Identifico horas y días de la semana

Observa el horario del 2°C.

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
08:00 a 09:30	Lenguaje	Matemática	Matemática	Lenguaje	Matemática
10:00 a 11:30	Matemática	Historia	Lenguaje	Ciencias	Lenguaje
12:00 a 01:30	Artes	Tecnología	Ed. Física	Música	Religión
02:30 a 04:00	Taller deportivo	Taller convivencia	Taller artístico	Taller computación	

1 Pinta los recuadros del horario según la clave de color y escribe el nombre de la asignatura a la que corresponde.

- Jueves, de 10:00 a 11:30 de la mañana: _____
- Lunes, de 08:00 a 09:30 de la mañana: _____
- Miércoles, de 02:30 a 04:00 de la tarde: _____
- Viernes, de 12:00 a 01:30 de la tarde: _____

2 Responde según el horario anterior.

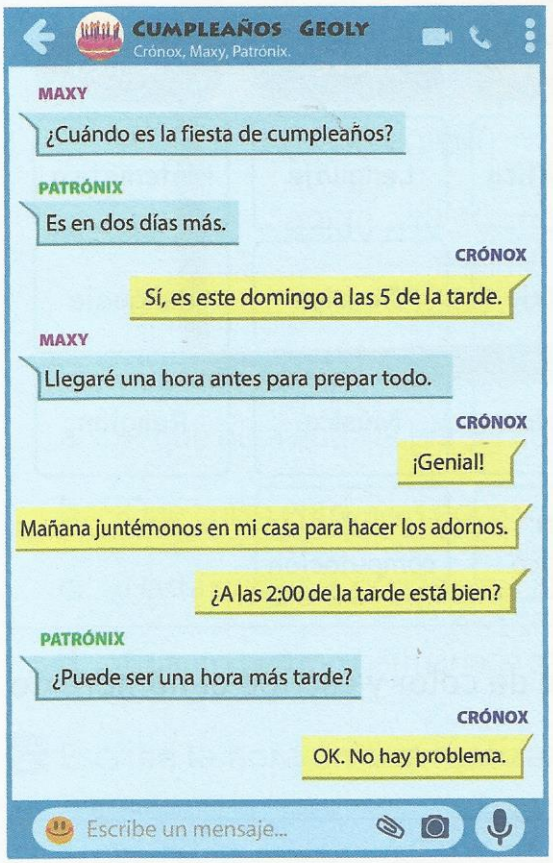
- ¿A qué hora comienzan las clases? _____
- ¿A qué hora comienza la clase de Historia el martes? _____
- ¿A qué hora terminan las clases el día viernes? _____

3 Revisa tu horario de clases y escribe un día en que tengas las siguientes asignaturas:

Educación Física: _____ Artes: _____

Tecnología: _____ Música: _____

1 Lee la conversación por chat y responde.



a. ¿Qué día de la semana ocurre la conversación?

_____

b. ¿A qué hora llegaría Maxy a ayudar?

_____

c. ¿A qué hora estará Patrónix en la casa de Crónox?

_____

d. ¿Crees que tengan tiempo suficiente para organizar el cumpleaños?

_____

2 Observa la invitación de Geoly y responde.

a. ¿Cuál es la fecha de la fiesta de Geoly?

_____

b. ¿A qué hora es el cumpleaños?

_____

c. ¿Cuánto tiempo dura el cumpleaños?

_____

d. Si Crónox sale de su casa a las 4:00 y se demora media hora en llegar a la casa de Geoly, ¿a qué hora llegará al cumpleaños?

_____

1 Observa los 6 primeros meses del año y responde.

Calendario

Enero

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Febrero

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

Marzo

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Abril

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Mayo

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Junio

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

a. Si hoy es 10 de enero, ¿cuántos días pasaron desde el 4 de enero?

Pasaron _____ días.

b. Si estamos en febrero, ¿cuántos meses faltan para junio?

Faltan _____ meses.

c. Si hoy es 6 de mayo, ¿cuántos días faltan para el viernes 10?

Faltan _____ días.

2 Lee y responde.

Los celulares y tablets son muy divertidos, pero es necesario controlar el tiempo que pasamos utilizándolos para no tener problemas de salud. Los médicos recomiendan que no sea más de este tiempo al día:

Edad	7 a 12 años	12 a 15 años	+ de 16 años
Tiempo	1 hora	1 hora y media	2 horas

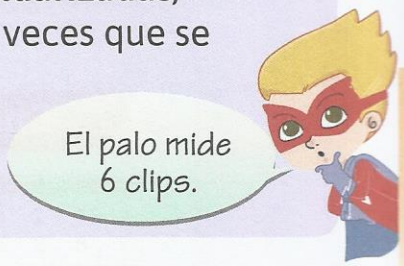
a. Según la tabla, si tú comienzas a jugar con un celular o tablet a las 5:30, ¿hasta qué hora puedes usarlo? _____

b. Ana tiene 13 años y usó la tablet hasta las 7:30. ¿A qué hora comenzó a usarla?

_____

Mido con unidades no estandarizadas

Para **medir** se pueden utilizar unidades de medida **no estandarizadas**, como objetos o partes del cuerpo. Al medir, se cuentan las veces que se repite una unidad de medida en un objeto.



1 Mide con una goma y un clip las siguientes imágenes; si la cantidad no es exacta, escribe la más cercana.

a.

Mide ☐ gomas.

Mide ☐ clips.

b.

Mide ☐ gomas.

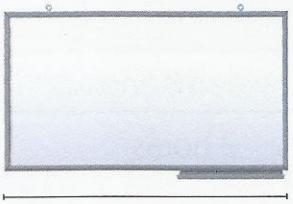
Mide ☐ clips.

c.

Mide ☐ gomas.

Mide ☐ clips.

2 Mide el largo de la pizarra utilizando las unidades de medida solicitadas. Luego, compara tus resultados con los de dos de tus compañeros y completa la tabla.



Unidad de medida	Tu resultado	Compañero 1	Compañero 2
Pasos			
Pies			
Cuartas			

Caligrafix

Mido con unidades no estandarizadas

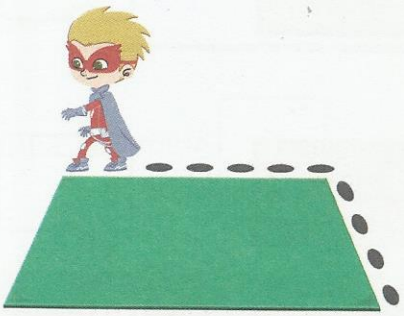
1 Mide tu cuaderno y una mesa con la unidad de media señalada en cada caso.

- El largo mide _____ clips.
- El ancho mide _____ clips.

- El largo mide _____ palos de helado.
- El alto mide _____ palos de helado.

2 Lee y responde.

Crónox mide el contorno de una alfombra. ¿Cuántos pasos mide la alfombra?



Mide ☐ pasos.

Luego, Crónox mide la misma alfombra pero con los pies. ¿La cantidad de pies será mayor, igual o menor que la cantidad de pasos?

_____

_____

3 Maxy y su profesora midieron el largo de una ventana de la sala usando cuartas.

¿Por qué crees que obtuvieron medidas diferentes?

_____

_____

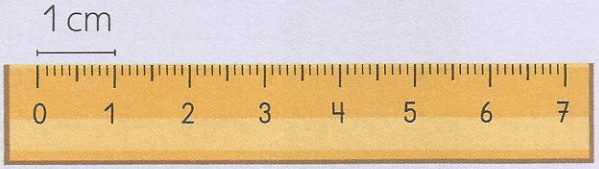
_____

_____

Para medir longitudes y tener los mismos resultados se utilizan instrumentos de medida estandarizados, como la regla y la cinta métrica.

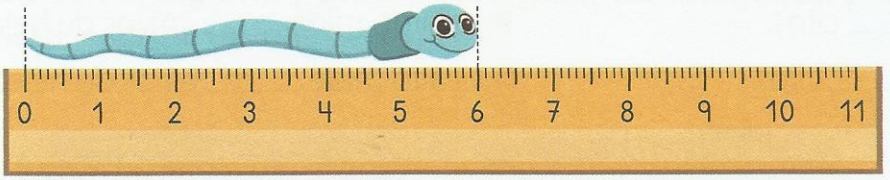
El **centímetro** (cm) es una unidad de medida **estandarizada**. Para medir se puede utilizar una **regla** o una **huincha**.

Para medir con la regla debes comenzar desde el 0.



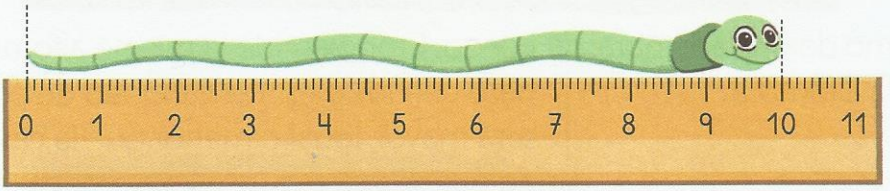
1 Observa la imagen y responde.

a.



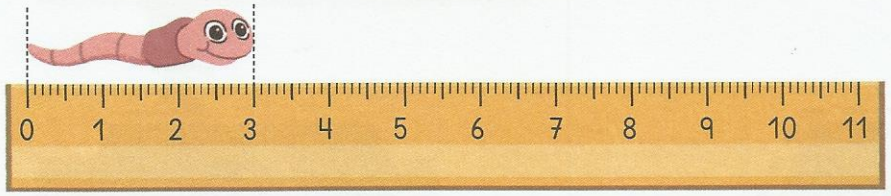
Mide ☐ cm.

b.



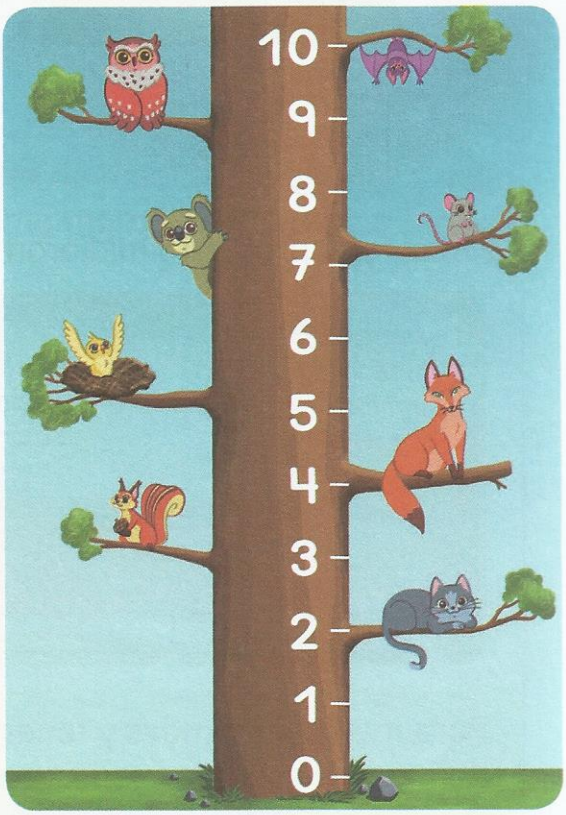
Mide ☐ cm.

c.



Mide ☐ cm.

2 Observa la imagen y responde.



a. ¿Qué animal está a 10 centímetros de altura?

_____

b. ¿A cuántos centímetros de altura está el zorro?

_____

c. ¿Qué animales están a la misma altura?

_____

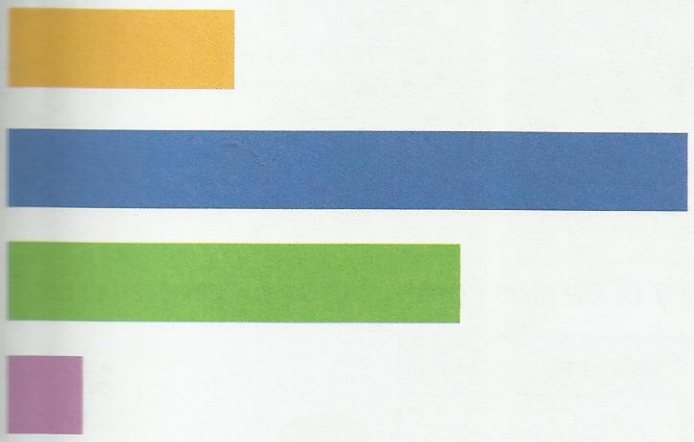
d. ¿Cuántos centímetros hay entre el pájaro y el búho? _____

e. ¿A qué distancia del suelo está la ardilla?

_____

Caligrafix

1 Mide cada barra y une con la medida que corresponda.



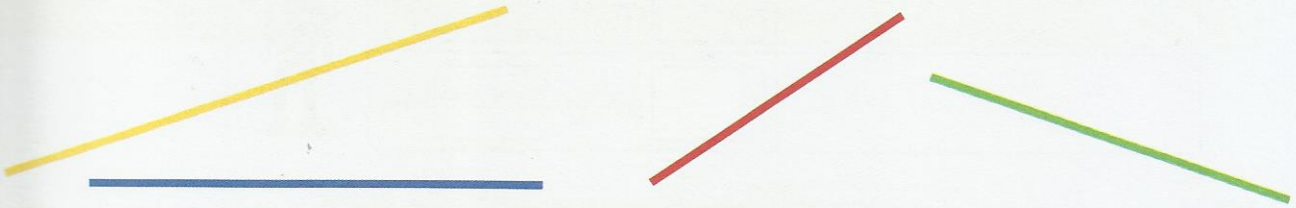
3 cm

1 cm

9 cm

6 cm

2 Utiliza una regla para medir las líneas.



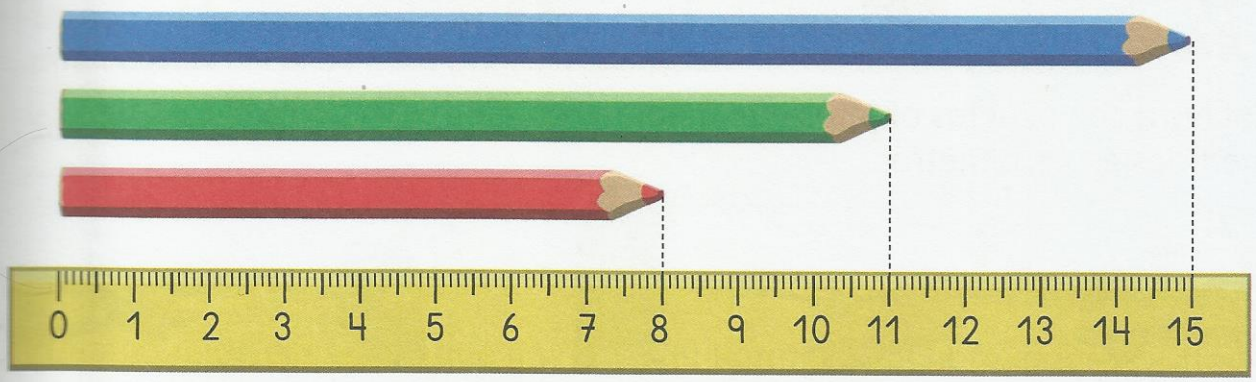
La línea mide ☐ cm.

La línea mide ☐ cm.

La línea mide ☐ cm.

La línea mide ☐ cm.

3 Observa las medidas de cada lápiz.



a. ¿Cuántos centímetros **más** mide el lápiz azul que el verde? _____

b. ¿Cuántos centímetros **menos** mide el lápiz rojo que el azul? _____

c. ¿Cuántos centímetros de **diferencia** hay entre el lápiz azul y el rojo?

_____

El **metro (m)** es una unidad de medida **estandarizada**.

1 metro = 100 cm

1 Mide con una huincha tu estatura y la de dos compañeros o compañeras.

Nombre	Estatura
	☐ m y ☐ cm
	☐ m y ☐ cm
	☐ m y ☐ cm

¿Quién de los tres es más alto?

2 Numera del 1 al 4 a los **Súper Matemáticos** desde el más bajo al más alto.

3 Encierra con azul los objetos que medirías en metros y con rojo, los que medirías en centímetros.

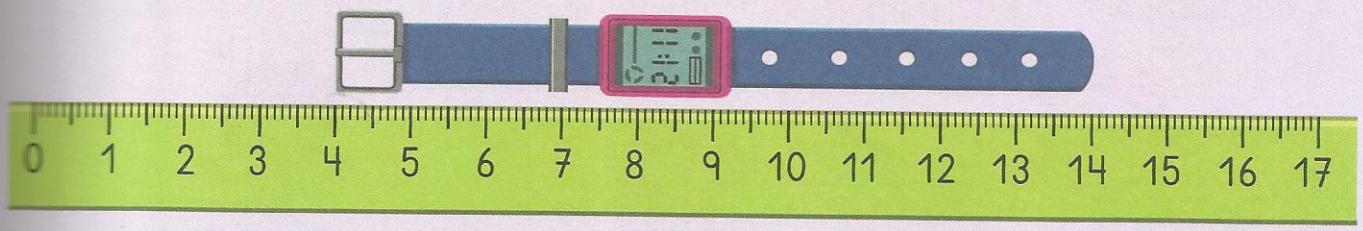
a. ¿Qué tienen en común los objetos que conviene medir en metros?

_____

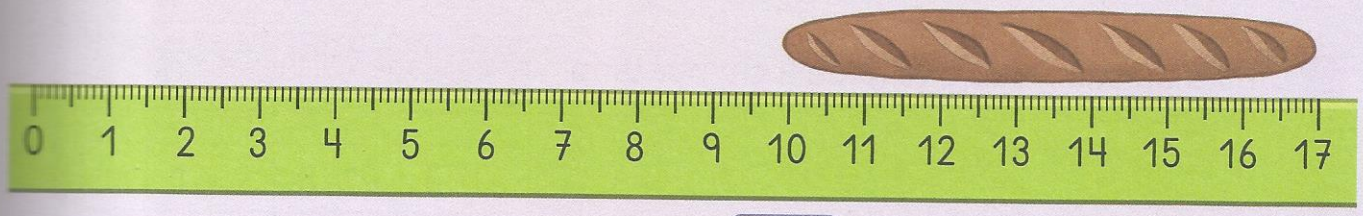
b. ¿Qué tienen en común los objetos que conviene medir en centímetros?

_____

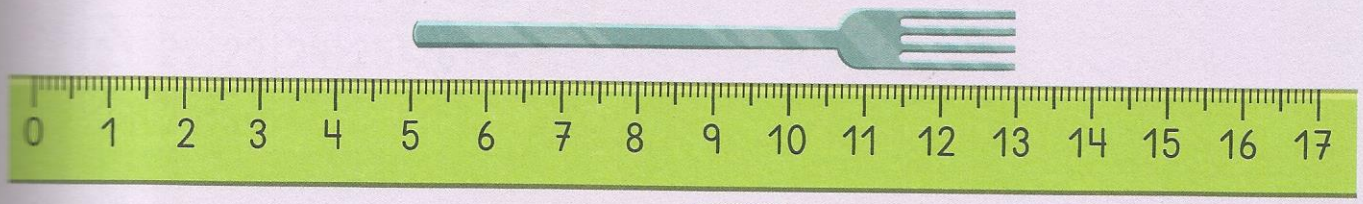
1 Señala cuánto mide el largo de cada objeto.



El reloj mide ☐ cm de largo.



La baguete mide ☐ cm de largo.



El tenedor mide ☐ cm de largo.

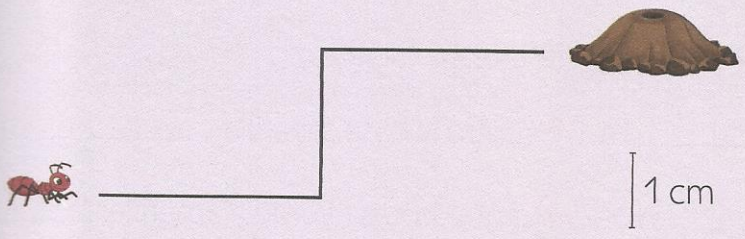
2 Geoly necesita saber cuánto mide el contorno del tronco de un árbol y solo tiene una regla pequeña y una cuerda larga. ¿Cómo podría medirlo?

Respuesta:

_____

_____

3 ¿Cuánto mide el camino qué hay entre la hormiga y el hormiguero? Estima su longitud usando como referente la línea que mide 1 cm.



Respuesta:

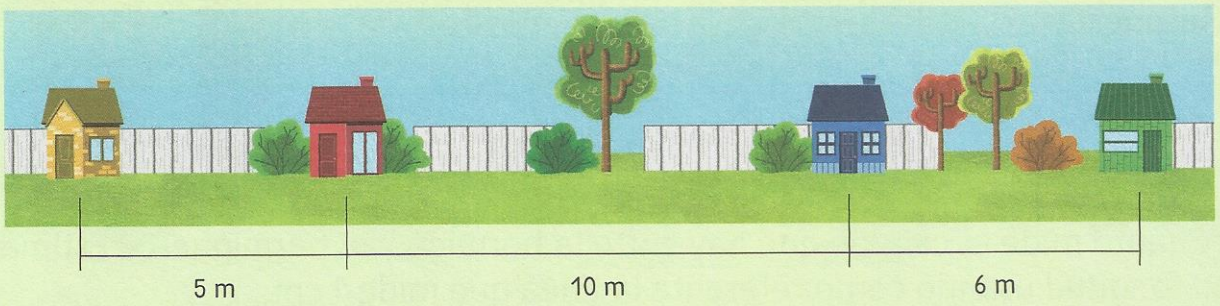
_____

_____

1 Crónox fue a la biblioteca a las 2 de la tarde, Geoly fue 3 horas antes y Maxy dos horas y media después. ¿A qué hora fueron Geoly y Maxy?

2 Dibuja un cuadrado que mida 4 cm por lado.

3 Observa las distancias que hay entre las casas.



Escribe la distancia en metros que hay en cada caso:

- Entre la casa roja y la azul: _____ m.
- Entre la casa amarilla y azul: _____ m.
- Entre la casa verde y la roja: _____ m.
- Entre la casa verde y amarilla: _____ m.

EVALUACIÓN

1 Une cada reloj con la lectura que corresponda.

doce en punto | diez y media | seis y media | nueve en punto

2 Observa el calendario y sigue las instrucciones.

Junio						
L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

a. Encierra con rojo los días domingo.

b. ¿Qué día de la semana es 16 de junio?

_____

c. ¿Cuántos viernes tiene el mes de junio?

_____

d. ¿Qué mes viene después de junio?

_____

3 Mide y completa.

a. La línea roja mide _____ cm.

b. La línea azul mide _____ cm.

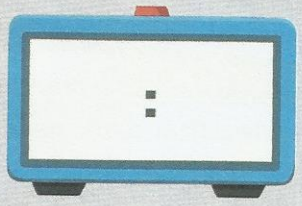
c. La línea roja es _____ cm más larga que la azul.

4 Crónox está corriendo los 100 metros planos. Si ya avanzó la mitad, ¿cuántos metros le faltan para llegar a la meta?

Respuesta:

_____

5 Geoly fue al circo y llegó una hora antes. Si el espectáculo comenzó a las 7:00 de la tarde, ¿a qué hora llegó Geoly?



UNIDAD 7

Datos ultraorganizados

Me superactivo:

- ¿De qué tema opinan los niños y niñas?
- Registra en la tabla de la profesora las preferencias de los niños y niñas.
- ¿Qué deporte tiene más preferencias?
- ¿Qué deporte tiene menos preferencias?
- ¿Cuántos niños y niñas prefieren el fútbol más que el tenis?

En esta superunidad aprenderás a:

- Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas.
- Construir, leer e interpretar pictogramas con escala y gráficos de barras simples.
- Registrar resultados de juegos aleatorios con dados y monedas.

Activo lo que sé

1 Completa la tabla de conteo usando una / para registrar los datos. Luego, responde.

Al taller de gimnasia de la superescuela asistieron niños y niñas:

Niña	Niña	Niño	Niña	Niño	Niño	Niño	Niña
Niño	Niño	Niña	Niño	Niña	Niño	Niño	Niño

Asistencia al taller de gimnasia		
Asistentes	**Marcas de conteo**	**Cantidad**
Niños		
Niñas		

a. ¿Cuántas niñas asistieron al taller de gimnasia? _____

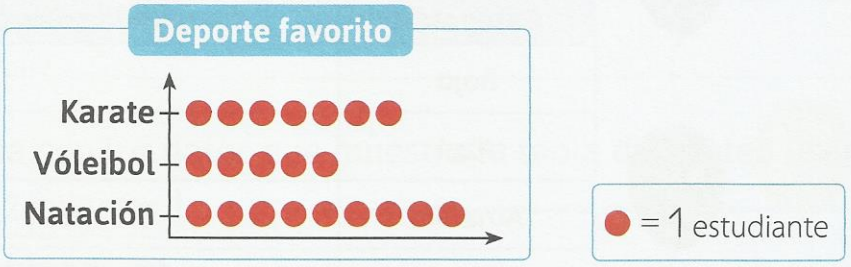
b. ¿Cuántos niños asistieron al taller de gimnasia? _____

c. La mayoría de los que asistieron, ¿fueron niñas o niños?

_____

2 Observa el pictograma y responde.

Algunos estudiantes de 2° básico fueron encuestados para saber cuál es su deporte favorito. Las respuestas fueron:



a. ¿Cuáles son los deportes que aparecen en el pictograma?

_____

b. ¿Qué deporte tuvo más preferencias? _____

c. ¿Cuántas preferencias tuvo karate? _____

d. ¿Cuántos estudiantes fueron encuestados en total? _____

Recuerda

Las **tablas de conteo** sirven para recolectar datos y registrarlos de manera ordenada.

1 Observa las máscaras de Crónox y regístralas en la tabla de conteo.

Cantidad de máscaras		
Categorías	**Marcas de conteo**	**Cantidad**
Verdes		
Amarillas		
Rojas		

2 Encuesta a 10 personas y pregunta cuál de estos colores de globo prefieren. Registra sus respuestas en la tabla de conteo. Crea un título para la tabla.

Categorías	**Marcas de conteo**	**Cantidad**
Rojo		
Azul		
Amarillo		
Verde		

a. ¿Qué color de globo tuvo más preferencias? _____

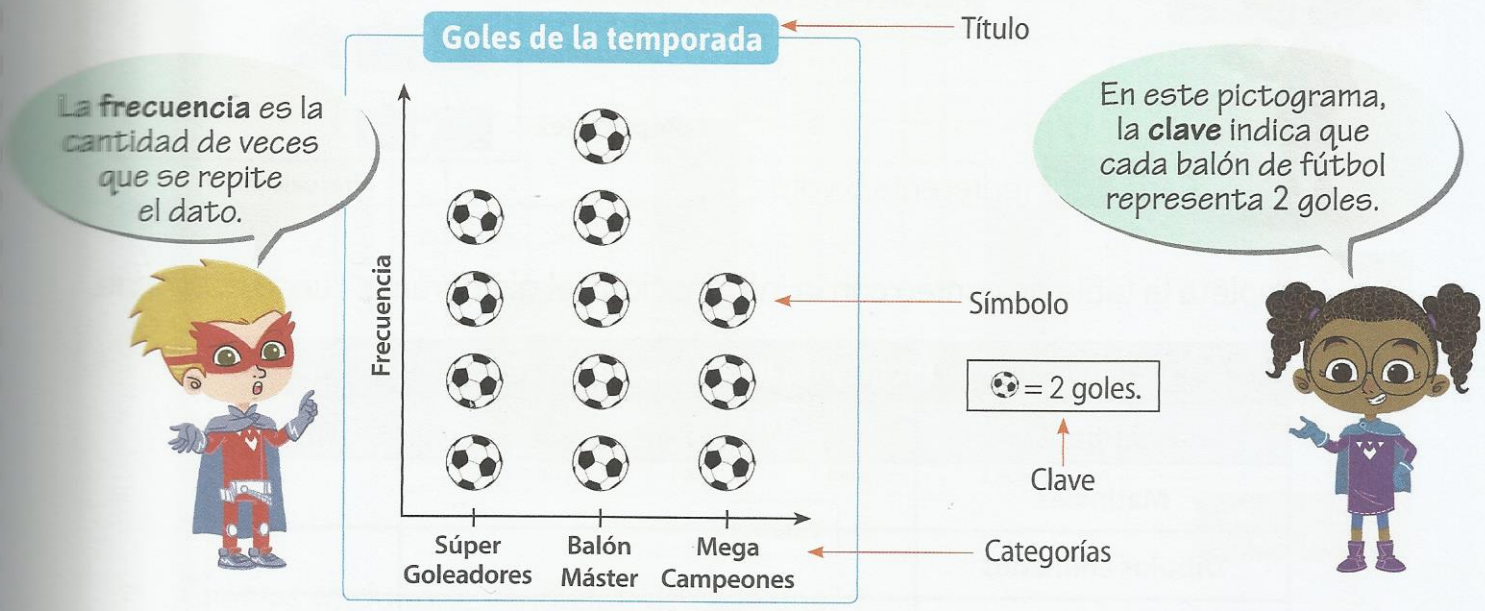
b. ¿Qué color tuvo menos preferencias? _____

c. ¿Hubo colores que tuvieron igual cantidad de preferencias?, ¿cuáles?

_____

Un **pictograma** es un tipo de gráfico que representa los datos mediante dibujos o símbolos que tienen un valor determinado. Cada **símbolo** puede representar uno o más datos, por ello se entrega una **clave**. Si se coloca la **frecuencia** con la que aparece el dato en un eje, se le conoce como **pictograma con escala**.

1 Observa el pictograma y las partes que lo componen. Luego, responde.



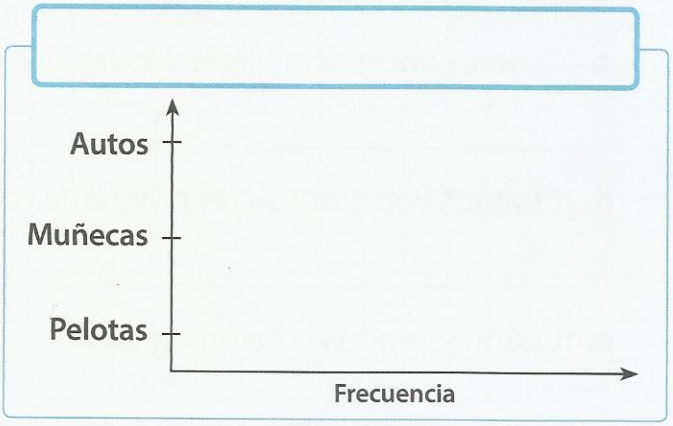
a. ¿Cuál equipo va ganando? _____

b. ¿Cuántos goles han anotado los tres equipos en total? _____

c. ¿Cuántos goles, como mínimo, tendría que hacer el equipo de los Súper Goleadores para pasar al primer lugar? _____

2 Completa el pictograma con los datos que muestra la tabla de conteo usando la siguiente clave: ● = 2 juguetes.

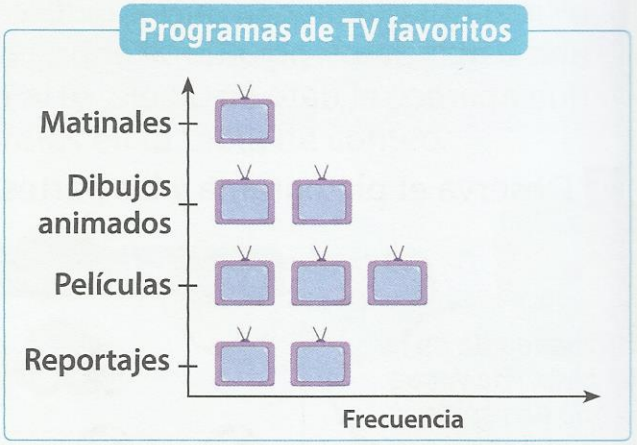
Ventas Juguetería Feliz		
Juguetes	**Marcas de conteo**	**Cantidad**
Autos	////////	8
Muñecas	//////////	10
Pelotas	//////	6



1 Observa el pictograma de Patrónix y la información que entrega.

Este pictograma muestra los programas de TV favoritos de algunas familias de Ciudad Teorema.

Cada representa 5 votos.



▶ Completa la tabla de conteo con la información del pictograma. Luego, responde.

Programas de TV favoritos		
Programas	**Marcas de conteo**	**Total**
Matinales		
Dibujos animados		
Películas		
Reportajes		

a. ¿Qué programa tuvo más preferencias?

_____

b. ¿Cuántas familias votaron por los programas de reportajes?

_____

c. ¿Cuántos votos obtuvieron los dibujos animados?

_____

d. ¿Cuántos votos obtuvo el programa con menos preferencias?

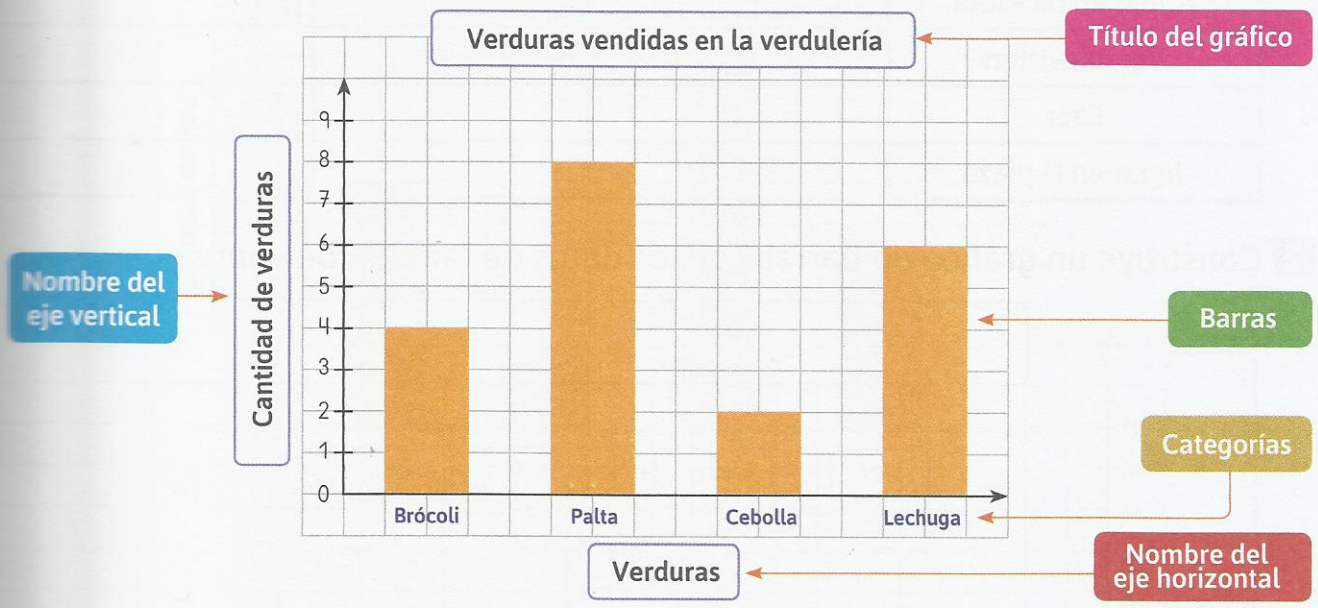
_____

e. ¿Cuántas familias votaron en total?

_____

Un **gráfico de barras simples** representa los datos usando barras del mismo ancho y con igual separación entre ellas. La altura de cada barra corresponde a la cantidad de datos de la categoría que representa.

1 Observa el gráfico de barras y responde las preguntas.

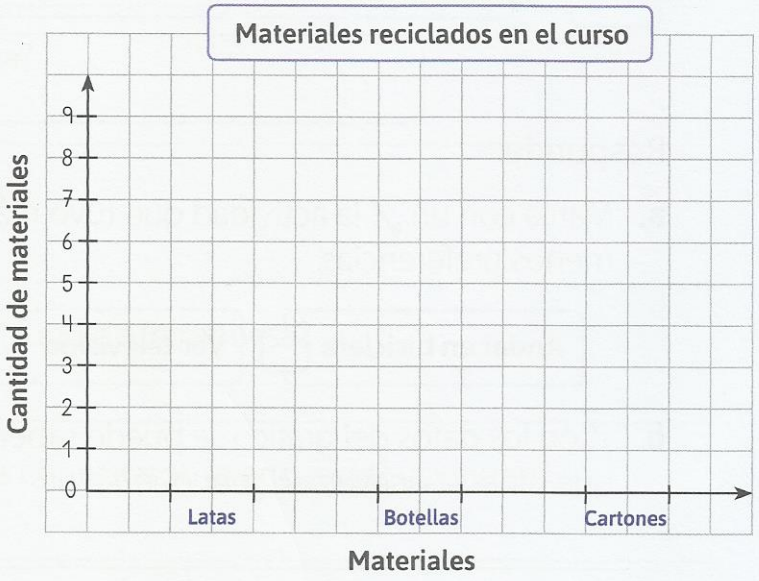


▶ ¿Cuántas verduras se vendieron de cada una?

2 Completa el gráfico de barras con los datos de la tabla de conteo.

Patrónix registró la cantidad de materiales que reciclaron en su curso.

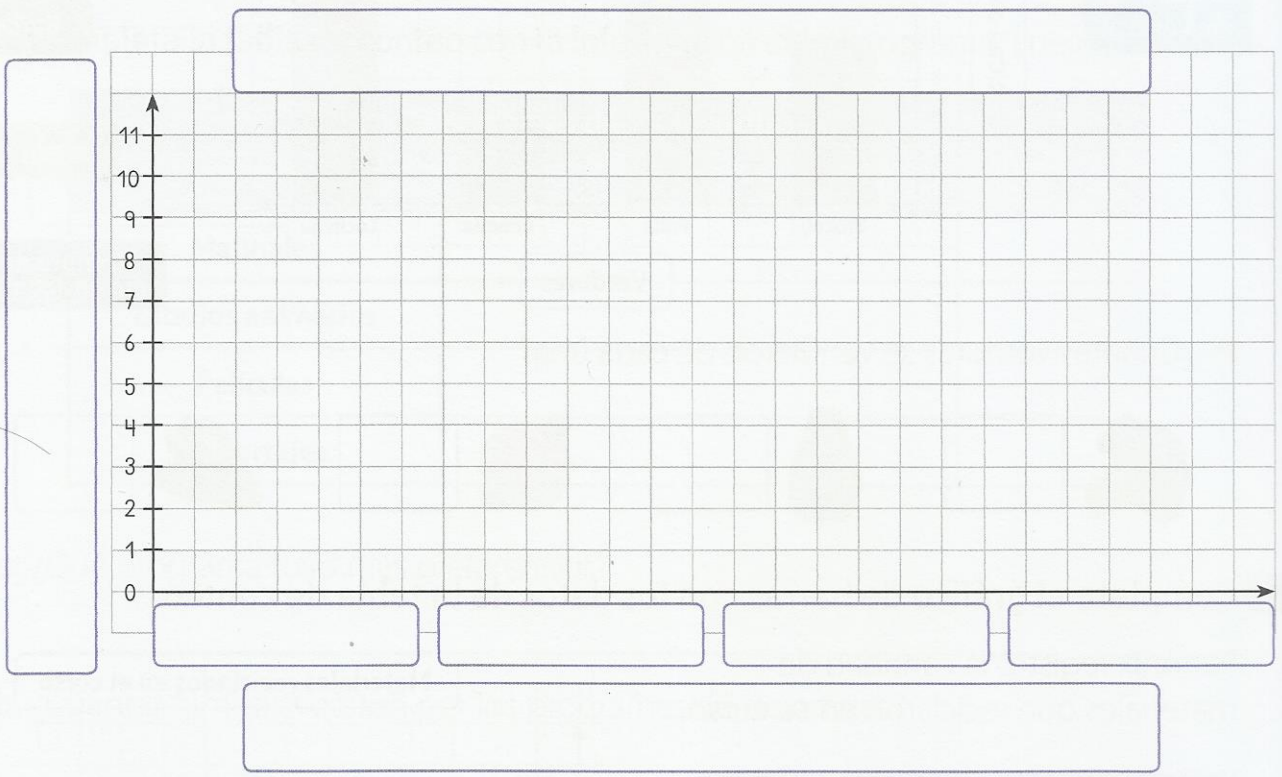
Materiales reciclados en el curso		
Categoría	**Conteo**	**Cantidad**
Latas	//////	6
Botellas	////////	8
Cartones	///	3



1 Pregunta a 10 compañeros o compañeras cuál de estas actividades les gusta hacer en su tiempo libre. Luego, registra los datos en la tabla de conteo.

Actividades que les gusta hacer en el tiempo libre		
Categoría	**Marcas de conteo**	**Cantidad**
Andar en bicicleta		
Ver televisión		
Leer		
Jugar en la plaza		

2 Construye un gráfico de barras con los datos de la tabla de conteo.



Responde:

a. Marca con un ✓ la actividad que tuvo más preferencias y con una ✗ la que tuvo menos preferencias.

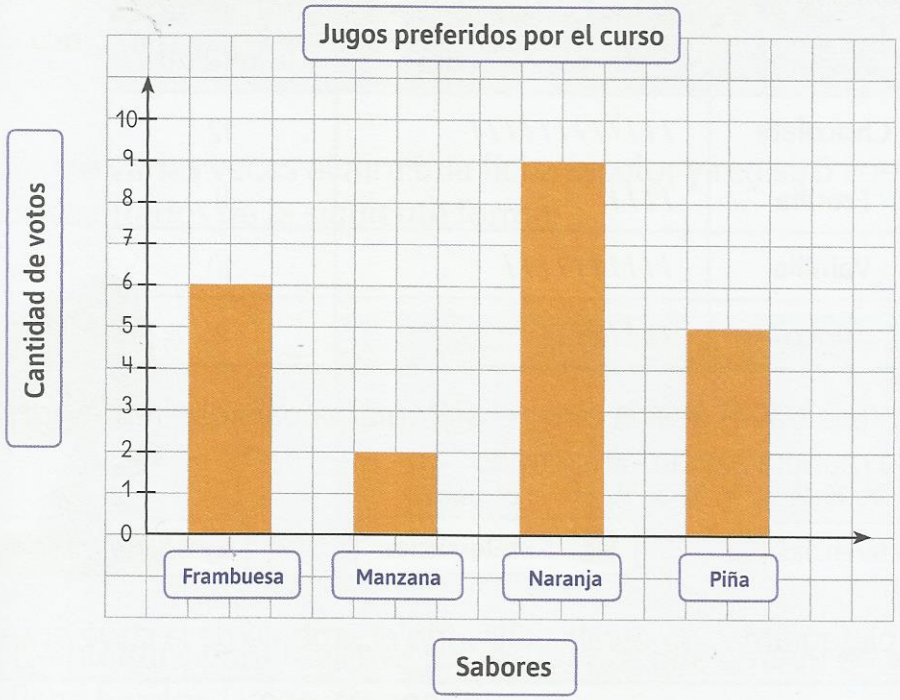
Andar en bicicleta	Ver televisión	Leer	Jugar en la plaza
☐	☐	☐	☐

b. ¿Con los datos del gráfico se puede saber si la encuesta la respondieron más niños que niñas o viceversa?, ¿por qué?

_____

1 Responde las preguntas con los datos del siguiente gráfico de barras:

Patrónix encuestó a sus compañeros.



a. Según los datos del gráfico, ¿cuál pudo haber sido la pregunta que hizo Patrónix a sus compañeros? Escribe la pregunta.

_____

b. ¿Cuántos sabores de jugos aparecen en el gráfico de barras?

_____

c. ¿Qué jugo tuvo la mayor preferencia?

_____

d. ¿Qué jugo tuvo menos preferencias?

_____

e. ¿Cuántos compañeros prefirieron el jugo de frambuesa?

_____

f. ¿Podrías saber cuántos compañeros contestaron la encuesta?, ¿por qué?

_____

1 Patrónix encuestó a sus amigos para saber cuál es el helado favorito de cada uno y estos fueron los resultados.

Sabores de helados preferidos		
Categorías	**Marcas de conteo**	**Cantidad**
Chocolate	////////////	12
Frutilla	////	4
Vainilla	//////////	10
Coco	////////	8

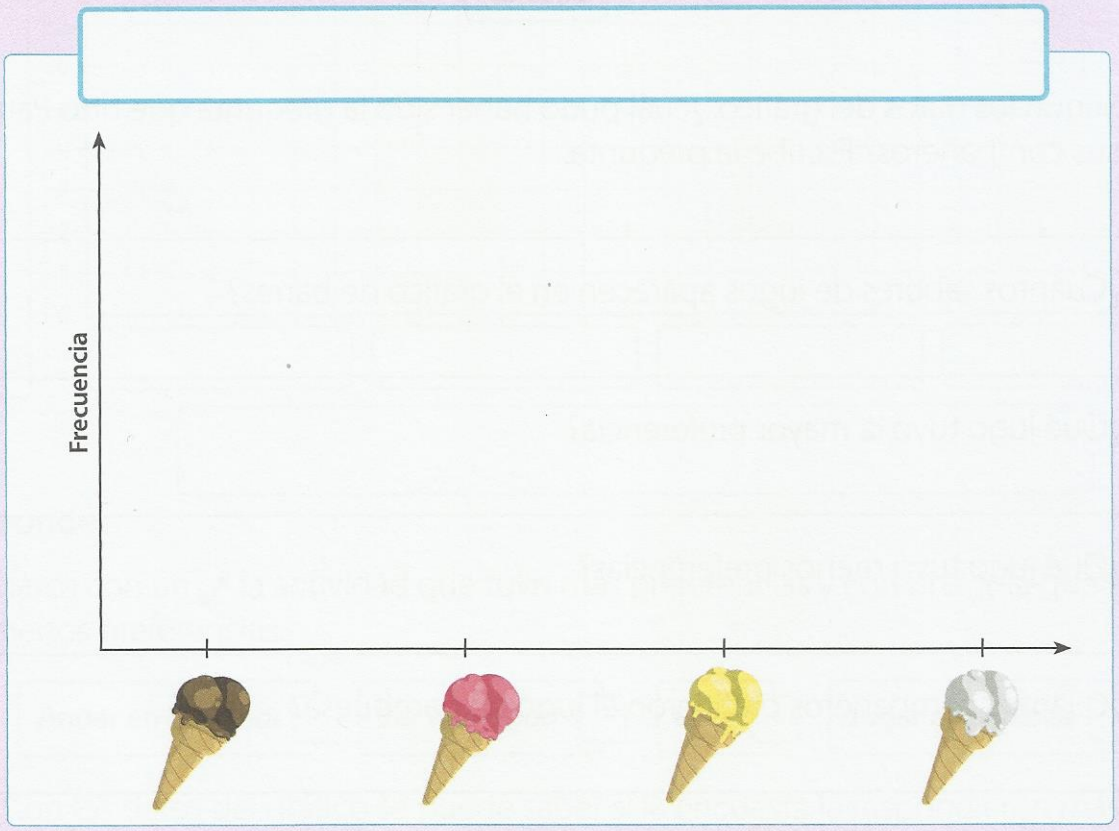
a. ¿Cuál de estas tres claves podría tener el pictograma para que represente todas las cantidades de manera exacta? Enciérrala.

▲ = 2 preferencias.

■ = 5 preferencias.

● = 3 preferencias.

b. Completa el pictograma con escala utilizando el símbolo de la clave que encerraste.



Cada ☐ representa ☐ preferencias.

Registro resultados de juegos aleatorios

Un **juego aleatorio** es aquel que depende del azar; es decir, no puedes saber con anticipación qué resultado obtendrás.

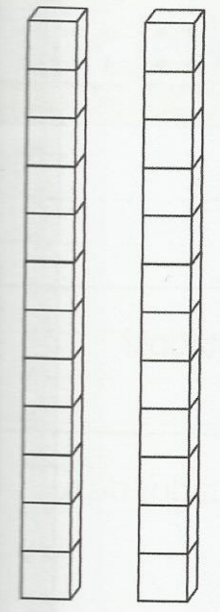
Los resultados de **juegos aleatorios** se pueden registrar con **bloques**, **tablas de conteo**, **pictogramas** y **gráficos de barras**, entre otros organizadores de datos.

1 Patrónix lanzó varias veces al aire una ficha bicolor y registró con una ✘ cada uno de sus resultados de la siguiente forma:

Color	Veces que salió
Rojo	✘ ✘ ✘ ✘ ✘ ✘
Amarillo	✘ ✘ ✘ ✘ ✘ ✘ ✘ ✘

▶ Pinta los bloques para registrar los resultados que obtuvo en los lanzamientos de la ficha bicolor. Luego, responde.

Cada bloque representa 1 dato.



a. ¿Cuántas veces salió la ficha bicolor por el lado rojo? _____

b. ¿Cuántas veces salió por el lado amarillo? _____

c. ¿Cuántas veces menos salió el lado rojo que el amarillo? _____

d. Si volviera a lanzar la ficha bicolor, ¿puedes asegurar qué resultado obtendría?, ¿por qué? _____

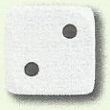
_____

e. ¿El juego de lanzar una ficha bicolor, es aleatorio o no?, ¿por qué?

_____

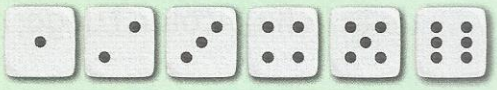
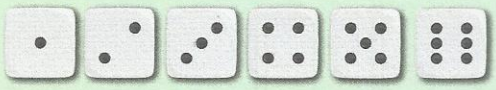
1 Lanza 20 veces un dado y registra cada resultado en las tablas de conteo.

Mis 20 lanzamientos de un dado

Resultado	Marcas de conteo	Cantidad
		

Resultado	Marcas de conteo	Cantidad

▶ Compara tus resultados con los de un compañero o compañera y encierra la cara del dado que les salió más y menos veces a cada uno. Luego, responde.

	La cara que se repitió más veces	La cara que se repitió menos veces
Mis resultados		
Resultados de mi compañero/a		

a. Los resultados de tu compañero/a y los tuyos, ¿varían o son iguales?

_____

b. ¿Qué caras se repitieron la misma cantidad de veces en tus resultados?

_____

c. ¿Qué caras se repitieron la misma cantidad de veces en los resultados de tu compañero/a?

_____

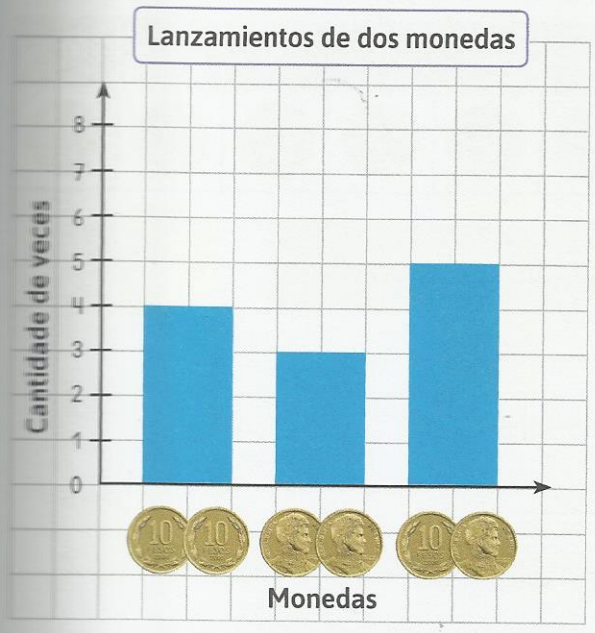
d. ¿Podrías saber exactamente qué cara obtendrías antes de lanzar el dado?, ¿por qué?

_____

1 Maxy lanzó dos monedas de $10 varias veces al mismo tiempo y registró los resultados en un gráfico de barras.

Cara

Sello



a. ¿Cuántas veces aparecen dos sellos?
Aparecen _____ veces.

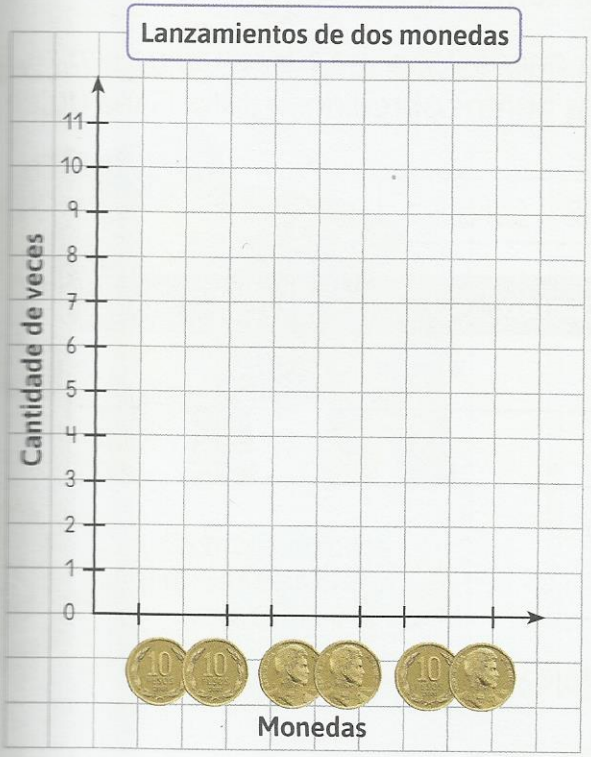
b. ¿Cuántas veces aparecen una cara y un sello? Aparecen _____ veces.

c. ¿En cuántos lanzamientos aparece al menos un sello? En _____ lanzamientos.

2 Ahora hazlo tú. ¿Crees que obtendrás los mismos resultados de Maxy?

Lanza 12 veces dos monedas de $10 al aire y registra tus resultados en la tabla de conteo. Luego, completa el gráfico de barras y responde.

Lanzamientos de dos monedas		
Resultados	**Marcas de conteo**	**Total**



a. ¿Cuántas veces aparecen dos sellos?
Aparecen _____ veces.

b. ¿Cuántas veces aparecen una cara y un sello? Aparecen _____ veces.

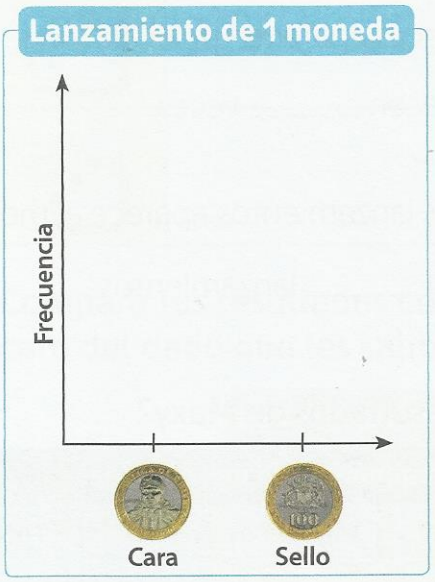
c. ¿En cuántos lanzamientos aparece al menos un sello? En _____ lanzamientos.

¿Tuviste los mismos resultados que Maxy?, ¿por qué? Coméntalo.

1 Observa los resultados obtenidos por Patrónix al lanzar una moneda de $100. Completa el pictograma y luego, responde.

Lanzamiento	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resultado										

● = 1 lanzamiento



a. ¿Cuántas veces lanzó la moneda?

La lanzó _____ veces.

b. ¿Cuántas veces salió cara?

Salió cara _____ veces.

c. ¿Cuántas veces salió sello?

Salió sello _____ veces.

¿Podrías saber con seguridad cuál será el resultado en el siguiente lanzamiento? Coméntalo.

2 Juega al "Cara o sello" con un compañero o compañera.

Por turnos, cada jugador lanza 10 veces una moneda y registra sus resultados en su tabla de conteo. Luego, cada jugador suma los puntos obtenidos y ¡listo! Gana quien tenga el mayor puntaje.

Puntaje: Cara = 2 Sello = 1

Resultados	Marcas de conteo	Total	Puntos
Cara			
Sello			

a. ¿Qué lado de la moneda salió más veces?

_____

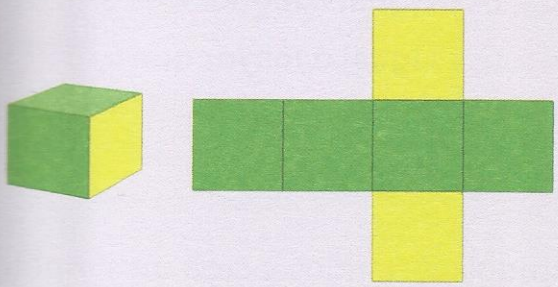
b. ¿De cuánto fue la diferencia entre tu puntaje y el de tu compañero?

_____

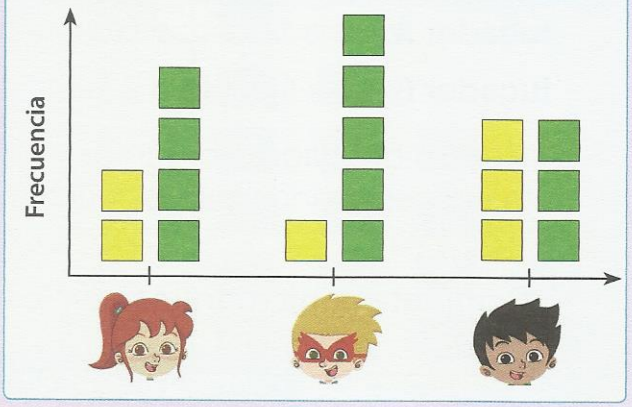
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

1 Geoly, Crónox y Maxy están jugando a lanzar un dado de colores. Cada uno lo lanzó 6 veces y obtuvieron los siguientes resultados.

El dado tiene 4 caras verdes y 2 amarillas



Lanzamientos de un dado de dos colores



Responde:

a. ¿Cuántas veces le salió una cara verde a Geoly? _____

b. ¿Cuántas veces le salió una cara amarilla a Crónox? _____

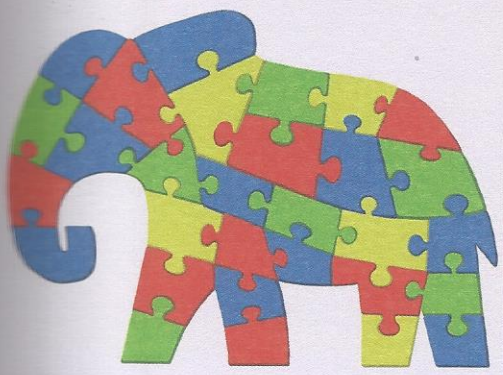
c. ¿Cuántas caras verdes tuvo Crónox más que Maxy? _____

d. ¿Qué color del dado se repitió más en los lanzamientos? _____

e. Si tuvieras que lanzar el dado, ¿qué color crees que salga?, ¿por qué?

_____

2 Completa el gráfico de barras para representar los datos del puzle.



¿Cuántos colores diferentes tiene el puzle?

Piezas del puzle por color

DESAFÍOS

1 Juega con un compañero o compañera a sumar las caras en el lanzamiento de dos dados.

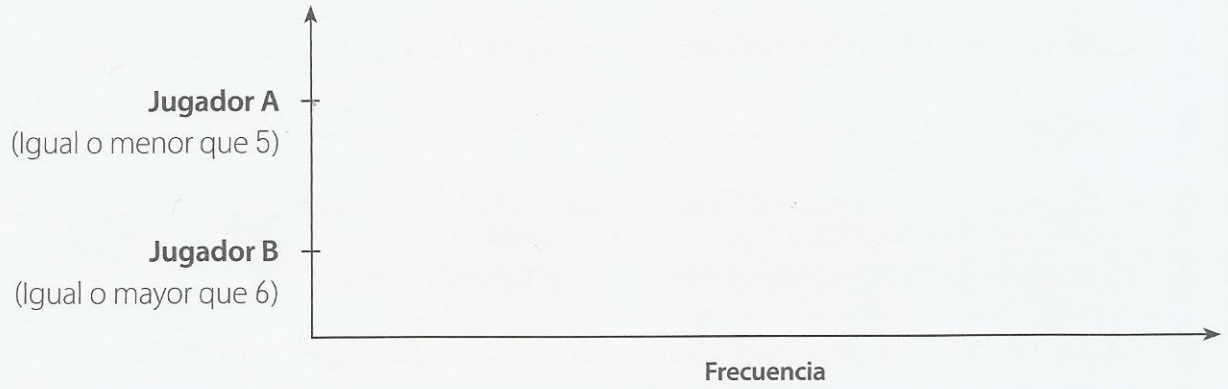
Antes de comenzar, cada jugador elige una opción:

- **Jugador A**: gana 1 punto si la suma de los dados es **igual o menor que 5**.
- **Jugador B**: gana 1 punto si la suma de los dados es **igual o mayor que 6**.

Lancen los dos dados por turnos y sumen sus caras. Repitan esta acción 15 veces cada uno registrando solo los puntos ganados.

▶ Completa el pictograma con los resultados obtenidos y crea un símbolo.

Puntos ganados en 15 lanzamientos de dos dados



Cada ☐ = 1 punto.

Responde:

a. ¿Quién ganó el juego? _____

b. ¿Qué jugador tenía más posibilidades de ganar? ¿El **jugador A** o **el jugador B**?, ¿por qué?

_____

¿Qué resultado es más posible de obtener al lanzar dos dados y sumar sus caras?

▶ Elige y pinta una de las opciones y luego comenta tu respuesta con tus compañeros.

Una suma menor que 2	Una suma mayor que 5	Una suma igual a 8

Caligrafix

EVALUACIÓN

Observa el pictograma y luego responde.

1 ¿Cuál es la colación con más preferencias?

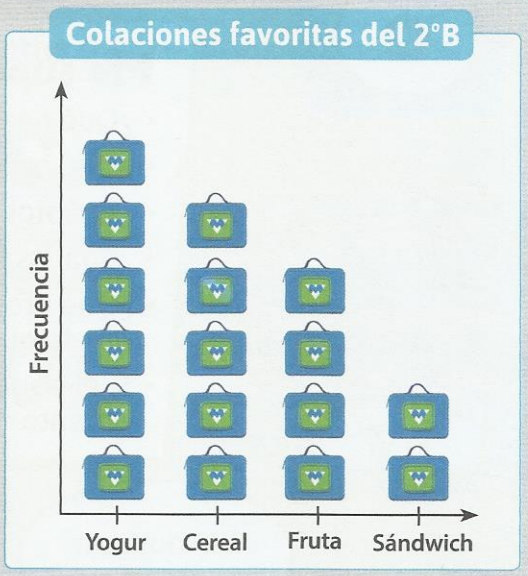
a. Fruta
b. Cereal
c. Yogur

2 ¿Cuántas preferencias más tiene el yogur que la fruta?

a. 2
b. 4
c. 3

3 ¿Cuántos estudiantes votaron en total?

a. 17
b. 34
c. 26



Cada representa 2 votos.

4 Lee y completa la tabla de conteo con los datos entregados.

Mateo sacó, sin mirar, las siguientes fichas de una caja.

Fichas de colores extraídas por Mateo		
Colores	Marcas de conteo	Cantidad
○		
○		
○		

a. ¿Cuántas ficha sacó en total? ☐

b. ¿Cuántas fichas amarillas hay más que azules? ☐

5 Lee los datos entregados y completa el gráfico de barras.

Geoly lanzó 15 veces una moneda al aire y obtuvo 6 veces cara y 9 veces sello.

UNIDAD 8

Más números, + activados

Me superactivo:

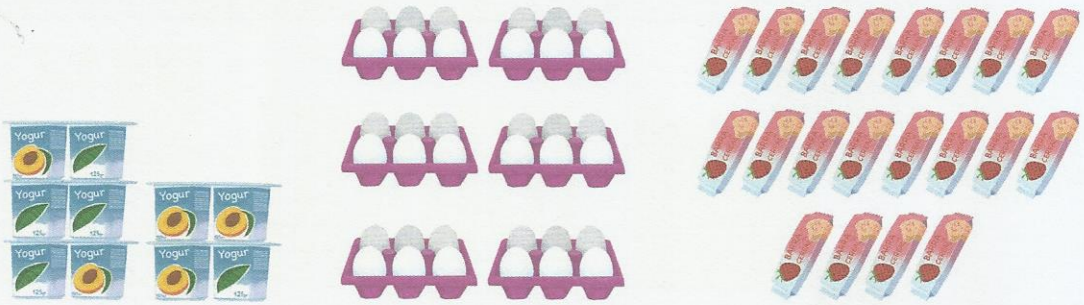
- ¿Qué números conoces de los que están en el supermercado?
- ¿Qué información entregan los números de los carteles?
- ¿Cuántos dígitos tienen los números de los carteles?
- ¿Cuál es el precio de una caja de leche?
- ¿Qué productos podría comprar el papá de Maxy con el dinero que le queda? Dibuja tu opción en el carro.
- Si el papá de Geoly lleva una leche y una salsa de tomates, ¿cuánto debe pagar?

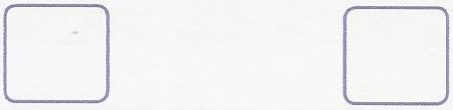
En esta superunidad aprenderás a:

- Leer, representar y contar números del 0 al 1000.
- Componer, descomponer, comparar y ordenar números del 0 al 1000.
- Identificar unidades, decenas y centenas.
- Resolver adiciones y sustracciones.
- Aplicar estrategias de cálculo mental.

Activo lo que sé

1 Escribe la cantidad de alimentos que hay en cada caso.





2 Completa con >, < o = según corresponda.

46 ◯ 25 56 ◯ 81 92 ◯ 94

66 ◯ 89 48 ◯ 48 98 ◯ 91

3 Escribe el valor posicional de los dígitos destacados de cada número.

75 → ☐ 23 → ☐ 1**6** → ☐

6**3** → ☐ **5**3 → ☐ **8**6 → ☐

4 Observa los precios de los siguientes productos:

¿Qué producto podría comprar Maxy si tiene una moneda de $50 y dos de $10?

1 Pega la cantidad de monedas que vale cada producto de greda. Utiliza los adhesivos de la página 173.

Producto	Cantidad de monedas de $100

2 Cada paquete tiene 100 servilletas. ¿Cuántas servilletas hay en total?

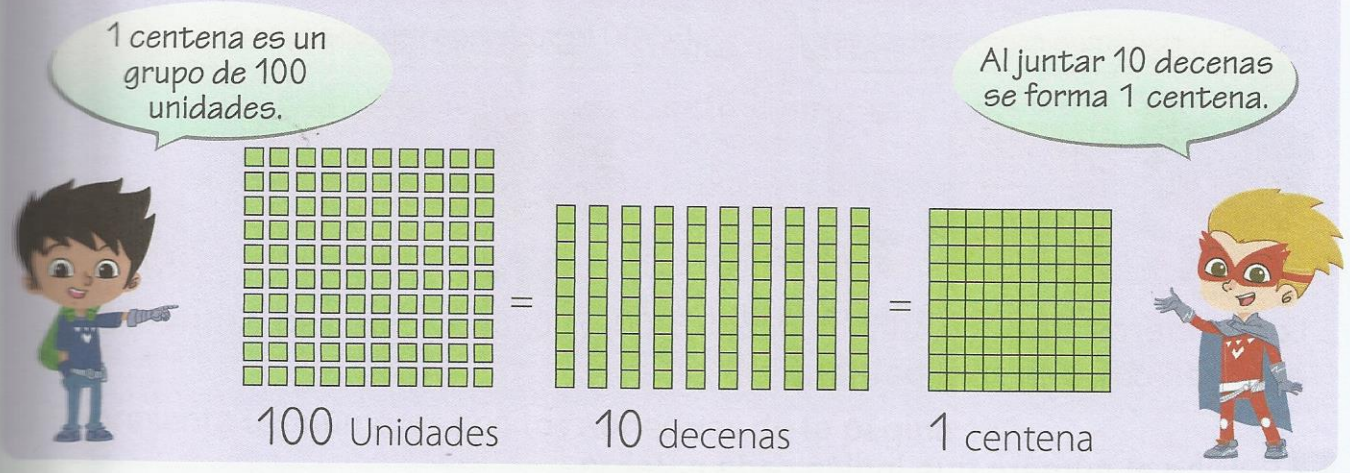
Hay ☐ servilletas en total.

3 Completa las secuencias numéricas contando de 100 en 100. Fíjate si debes contar hacia adelante o hacia atrás.

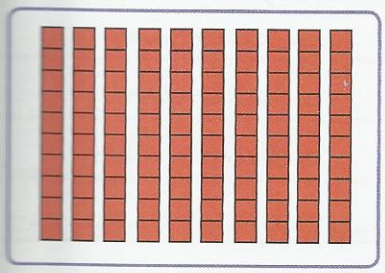
a.	100	200	300	400			
b.	900	800	700	600			
c.	250	350	450	550			
d.	850	750	650	550			

Caligrafix

Los números a partir del **100** se forman con **centenas**, **decenas** y **unidades**.



1 Observa y completa.

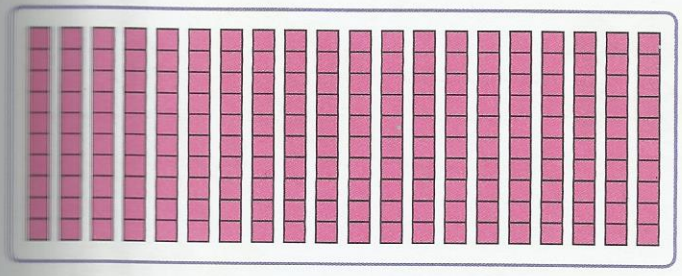


▶ ¿Cuántas unidades hay? _____

▶ ¿Cuántas decenas hay? _____

▶ ¿Cuántas centenas puedo formar? _____

Entonces: ☐ Unidades = ☐ Decenas = ☐ Centena

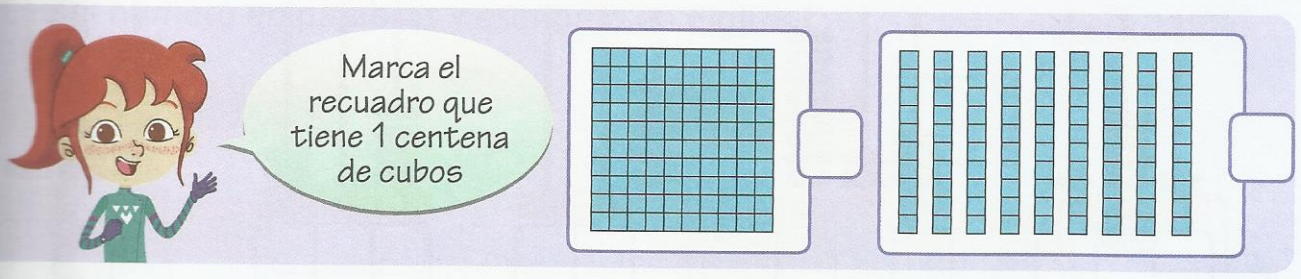


▶ ¿Cuántas unidades hay? _____

▶ ¿Cuántas decenas hay? _____

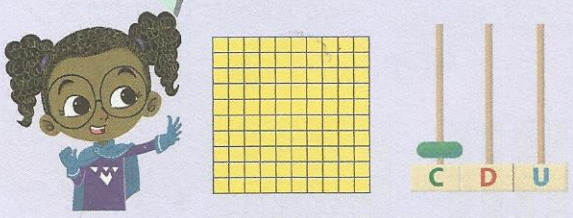
▶ ¿Cuántas centenas puedo formar? _____

Entonces: ☐ Unidades = ☐ Decenas = ☐ Centenas

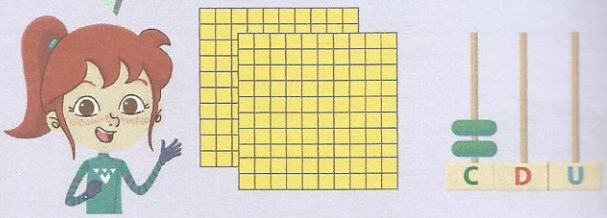


Los **números** de **tres dígitos** se componen de **centenas**, **decenas** y **unidades**.

El 100 lo *podemos representar así:*



El 200 lo *podemos representar así:*



Los números 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 y 900 son centenas y se escriben con una sola palabra.

1 Escribe el número que indica cada palabra.

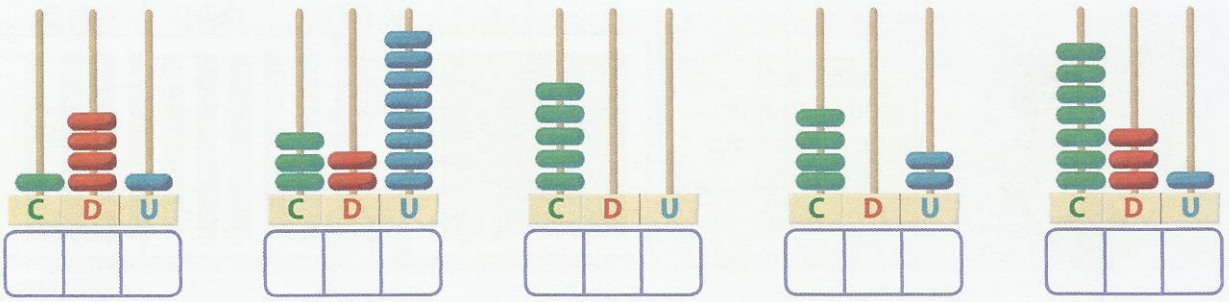
Número	Palabra
100	cien
	doscientos
	trescientos
	cuatrocientos
	quinientos

Número	Palabra
	seiscientos
	setecientos
	ochocientos
	novecientos

2 Escribe con números la cantidad representada y une a la palabra que corresponda.

cuatrocientos trescientos cien seiscientos

3 Escribe el número que representa cada ábaco y luego nómbralo.



Caligrafix

Del 101 al 199 se lee **ciento**, luego las **decenas** y las **unidades**.

126 = 100 + 20 + 6	ciento veintiséis
143 = 100 + 40 + 3	ciento cuarenta y tres

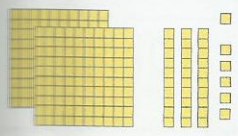
Del 200 al 999 se leen las **centenas**, luego las **decenas** y las **unidades**.

206 = 200 + 6	doscientos seis
251 = 200 + 50 + 1	doscientos cincuenta y uno

1 Representa los números con los adhesivos de la página 173.

521	245	310
C D U	C D U	C D U

2 Escribe en dígitos y en palabras los números representados.



= ☐ _____

= ☐ _____

= ☐ _____

3 Lee el número en palabras y escríbelo en dígitos.

Ochocientos veintiuno ☐

Ciento doce ☐

Trescientos cuatro ☐

Quinientos treinta y cuatro ☐

1 Escribe a cuánto dinero equivale cada moneda.

$ ____ $ ____ $ ____ $ ____ $ ____ $ ____

¿Qué moneda tiene 5 centenas? Enciérrala con color verde.

¿Qué moneda tiene 5 decenas? Enciérrala con color rojo.

2 Cambia las monedas según lo indicado. Usa los adhesivos de la página 173.

	Cambia por monedas de $10
	Cambia por monedas de $50
	Cambia por monedas de $100
	Cambia por monedas de $100 y otras de $50

3 Maxy tiene todas estas monedas y debe pagar $250 para una convivencia de curso. ¿De cuántas formas distintas podría combinar las monedas para pagar? Representa al menos 3 formas.

Compara tus respuestas con las de tus compañeros.

Caligrafix

Recuerda

El **valor de un dígito** depende de la posición en la que se ubica.

C	D	U
5	7	4

500 + 70 + 4

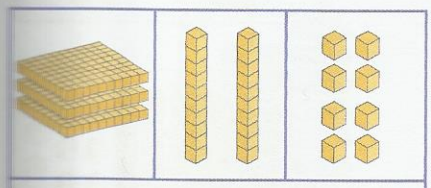
C	D	U
7	4	5

700 + 40 + 5

C	D	U
4	5	7

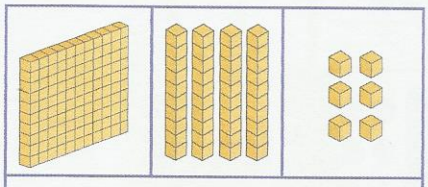
400 + 50 + 7

1 Escribe con números el valor que indican los bloques. Sigue el ejemplo.

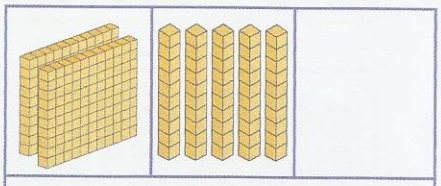


300 + 20 + 8

328



+ +



+ +

2 Pinta la posición que tiene el dígito destacado en cada número.

523 — C D U

329 — C D U

101 — C D U

149 — C D U

3 Completa la tabla según el dígito destacado en cada número.

Número	Posición	Valor posicional
768	centena	700
648		
269		
416		

4 Escribe el valor posicional de los dígitos de cada número. Fíjate en el ejemplo.

134

100 + 30 + 4

1 C 3 D 4 U

823

__ C __ D __ U

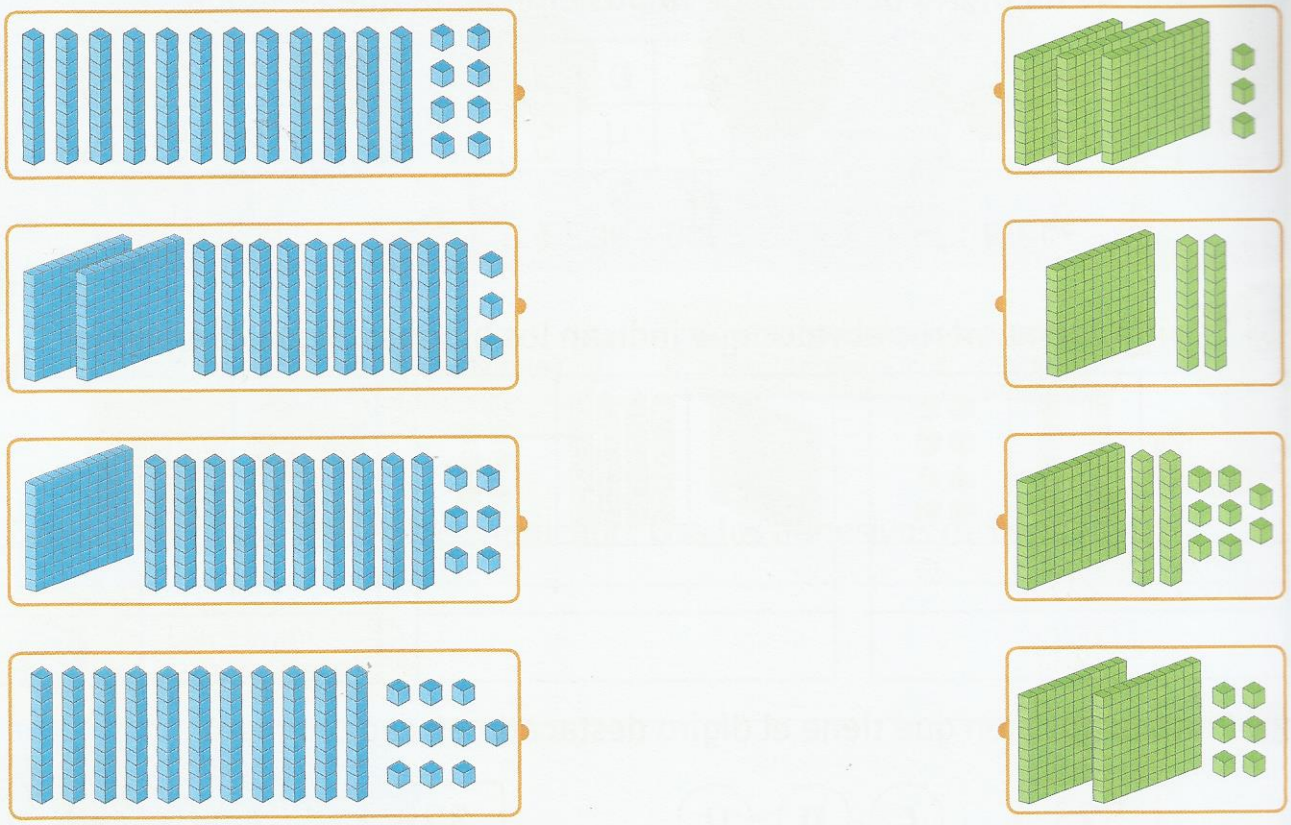
961

__ C __ D __ U

718

__ C __ D __ U

1 Une los grupos que tengan la misma cantidad.



2 Completa las frases con el número que corresponda.

- 10 decenas es igual a ☐ centena.
- 300 unidades es igual a ☐ centenas.
- 2 centenas es igual a ☐ unidades.
- 100 unidades es igual a ☐ decenas.

3 Une con una línea los números y sus respectivos valores posicionales.

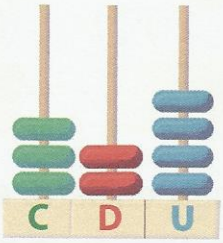
241	124	412
1 centena 2 decenas 4 unidades	4 centenas 1 decena 2 unidades	2 centenas 4 decenas 1 unidad

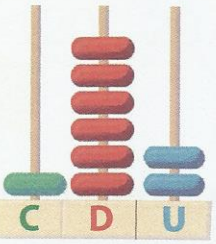
Caligrafix

Para **componer** o **descomponer** un número se puede usar el **valor posicional** de cada dígito:

824 = 800 + 20 + 4 100 + 20 + 7 = 127

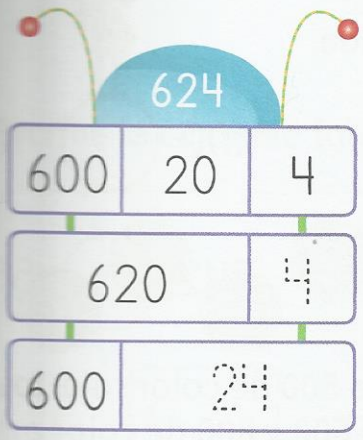
1 Escribe el número que representa cada barra del ábaco y luego el número que se compone.

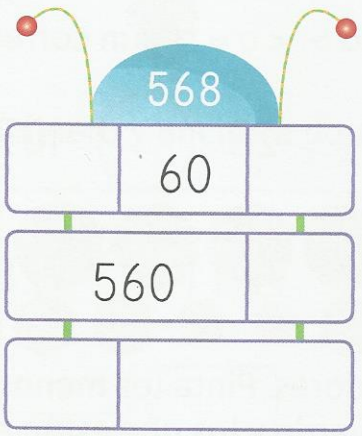


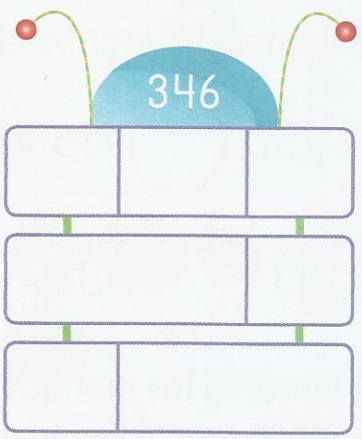


__ + __ + __ = __ __ + __ + __ = __ __ + __ + __ = __

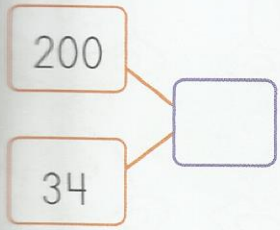
2 Descompón de distintas maneras. Sigue el ejemplo.

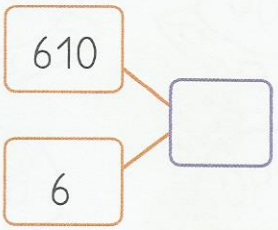


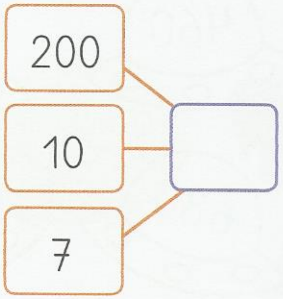


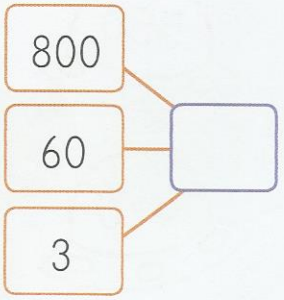


3 Compón cada número.









Comparo números

Para **comparar** números de tres dígitos se consideran primero las **centenas**, si son iguales, se comparan las **decenas** y, si también son iguales, se comparan las **unidades**.

1 Observa las descomposiciones y encierra el número **mayor** con azul y el **menor**, con rojo.

3C + 1D + 2U

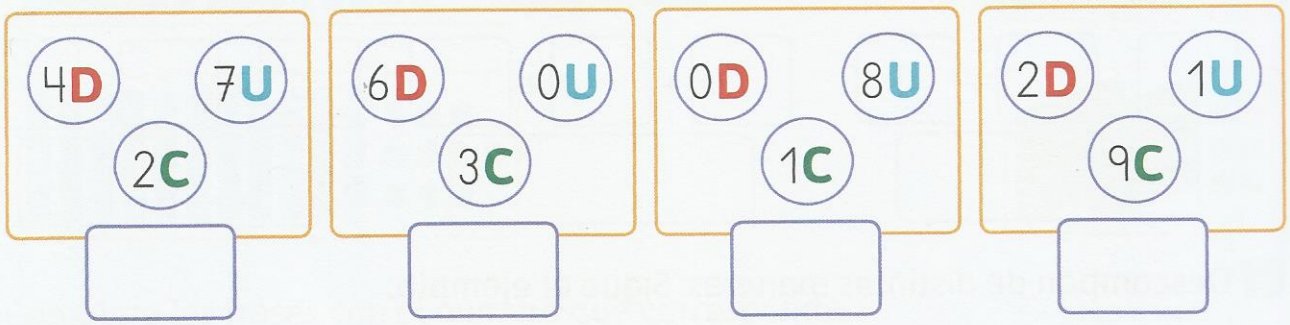
2C + 4D + 3U

3C + 0D + 2U

2C + 4D + 5U

3C + 1D + 4U

2 Escribe el número que se forma y encierra el **mayor**.

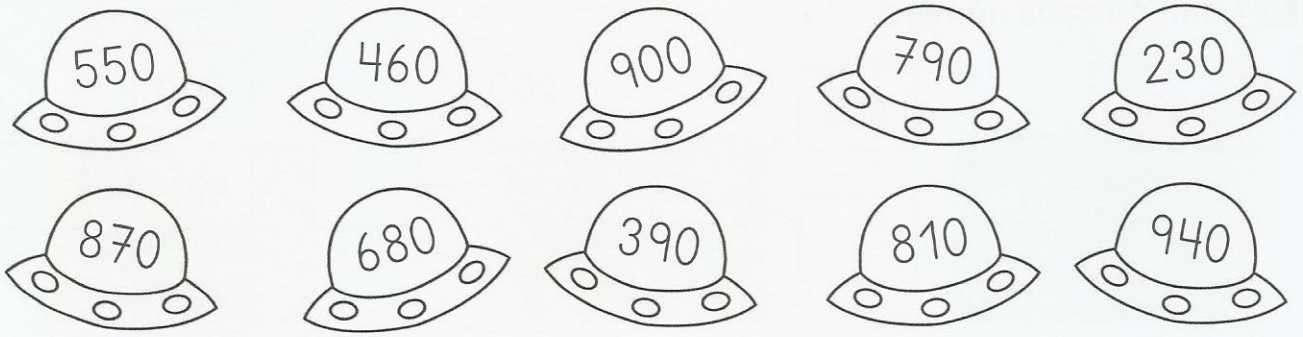


3 Compara y escribe el signo >, < o = según corresponda.

230 ◯ 354 28 ◯ 107 100 ◯ 100

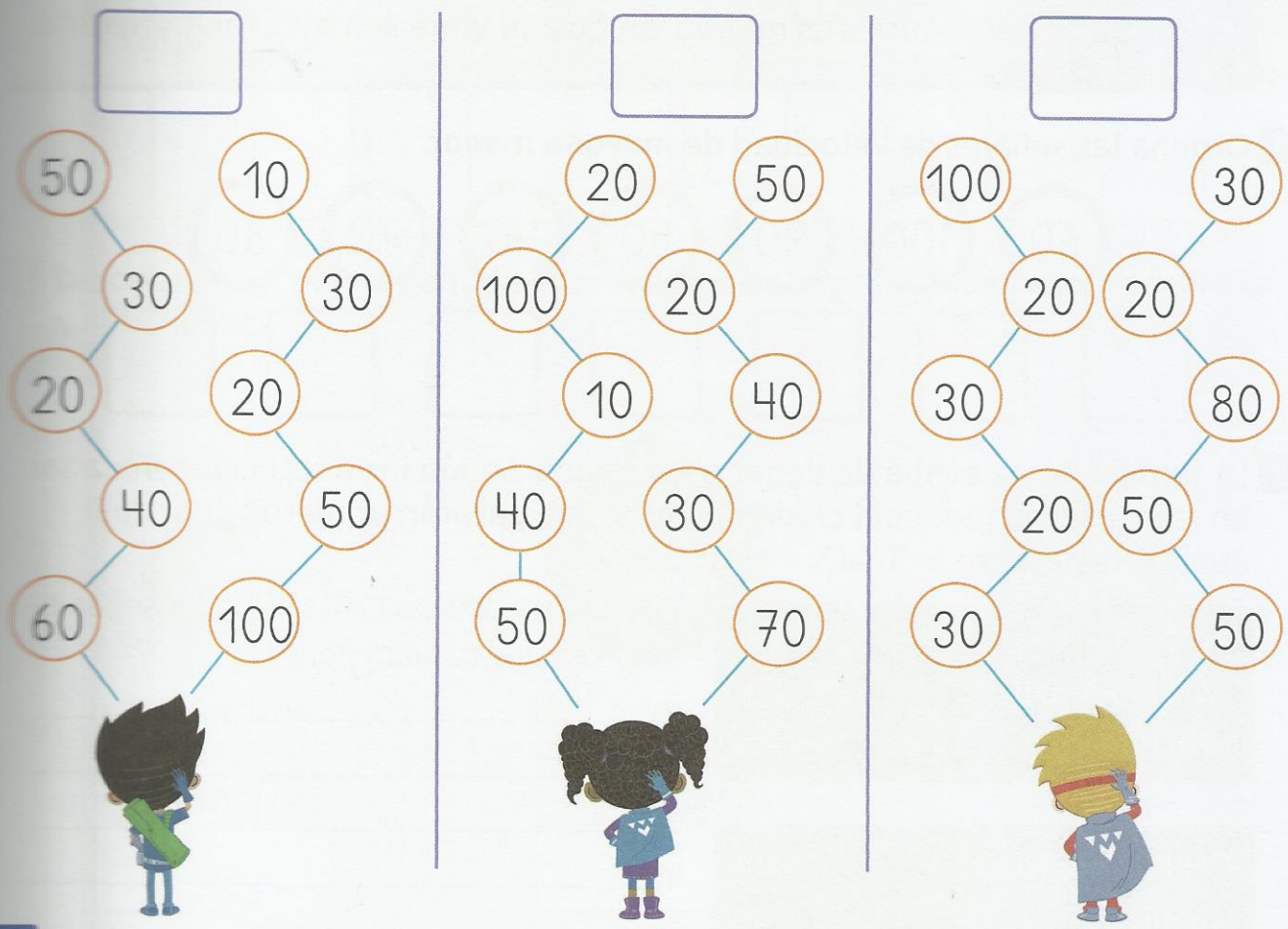
931 ◯ 827 724 ◯ 725 542 ◯ 552

4 Observa los platillos voladores. Pinta los **menores** de 500 de color rojo, los **mayores** de 800 de color verde y los que están **entre** 500 y 800 de color amarillo.



Caligrafix

1 Elige y pinta el camino que debe seguir cada **Súper Matemático** para lograr el puntaje más alto. Anota el total alcanzado por cada uno y encierra el que obtuvo más.

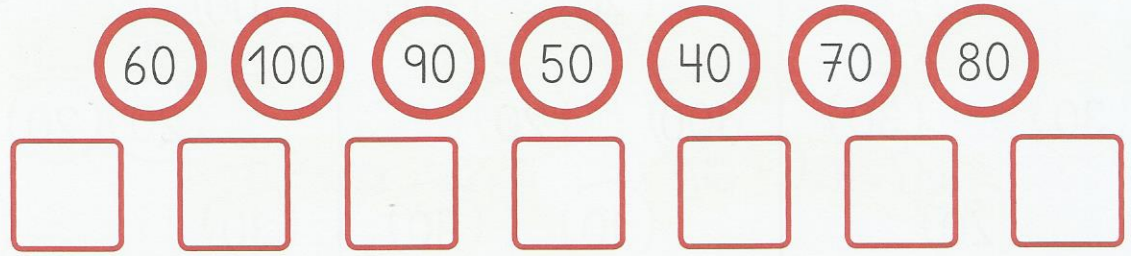


2 Escribe la cantidad total de dinero y encierra donde hay más.

3 ¿Quién tiene más dinero? Enciérralo.

La familia Pérez va de paseo al sur de Chile. Durante el camino encuentran muchas señales de tránsito con números que harán que su viaje sea más fácil y seguro.

1 Ordena las señales de velocidad de **mayor** a **menor**.



2 La familia Pérez acaba de llegar a Rancagua. Según las distancias señaladas en los carteles, ¿por cuál ciudad piensas que pasarán primero?, ¿por cuál crees que pasarán al final?

RENGO	32 km
SAN FERNANDO	55 km
MOLINA	127 km

CHIMBARONGO	72 km
CURICÓ	112 km
SAN RAFAEL	153 km

Escribe los nombres de las ciudades según el orden en que pasarán por ellas.

1° _____

2° _____

3° _____

4° _____

5° _____

6° _____

3 Escribe los números o palabras según corresponda.

Clave	Número	Número en palabras
A	502	
C		Cuatrocientos
A	223	
T		Ciento treinta y cinco
L		Trescientos diez

Ahora, descubre a qué ciudad se dirige la familia ordenando los números anteriores de menor a mayor.

Número					
Clave					

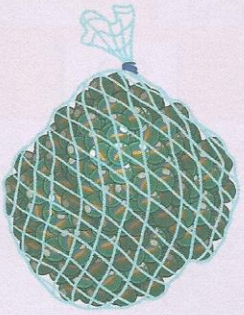
Caligrafix

1 Encuentra 4 formas diferentes de ubicar las siguientes tarjetas para formar 4 números distintos:

1	2	3

2 Descubre y escribe la cantidad de bolitas que hay en cada malla. Encierra la que tiene más.

Hay 5 unidades
7 decenas
0 centenas



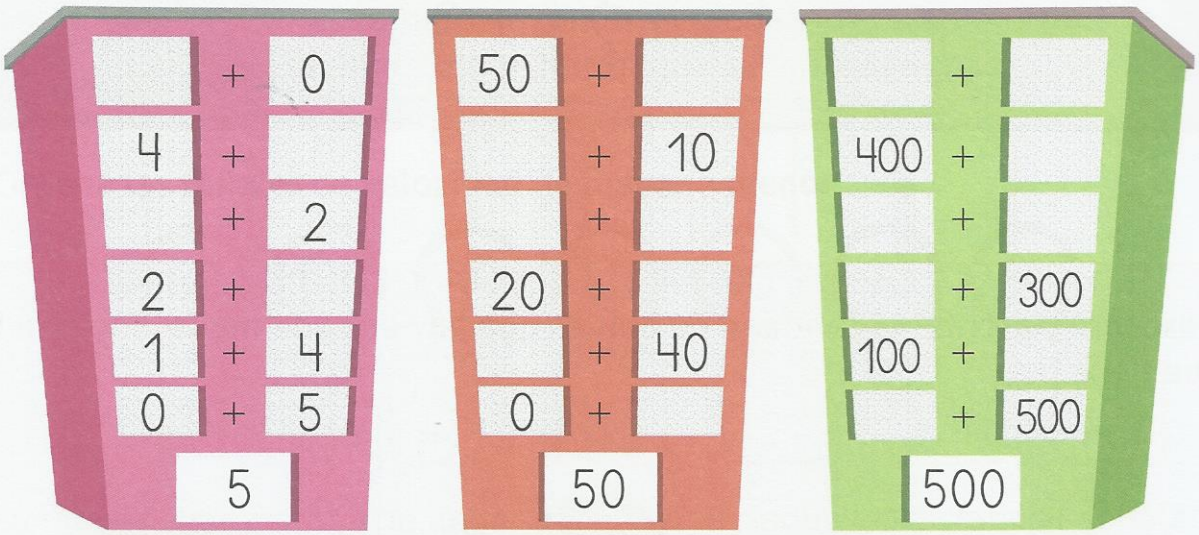
Hay: 4 decenas
1 centena
8 unidades

Hay: 1 centena
5 unidades
3 decenas

3 En el siguiente grupo hay cartas que tienen algo en común, descúbrelas y únelas formando 3 grupos de 4 cartas cada uno.

120	110	100	6	130	9	3	40	60	5	70	80

1 Completa para formar el número que indica cada puerta de los edificios.



2 Completa las adiciones.

4 + 2 =	40 + 20 =	400 + 200 =
6 + 3 =	60 + 30 =	600 + 300 =
7 + 1 =	70 + 10 =	700 + 100 =

3 Encuentra el camino que debe seguir el auto para llegar a la gasolinera pintando las combinaciones aditivas del 100.

20 + 80	40 + 50	10 + 60	80 + 20	60 + 20	50 + 40	
50 + 60	60 + 40	80 + 10	30 + 70	10 + 70	0 + 100	20 + 60
90 + 10	30 + 80	70 + 20	40 + 60	0 + 90	10 + 90	
70 + 30	100 + 0	50 + 50	70 + 40	90 + 20	20 + 80	

Caligrafix

1 Resuelve las operaciones.

	C	D	U
	3	8	0
+	1	0	6

	C	D	U
	1	7	3
+	2	2	5

	C	D	U
	2	6	4
+	2	1	0

	C	D	U
	4	5	6
−	1	2	6

	C	D	U
	3	3	7
−	2	3	2

	C	D	U
	2	3	8
−	2	2	1

Para resolver estas operaciones, parte por las **unidades**, continúa por las **decenas** y, por último, por las **centenas**.

2 Ubica los números y el signo en la tabla posicional y resuelve.

246 + 153

	C	D	U
○			

378 − 42

	C	D	U
○			

3 Descubre los números que faltan en cada operación y completa.

$$\begin{array}{r} 4\,\square\,6 \\ -\;2\;7\;\square \\ \hline \square\;0\;4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square\;3\;8 \\ +\;2\;\square\;0 \\ \hline 3\;9\;\square \end{array}$$

1 Los **Súper Matemáticos** tienen $350 cada uno. Dibuja la menor cantidad de monedas posible según las condiciones.

No tengo monedas de $100

Solo tengo monedas de $50 y de $100

Tengo monedas de $100, de $50 y de $10

No tengo monedas de $50

2 Escribe el número que corresponde al precio oferta de cada producto.

3 Lee cada caso y escribe el número que corresponda.

a. La señora Ana tiene el doble de edad que su hija Eva. ¿Cuántos años tiene Ana?

32 ☐

b. Sofía compró dos manzanas a $70 cada una. ¿Cuánto dinero gastó Sofía?

☐

4 Los niños de la superescuela participaron en la campaña de forestación de Ciudad Teorema. Los de 1° básico plantaron 100 árboles, los de 2° plantaron 110 y los de 3°, 120. ¿Cuántos árboles plantaron en total?

Resuelve aquí.

Respuesta:

_____

_____

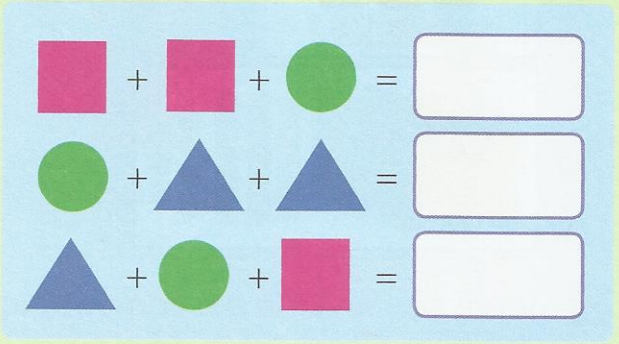
DESAFÍOS

1 Completa el siguiente cuadro con los números dados.
Las filas y columnas deben sumar lo mismo.

100 20 30

100 +	20 +	30	=
+	+	+	
+	+		=
+	+	+	
	100 +		=
=	=	=	

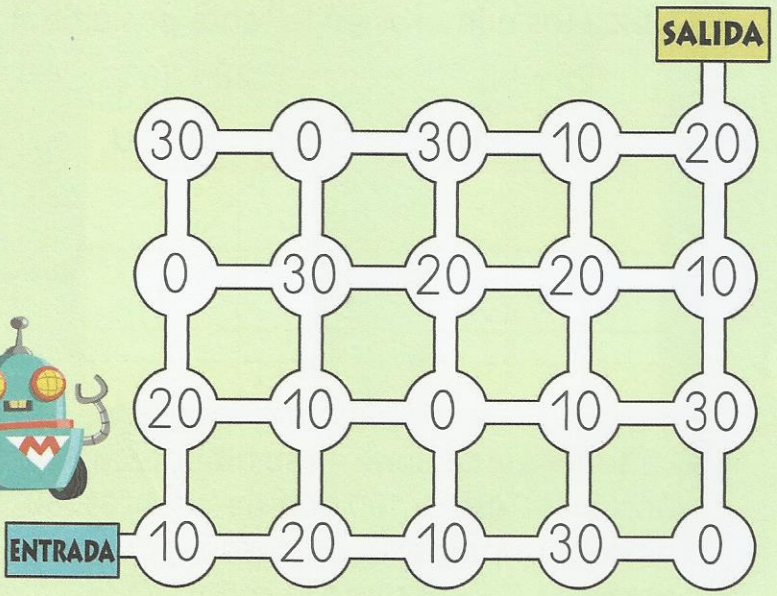
2 Observa el valor de cada figura y resuelve.



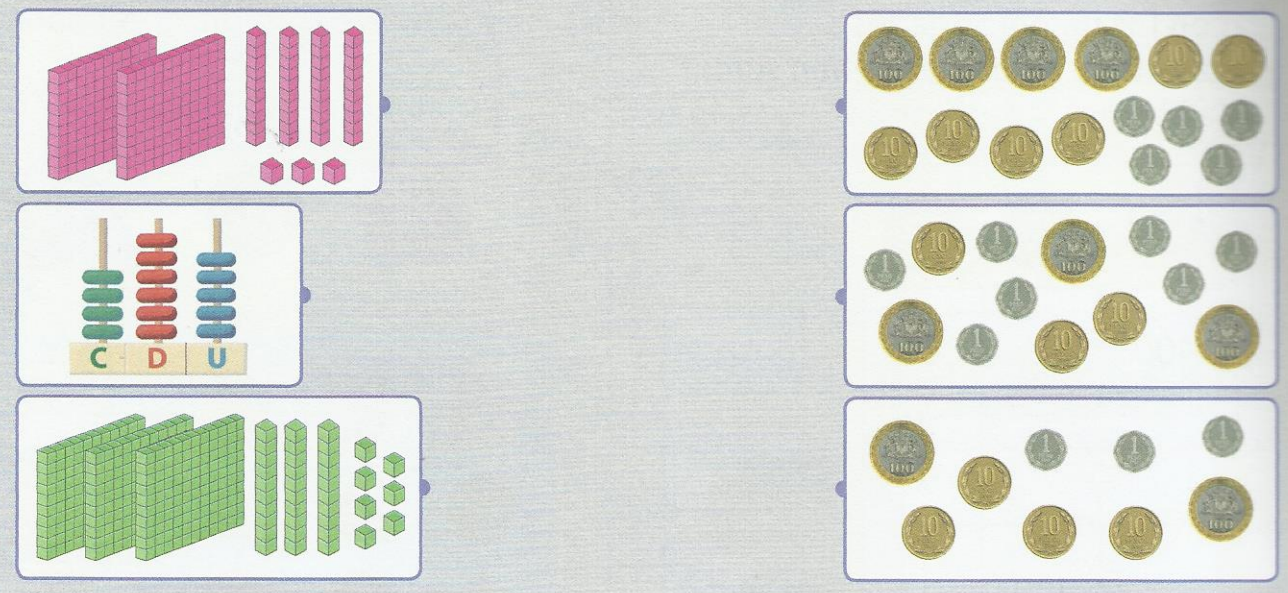
3 El robot Superbots debe encontrar la salida del laberinto sin devolverse ni pasar dos veces por el mismo sitio.

a. Marca con azul el camino que debe seguir para obtener más puntos.
¿Cuántos puntos consigue?

b. Marca con rojo el camino que debe seguir para obtener menos puntos.
¿Cuántos puntos consigue?



1 Une las representaciones que forman el mismo número.



2 Marca con un ✔ la descomposición correcta para cada número.

105		218		474		320	
	100 + 50		200 + 10 + 8		400 + 40 + 7		30 + 200
	100 + 5		200 + 80 + 1		40 + 70 + 40		300 + 20
	100 + 50 + 5		20 + 10 + 8		400 + 70 + 4		300 + 2

3 Ubica los números en la tabla posicional y resuelve.

125 + 43

	C	D	U
+			

228 + 161

	C	D	U
+			

369 − 127

	C	D	U
−			

456 − 232

	C	D	U
−			

4 La señora Oda tiene en su biblioteca 360 libros. De estos, 100 son de cuentos, 60 de cómics y el resto de poesía. ¿Cuántos libros de poesía tiene la señora Oda?

Tiene _____ libros de poesía.

Resuelve aquí.