



Ministerio de
Educación

Presidencia de la Nación

SERIE | **PIEDRA LIBRE**
PARA TODOS

UNO MÁS, UNO MENOS



PRESIDENTA DE LA NACIÓN

Dra. Cristina Fernández de Kirchner

JEFE DE GABINETE DE MINISTROS

Dr. Juan Manuel Abal Medina

MINISTRO DE EDUCACIÓN

Prof. Alberto E. Sileoni

SECRETARIO DE EDUCACIÓN

Lic. Jaime Perczyk

JEFE DE GABINETE

A.S. Pablo Urquiza

SUBSECRETARIO DE EQUIDAD Y CALIDAD EDUCATIVA

Lic. Gabriel Brener

DIRECTORA NACIONAL DE GESTIÓN EDUCATIVA

Lic. Delia Méndez

SERIE | PIEDRA LIBRE
PARA TODOS

UNO MÁS, UNO MENOS

SUMA Y RESTA 1



Ministerio de
Educación
Presidencia de la Nación

DIRECTORA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Lic. Silvia Storino

COORDINADORA DE ÁREAS CURRICULARES

Lic. Cecilia Cresta

COORDINADOR DE MATERIALES EDUCATIVOS

Dr. Gustavo Bombini

Te presentamos al equipo que trabajó para que este material llegue a tus manos:

Coordinó la producción de todos los fascículos *Piedra Libre*, **Patricia Maddonni**.

Supervisaron y asesoraron pedagógicamente **Ianina Gueler** y **Patricia Maddonni**.

Una especialista en Matemática, **Silvia Chara**, colaboró con su lectura.

Coordinó la edición de la colección **Raquel Franco** y editó junto con **Gustavo Wolovelsky** este fascículo.

La Dirección de Arte estuvo a cargo de **Rafael Medel**. Colaboró en el diseño, **Mario Pesci** y la búsqueda de documentación la realizó **María Celeste Iglesias**.

Escribieron el contenido del fascículo **María Mercedes Etchemendy**, **Graciela Zilberman** y **Verónica Grimaldi**.

Ilustró la tapa y la página central **Istvansch** y las ilustraciones del interior las hizo **Martín Mosquera**.

© Ministerio de Educación de la Nación

Pizzurno 935, Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Hecho el depósito que marca la ley 11.723.

Impreso en la Argentina.

Etchemendy, María Mercedes

Uno más, uno menos / María Mercedes Etchemendy ; Graciela Zilberman ; Verónica Grimaldi ; coordinado por Patricia Maddonni. - 2a ed. - Buenos Aires : Ministerio de Educación de la Nación, 2012.

32 p. : il. ; 28x21 cm.

ISBN 978-950-00-0839-6

1. Material Auxiliar para la Enseñanza. 2. Matemática. I. Zilberman, Graciela II. Grimaldi, Verónica III. Maddonni, Patricia, coord. IV. Título CDD 371.33

Queridas chicas y queridos chicos:

Ustedes saben, tanto como los adultos que los cuidan, que ir a la escuela y aprender siempre vale la pena. Seguramente no todos los días van con las mismas ganas ni la escuela es igual de interesante. Algunas veces aprender es como un juego, pero en otras ocasiones nos exige más concentración y trabajo. De esa forma, se habrán encontrado en más de una oportunidad con tareas que les resultaron difíciles pero que, con ganas, esfuerzo y atención lograron resolver.

Ahora bien, en otras ocasiones, necesitamos más ayuda para estudiar. Eso puede pasarnos a todos porque hay temas, problemas, conocimientos que son más difíciles de aprender que otros. Simplemente, necesitamos que nos los enseñen de otras maneras o en otras situaciones. Por eso, porque esos momentos difíciles siempre ocurren en la escuela y porque nos preocupa mucho que todos los chicos y chicas del país aprendan por igual, queremos ayudarlos.

Este libro que llega a tus manos es el resultado del esfuerzo y la confianza que los trabajadores del Ministerio de Educación de la Nación tienen en las posibilidades que tenés para avanzar en lo que sabés. Este libro te acompañará para que puedas aprender cosas que quizás no hayamos podido enseñarte mejor en su momento. Tus maestros, tus papás y familiares te ayudarán en esta tarea.

Nos pone muy contentos poder ayudarte. Aprender es tu derecho y queremos que sepas que cada uno de nosotros, desde las responsabilidades que tenemos, vamos a hacer todo lo necesario para que lo logres. Esperamos que vos pongas muchas ganas y que no te desanimes en ningún momento. Estamos seguros de que vas a encontrar en estos libros un mundo interesante para conocer y hacer tuyo.

Deseamos que sepas que siempre vamos a estar al lado tuyo para que avances, porque vos sos la patria que soñamos, con justicia y dignidad para todos.

Un gran abrazo.

Alberto Sileoni
Ministro de Educación de la Nación.



UNO MÁS, UNO MENOS

SUMA Y RESTA 1

Sumamos y restamos en muchos momentos de cada día. Si se fijan bien, cuando jugamos a las cartas, a los dados o con tableros tenemos que calcular quién ganó, por cuánto o cuánto falta para llegar al final. Cuando vamos de compras, cuando sacamos los boletos del colectivo, para resolver problemas de todos los días, cuando juntamos objetos en una colección... Los invitamos a pasar..., para sumar y restar.

JUEGOS PARA SUMAR Y RESTAR

¿Qué juegos de dados conocen?
Si se juntan con amigos y buscan algunos dados, pueden divertirse mucho con estos juegos.

Los juegos son una manera entretenida para que se acerquen al mundo de las “sumas y restas”. Aquí les presentamos juegos con dados, cartas y loterías. Les proponemos usar estas operaciones para lograr el objetivo y seguir adelante, mientras comparten un buen momento con amigos. También tendrán que usarlas para averiguar quién ganó, por cuánto y registrar puntajes.

JUEGOS CON DADOS

Los juegos con dados son de los más antiguos. Hay pruebas de que los dados existían en Egipto hace miles de años. Hoy en día, se usan en diversos juegos de mesa para indicar cuántos casilleros tiene que avanzar o retroceder un jugador.



Estos son algunos de los dados que se usaron en la antigüedad en distintos lugares.

Y estos son dados que se usan en la actualidad.

GUERRA CON DADOS

Cantidad de jugadores: Dos o más.

Materiales: 4 dados.

Reglas del juego: Cada jugador tira dos dados y tiene que averiguar cuántos puntos sacó en total. Gana el que obtiene más puntos.

En caso de que los jugadores obtengan la misma cantidad de puntos, hay empate y deben desempatar volviendo a jugar ese tiro.



Para saber cuántos puntos se hacen en total en cada tirada pueden averiguarlo de diferentes formas: pueden contar los puntitos de los dados, usar la tabla de números que está en la página 30, hacer cálculos, usar la banda de números que está al pie de esta página, etcétera.

- 1** Pablo y Daniela juegan a la guerra con dados. ¿Cuántos puntos sacó cada uno en total?



Daniela sacó _____ puntos.



Pablo sacó _____ puntos.

¿Quién ganó? _____

- 2** En otro tiro Daniela sacó  . Completen los dados con los puntos que pudo haber sacado Pablo para ganarle.

Pablo:  

Recuerden que en cada dado no puede haber más de 6 puntitos.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

¡GANA EL QUE SACA MÁS PUNTOS!

Cantidad de jugadores: Dos o más

Materiales: Un dado y una tabla como la que se muestra abajo.

Reglas del juego: En este juego cada jugador tira el dado y anota cuánto sacó.

Gana el que saca más puntos al cabo de 2 vueltas. Por ejemplo, si saca  se anota 4.



1 Carolina, Diego y Ezequiel jugaron un partido y anotaron estos puntajes.

Pueden agregar sus nombres en la tabla de puntajes, tirar sus dados y anotar el puntaje que saquen. ¡A ver quién gana!

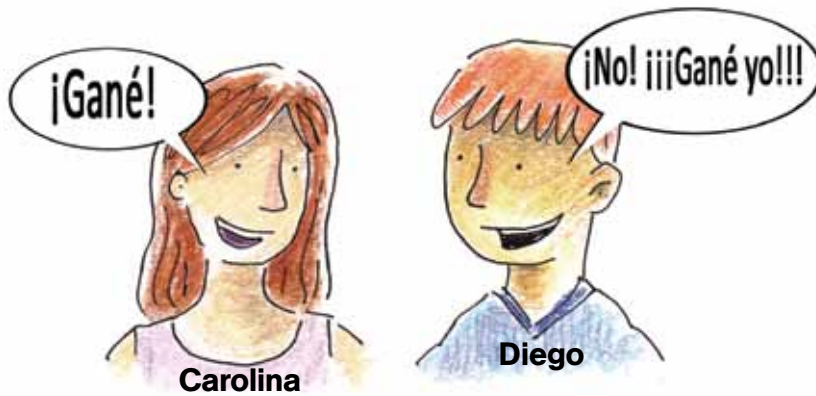
	CAROLINA	DIEGO	EZEQUIEL	
Primera vuelta	6	4	5	
Segunda vuelta	2	3	1	
Total				

¿Cuántos puntos sacó cada uno? Anótenlo en la última fila.

¿Quién ganó? _____

- 2 a) Los chicos volvieron a jugar y sacaron estos puntajes. Anoten los totales que sacó cada uno.

	CAROLINA	DIEGO	EZEQUIEL
Primera vuelta	5	4	2
Segunda vuelta	5	6	1
Total			



- b) ¿Quién tiene razón? _____

¿Cómo hicieron para darse cuenta quién ganó?

- 3 ¿Qué habrá sacado Ezequiel en la segunda vuelta si en la primera sacó 3? Complétenlo en la tabla.



	Ezequiel
Primera vuelta	3
Segunda vuelta	
Total	8

MINIGENERALA DOBLE

¿Sabían que hay dados que en lugar de tener puntos tienen números en sus caras?



Dado con números.

También pueden fabricarlos pegando etiquetas en las caras de los dados y escribir el número.

Cantidad de jugadores: dos o más.

Materiales: dos dados y una tabla como la que se muestra abajo.

Reglas del juego: cada jugador en su turno tira los dos dados, cuenta o suma los puntos que salieron y anota una x en el casillero que tiene ese mismo número. Si sale un número repetido, se escribe otra x en el mismo número.

Gana el que primero completa su tabla o logra tener 5 x en un mismo casillero.

Por ejemplo, si un jugador saca el  y el , entonces se anota una x en el casillero 5.

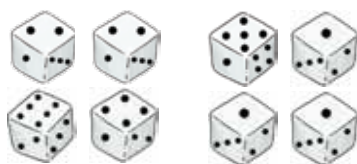
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Jugador 1				x							
Jugador 2											

1 María y Juan juegan a la minigenerala doble. Ya jugaron algunos tiros y anotaron los puntajes en la tabla.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
María		x		x		x	x	x		x	x x
Juan	x x		x		x	x	x		x	x	

a) ¿Se animan a anotar los puntajes de los tiros que siguen? Para eso, marquen una x en los casilleros que corresponden.

María sacó



Juan sacó



b) Mirando la tabla con todos los puntos que sacaron María y Juan, ¿podrían decir quién de los dos ganó? _____

JUEGOS CON CARTAS

SUMA 10

Cantidad de jugadores: Dos o más.

Materiales: Cartas numeradas de 1 al 9, cuatro de cada una.

Reglas del juego: Se mezclan las cartas, se colocan 9 boca arriba en el centro de la mesa y el mazo restante al lado. En su turno, cada jugador levanta una carta del mazo y si puede formar 10 sumando esa carta con una de la mesa, se llevará el par.

Si esto no es posible, descarta en la mesa la carta que sacó siempre y cuando haya algún lugar vacío (es decir, haya menos de 9 cartas). Si hubiera 9 cartas boca arriba, la carta vuelve al mazo (abajo de la pila).

Gana el que logra levantar mayor cantidad de cartas.

Si quieren jugar con amigos, pueden usar las cartas que están al final de este cuadernillo.



- 1 Lucía y Gabriela juegan a la suma de cartas que dan 10. Levantaron estos pares de cartas. Completen la carta vacía.

8		5	
1		3	

Lucía

Gabriela

Para escribir cálculos de suma se usa el signo $+$ que se lee “más” y significa *juntar, agregar, avanzar*. Para escribir cálculos de resta se usa el signo $-$ que se lee “menos” y significa *sacar, retroceder, separar*.

LOTERÍA DE SUMAS Y RESTAS

Cantidad de jugadores: Tres o más

Materiales: Cartones con sumas y restas escritas que den como resultado del 1 al 15 (por lo menos un cartón para cada jugador).

Una bolsa con papelitos en los que estén escritos números del 1 al 15. Porotos.

	$6+5$		$3+2$
$10-1$		$10+5$	
	$1+2$		$7+1$

	$5+5$		$6+7$
$8+7$		$2+3$	
	$5-2$		$7-1$

	$10+4$		$4+1$
$2+6$		$10-3$	
	$3-2$		$1+1$

	$12+2$		$6+3$
$8-1$		$4+6$	
	$7-5$		$5-3$



Reglas del juego: Un participante debe sacar de la bolsa un papelito y cantar el número que está escrito. Los demás jugadores deben colocar un poroto sobre todos los casilleros de su cartón en los que se encuentre la suma o la resta que da por resultado el número cantado. Gana el primero que logra “tapar” con porotos todos los cálculos de su cartón.

- 1 Los chicos están jugando a la lotería de sumas y restas. Bruno canta los números y Damián y Malena van tachando en sus cartones.



Por ejemplo, si se canta el 8, se podrá tachar en los cartones el $7 + 1$, el $6 + 2$, el $5 + 3$, el $4 + 4$, etcétera.

- a) Tachen en estos cartones las sumas o restas que den por resultado los números que salieron.

Cartón de Damián

	$3+3$		$6+7$
$7+3$		$4-3$	
	$5-2$		$5+2$

Cartón de Malena

	$5+1$		$9+3$
$6-2$		$5+5$	
	$1+1$		$8-1$

- b) ¿Quién ganó? _____

- 2 En otro partido de lotería, a Bruno le tocó este cartón y ganó.

	$6+6$		$8+7$
$4+7$		$10-3$	
	$9-5$		$10+3$

Si quieren jugar a la lotería de sumas y restas pueden usar los cartones que están al final del cuadernillo.

¿Qué números salieron? Escribanlos en los casilleros.



DESAFÍOS CON SUMAS Y RESTAS

¿Saben algunas cuentas de memoria? ¿Hay cuentas más fáciles que otras? En estas páginas les presentamos algunos trucos que pueden servirles para resolver cálculos de manera más fácil y sin necesidad de usar los dedos o hacer marcas y contar. Además, saber algunas cuentas de memoria puede ayudarlos a resolver otros cálculos que desconocen o que tienen números más grandes. Les proponemos, también, algunos desafíos con sumas y restas para resolver con la calculadora.

TABLA CON SUMAS

Se cree que en la antigüedad usaban tablas que tenían los resultados de las sumas de números del 0 al 10 para aprender a sumar y restar. Luego de un tiempo memorizaban los resultados y no necesitaban volver a consultarlas.

¿Saben cómo las usaban?

Por ejemplo, para saber cuánto es $3 + 5$, puede averiguarse de dos maneras diferentes:

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1			4		6					
2			5		7				11	
3	4	5	6	7	8					
4			7							
5	6	7	8							
6		8								
7						13				
8										
9										
10										20

1 Completen la tabla de la página anterior con los resultados de las sumas que ya conocen y les resulten fáciles.

2 Ahora, completen los resultados de las sumas que faltan. Para eso, pueden ayudarse con las que ya conocen.

3 ¿Cuántas veces aparece el 10 en la tabla? Anoten todas las sumas que dan 10.

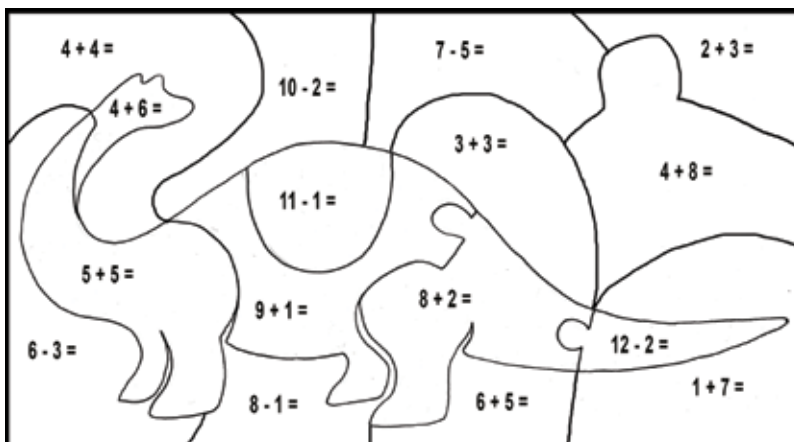
Pueden ayudarse con los números que ya están escritos.

Para saber cuánto es $8 + 9$ podemos ayudarnos con estos cálculos: $8 + 8 + 1$, $9 + 9 - 1$, $7 + 1 + 9$, etcétera.

4 ¿Se animan ahora a completar esta tabla más pequeña?

+	3	4	5	6
5				
6				
7				
8				

5 Resuelvan los cálculos y pinten solo los que dan 10.



¿Qué quedó dibujado?

CÁLCULOS FÁCILES QUE AYUDAN A RESOLVER OTROS

"Doble" quiere decir "dos veces el mismo número".
Por ejemplo, el doble de 4 es 8, porque $4 + 4 = 8$.

¿Sabían que conocer los resultados de "sumas fáciles" puede servir para resolver cálculos con otros números?

Estos cálculos muestran algunas sumas de dobles.

$$\begin{array}{l} 1 + 1 = 2 \\ 2 + 2 = 4 \\ 3 + 3 = 6 \\ 4 + 4 = 8 \\ 5 + 5 = 10 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 6 + 6 = 12 \\ 7 + 7 = 14 \\ 8 + 8 = 16 \\ 9 + 9 = 18 \\ 10 + 10 = 20 \end{array}$$

Saber que $\boxed{2} + \boxed{2} = 4$ sirve para calcular $2 + 3 = 5$

También podría haber usado el resultado de $3 + 3 = 6$ y quitarle 1.



1 Completen con los dobles que ayudan para averiguar los resultados de:

Saber que $\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$ sirve para $8 + 9 = \boxed{}$

Saber que $\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$ sirve para $6 + 5 = \boxed{}$

Saber que $\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$ sirve para $10 + 9 = \boxed{}$

Pueden elegir más de un cálculo.

2 Marquen con una x el cálculo que puede ayudar para resolver:

7 + 9

$$\begin{array}{l} 7 + 10 = 17 \\ 6 + 8 = 14 \\ 4 + 2 = 6 \end{array}$$

8 + 6

$$\begin{array}{l} 5 + 3 = 8 \\ 6 + 6 = 12 \\ 8 + 7 = 15 \end{array}$$

I SUMAS QUE AYUDAN A RESTAR

¿Sabían que si conocen el resultado de una suma pueden saber el resultado de dos restas?

Por ejemplo: si $5 + 7 = 12$, entonces $12 - 7 = 5$ y $12 - 5 = 7$.



1 ¿Qué restas pueden saber a partir de las siguientes sumas?

Complétenlas al lado de cada cálculo.

$10 + 5 = 15$ $\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$ $\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$

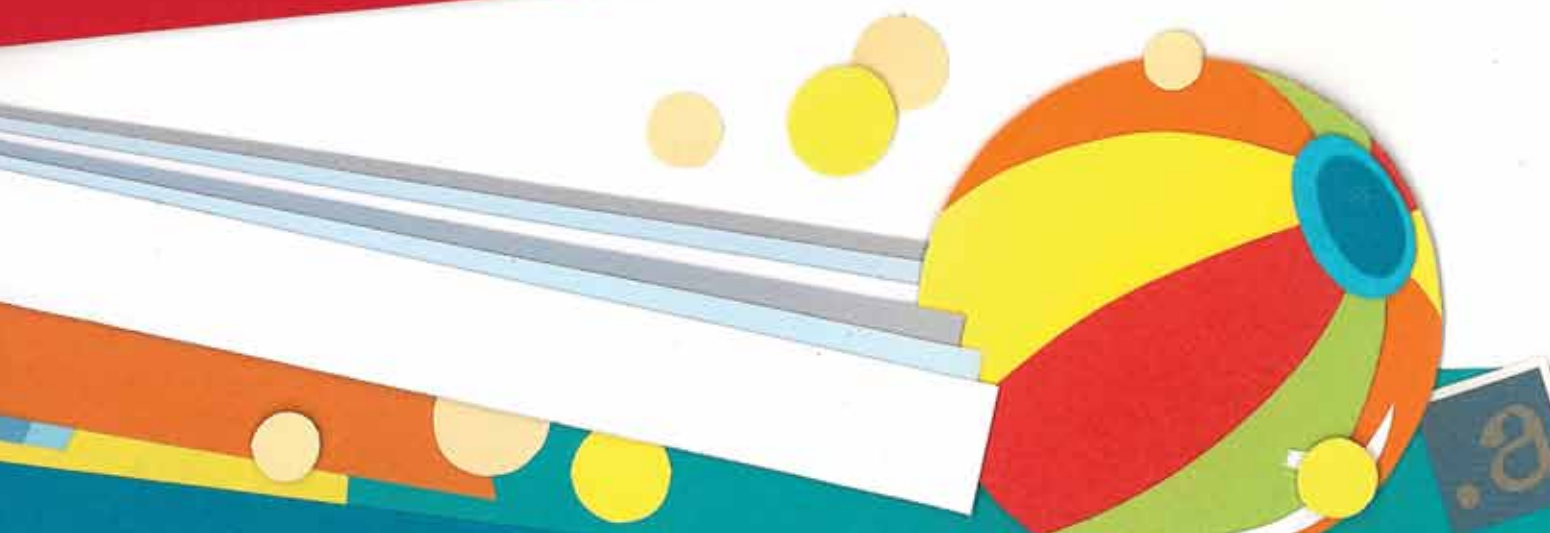
$5 + 9 = 14$ $\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$ $\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$

$12 + 6 = 18$ $\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$ $\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$

$7 + 5 = 12$ $\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$ $\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$

$8 + 3 = 11$ $\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$ $\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$







DESAFÍOS CON NÚMEROS EN LA CALCULADORA

¿Sabían que la primera máquina de calcular la inventó un matemático francés llamado Pascal en 1642? Podía sumar números de hasta seis cifras. Pasaron muchos años hasta que se fabricaron calculadoras pequeñas como las que usamos hoy.

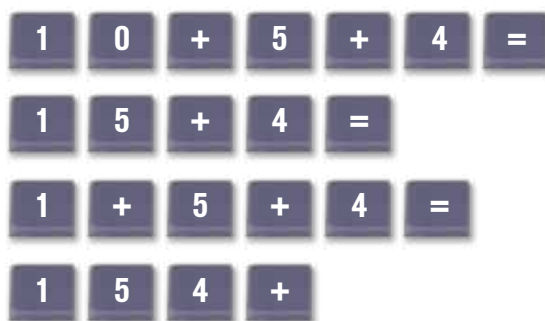
Pueden usar calculadoras comunes, las que vienen en los celulares o las de las computadoras de la escuela.



Tecla para borrar /
Tecla para encender

Tecla para que
aparezca el resultado
de un cálculo

- Indiquen con una x cuáles de las siguientes opciones sirven para saber el resultado de $15 + 4$. Luego, verifíquenlo con la calculadora:



- ¿Y para saber el resultado de $28 - 5$?



- 3** Busquen con la calculadora qué número hay que sumarle al 10 para obtener el 30. Escriban el cálculo que hicieron.

- 4** Si en la calculadora está escrito el número 75, ¿Qué cálculo harían para que aparezca el 100?
Anótenlo y luego pruébenlo con la calculadora.

- 5** a) Escriban en la calculadora el número 85. ¿Qué cuentas podrían hacer para que cambie el 5 por otro número pero que el 8 quede igual? Anótenlas y luego pruébenlo con la calculadora.

- b) ¿Y para que cambie el 8 por otro número pero que el 5 quede igual? Anótenlas y luego pruébenlo en la calculadora.

Recuerden que un mismo número puede valer diferente según el lugar que ocupe. Por ejemplo: el 4 de 45 vale 40 y el 4 de 14 vale 4.

PROBLEMAS Y CÁLCULOS

Todos los días se nos presentan situaciones en las que necesitamos usar números y hacer cálculos. Aquí les presentamos varios problemas en los que es necesario averiguar datos: problemas sobre libros y lecturas, sobre preparativos de un festejo, sobre el dinero y los vueltos. Además, les proponemos algunas estrategias para que les resulte más fácil resolver problemas.

PROBLEMAS SOBRE LIBROS

¿Sabían que los cuentos de los hermanos Grimm fueron traducidos a 160 idiomas?

Jacobo y Guillermo Grimm eran dos hermanos que vivían en Alemania. Les gustaban los cuentos llenos de magia, de peligros y de aventuras. En el año 1812, publicaron un libro de cuentos de hadas que luego fue leído en muchos lugares remotos por millones de personas a lo largo del tiempo.

Algunos de sus cuentos más famosos son: *La bella durmiente del bosque*, *Blancanieves y los siete enanitos* y *Hansel y Gretel*. ¿Conocen alguno de ellos?

Para resolver estos problemas pueden hacer dibujos, usar el cuadro de números que está al final del cuadernillo, la tabla de sumas de la página 14 o hacer cálculos.



- 1 Darío leyó el cuento de Blancanieves, que tiene 4 páginas, y el de La bella durmiente, que tiene 5 páginas. ¿Cuántas páginas leyó entre los dos cuentos? _____

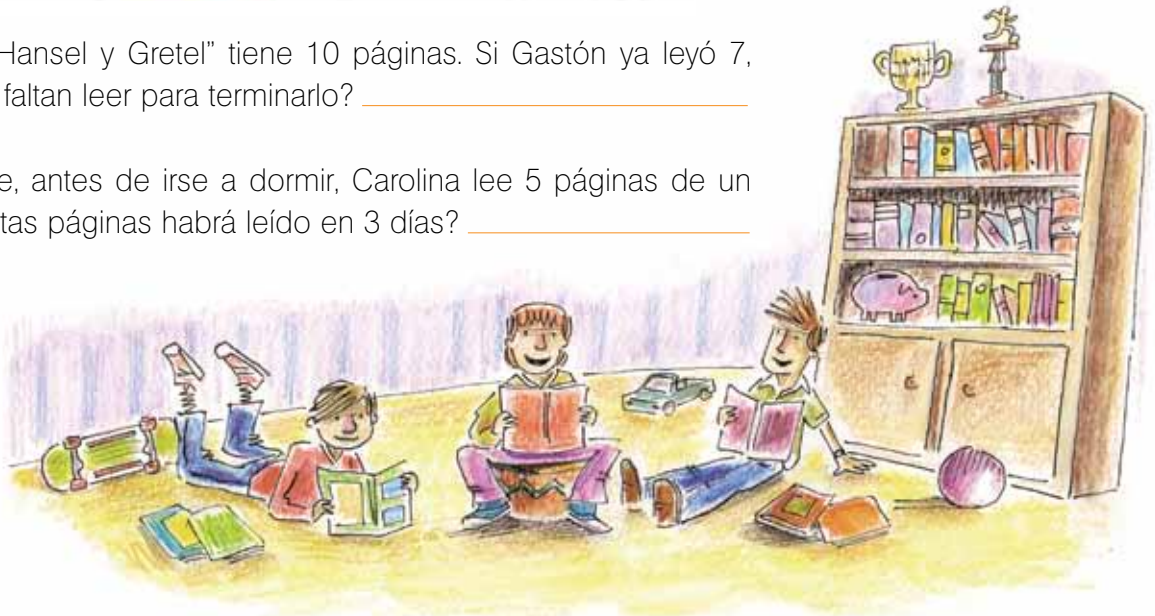
2 ¿Cuántas páginas leyó Brenda a lo largo del día? _____



Hay diferentes maneras de resolver problemas. Cuando los números son muy pequeños o "redondos" puede convenir hacer cálculos mentales.

3 El cuento "Hansel y Gretel" tiene 10 páginas. Si Gastón ya leyó 7, ¿cuántas le faltan leer para terminarlo? _____

4 Cada noche, antes de irse a dormir, Carolina lee 5 páginas de un libro. ¿Cuántas páginas habrá leído en 3 días? _____



5 a) A Ramiro le gusta mucho leer. Tiene 12 libros de cuentos de aventuras y 15 de terror. ¿Cuántos libros tiene en total? _____

b) Ayer leyó hasta la página 30 de un libro de aventuras. Si hoy leyó 25 páginas más, ¿hasta qué página llegó hoy? _____

6 Malena tenía 40 libros, le regalaron algunos y ahora tiene 49. ¿Cuántos libros le regalaron? _____

¿Sabían que a los números que terminan en cero se los llama "números redondos"?

7 Melisa estaba leyendo la página 50 de un libro y decidió volver a leer algunas páginas. Si retrocedió hasta la página 30, ¿cuántas páginas volvió a leer? _____

8 Este cuadro muestra la cantidad de libros que hay de cada tipo en la biblioteca del grado de Sebastián.

Libros de cuentos de hadas	8
Libros de suspenso	5
Libros de animales	2
Libros de plantas	5



Para sumar muchos números puede ayudarlos ir agrupando números que den 10. Por ejemplo: $1 + 9$; $2 + 8$; $3 + 7$; $4 + 6$.

¿Les sirve saber cuántos libros recibe la escuela en 4 semanas para calcular cuántos recibe en 8 semanas?

¿Cuántos libros de cuentos de hadas hay? _____

¿Y de animales? _____

¿Cuántos libros hay en total? _____

9 a) Cada semana, la escuela recibe una caja con 10 libros. ¿Cuántos libros recibirá al cabo de 4 semanas? _____

b) ¿Y al cabo de 8 semanas? _____

I PROBLEMAS SOBRE FESTEJOS

- 1** De los cálculos que están escritos después de cada problema, elijan los que sirven para resolverlos. Márquenlos con una x y después busquen el resultado.

a) Los chicos de una escuela están organizando una kermese para juntar dinero y comprar una computadora nueva. Las mamás se organizaron para llevar 18 tortas. Si ya prepararon 12, ¿cuántas tortas les falta preparar?

$$18 + 12 = \underline{\hspace{2cm}} \quad 18 - 12 = \underline{\hspace{2cm}} \quad 12 + \underline{\hspace{2cm}} = 18$$

b) Si ya armaron 7 de los 15 puestos de la kermese, ¿cuántos puestos faltan armar?

$$7 + 15 = \underline{\hspace{2cm}} \quad 15 - 7 = \underline{\hspace{2cm}} \quad 7 + \underline{\hspace{2cm}} = 15$$

Puede servir más de un cálculo para resolver un mismo problema.

Para resolver problemas como estos nos podría servir pensar cuánto le falta a un número para llegar a otro o también podemos usar restas.



c) ¿Cuánto dinero le dieron de vuelto?

$$35 + 50 = \underline{\hspace{2cm}} \quad 50 - 35 = \underline{\hspace{2cm}} \quad 35 + \underline{\hspace{2cm}} = 50$$

PROBLEMAS CON MONEDAS Y BILLETES EN LA JUGUETERÍA



Usen este espacio para resolverlo. Pueden hacer lo que necesiten: dibujar, hacer rayitas, usar la tabla de la página 14, hacer cálculos, etcétera.

- 1 ¿Podrían ayudar a Manuel y a Federico a averiguar cuánto dinero necesitan?



Estos son los billetes y algunas de las monedas que usamos en nuestro país para poder pagar y comprar cosas.

2 ¿Qué billetes y monedas podrían usar Manuel y Federico para pagar? Escriban 3 maneras diferentes de hacerlo.

3 Fede tiene ahorrado este dinero.



¿Le alcanza para comprar el robot? Escriban cuánto le falta o cuánto le sobra.

4 ¿Alcanzan dos billetes de \$20 para comprar la muñeca? Escriban cuánto falta o cuánto sobra.

Hay diferentes maneras de encontrar el resultado de un cálculo cuando sumamos. Aquí les mostramos tres de ellas.

$$54 + 28 =$$

$$50 + 20 + 4 + 8 =$$

$$70 + 12 = 82$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ 54 \\ + 28 \\ \hline 82 \end{array}$$

$$54 + 28 =$$

$$54 + 20 = 74$$

$$74 + 8 = 82$$

5 ¿Alcanzan \$100 para comprar el robot y el juego de mesa de la página 26? Escriban la respuesta. _____

6 Si quieren comprar el avión y el auto, ¿cuánto dinero necesitarán? Marquen una cruz en el casillero que corresponda.

Entre \$10 y \$20	Entre \$20 y \$30	Entre \$30 y \$40

7 El dueño de la juguetería quiere aumentar \$10 cada juguete. ¿Cuánto costará cada uno después del aumento? Completen los precios en la tabla.

Juguete	Precio	Precio con el aumento (+ 10)
Osos de peluche	\$ 25	
Auto	\$ 18	
Juego de mesa	\$ 34	
Avión	\$ 9	
Muñeca grande	\$ 44	
Robot	\$ 70	

8 ¿Cuánto cuesta ahora comprar el auto y la muñeca?

En las cuentas verticales es importante que las cifras estén bien encolumnadas. En la columna de la derecha se ubican las unidades o los “suelos”; en la columna que le sigue hacia la izquierda, los “dieces” o decenas; etcétera.

9 Si Manuel tenía ahorrados \$ 82 y se compró la muñeca de \$44, ¿Cuánto dinero le quedó? _____

También hay diferentes maneras de encontrar el resultado cuando restamos. Por ejemplo:

$$\begin{array}{r} 7 \\ 82 \\ - 44 \\ \hline 38 \end{array}$$

$$82 - 44 =$$

$$82 - 40 = 42$$

$$42 - 4 = 38$$

PARA REVISAR LO QUE VIMOS

En este fascículo presentamos algunos temas que tienen que ver con el mundo de los números.

Vimos el uso que hacemos de ellos en muchas situaciones, cómo se resuelven problemas haciendo sumas o restas y cómo se usan los números para hacer cálculos fáciles y otros más difíciles.

Revisen todo el cuadernillo nuevamente desde el principio. Vuelvan a leer todos los recuadros con información, que resumen ideas importantes de cada tema.

Los temas que presentamos fueron:

- Usar la suma y la resta para resolver distintos problemas.
- Recordar los resultados de algunas sumas para poder resolver otras parecidas o cercanas.
- Recordar los resultados de algunas sumas para poder resolver restas.
- Usar distintas maneras de resolver sumas y restas.

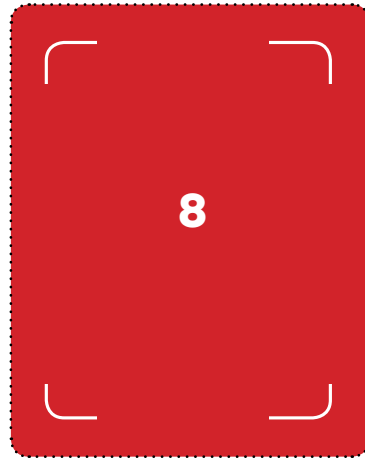
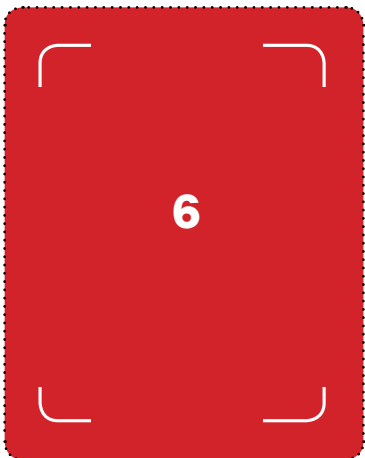
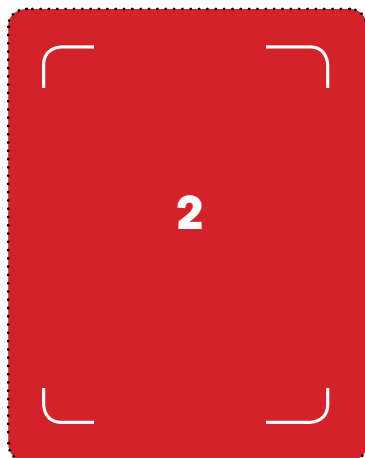
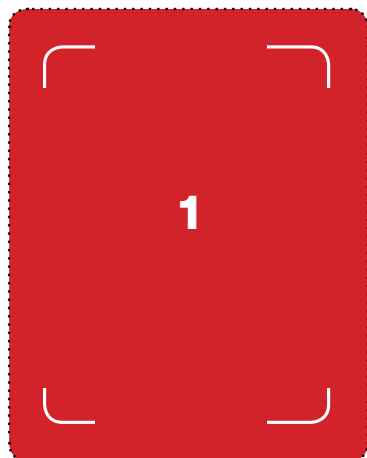
¿Qué temas les gustaron más? ¿Qué páginas les parecieron mejores? ¿Qué temas les resultaron fáciles y cuáles más difíciles?

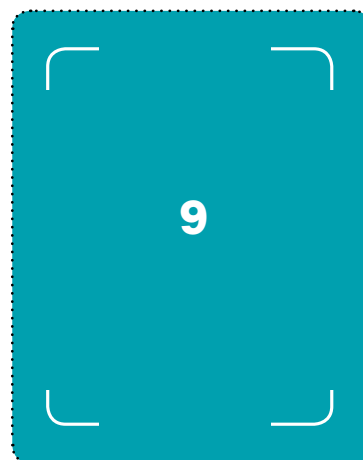
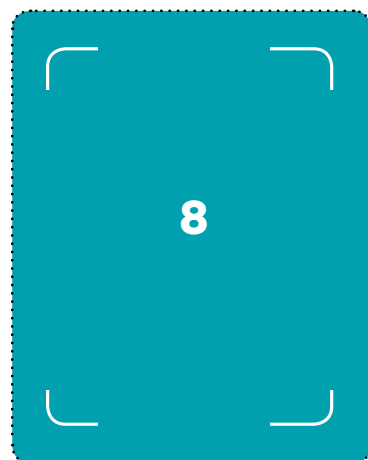
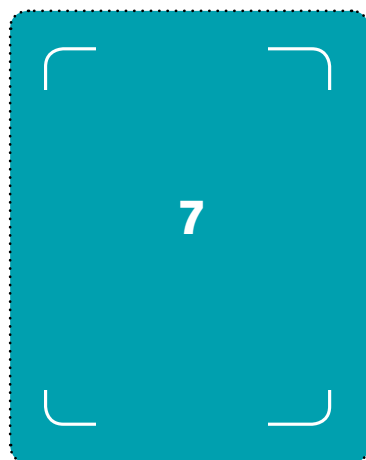
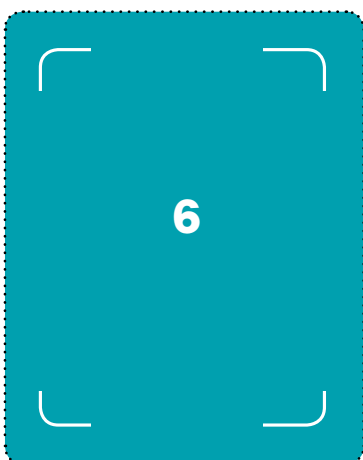
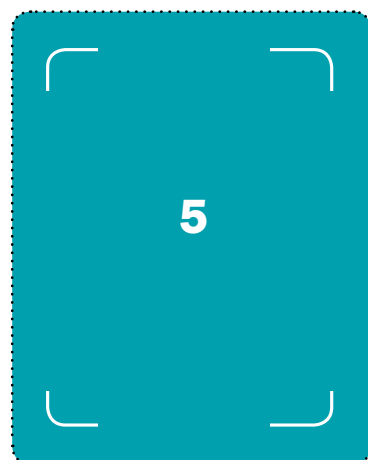
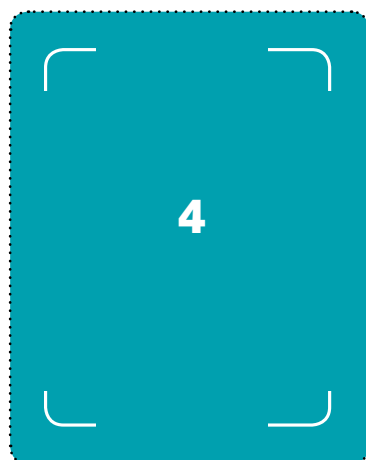
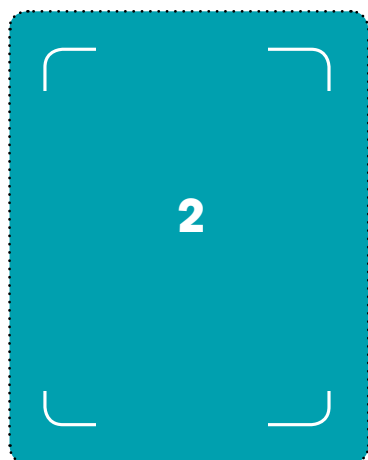
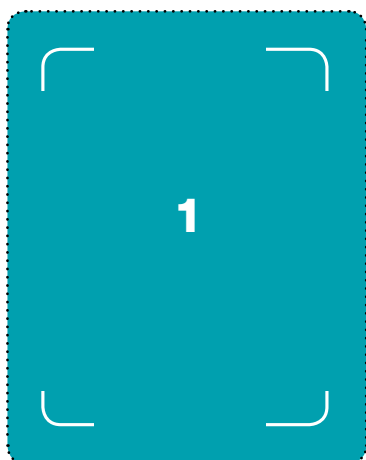
Tabla de números.

	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									

RECORTABLES

Para el suma 10.





Lotería de sumas y restas



	$6+5$		$3+2$
$10-1$		$10+5$	
	$1+2$		$7+1$

	$5+5$		$6+7$
$8+7$		$2+3$	
	$5-2$		$7-1$

	$10+4$		$4+1$
$2+6$		$10-3$	
	$3-2$		$1+1$

	$12+2$		$6+3$
$8-1$		$4+6$	
	$7-5$		$5-3$

	$4-2$		$15-5$
$8+3$		$7+1$	
	$14-1$		$6+6$

	$8+5$		$6+1$
$7+3$		$14-3$	
	$5-2$		$5+10$

	$14+1$		$4+2$
$4+9$		$4-3$	
	$7-2$		$5+2$

	$2+3$		$5+6$
$4+11$		$6-1$	
	$10-9$		$8+3$

PRIMARIA

MATEMÁTICA | UNO MÁS, UNO MENOS

ARGENTINA
UN PAÍS CON BUENA GENTE

Material de distribución gratuita

