN GARCÍA	<b>D.N.I.</b> 50.416.740	<b>FECHA</b> 12 DE FEBRERO DE 2017	<b>HORA</b> 10:00
<b>ORIGEN</b> ROSARIO	<b>DESTINO</b> CÓRDOBA	<b>PLATAFORMA</b> 5 A 12	<b>TOTAL: \$410</b>

- A) ¿A DÓNDE VIAJA JULIÁN?
- B) ¿QUÉ DÍA?
- C) ¿DE QUÉ PLATAFORMAS PUEDE SALIR EL ÓMNIBUS?
- D) ¿EL NÚMERO 50.416.740 ES EL PRECIO DEL PASAJE? ¿CÓMO SE DIERON CUENTA?
- 2 MARQUEN LA FECHA, LA HORA Y CUÁNTO COSTÓ ESTE PASAJE.

LAS SIERRAS		
<b>ORIGEN</b> MINA CLAVERO	<b>FECHA</b> 02 DE ENERO DE 2017	<b>HORA</b> 16:00
<b>DESTINO</b> CÓRDOBA	<b>PLATAFORMA</b> 5 A 12	<b>TOTAL: \$325</b>

- 3 JULIÁN SUBIÓ AL ÓMNIBUS. OBSERVEN LA SITUACIÓN Y RESPONDAN LAS PREGUNTAS.



© ediciones sm s.a. Prohibida su fotocopia. Ley 11.723

- A) ¿CUÁNTOS ASIENTOS YA ESTÁN OCUPADOS?
- B) ¿CUÁNTOS ASIENTOS NO SE OCUPARON TODAVÍA?
- C) ¿CUÁNTAS PERSONAS ESTÁN PARADAS?
- D) SI EN TOTAL ENTRAN 20 PERSONAS, ¿CUÁNTAS MÁS PUEDEN SUBIR?

- RODEEN LOS NÚMEROS MENORES QUE 9.

6

10

7

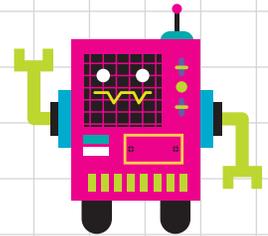
5

## LA CARTA MÁS ALTA

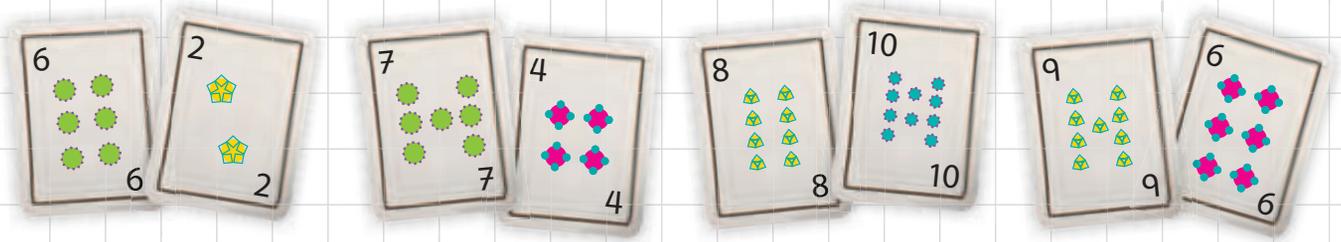
### ¿CÓMO SE JUEGA?

- SE JUEGA DE A DOS.
- MEZCLEN Y REPARTAN TODAS LAS CARTAS. CADA UNO COLOQUE SUS CARTAS BOCA ABAJO SOBRE LA MESA.
- DEN VUELTA LA PRIMERA CARTA LOS DOS AL MISMO TIEMPO. EL QUE TIENE LA MÁS ALTA SE LLEVA LAS DOS.
- SI HAY EMPATE VUELVAN A SACAR UNA SEGUNDA CARTA CADA UNO. EL QUE TIENE LA MÁS ALTA SE LLEVA LAS CUATRO CARTAS.
- GANA EL QUE TIENE MÁS CARTAS CUANDO YA NO QUEDAN MÁS PARA DAR VUELTA.

PARA ESTE JUEGO  
NECESITAN LAS  
CARTAS DE LAS  
PÁGINAS 119 Y 121.

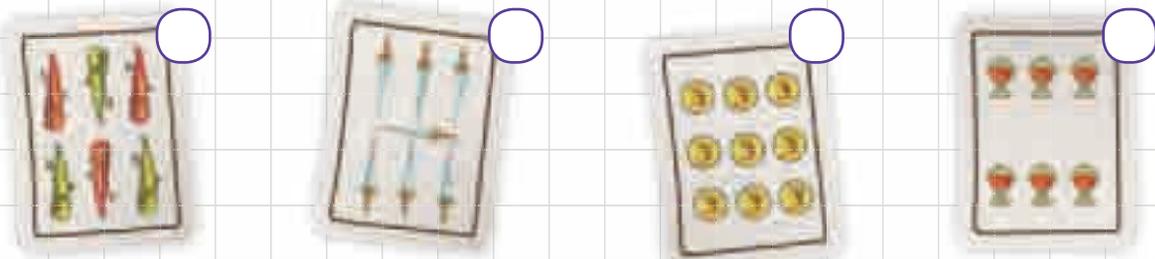


1 RODEEN LA CARTA QUE GANÓ EN CADA VUELTA.

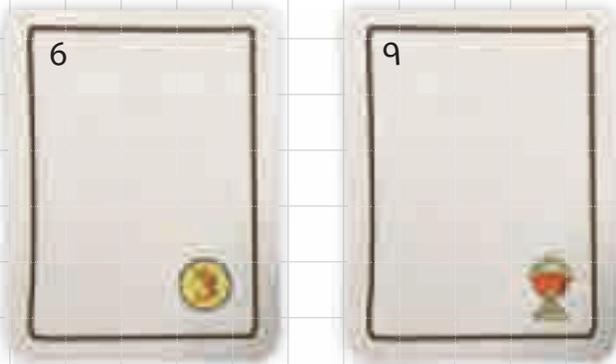


2 SI TU COMPAÑERO SACA UN 8, ¿QUÉ CARTA NECESITÁS PARA GANARLE?

3 ¿QUÉ NÚMEROS TIENEN ESTAS CARTAS?



4 COMPLETEN LAS CARTAS.



HABILIDADES Y COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

APRENDEMOS A APRENDER

1. ¿TODOS ESCRIBIERON LOS MISMOS NÚMEROS EN LA ACTIVIDAD 2? ¿POR QUÉ?

• PINTEN EL NÚMERO MAYOR EN CADA CASO.

6

9

7

17

21

12

## NÚMEROS HASTA EL 40

- 1 EN ESTA JUGUETERÍA, LOS CLIENTES GUARDAN SUS BOLSOS EN EL ARMARIO Y RETIRAN LA LLAVE DE SU CASILLERO.



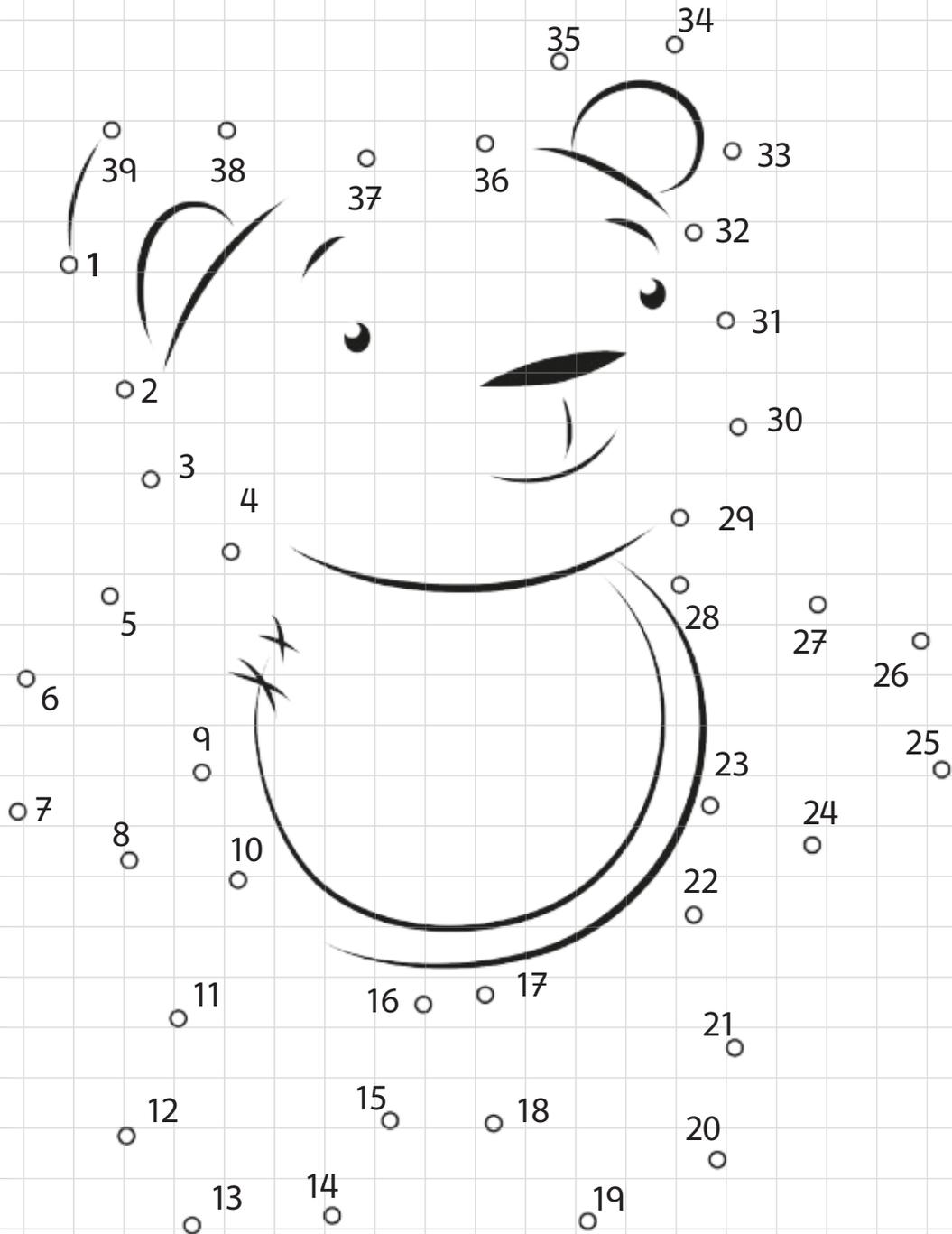
A) ¿CUÁNTOS CASILLEROS ESTÁN DESOCUPADOS?

B) SE PERDIÓ LA LLAVE VEINTISÉIS. MARQUEN CON UNA X ESE CASILLERO.

C) COLOQUEN EL NÚMERO EN LOS CASILLEROS DESOCUPADOS.

D) SE ROMPIERON LOS CASILLEROS QUE TERMINAN EN 3. ¿CUÁLES SON?

2 UNAN LOS NÚMEROS DEL 1 AL 39 Y DESCUBRIRÁN CÓMO ES EL JUGUETE QUE COMPRÓ ALICIA.

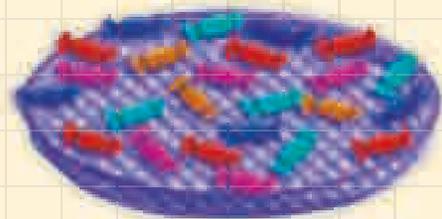


# ¿CUÁNTO APRENDIMOS?

1 ¿CUÁNTOS ELEMENTOS HAY EN CADA BANDEJA?



2 PINTEN EL CARTEL QUE INDICA LA CANTIDAD QUE TIENE CADA BANDEJA.



24

42

204

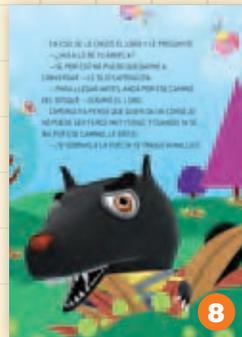


22

18

81

3 ORDENEN LAS PÁGINAS QUE SE SALIERON DEL LIBRO.



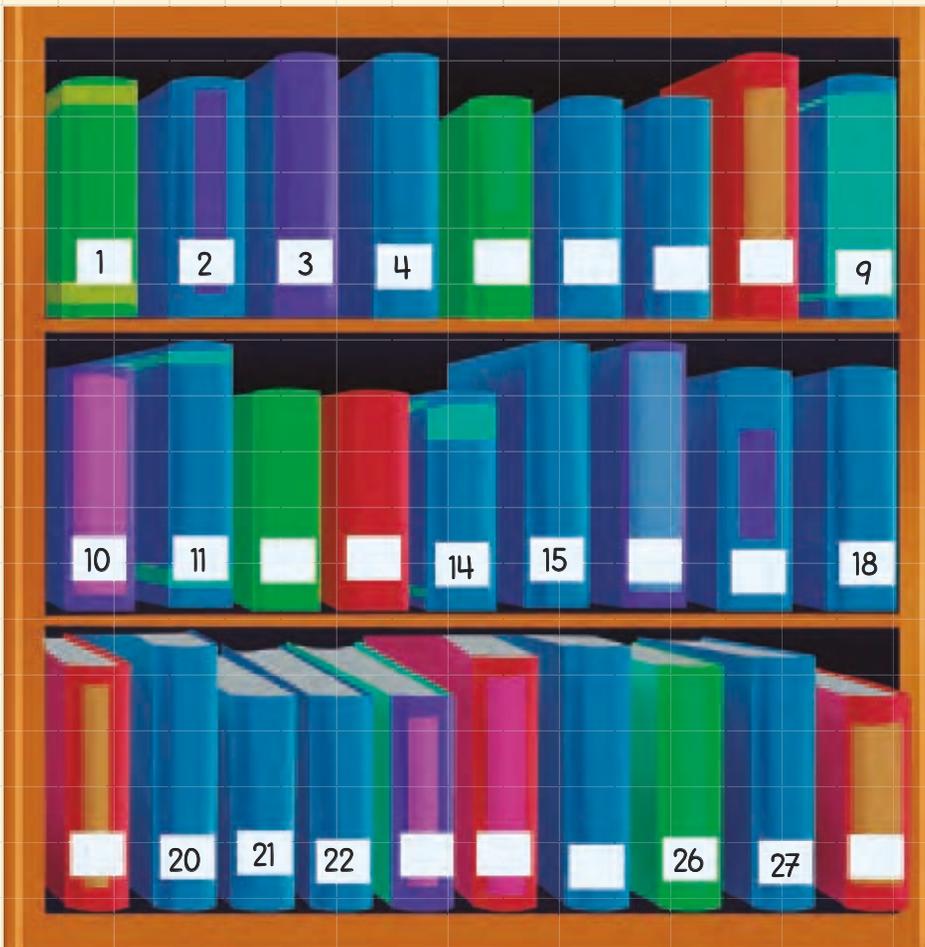


4 ¿CUÁL DE ESTOS LIBROS ES EL MÁS CARO?

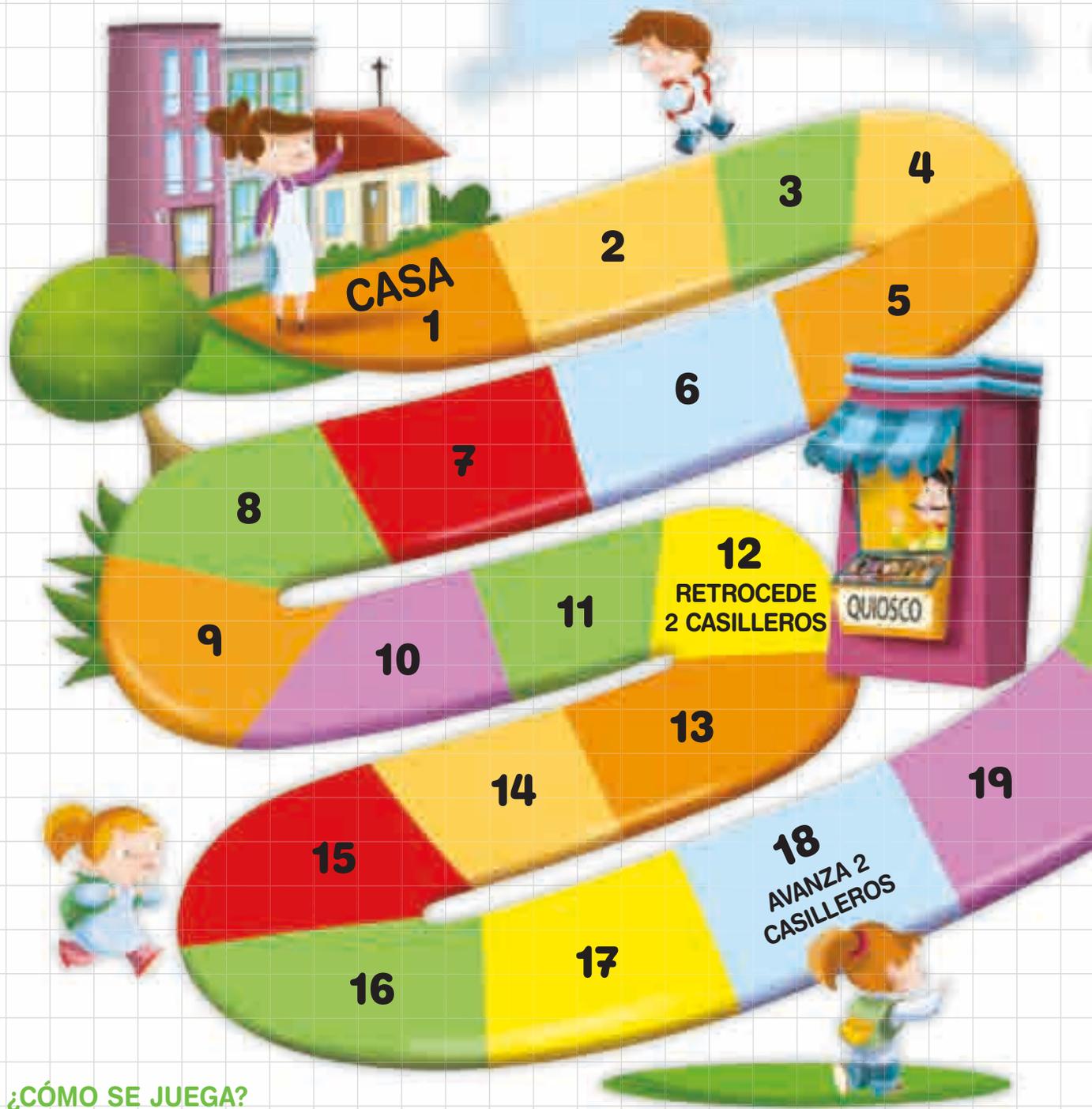


- CONVERSEN ENTRE TODOS: ¿CÓMO SE DIERON CUENTA?

5 LUISA LE PUSO A CADA LIBRO UNA ETIQUETA CON NÚMEROS. COMPLETEN CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN PARA QUE QUEDEN ORDENADOS.

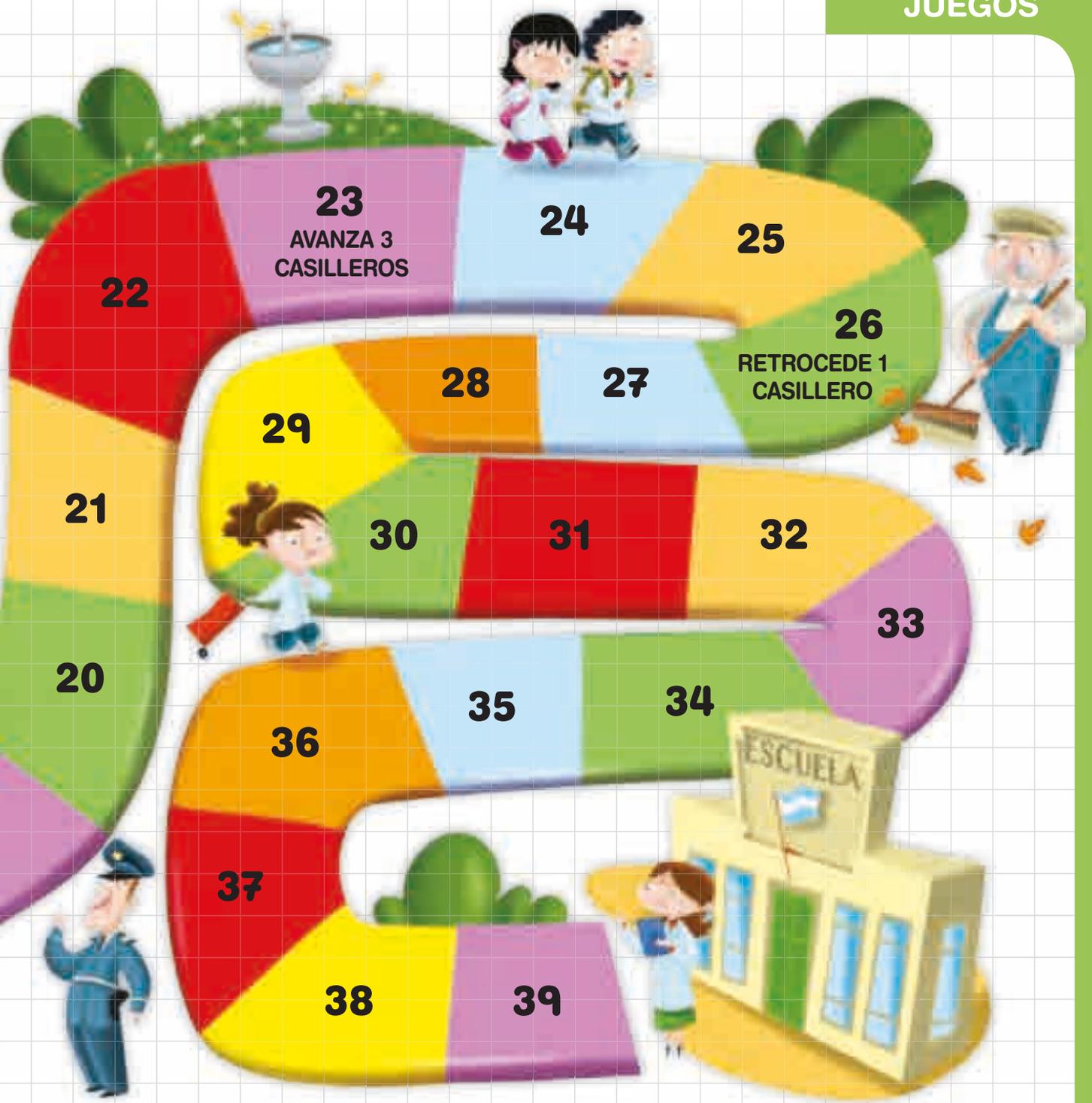


## ¡MENTES ÁGILES EN ACCIÓN!



### ¿CÓMO SE JUEGA?

- PUEDEN JUGAR HASTA 4 PERSONAS.
- CONSIGAN 4 FICHAS DE DIFERENTES COLORES Y UN DADO.
- CADA JUGADOR TIRA EL DADO. EL QUE SACA EL NÚMERO MAYOR EMPIEZA. CONTINÚA EL JUGADOR DE LA IZQUIERDA.



- CADA JUGADOR TIRA EL DADO A SU TURNO Y AVANZA CON LA FICHA TANTOS CASILLEROS COMO PUNTOS INDICA EL DADO.
- EN ALGUNOS CASILLEROS SE INDICA QUE HAY QUE RETROCEDER, Y EN OTROS HAY QUE AVANZAR MÁS DE UN CASILLERO.
- GANA EL QUE LLEGA PRIMERO A LA ESCUELA.