



Desafíos Matemáticos

Tercer grado

Desafíos matemáticos. Libro para el alumno. Tercer grado fue elaborado y editado por la Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública.

Secretaría de Educación Pública

Esteban Moctezuma Barragán

Subsecretaría de Educación Básica

Marcos Augusto Bucio Mújica

Dirección General de Materiales Educativos

Aurora Almudena Saavedra Solá

Responsables de contenido

Mauricio Rosales Ávalos (coordinador), Javier Barrientos Flores, Esperanza Issa González, María Teresa López Castro, María del Carmen Tovilla Martínez, Laurentino Velázquez Durán

Colaboradores

Daniel Morales Villar, Ana Cecilia Franco Mejía, Raquel Bernabe Ramos

Supervisión editorial

Jessica Mariana Ortega Rodríguez

Cuidado editorial

Roberto Núñez Narváez, Erika María Luisa Lozano Pérez

Producción editorial

Martín Aguilar Gallegos

Actualización de archivos

Carlos Madero Soto

Ilustración

Bloque I: Blanca Nayeli Barrera; Bloque II: Juan José López; Bloque III y p. 163: Rey David; Bloque IV: Víctor Sandoval; Bloque V: Luis Montiel

Esta edición se basa en el proyecto de la primera edición (2010) y en las ediciones subsecuentes, con modificaciones realizadas por el equipo técnico-pedagógico de la Secretaría de Educación Pública, conforme a evaluaciones curriculares y de uso en aula.

Portada

Diseño: Martín Aguilar Gallegos

Iconografía: Irene León Coxtinica

Imagen: *Los tejedores* (detalle), 1923, Diego Rivera (1886-1957), fresco, 4.71 × 3.67 m, ubicado en el Patio del Trabajo, planta baja, D. R. © Secretaría de Educación Pública, Dirección General de Proyectos Editoriales y Culturales/fotografía de Gerardo Landa Rojano; D. R. © 2021 Banco de México, Fiduciario en el Fideicomiso relativo a los Museos Diego Rivera y Frida Kahlo. Av. 5 de Mayo No. 2, col. Centro, Cuauhtémoc, C. P. 06059, Ciudad de México; reproducción autorizada por el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2021.

Primera edición, 2013

Segunda edición, 2014

Tercera edición, 2019

Segunda reimpresión, 2020 (ciclo escolar 2021-2022)

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2019,
Argentina 28, Centro,
06020, Ciudad de México

ISBN: 978-607-551-151-1

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

Desafíos matemáticos. Libro para el alumno. Tercer grado
se imprimió por encargo
de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos,
en los talleres de
con domicilio
en el mes de de 2020.
El tiraje fue de ejemplares.

En los materiales dirigidos a las educadoras, las maestras, los maestros, las madres y los padres de familia de educación preescolar, primaria y secundaria, la Secretaría de Educación Pública (SEP) emplea los términos: niño(s), adolescente(s), jóvenes, alumno(s), educadora(s), maestro(s), profesor(es), docente(s) y padres de familia aludiendo a ambos géneros, con la finalidad de facilitar la lectura. Sin embargo, este criterio editorial no demerita los compromisos que la SEP asume en cada una de las acciones encaminadas a consolidar la equidad de género.

Agradecimientos

La Secretaría de Educación Pública extiende un especial agradecimiento a la Academia Mexicana de la Lengua por su participación en la revisión de la segunda edición 2014.

Presentación

Este libro de texto fue elaborado para cumplir con el anhelo compartido de que en el país se ofrezca una educación con equidad y excelencia, en la que todos los alumnos aprendan, sin importar su origen, su condición personal, económica o social, y en la que se promueva una formación centrada en la dignidad humana, la solidaridad, el amor a la patria, el respeto y cuidado de la salud, así como la preservación del medio ambiente.

En su elaboración han participado maestras y maestros, autoridades escolares, expertos y académicos; su participación hizo posible que este libro llegue a las manos de todos los estudiantes del país. Con las opiniones y propuestas de mejora que surjan del uso de esta obra en el aula se enriquecerán sus contenidos, por lo mismo los invitamos a compartir sus observaciones y sugerencias a la Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública y al correo electrónico: librosdetexto@nube.sep.gob.mx.

Índice

Introducción	7
--------------------	---

Bloque I

1. Los chocolates de don Justino.....	10
2. Según la posición	11
3. Tablero de canicas	12
4. Rapidez mental	15
5. El maquinista	17
6. Memorama de multiplicaciones	18
7. ¿Cuántos son?	20
8. Un resultado, varias multiplicaciones	22
9. Multiplicaciones rápidas	23
10. Los camiones con frutas	24
11. Programas de televisión	25
12. Líneas de autobuses.....	29
13. Elaboración de galletas	31
14. ¿Cuánto tiempo dura?	35
15. La ballena azul.....	36
16. Figuras y colores.....	38
17. La papelería	39

Bloque II

18. Diferentes representaciones.....	42
19. ¿Cuál es el mayor?	43
20. Baraja numérica	44
21. Siempre hay un camino	47
22. Diferentes arreglos	48
23. Orden por tamaño	51
24. Diferentes bordados.....	53

¿Por qué tu libro se llama “Desafíos matemáticos”?

Porque en él hay actividades en las que, además de divertirse, buscarás estrategias que te ayuden a ganar, cuando se trata de juegos, o a responder las preguntas que se hacen. Al realizar las actividades desarrollarás habilidades, al mismo tiempo que aprendes matemáticas.

Para vencer estos “desafíos” será necesario que trabajes en equipo y entre todos busquen estrategias de resolución. No importa si alguna de sus estrategias no funciona, con ayuda de otros compañeros y de su profesor, podrán aclarar en qué se equivocaron y probar con otra, seguramente encontrarán la solución.

Es importante que escuches las opiniones de tus compañeros y expreses las tuyas sin ningún temor; recuerda que entre todos deben construir un camino que los lleve a vencer los desafíos.

No esperes que el maestro te diga cómo se resuelven los desafíos, a él le toca proponerlos, a tus compañeros y a ti les corresponde encontrar la solución y, entre todos, deben analizar lo que encontraron para estar seguros de que es correcto o saber por qué es incorrecto. Algunas veces el maestro tendrá que explicar, para que tus compañeros y tú puedan avanzar.

Algunos desafíos, que son juegos, se pueden realizar en varios momentos a lo largo del año escolar e incluso podrás llevarlos a cabo en el recreo o en casa.

¡Éntrale a los desafíos! Disfruta el placer de hacer matemáticas, de trabajar en equipo, compartir tus ideas y escuchar cómo piensan tus compañeros. Haz que en tu salón se escuche la voz del razonamiento.



Bloque I



Consigna

En parejas, resuelvan los siguientes problemas.

Don Justino es proveedor de dulces en las cooperativas de algunas escuelas. Para entregar los chocolates, los organiza en bolsas de 10 cada una. Cuando tiene hechas 10, las acomoda en una caja.

- a) En la escuela Belisario Domínguez, le pidieron 807 chocolates. Para empacarlos, su hijo le ayudó y entregó 8 cajas y 7 bolsas. ¿Entregó la cantidad correcta de mercancía?

¿Por qué?

- b) En la escuela Benito Juárez, le pidieron 845 chocolates. Don Justino les entregó 7 cajas, 4 bolsas y 5 chocolates sueltos. ¿Esto cubre la cantidad solicitada en el pedido?

¿Por qué?

- c) En la escuela Emiliano Zapata, don Justino entregó 5 cajas, 2 bolsas y 7 chocolates sueltos. ¿Cuántos chocolates entregó en total?

- d) En la escuela Leona Vicario, don Justino entregó 3 cajas y 9 chocolates sueltos. ¿Cuántos chocolates dio en total?



Consigna

De manera individual, resuelve lo siguiente.

1. En cada una de las siguientes parejas de números, tacha el que sea mayor.

$800+9$

$700+90$

635

$600+50+3$

1090

1900

1100

$1000+10$

381

318

2. Ordena de menor a mayor los números que se muestran a continuación.

298, 409, 78, 20, 45, 103, 301, 238, 87, 65, 43, 316.

3

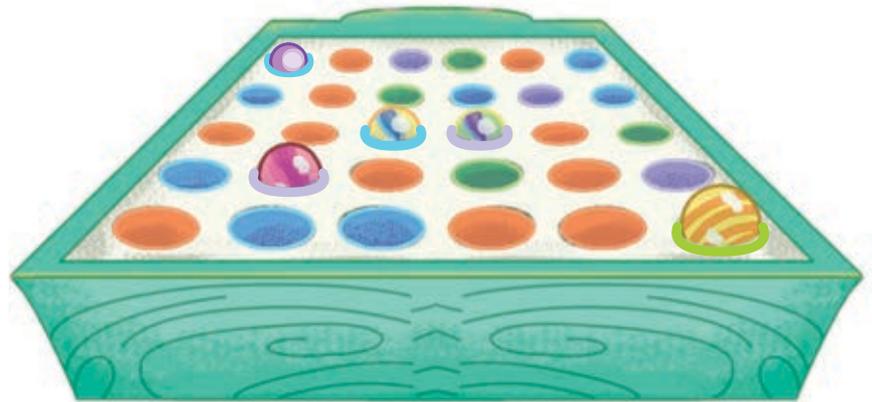
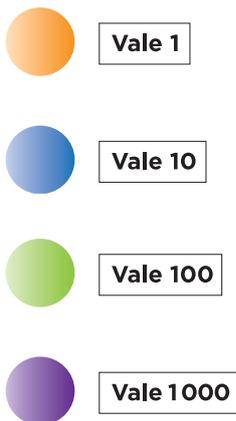
Tablero de canicas

Consigna

En parejas, resuelvan los siguientes problemas.

1. Lía y Leti fueron a la feria y jugaron en el tablero de canicas, que consiste en lanzar cinco canicas para meterlas en los orificios. El premio depende de los puntos obtenidos al final. Los valores de los orificios son los que se indican a continuación:

En su primer juego, Lía logró meter las canicas como se muestra en el tablero de abajo.



Las canicas de Leti cayeron como se muestra a la izquierda.

¿Quién obtuvo más puntos?

Expliquen su respuesta.

2. Leti volvió a jugar porque quería llevarse un tigre de peluche que vale 2210 puntos. Ella dice que necesita que sus canicas caigan de la siguiente manera.



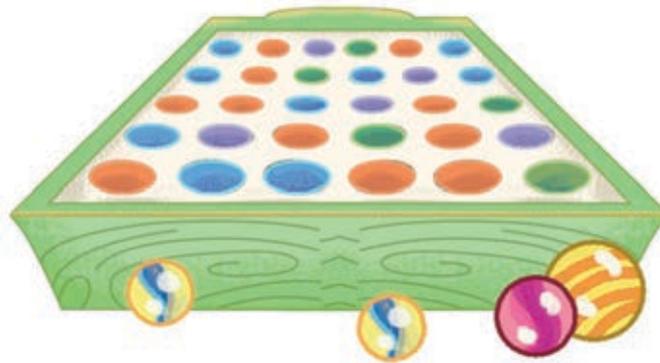
¿Están de acuerdo con ella?

¿Por qué?

3. Lía quiere un premio de 1400 puntos. ¿En qué colores deben caer sus canicas para obtener ese puntaje? Representéntenlo en el tablero.



- a) ¿Qué número se obtiene si sólo se lanzan cuatro canicas y caen en colores diferentes? Escribanlo en el renglón y representéntenlo en el tablero.



- b) ¿Qué número obtendrá Lía si lanza cinco canicas y sólo se repite un color?



Consigna 1

Lean los siguientes problemas y traten de resolverlos mentalmente; el primero que tenga la respuesta levante la mano.

1 Don Jorge quiere comprar una camisa que cuesta \$230, y tiene un descuento de \$100. ¿Cuánto deberá pagar en total?

2 Matías fue a la tienda y llevaba \$80. Ahí compró unas galletas que le costaron \$11. ¿Cuánto le quedó?

3 Doña Josefina compró un mueble que le costó \$1049 y pagó \$100 por el traslado de éste a su casa. ¿Cuánto pagó en total?

4 Ana tiene \$900 ahorrados y quiere comprar una blusa que cuesta \$199. ¿Cuánto le quedaría si decide comprarla?

5 Saúl tiene una colección de 718 timbres postales. La última vez que se los mostró a sus amigos, vio que 9 estaban maltratados y los desechó. ¿Cuántos tiene ahora?

6 En una tienda de ropa había 590 trajes. Un comerciante compró 89. ¿Cuántos quedaron en la tienda?

Consigna 2

De manera individual, encuentren el número que falta.

10 -		=	3
10 -		=	4
10 -		=	5
10 -		=	6
10 -		=	7
100 -		=	30
200 -		=	40
150 -		=	50
120 -		=	60
180 -		=	70

18 -		=	10
28 -		=	20
38 -		=	30
48 -		=	40
58 -		=	50
68 -		=	60
78 -		=	70



Consigna

En equipos de dos a seis integrantes, reúnanse para jugar El maquinista, del material recortable (páginas 219-221).

Las reglas son las siguientes:

1. El juego consiste en restar a los números que están en los vagones del tren los números que salgan al tirar el decaedro.
2. Cada integrante del equipo debe anotar su nombre en el color de la línea del tren que escoja.
3. El jugador que inicia lanza el decaedro, mentalmente resta el número que salió del que está en el último vagón de su tren y dice el resultado.
4. Sus compañeros dirán si el resultado es correcto. En caso de serlo, debe colorear o poner una señal en ese vagón. En su próximo turno tratará de avanzar al siguiente. Pero si el resultado es incorrecto, permanecerá en su lugar hasta que le toque tirar nuevamente.
5. Gana quien llegue primero a su locomotora y conteste correctamente esa última resta.



6

Memorama de multiplicaciones

Consigna 1

En parejas, reúnanse para jugar memorama de multiplicaciones, del material recortable (páginas 209-217). Las reglas son las siguientes:

1. Deben revolver las tarjetas que tienen multiplicaciones y colocarlas una sobre otra, con las operaciones hacia abajo. Las tarjetas con los resultados deben estar a la vista.
2. El jugador que inicie el juego debe tomar una tarjeta de multiplicaciones y leerla, e inmediatamente debe seleccionar el resultado que le corresponde. Si acierta, se quedará con las dos tarjetas; si falla, las devolverá.
3. Gana el jugador que al final del juego logre obtener más tarjetas.



Consigna 2

De manera individual, registren en la tabla los resultados de las multiplicaciones que hayan memorizado.

Cuando hayan llenado la tabla, comuníquenselo a su maestro.

Cuadro de multiplicaciones											
×	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

Consigna

En parejas, resuelvan los siguientes problemas.

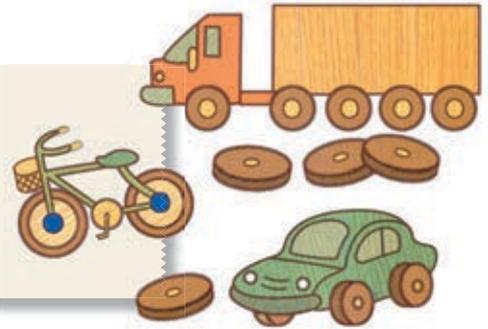
1. Don Vicente hace juguetes de madera, como bicicletas, coches y tráileres. Cada uno lleva un número diferente de ruedas:



Las bicicletas: 2

Los coches: 4

Los tráileres: 10



- a) Debe entregar 8 coches en una tienda. ¿Cuántas ruedas tiene que hacer?

- b) ¿Cuántas ruedas necesita para hacer 9 bicicletas?

- c) ¿Para 4 coches?

- d) ¿Para 6 coches?

- e) ¿Para 3 tráileres?

- f) ¿Para 2 coches y 6 tráileres?

g) Un día don Vicente tuvo que hacer 36 ruedas. ¿Qué juguetes crees que hizo?



2. La tía Edith hace ensaladas de jitomate:



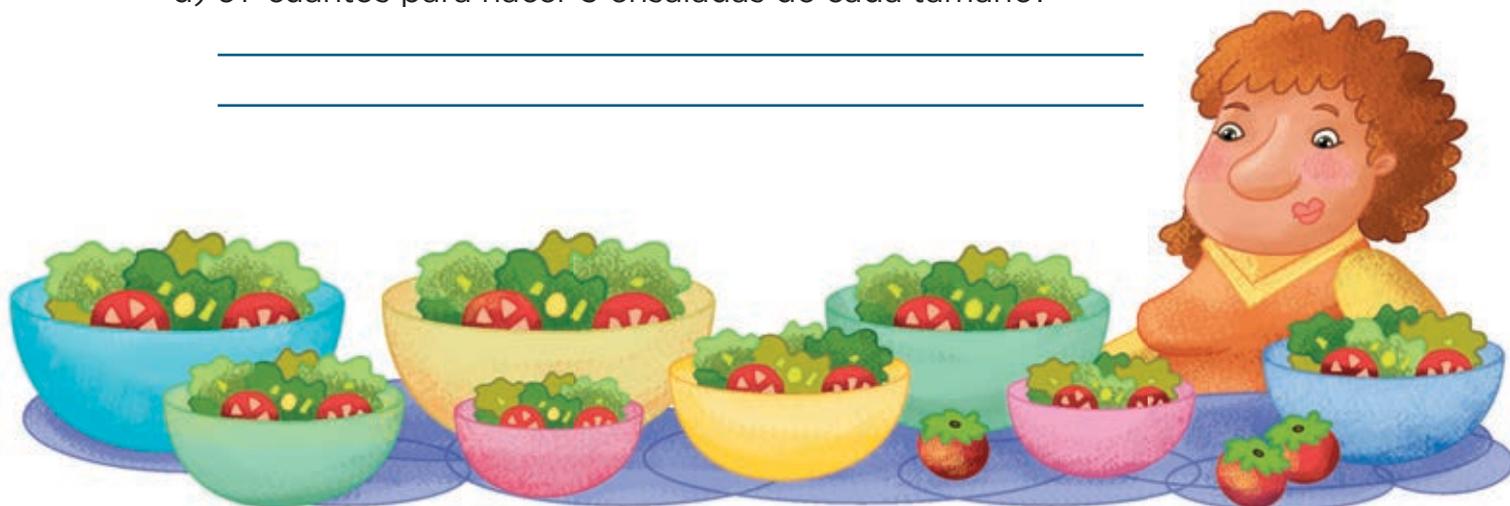
La ensalada chica es de 3 jitomates.
 La mediana, de 6 jitomates.
 La grande, de 9 jitomates.

a) ¿Cuántos jitomates necesita para hacer 9 ensaladas medianas?

b) ¿Para 8 grandes?

c) ¿Para 9 chicas?

d) ¿Y cuántos para hacer 3 ensaladas de cada tamaño?



8

Un resultado, varias multiplicaciones

Consigna

En equipos, busquen todas las multiplicaciones que corresponden a cada resultado de la tabla. Fijense en el ejemplo.

Resultados	Multiplicaciones
4	
12	
15	
16	
20	5×4 , 4×5 , 2×10 , 10×2 , 20×1 , 1×20
30	
35	
40	
48	
60	

Consigna

En equipos de cuatro integrantes, jueguen Multiplicaciones rápidas del material recortable (páginas 187-207).

Las reglas son las siguientes:

1. Cada equipo debe contar con 40 cartas, las cuales deben tener una multiplicación diferente. Antes de iniciar el juego, deben revolverlas y colocarlas una sobre otra, con la operación hacia abajo.
2. El jugador que inicie debe tomar una carta y voltearla, e inmediatamente debe decir el resultado de la multiplicación. Los demás jugadores dirán si es correcto o no.
3. Si el resultado es correcto, el jugador se quedará con la carta; si no, la devolverá al mazo.
4. El juego termina cuando se agoten las cartas del mazo. Gana el jugador que logre acumular más cartas.



10

Los camiones con frutas

Consigna

En equipos, anoten los datos que hacen falta en las siguientes tablas. Procuren hacer las operaciones mentalmente.

Tabla 1			
Fruta	Cajas	Frutas en cada caja	Total de cada fruta
Melón	6	10	
Pera	9	20	
Manzana	5	40	
Uva	7	300	
Fresa	2	600	
Durazno			

Tabla 2			
Fruta	Cajas	Frutas en cada caja	Total de cada fruta
Melón	8		80
Pera	2		40
Manzana	1		50
Uva	9		3600
Fresa	7		3500
Durazno			

Tabla 3			
Fruta	Cajas	Frutas en cada caja	Total de cada fruta
Melón		20	100
Pera		30	240
Manzana		40	280
Uva		700	1400
Fresa		500	2500
Durazno			

Consigna 1

En parejas, realicen lo que se solicita.

- Contesten las preguntas con base en la información de la tabla de la página 26.

a) ¿Cada cuándo transmiten el programa <i>México en la historia</i> ?	
b) ¿Cuándo transmiten el programa <i>ABC Noticias</i> ?	
c) ¿Cuánto tiempo pasa entre una y otra transmisión de <i>El universo</i> ?	
d) ¿Cuánto tiempo dura el programa <i>Grandes biografías</i> ?	
e) ¿Cuál es un ejemplo de programa que dura 2 horas?	
f) ¿Cuántas horas a la semana transmiten noticias?	
g) ¿Cuántos días transmiten películas?	
h) Ángel ve <i>Grandes biografías</i> y <i>México en la historia</i> . ¿Cuántas horas de televisión ve a la semana?	

Tarde	Lunes 22	Martes 23	Miércoles 24	Jueves 25	Viernes 26	Sábado 27	Domingo 28
14 a 15 h	Cocina rápida	Atención ciudadana	Cocina rápida	Atención ciudadana	Todo para el hogar	Notimundo	Notimundo
15 a 16 h	Caricaturas	Caricaturas	Caricaturas	Caricaturas	Caricaturas	Todo deporte	Vida salvaje
16 a 17 h	ABC Noticias	ABC Noticias	ABC Noticias	ABC Noticias	ABC Noticias	Todo deporte	Vida salvaje
17 a 18 h	Días de sol, miniserie	Videos musicales	Días de sol, miniserie	México en la historia	Días de sol, miniserie	México en la historia	El universo
18 a 19 h	Días de sol, miniserie	México en la historia	Días de sol, miniserie	Videos musicales	Días de sol, miniserie	Videos musicales	El universo
19 a 21 h	Grandes biografías	Mesa de debate	Sumergidos. Deportes acuáticos	Mesa de debate	Recorrido por la montaña	Cine en casa	Cine en casa

2. Con base en la información de la siguiente tabla, respondan las preguntas.

Nombre	Programas que regularmente ven a la semana
Luis	<i>Notimundo y ABC Noticias.</i>
Ramón	<i>El universo, Todo deporte y Cine en casa.</i>
Elena	<i>Cocina rápida, Notimundo y Cine en casa.</i>
Rosalba	Caricaturas.
Teresa	<i>Mesa de debate, México en la historia y El universo.</i>
Daniel	<i>Sumergidos y Recorrido por la montaña.</i>

a) ¿Quién ve más horas de televisión?	
b) ¿Quién ve televisión solamente los fines de semana?	
c) ¿Quién ve solamente programas de noticias?	

Consigna 2

En parejas, numeren del 1 al 6 las tarjetas, empezando con la situación que dure menos tiempo.

Ensalada de frutas.
¡Se elabora en 45 minutos!

¡Recorrido en tren!
2 horas de diversión.

¡Baje 2 kilogramos de peso
en una semana!

Espagueti a la mantequilla
en sólo 30 minutos.

Lavado de autos en
20 minutos.

Viaje a las playas de Veracruz.
¡3 días! ¡Incluye alojamiento!



Consigna

1. Los autobuses de la Línea 1 salen de México a Pachuca cada 15 minutos; los de la Línea 2 parten cada 50 minutos. En equipos, anoten la información que falta en las tablas.

Línea 1 México-Pachuca
Salida
6:00 h
6:15 h
6:30 h
7:30 h
8:00 h

Línea 2 México-Pachuca
Salida
6:00 h
6:50 h
7:40 h
10:10 h
11:00 h
12:40 h

Con base en la información de las tablas, respondan lo siguiente.

- a) Rebeca tiene boletos para viajar en la Línea 2. Llegó a la central de autobuses a la hora que señala el reloj. ¿Cuánto tiempo tendrá que esperar para la siguiente salida?





b) Manuel llegó a la terminal de autobuses a la hora que indica el reloj. ¿Cuánto tiempo llegó después de Rebeca?

c) ¿Cuántos autobuses salen entre las 6:00 y las 8:00 horas en las dos líneas?

Línea 1	Línea 2



Consigna 1

En parejas, resuelvan los siguientes problemas.

1. Bertha hace galletas de salvado para vender. Metió al horno dos charolas a las 9:10 a.m. En su receta dice que, para que queden crujientes, deben permanecer en el horno 25 minutos.

a) ¿A qué hora debe sacar las galletas del horno?

b) Si mete otra charola de galletas inmediatamente después de las anteriores, ¿a qué hora deberá sacarla?

2. El lunes, Bertha metió 2 charolas de galletas al horno y las sacó a las 11:55 a.m.

a) ¿A qué hora comenzó a hornearlas?

b) Para un pedido que le hicieron, tuvo que preparar 4 charolas. En el horno sólo caben 2 a la vez. Si terminó de hornear a las 4:00 p.m., ¿a qué hora comenzó?



En equipos, resuelvan el siguiente problema.

3. Los relojes de abajo muestran el tiempo que Bertha emplea en la elaboración de una charola de galletas.

Comienza a preparar las galletas.

Mete la charola con galletas al horno.

Saca las galletas del horno y comienza a decorarlas.

Las galletas están listas.

a) ¿En qué se tarda más tiempo?	
b) ¿En qué paso emplea menos tiempo?	
c) ¿Cuánto tiempo en total invierte para hacer una charola de galletas?	
d) Si prepara 2 charolas, ¿cuánto tiempo tarda en total?	
e) El viernes entregó un pedido de 5 charolas, ¿cuánto tiempo empleó en su elaboración?	

Consigna 2

En parejas, resuelvan el siguiente problema.

1. Los relojes muestran el tiempo que tarda Alfredo en hacer pan.

Comienza a cernir la harina y engrasa el molde.	Empieza a batir todos los ingredientes.	Vacía la mezcla en el molde y lo mete al horno.	Saca el pan del horno y lo coloca en una charola.

a) ¿Cuánto tarda en batir los ingredientes?	
b) ¿Qué proceso lleva más tiempo?	
c) ¿En qué se invierte más tiempo, en hacer pan o galletas?	



Consigna 3

De manera individual, resuelve los siguientes problemas. Cuando termines compara tus respuestas con las de otro compañero.

1. Sonia y Héctor salen de la escuela a la 1:30 de la tarde. Los relojes muestran la hora en la que llegan a sus casas. ¿Cuánto tiempo tardan en llegar?

2:18

Sonia: _____

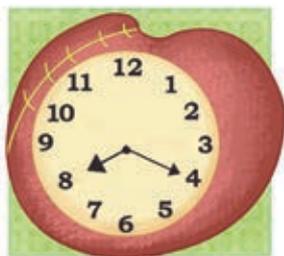
2:25

Héctor: _____

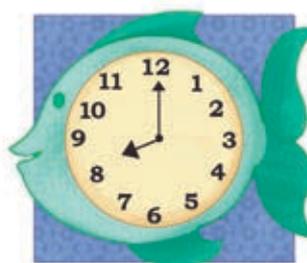
2. Laura, Susana, Pedro y Eduardo entran a las 9:00 a.m. a su trabajo. Los relojes muestran la hora en que tienen que salir de su casa para llegar a dicha hora.



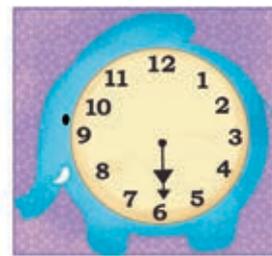
Laura



Pedro



Eduardo



Susana

a) ¿Quién hace más tiempo de su casa al trabajo?

b) ¿Quién hace menos tiempo de su casa al trabajo?

c) ¿Cuánto tiempo hace Pedro de su casa al trabajo?

d) ¿Quién tarda una hora en llegar de su casa al trabajo?

Consigna

En equipos, estimen el tiempo de duración de las siguientes actividades.

Cantar una
canción.

Tomar un vaso
de agua.

Resolver un
problema de
matemáticas.

Ir del salón
a la dirección.

Comer una
torta.

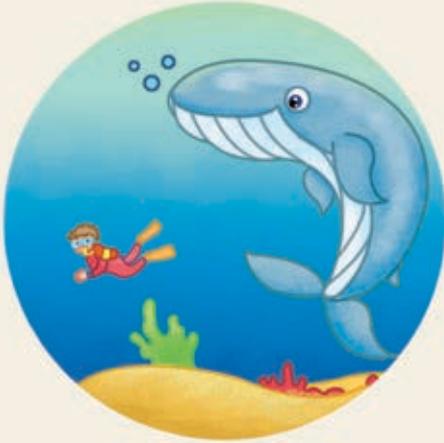
Leer un párrafo
de un libro.

Ahora, con ayuda de un reloj, verifiquen la duración de cada una de las acciones anteriores. Si existe mucha diferencia entre su estimación y el tiempo real, expliquen a qué se debió la diferencia.



Consigna

En parejas, lean la siguiente información.



La ballena azul es el animal de mayor tamaño que habita nuestro planeta; alcanza una longitud de 27 metros y llega a pesar 130 mil kilogramos. En buenas condiciones, puede vivir hasta 90 años. No obstante, en promedio vive 25, debido a la caza de la que es objeto. Su mayor depredador es el hombre, quien la sacrifica para obtener sus huesos, aceite y carne.

Animal	Peso promedio (miles de kilogramos)	Puede llegar a vivir (años)
Rinoceronte blanco	2	50
Elefante marino	4	18
Orca	5	30
Elefante	7	80
Ballena boreal	75	65

Con base en la información que leyeron, respondan lo siguiente.

a) ¿Cuántos años puede llegar a vivir la ballena azul?

Expliquen su respuesta. _____

b) ¿Cuánto puede llegar a medir de largo la ballena azul?

c) ¿Existen animales más grandes que la ballena azul?

Expliquen su respuesta. _____

d) ¿Cuál es el animal que le sigue en peso a la ballena azul?

e) ¿Cuántos kilogramos pesa en promedio un elefante?

f) ¿Cuántos años puede llegar a vivir una ballena boreal?

g) ¿Cuál de los animales de la tabla es el más pesado?

h) De los animales que aparecen en la tabla, ¿cuál es el de menor peso?

i) ¿Qué animal de los que aparecen en la tabla vive menos años?

j) ¿Cuáles son los dos animales que pueden llegar a vivir más años?

Consigna

Completa la tabla con base en los ejemplos. Después haz lo que se solicita.

Color Figura	Red	Yellow	Green	Blue	Pink
					
					
					
					

- Marca con un ✕ la figura verde que tiene tres lados.
- Marca con una ✓ la figura rosa que tiene un lado curvo.
- Marca con ∞ los rectángulos que no son azules.
- Marca con * los cuadriláteros amarillos.

Consigna

En equipos, completen la tabla con la siguiente información.



Producto	El Bosque	La Selva
Mochila	\$68.00	\$65.00
Juego geométrico		
Sacapuntas		\$8.00

Respondan lo siguiente, con base en la información de la tabla de la página anterior.

a) ¿En qué papelería cuesta menos la mochila?

b) Si tuvieras que comprar la mochila y la caja de colores, ¿en qué papelería te convendría hacerlo?

c) ¿En cuál de las dos papelerías conviene comprar un lápiz y un sacapuntas?

d) Si tuvieran que comprar 5 cuadernos y 5 plumas, ¿en dónde convendría comprarlos?



Material recortable



72. Descomposición de números

72

46

56

63

90

70

20

45

65

38



72. Descomposición de números

9

10

48

54

24

36

40

30

32

64



72. Descomposición de números

39

42

81

15

27

12

18

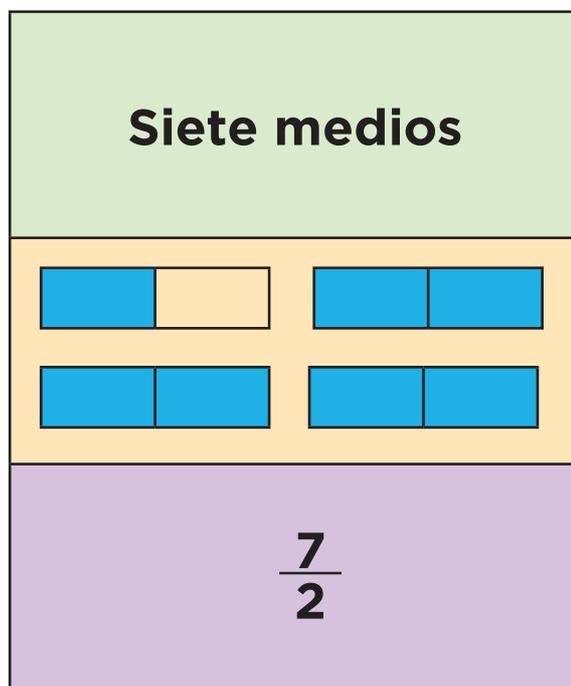
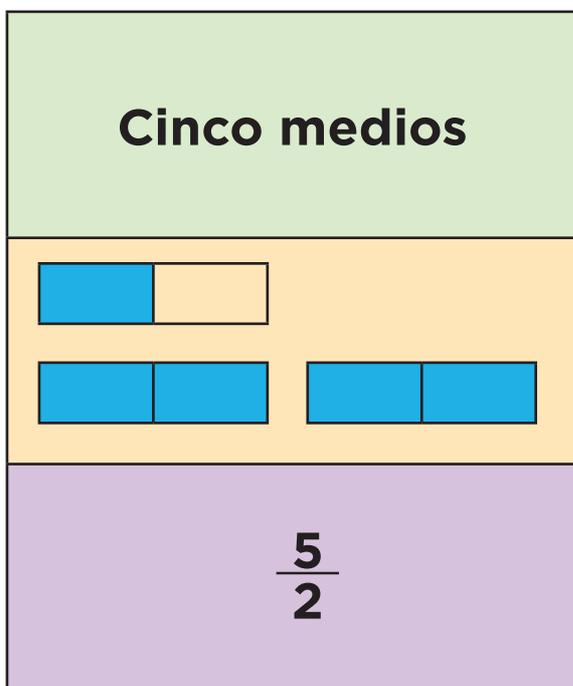
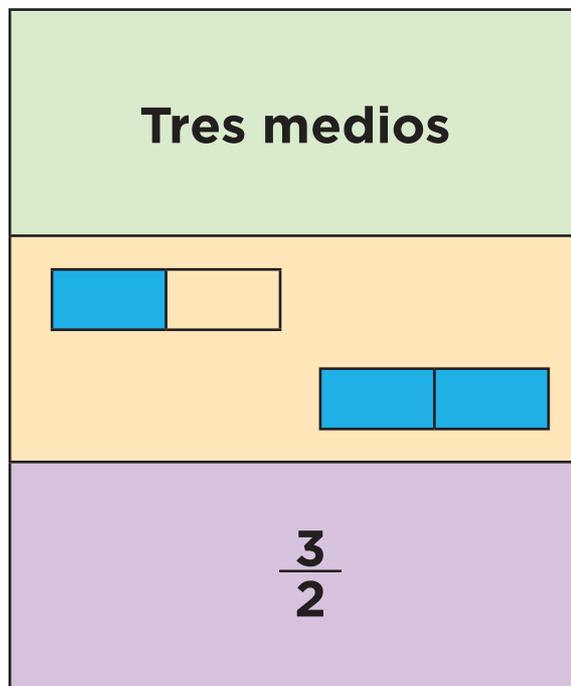
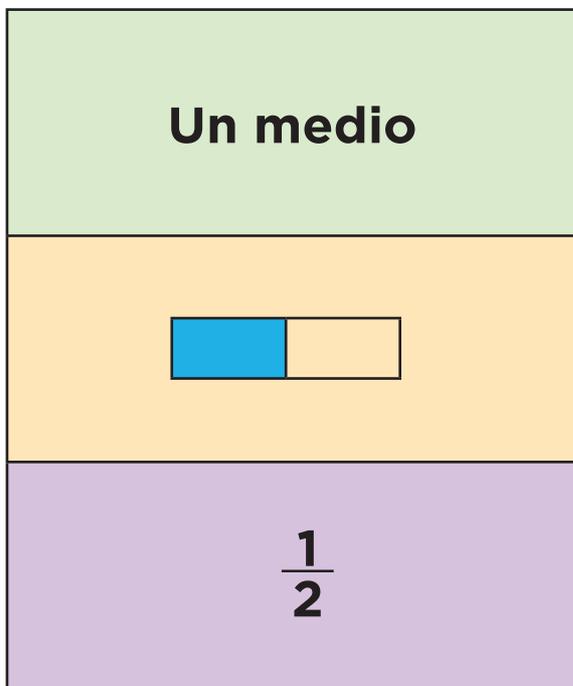
60

26

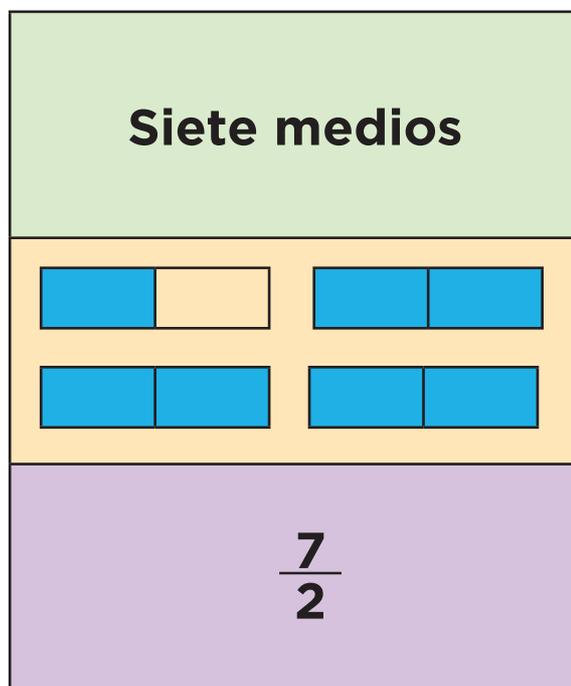
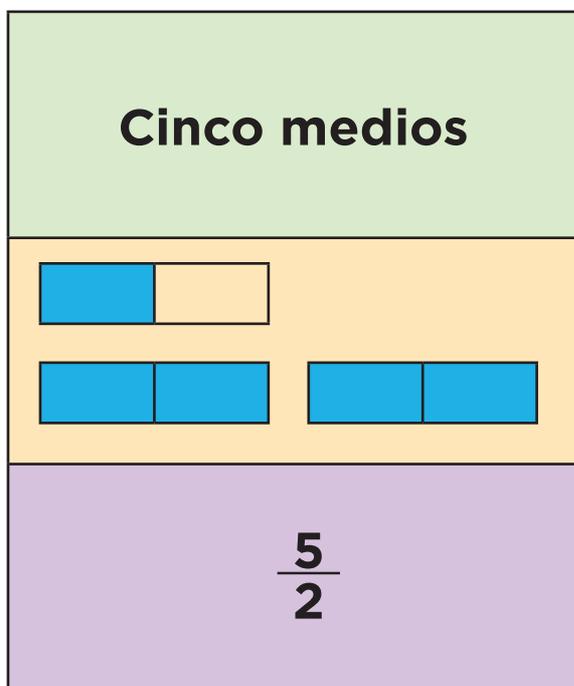
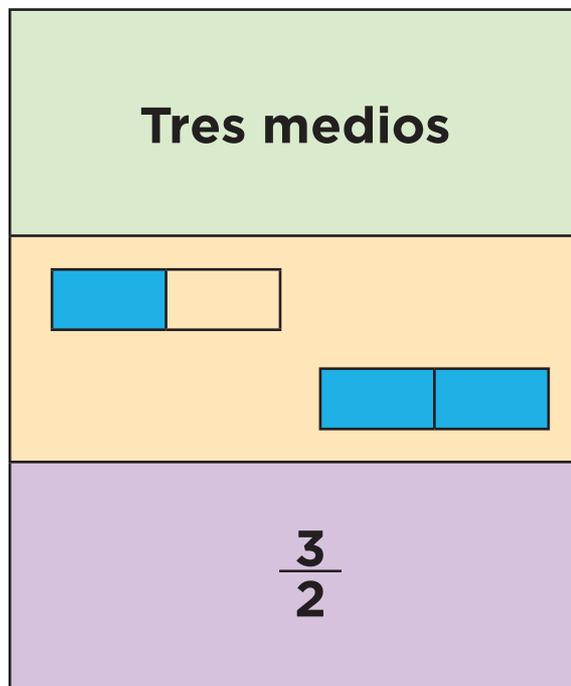
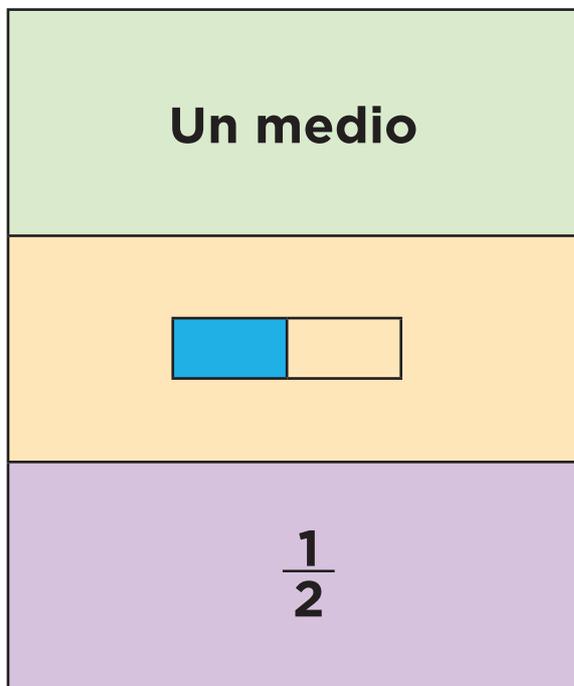
49



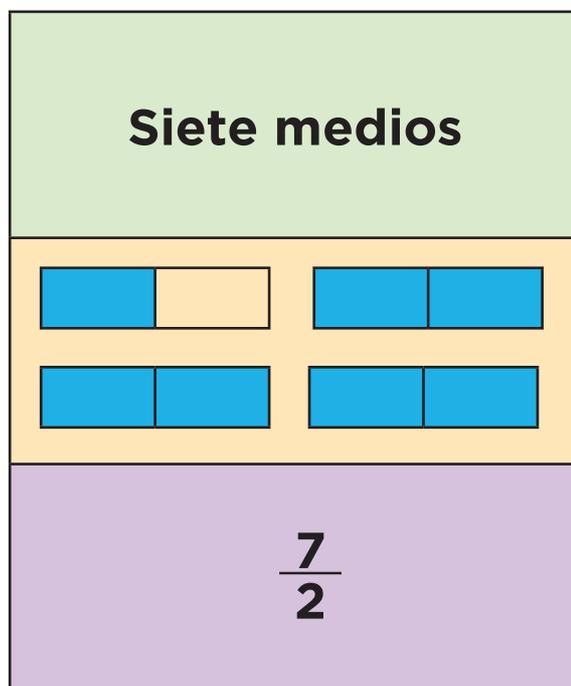
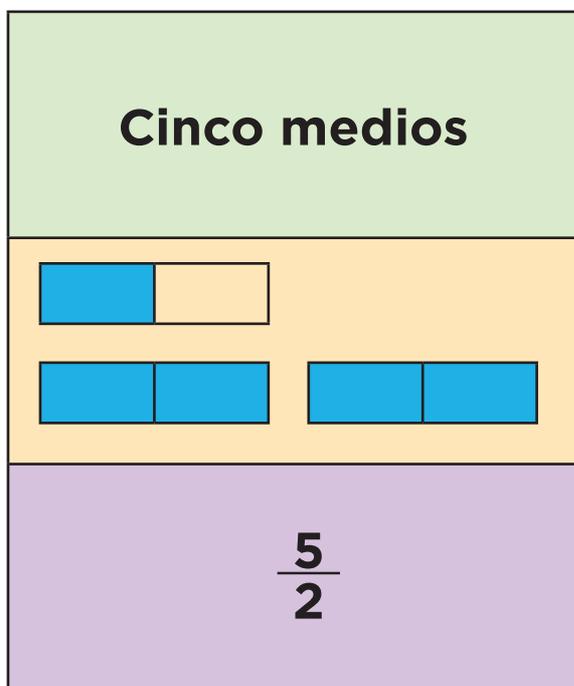
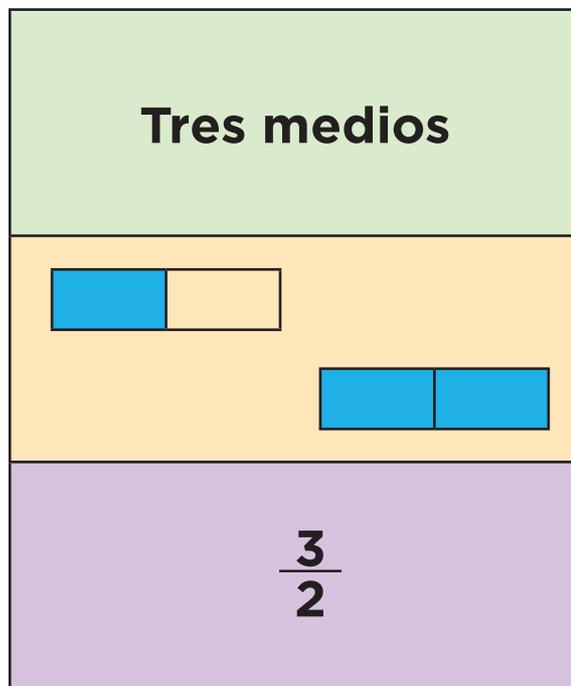
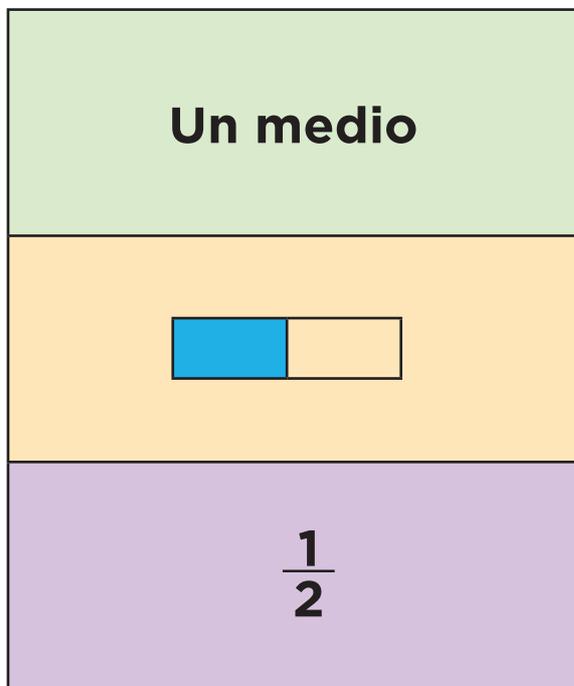
68. ¿Me sobra o me falta?

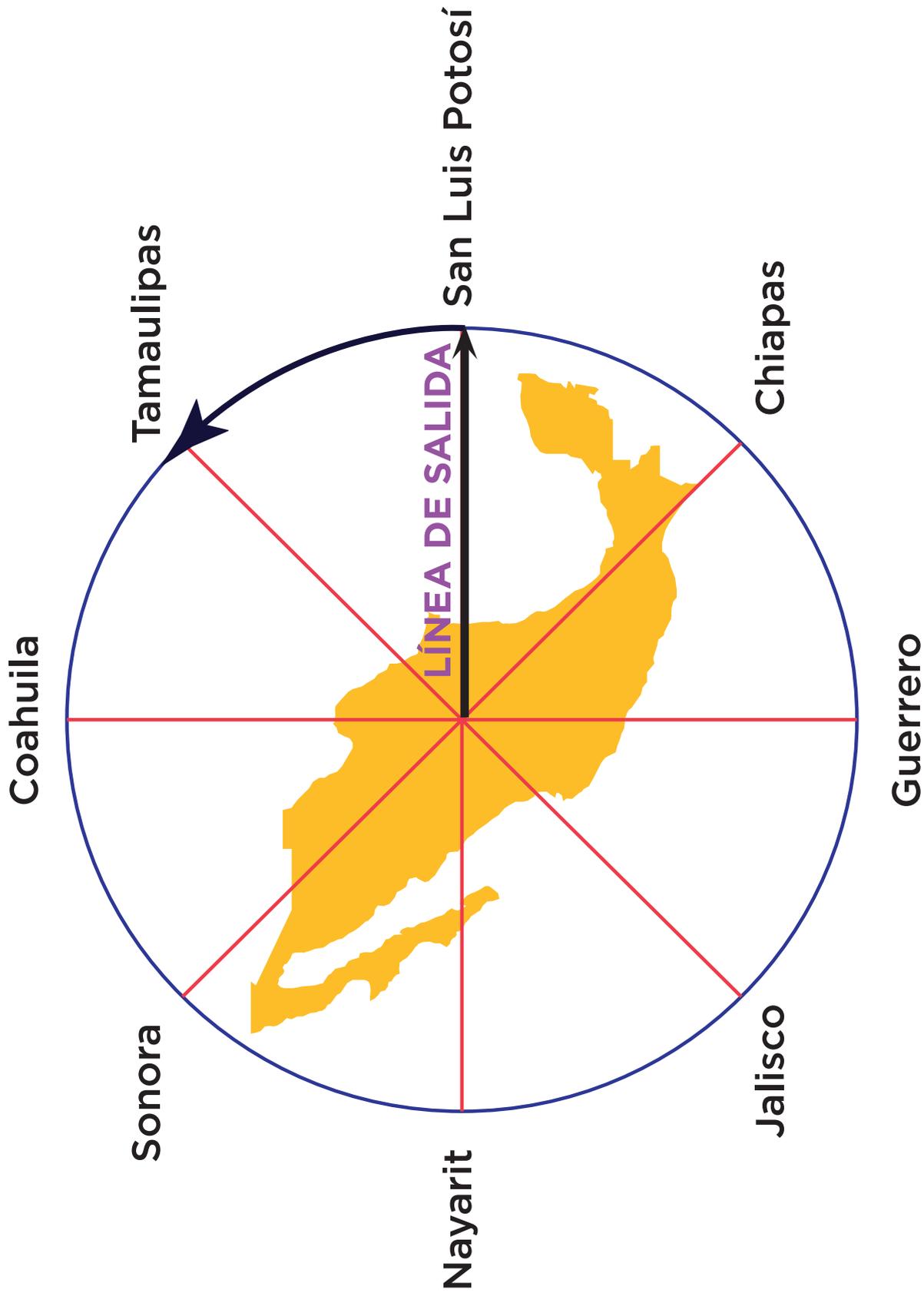


68. ¿Me sobra o me falta?

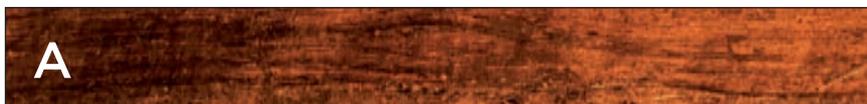
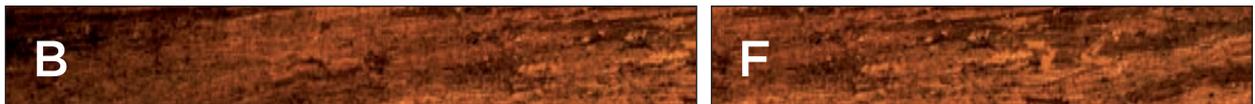


68. ¿Me sobra o me falta?





23. Orden por tamaño



4	2000	9000
8	6000	
30	4000	
70	8000	
200	3000	
600	5000	
1000	7000	



20. Baraja numérica

1	2	3
5	6	7
9	10	20
40	50	60
80	90	100
300	400	500
700	800	900



9. Multiplicaciones rápidas

8×700

8×800

8×900

9×100

9×200

9×300

9×400

9×500

9×600

9×700

9×800

9×900



9. Multiplicaciones rápidas

7×100

7×200

7×300

7×400

7×500

7×600

7×700

7×800

7×900

8×100

8×200

8×300

8×400

8×500

8×600



9. Multiplicaciones rápidas

5×400

5×500

5×600

5×700

5×800

5×900

6×100

6×200

6×300

6×400

6×500

6×600

6×700

6×800

6×900



9. Multiplicaciones rápidas

3×700

3×800

3×900

4×100

4×200

4×300

4×400

4×500

4×600

4×700

4×800

4×900

5×100

5×200

5×300



9. Multiplicaciones rápidas

2×100

2×200

2×300

2×400

2×500

2×600

2×700

2×800

2×900

3×100

3×200

3×300

3×400

3×500

3×600



9. Multiplicaciones rápidas

9×40

9×50

9×60

9×70

9×80

9×90

1×100

1×200

1×300

1×400

1×500

1×600

1×700

1×800

1×900



9. Multiplicaciones rápidas

7×70

7×80

7×90

8×10

8×20

8×30

8×40

8×50

8×60

8×70

8×80

8×90

9×10

9×20

9×30



9. Multiplicaciones rápidas

6×10

6×20

6×30

6×40

6×50

6×60

6×70

6×80

6×90

7×10

7×20

7×30

7×40

7×50

7×60



9. Multiplicaciones rápidas

4×40

4×50

4×60

4×70

4×80

4×90

5×10

5×20

5×30

5×40

5×50

5×60

5×70

5×80

5×90



9. Multiplicaciones rápidas

2×70

2×80

2×90

3×10

3×20

3×30

3×40

3×50

3×60

3×70

3×80

3×90

4×10

4×20

4×30



9. Multiplicaciones rápidas

1×10

1×20

1×30

1×40

1×50

1×60

1×70

1×80

1×90

2×10

2×20

2×30

2×40

2×50

2×60



6. Memorama de multiplicaciones

9×5

45

5×9

45

6×8

48

8×6

48



6. Memorama de multiplicaciones

7×3

21

3×7

21

9×7

63

7×9

63



6. Memorama de multiplicaciones

5×6

30

15×2

30

10×3

30

6×5

30



6. Memorama de multiplicaciones

9×4

36

4×9

36

4×5

20

5×4

20



6. Memorama de multiplicaciones

8×2

16

4×4

16

9×2

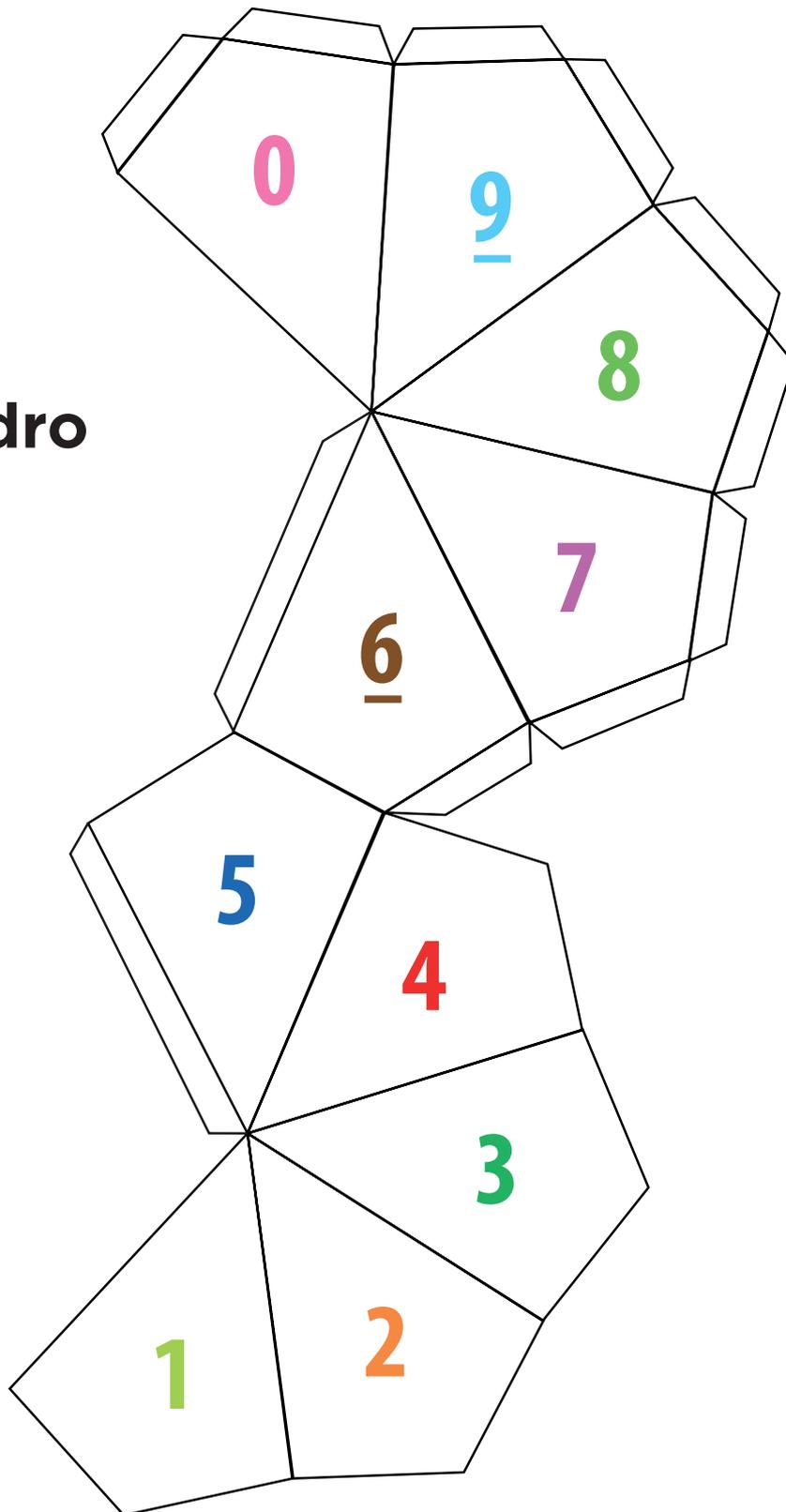
18

2×9

18



Decaedro



5. El maquinista



E S T A C I O N E S

