



Math Tasks

with

Base Ten Blocks

SPANISH
VERSION

Grades
K-2

Teacher
Guide



Application

- Explore Base Ten Blocks to solve rich tasks.
- Apply reasoning skills to make sense of problems.
- Deepen understanding of place value and estimation.

NUMBER BUILDER

A

Build a secret number with Base Ten Blocks and
so that your partner can build it too?
Partner. Put up a big book or box between you
and be the first to...

TABLE OF CONTENTS

Balance of Values.....	3
Base Ten Blocks Bingo	5
Build a Bug House	7
Feed the Birds.....	9
Hide and Decide.....	11
How Many Can You Hold?	13
Looking for Length	15
Construction Site Builders	17
Making Rectangles	19
Number Builder	21
Race for a Flat.....	23
Race to Clear the Mat	25
Subtraction Split	27

Sum It Up!	29
Sums and Differences.....	31
Architects and Engineers.....	33
What’s the Difference?.....	35
Who’s Got the Most?	37
Blackline Masters.....	39

PLEASE NOTE: Page references are for PDF pages and not the page numbers shown on the printed pages.

This Spanish Supplement includes all student materials that require translation. This PDF is to be used in conjunction with the English version of this Math Tasks book. When printing, use the “actual size” option; do not use the “fit to page” option.

Math Tasks with Base Ten Blocks, Grades K-2 Spanish Supplement
86576SP



500 Greenview Court • Vernon Hills, Illinois 60061-1862 • 800.445.5985 • hand2mind.com

© 2020 hand2mind, Inc., Vernon Hills, IL, USA
All rights reserved.

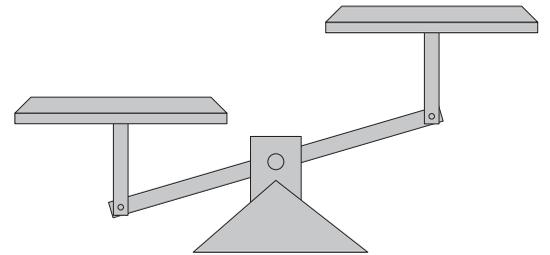
Permission is granted for limited reproduction of the pages contained in this PDF, for classroom use and not for resale.

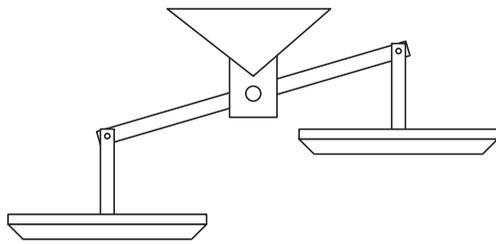
Balanza de valores

POR SU CUENTA

¿Cómo puedes usar una balanza para determinar qué grupo de bloques de base diez tiene más?

- 1 Trabaja con un compañero. Escribe tu nombre en tu bolsa. Toma varias unidades. Ponlas en la bolsa y ciérrala.
- 2 Estima. ¿Quién tiene más unidades en la bolsa, tú o tu compañero?
- 3 Pon una bolsa a cada lado de la balanza.
- 4 Determina cuál bolsa tiene más.
- 5 Cuenten las unidades de cada bolsa. Calcula cuántas unidades más había en la bolsa más pesada que en la bolsa más liviana. Busca dos maneras de demostrarlo.
- 6 Registra las unidades que hay en cada bolsa en una hoja de trabajo que tenga balanzas.
- 7 Repite la actividad tres veces más.
- 8 Cuando termines, vuelve a poner las unidades dentro de las bolsas.
- 9 Pon las bolsas y tu hoja de trabajo en un lugar donde todos puedan verlas.





- 6 Pon las bolsas y tu hoja de trabajo en un lugar donde todos puedan verlas.
- 8 Cuando termines, vuelve a poner las unidades dentro de las bolsas.
- 7 Repite la actividad tres veces más.
- 9 Registra las unidades que hay en cada bolsa en una hoja de trabajo que tenga balanzas.

B

BALANZA DE VALORES

A

BALANZA DE VALORES

¿Cómo puedes usar una balanza para determinar qué grupo de bloques de base diez tiene más?

- 1 Trabaja con un compañero. Escribe tu nombre en tu bolsa. Toma varias unidades. Ponlas en la bolsa y ciérrala.
- 2 Estima. ¿Quién tiene más unidades en la bolsa, tú o tu compañero?
- 3 Pon una bolsa a cada lado de la balanza.
- 4 Determina cuál bolsa tiene más.
- 5 Cuenten las unidades de cada bolsa. Calcula cuántas unidades más había en la bolsa más pesada que en la bolsa más liviana. Busca dos maneras de demostrarlo.

Bingo de bloques de base diez

POR SU CUENTA

¡Juega el bingo de bloques de base diez! | Jugadores: 3 o 4

Objeto: ser los primeros en cubrir tres números en una fila, columna o diagonal de los tableros.

50	25	11
18	38	40
46	29	21

16	28	30
37	13	48
19	42	26

26	44	31
22	12	36
50	49	16

47	39	19
20	17	44
15	35	33

- 1 Cada jugador debe tener un tablero como estos.
- 2 Túrnense para ser el que dice el número.
Para formar un número, el que dice el número debe:
 - recoger algunas unidades
 - recoger 1, 2, 3 o 4 varas
 - reagrupar las unidades para formar una vara, si hay 10 o más unidades
 - determinar qué número representan las varas y las unidades juntas
 - decir el número en voz alta
- 3 Cada jugador verifica su tablero. Cualquiera que tenga ese número, lo cubre con una ficha.
- 4 Cuando cubras tres en una fila, columna o diagonal, dices "¡Bingo!" y ganas el juego.
 - Intercambia tableros. Juega dos veces más.
 - Prepárate para contar cómo fueron tus juegos.



- Prepararte para contar cómo fueron tus juegos.
 - Intercambia tableros. Juega dos veces más.
- 4 Cuando cubras tres en una fila, columna o diagonal, dices "¡Bingo!" y ganas el juego.
- 3 Cada jugador verifica su tablero. Cualquiera que tenga ese número, lo cubre con una ficha.
- decir el número en voz alta
 - determinar qué número representan las varas y las unidades
 - reagrupar las unidades para formar una vara, si hay 10 o más unidades

B

BINGO DE BLOQUES DE BASE DIEZ

A

BINGO DE BLOQUES DE BASE DIEZ

¡Juega el bingo de bloques de base diez! | Jugadores: 3 o 4

1 Cada jugador debe tener un tablero como estos.

50	25	11
18	38	40
46	29	21

16	28	30
37	13	48
19	42	26

26	44	31
22	12	36
50	49	16

47	39	19
20	17	44
15	35	33

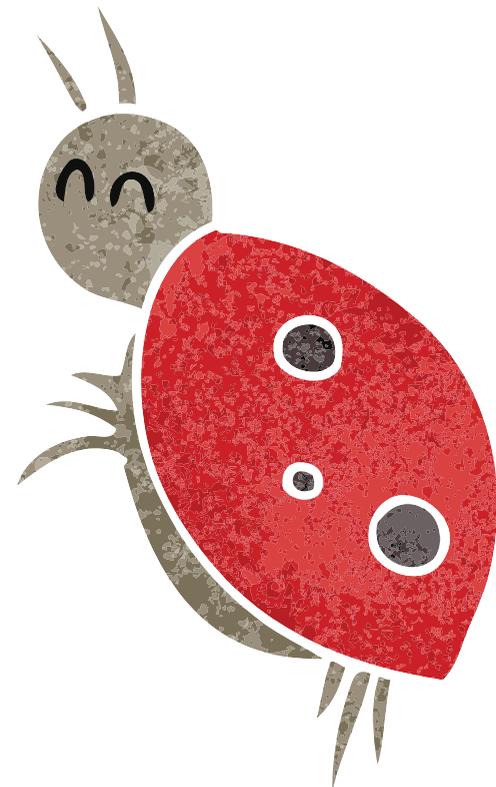
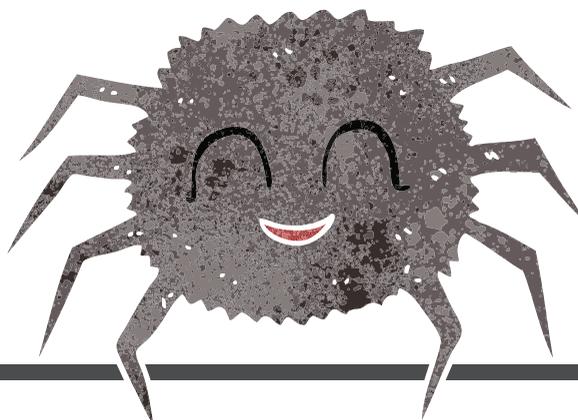
- 2 Túrnense para ser el que dice el número.
Para formar un número, el que dice el número debe:
- recoger algunas unidades
 - recoger 1, 2, 3 o 4 varas

Construir una casita para insectos

POR SU CUENTA

¿Cómo puedes usar bloques de base diez para construir una casita para insectos?

- 1 Trabaja con un compañero. Cada uno toma hasta 16 bloques. Puedes usar planos, varas y unidades.
- 2 Usa todos tus bloques para construir la casita.
- 3 Compara las casitas. Adivina el valor de cada una. El valor de la casita es también su “dirección”. Cuenta los bloques sin tocarlos para adivinar la dirección.
- 4 Escribe la dirección en una nota adhesiva. Con cuidado, pega la dirección en la casita.
- 5 Dibuja tu casita para insectos.
- 6 Ahora, desármala. Coloca los bloques en un tablero de valor de posición.
- 7 Halla el valor real de los bloques del tablero. Intercambia bloques, si puedes. Fíjate si pudiste adivinar la dirección.
- 8 Repite la actividad. Esta vez, intenta construir una casita para insectos mejor o ¡más grande!
- 9 No desarmes esta casita para insectos. Déjala afuera para que todos puedan verla.



- 6 No desarmes esta casita para insectos. Déjala afuera para que todos puedan verla.
- 8 Repite la actividad. Esta vez, intenta construir una casita para insectos mejor o ¡más grande!
- 7 Halla el valor real de los bloques del tablero. Intercambia bloques, si puedes. Fíjate si pudiste adivinar la dirección. valor de posición.
- 9 Ahora, desármala. Coloca los bloques en un tablero de

B**CONSTRUIR UNA CASITA PARA INSECTOS****A****CONSTRUIR UNA CASITA PARA INSECTOS**

¿Cómo puedes usar bloques de base diez para construir una casita para insectos?

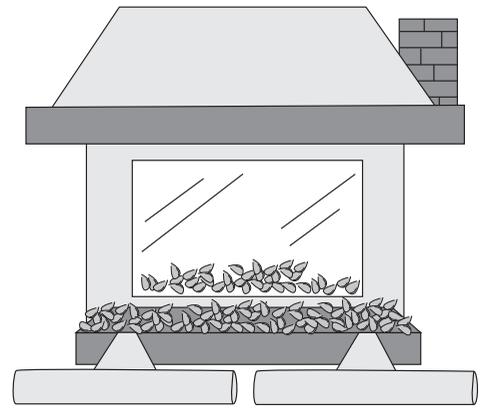
- 1 Trabaja con un compañero. Cada uno toma hasta 16 bloques. Puedes usar planos, varas y unidades.
- 2 Usa todos tus bloques para construir la casita.
- 3 Compara las casitas. Adivina el valor de cada una. El valor de la casita es también su “dirección”. Cuenta los bloques sin tocarlos para adivinar la dirección.
- 4 Escribe la dirección en una nota adhesiva. Con cuidado, pega la dirección en la casita.
- 5 Dibuja tu casita para insectos.

Alimentar a las aves

POR SU CUENTA

¿De cuántas maneras puedes usar los bloques de base diez para “alimentar a las aves”?

- 1 Trabaja con un compañero. Imagina que las unidades son aves. Prepárate para hacerlas volar al comedero.
- 2 Cada uno deberá tomar algunas aves. Vuela tus aves a una percha del comedero. Tu compañero debe volar sus aves a la otra percha.
- 3 ¿Cuántas aves volaste a la percha? ¿Cuántas aves voló tu compañero?
- 4 ¿Cuántas aves comen ahora en el comedero? Registra la operación de suma para contar esta historia.
- 5 ¿Qué pasaría si cada uno volara sus aves hacia la otra percha? Registra la operación de suma que representa esto.
- 6 Tus aves ya comieron, así que tus aves se van y las de tu compañero se quedan. Registra la operación de resta.
- 7 ¿Qué pasaría si las aves de tu compañero se fueran volando primero y tus aves se quedaran? ¿Qué operación de resta podrías escribir entonces? Escríbela.
- 8 Haz que todas las aves se vayan volando.
- 9 Otras dos bandadas de aves llegan al comedero. Cuenta y escribe dos historias de suma y dos historias de resta sobre ellas.



- 5? ¿Qué pasaría si cada uno volara sus aves hacia la otra percha? Registra la operación de suma que representa esto.
- 6 Tus aves ya comieron, así que tus aves se van y las de tu compañero se quedan. Registra la operación de resta.
- 7? ¿Qué pasaría si las aves de tu compañero se fueran volando primero y tus aves se quedarán? ¿Qué operación de resta podrías escribir entonces? Escríbela.
- 8 Haz que todas las aves se vayan volando.
- 9 Otras dos bandadas de aves llegan al comedero. Cuenta y escribe dos historias de suma y dos historias de resta sobre ellas.

B

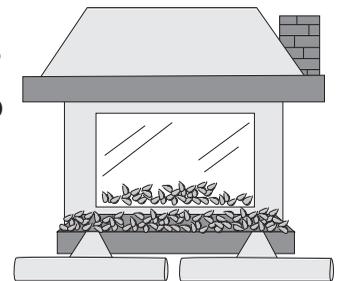
ALIMENTAR A LAS AVES

ALIMENTAR A LAS AVES

A

¿De cuántas maneras puedes usar los bloques de base diez para “alimentar a las aves”?

- 1 Trabaja con un compañero. Imagina que las unidades son aves. Prepárate para hacerlas volar al comedero.
- 2 Cada uno deberá tomar algunas aves. Vuela tus aves a una percha del comedero. Tu compañero debe volar sus aves a la otra percha.
- 3 ¿Cuántas aves volaste a la percha?
¿Cuántas aves voló tu compañero?
- 4 ¿Cuántas aves comen ahora en el comedero?
Registra la operación de suma para contar esta historia.



Esconde y decide

POR SU CUENTA

¿Puedes hallar el valor de un grupo de bloques de base diez con solo echar un vistazo?

- 1 Trabaja con un compañero. Usa una bolsa con unidades.
- 2 Decide quién será el recogedor y quién será el adivinador.
- 3 El adivinador debe darse la vuelta. El recogedor:
 - toma un puñado de bloques de la bolsa, sin mirar.
 - cubre los bloques con un papel.
- 4 El Adivinador se prepara para mirar.
- 5 Ahora el recogedor:
 - descubre los bloques por dos segundos para que el adivinador los vea
 - vuelve a cubrir los bloques
- 6 El adivinador trata de recordar los bloques y hace una conjetura sobre su valor. El adivinador registra la conjetura en una cuadrícula de 1 a 100.
- 7 El recogedor descubre los bloques. Juntos, los dos compañeros encuentran el valor real.
- 8 El adivinador marca el número que muestra el valor real en una cuadrícula de 1 a 100. Luego, el adivinador compara la conjetura con el valor real.
- 9 Realiza esta actividad algunas veces más. Tórnense para ser el recogedor y el adivinador.



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

- 6 Realiza esta actividad algunas veces más. Turnense para ser el recogedor y el adivinador.
- 8 El adivinador marca el número que muestra el valor real en una cuadrícula de 1 a 100. Luego, el adivinador compara la conjetura con el valor real.

91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- 7 El recogedor descubre los bloques. Juntos, los dos compañeros encuentran el valor real.
- 9 El adivinador trata de recordar los bloques y hace una conjetura sobre su valor. El adivinador registra la conjetura en una cuadrícula de 1 a 100.

B

ESCONDE Y DECIDE

A

ESCONDE Y DECIDE

¿Puedes hallar el valor de un grupo de bloques de base diez con solo echar un vistazo?

- 1 Trabaja con un compañero. Usa una bolsa con unidades.
- 2 Decide quién será el recogedor y quién será el adivinador.
- 3 El adivinador debe darse la vuelta. El recogedor:
 - toma un puñado de bloques de la bolsa, sin mirar.
 - cubre los bloques con un papel.
- 4 El Adivinador se prepara para mirar.
- 5 Ahora el recogedor:
 - descubre los bloques por dos segundos para que el adivinador los vea
 - vuelve a cubrir los bloques

¿Cuántas puedes sostener?

POR SU CUENTA

¿Cuántas unidades de base diez crees que puedes sostener?

- 1 Trabaja con un compañero. Junta las dos manos mientras tu compañero las llena con unidades.
- 2 Cada uno debe estimar cuántas unidades tienes en las manos. Anota tus estimaciones.
- 3 Cuenta para verificar tu estimación.
- 4 Apila las unidades. Divide la pila en dos pilas de tamaños similares.
- 5 Toma las unidades de una pila. Colócalas, una por recuadro, en una cuadrícula de 1 a 100. ¿En qué número colocaste la última unidad?
- 6 Repasa lo que habías estimado antes. ¿Tiene sentido aún tu estimación? Puedes cambiar tu estimación ahora.
- 7 Recoge la otra pila de unidades. Comienza en la posición de la cuadrícula donde habías puesto la última unidad. Coloca cada unidad en la cuadrícula.
- 8 ¿Dónde pusiste la última unidad? ¿Qué número es ese? Enciérralo en un círculo. Registra el número junto a tus estimaciones.
- 9 Repite la actividad. Esta vez, comienza llenando las manos de tu compañero con unidades.
- 10 Prepárate para hablar sobre cómo haces cada estimación.

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



- 10 Prepararte para hablar sobre cómo haces cada estimación.
- 6 Repite la actividad. Esta vez, comienza llenando las manos de tu compañero con unidades.
- 8 ¿Dónde pusiste la última unidad? ¿Qué número es ese? Enciérralo en un círculo. Registra el número junto a tus estimaciones.
- 7 Recoge la otra pila de unidades. Comienza en la posición de la cuadrícula donde habías puesto la última unidad. Coloca cada unidad en la cuadrícula.
- 9 Repasa lo que habías estimado antes. ¿Tiene sentido aún tu estimación? Puedes cambiar tu estimación ahora.

B

¿CUÁNTAS PUEDES SOSTENER?

A

¿CUÁNTAS PUEDES SOSTENER?

¿Cuántas unidades de base diez crees que puedes sostener?

- 1 Trabaja con un compañero. Junta las dos manos mientras tu compañero las llena con unidades.
- 2 Cada uno debe estimar cuántas unidades tienes en las manos. Anota tus estimaciones.
- 3 Cuenta para verificar tu estimación.
- 4 Apila las unidades. Divide la pila en dos pilas de tamaños similares.
- 5 Toma las unidades de una pila. Colócalas, una por recuadro, en una cuadrícula de 1 a 100. ¿En qué número colocaste la última unidad?

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

Hallar la longitud

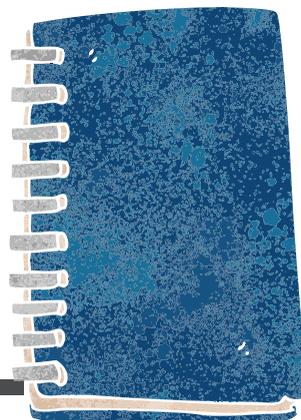
POR SU CUENTA

¿Cómo puedes usar una vara de base diez para estimar la longitud de un objeto?

- 1 Trabaja con un compañero. Cada uno toma 1 vara. La pone en posición vertical. Ahora en posición horizontal. La voltea. Observen que la vara tiene la misma longitud que 10 unidades. Ahora, pongan la vara a un lado.
- 2 Caminen juntos por el salón. Lleven una bolsa de papel. Pongan en la bolsa tres objetos distintos que sean más cortos que 1 vara.
- 3 Pongan uno de los objetos arriba de una hoja de Hallar la longitud.
 - ¿Cuántas unidades de largo crees que mide este objeto? Adivina o estima. Escribe tu estimación.
 - Alinea las unidades a lo largo del objeto para medir su longitud. ¿Cuántas unidades hay? Escribe el número.
- 4 ¿Fue tu estimación menor, mayor o aproximadamente igual a la longitud real del objeto?
- 5 Traza el contorno del objeto para registrar su forma. Luego, quítalo de la hoja de trabajo.
- 6 Repite la actividad con los otros dos objetos. Estima, mide y compara la longitud de cada uno.
- 7 Prepárate para hablar de tus estimaciones.

Coloca tu primer objeto aquí:

Estima la longitud | Nuestra estimación: ___ unidades de longitud
Mide la longitud | Medida real: ___ unidades de longitud



- 8 Repite la actividad con los otros dos objetos. Estima, mide y compara la longitud de cada uno.
- 7 Traza el contorno del objeto para registrar su forma. Luego, quítalo de la hoja de trabajo.
- 6 ¿Fue tu estimación menor, mayor o aproximadamente igual a la longitud real del objeto?
- 5 Alinea las unidades a lo largo del objeto para medir su longitud. ¿Cuántas unidades hay? Escribe el número.
- 4 ¿Cuántas unidades de largo crees que mide este objeto? Adivina o estima. Escribe tu estimación.

B

HALLAR LA LONGITUD

A

HALLAR LA LONGITUD

¿Cómo puedes usar una vara de base diez para estimar la longitud de un objeto?

- 1 Trabaja con un compañero. Cada uno toma 1 vara. La pone en posición vertical. Ahora en posición horizontal. La voltea. Observen que la vara tiene la misma longitud que 10 unidades. Ahora, pongan la vara a un lado.
- 2 Caminen juntos por el salón. Lleven una bolsa de papel. Pongan en la bolsa tres objetos distintos que sean más cortos que 1 vara.
- 3 Pongan uno de los objetos arriba de una hoja de Hallar la longitud.

Coloca tu primer objeto aquí:

Estima la longitud | Nuestra estimación: ___ unidades de longitud
 Mide la longitud | Medida real: ___ unidades de longitud

Constructores

POR SU CUENTA

Construye y compara grupos de bloques de dos dígitos que necesites para construir una estructura.

- 1 El Compañero A elige dos tarjetas de la pila de tarjetas de números para mostrar un número de dos dígitos. Usa los bloques de base diez para representar el número y construir la estructura. Devuelve las tarjetas.
- 2 El Compañero B hace lo mismo.
- 3 Después de construir su estructura, coloquen los bloques en el tablero de valor de posición y comparen los números entre sí para ver si uno es mayor, menor o igual que el otro.
- 4 Con tu compañero, escribe $<$, $=$, $>$ para mostrar si el segundo número es mayor, igual o menor que el primer número.
- 5 Escribe los dos números y el símbolo en tu hoja para compartirlos después de la actividad.
- 6 Intercambia las tarjetas: pon la tarjeta de las unidades en las decenas y la tarjeta de las decenas en las unidades.
- 7 Construye los números y compara para ver si los resultados son los mismos.
- 8 Escribe los dos números y el símbolo en tu hoja para mostrar tus comparaciones.
- 9 Repite tres veces más, siguiendo los pasos para cada conjunto de números que construyes.
- 10 Prepárate para hablar sobre tus números y comparaciones.



- 10 Prepara para hablar sobre tus números y comparaciones.
- 9 Repite tres veces más, siguiendo los pasos para cada conjunto de números que construyes.
- 8 Escribe los dos números y el símbolo en tu hoja para mostrar tus comparaciones.
- 7 Construye los números y compara para ver si los resultados son los mismos.
- 6 Intercambia las tarjetas: pon la tarjeta de las unidades en las decenas y la tarjeta de las decenas en las unidades.
- 5 Escribe los dos números y el símbolo en tu hoja para compartirllos después de la actividad.

B

CONSTRUCTORES

A

CONSTRUCTORES

Construye y compara grupos de bloques de dos dígitos que necesites para construir una estructura.

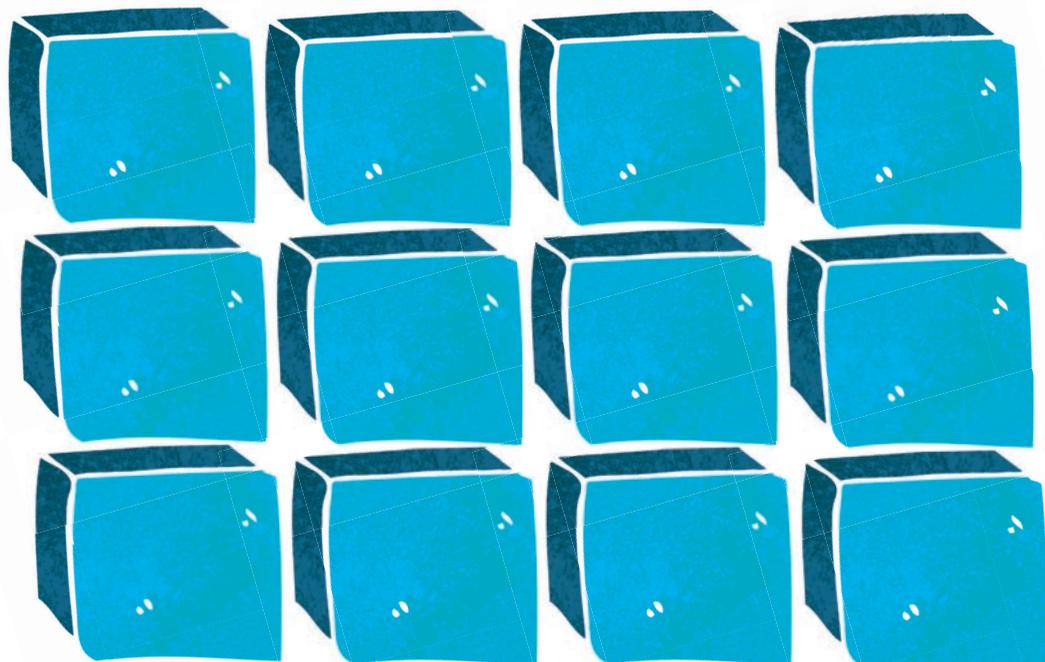
- 1 El Compañero A elige dos tarjetas de la pila de tarjetas de números para mostrar un número de dos dígitos. Usa los bloques de base diez para representar el número y construir la estructura. Devuelve las tarjetas.
- 2 El Compañero B hace lo mismo.
- 3 Después de construir su estructura, coloquen los bloques en el tablero de valor de posición y comparen los números entre sí para ver si uno es mayor, menor o igual que el otro.
- 4 Con tu compañero, escribe $<$, $=$, $>$ para mostrar si el segundo número es mayor, igual o menor que el primer número.

Hacer rectángulos

POR SU CUENTA

¿Cuántos rectángulos distintos puedes hacer usando bloques de 12 unidades?

- 1 Trabaja con un compañero. Harás rectángulos utilizando unidades.
- 2 Cuenta 12 unidades.
- 3 Usa las 12 unidades para hacer un rectángulo.
- 4 Comenta este rectángulo con tu compañero.
- 5 Registra tu rectángulo en un papel cuadriculado.
- 6 Pide a tu compañero que lo registre de otra manera.
- 7 Usa las mismas 12 unidades para hacer un rectángulo distinto. Regístralo de dos maneras.
- 8 Continúa haciendo y registrando diferentes rectángulos de 12 unidades hasta que hayas hecho tantos como puedas.
- 9 Prepárate para hablar sobre tu trabajo.



- 6 Prepárate para hablar sobre tu trabajo.
- 7 Usa las mismas 12 unidades para hacer un rectángulo distinto. Regístralo de dos maneras.
- 8 Continúa haciendo y registrando diferentes rectángulos de 12 unidades hasta que hayas hecho tantos como puedas.

B**HACER RECTÁNGULOS****HACER RECTÁNGULOS****A**

¿Cuántos rectángulos distintos puedes hacer usando bloques de 12 unidades?

- 1 Trabaja con un compañero. Harás rectángulos utilizando unidades.
- 2 Cuenta 12 unidades.
- 3 Usa las 12 unidades para hacer un rectángulo.
- 4 Comenta este rectángulo con tu compañero.
- 5 Registra tu rectángulo en un papel cuadriculado.
- 6 Pide a tu compañero que lo registre de otra manera.

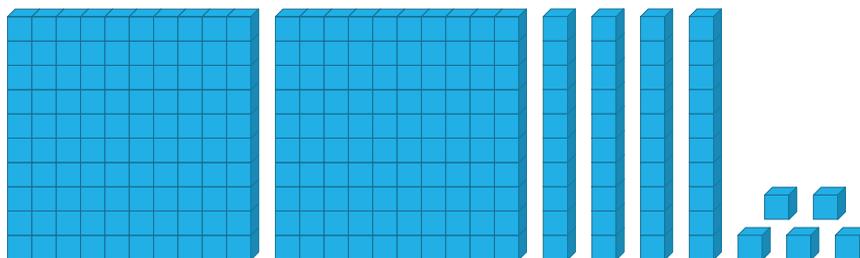
Constructor de números

POR SU CUENTA

Construye un número secreto con bloques de base diez y descríbelo para que tu compañero lo construya.

- 1 Pongan un libro grande o una caja entre ustedes.
- 2 Decidan quién será el primer constructor.
- 3 El constructor:
 - elige planos, varas y unidades sin mostrarlos
 - construye un número secreto usando estos bloques
 - da pistas para que tu compañero construya el número secreto
- 4 El compañero sigue las pistas y construye un número. Luego, los dos verifican si los números coinciden.
- 5 Túrnense para ser el constructor de números.

- 6 Aquí hay un ejemplo.
Fíjate cómo las pistas dan información sobre el número.



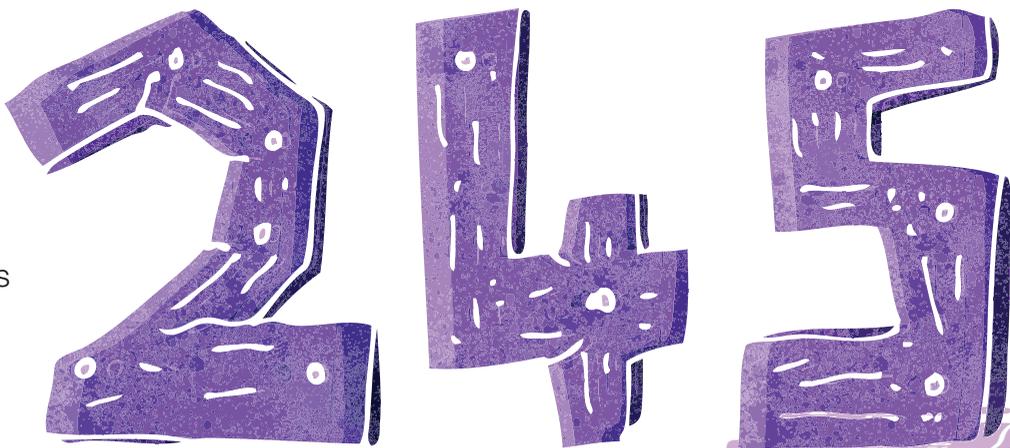
Pista 1: El número es menor que 250.

Pista 2: Tiene 11 bloques.

Pista 3: Está construido con 2 planos.

Pista 4: Tiene más de 3 varas pero menos de 7.

Pista 5: Su cantidad de unidades es la suma de 3 más 2.



- 4 El compañero sigue las pistas y construye un número. Luego, los dos verifican si los números coinciden.
- 5 Turnense para ser el constructor de números.
- 6 Aquí hay un ejemplo. Fíjate cómo las pistas dan información sobre el número.
- Pista 1:** El número es menor que 250.
- Pista 2:** Tiene 11 bloques.
- Pista 3:** Está construido con 2 planos.
- Pista 4:** Tiene más de 3 varas pero menos de 7.
- Pista 5:** Su cantidad de unidades es la suma de 3 más 2.

B

CONSTRUCTOR DE NÚMEROS

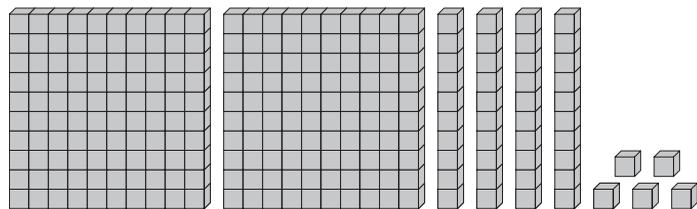
A

CONSTRUCTOR DE NÚMEROS

Construye un número secreto con bloques de base diez y descríbelo para que tu compañero lo construya.

- 1 Pongan un libro grande o una caja entre ustedes.
- 2 Decidan quién será el primer constructor.
- 3 El constructor:

- elige planos, varas y unidades sin mostrarlos
- construye un número secreto usando estos bloques
- da pistas para que tu compañero construya el número secreto



¡A correr por un plano!

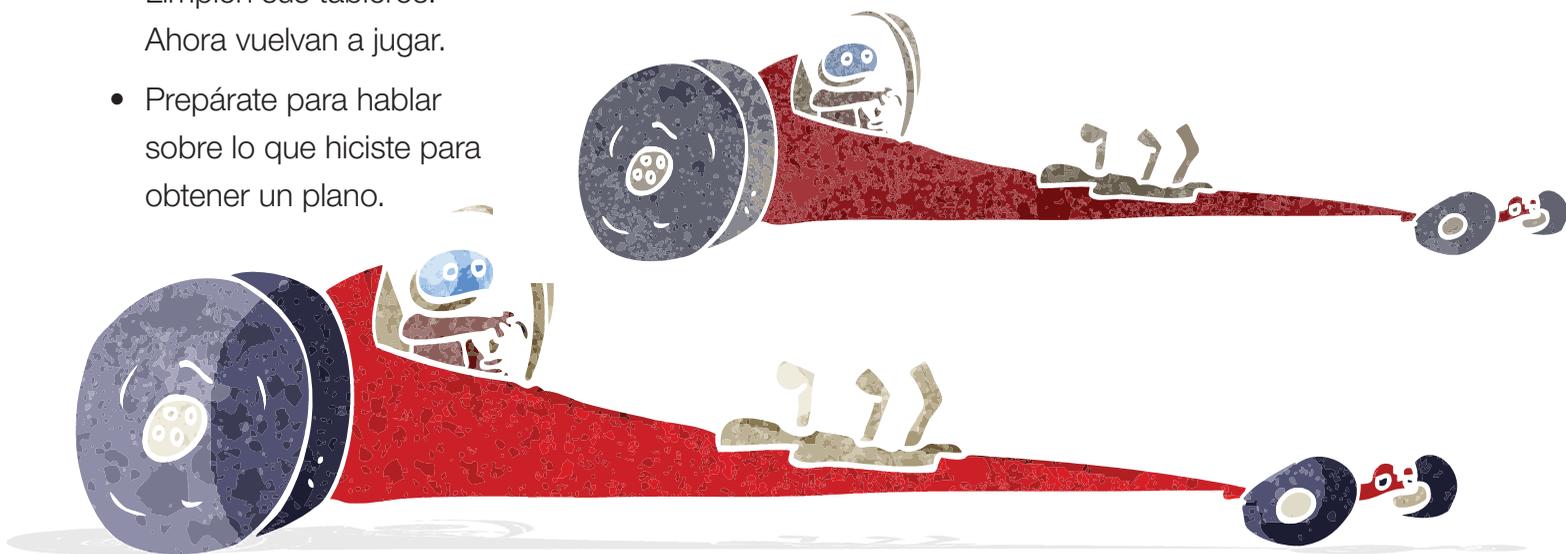
POR SU CUENTA

¡A correr por un plano! | Jugadores: 2 equipos de 2 jugadores.

Objetivo: juntar suficientes varas y unidades para cambiarlos por un plano con un valor de 100.

Reglas del juego:

- 1 Un equipo lanza dos cubos numéricos. Los jugadores hallan la suma de los números, toman unidades para representar el total y las colocan en un tablero de valor de posición.
- 2 Si el equipo obtiene 10 unidades o más, intercambia 10 unidades por 1 vara.
- 3 Los equipos se turnan para lanzar los cubos, hallar la suma y poner unidades en sus tableros. Deben intercambiar las unidades por varas cada vez que puedan.
- 4 Cuando un equipo obtiene bloques por un valor de 100 o más, lo intercambian por 1 plano. Gana el primer equipo que logre hacer esto.
 - Limpian sus tableros. Ahora vuelvan a jugar.
 - Prepárate para hablar sobre lo que hiciste para obtener un plano.



- Limpian sus tableros. Ahora vuelvan a jugar.
 - Prepárate para hablar sobre lo que hiciste para obtener un plano.
- 4 Cuando un equipo obtiene bloques por un valor de 100 o más, lo intercambian por 1 plano. Gana el primer equipo que logre hacer esto.
 - 3 Los equipos se turnan para lanzar los cubos, hallar la suma y poner unidades en sus tableros. Deben intercambiar las unidades por varas cada vez que puedan.

B

¡A CORRER POR UN PLANO!

A

¡A CORRER POR UN PLANO!

¡A correr por un plano! | Jugadores: 2 equipos de 2 jugadores.

Objetivo: juntar suficientes varas y unidades para cambiarlos por un plano con un valor de 100.

Reglas del juego:

- 1 Un equipo lanza dos cubos numéricos. Los jugadores hallan la suma de los números, toman unidades para representar el total y las colocan en un tablero de valor de posición.
- 2 Si el equipo obtiene 10 unidades o más, intercambia 10 unidades por 1 vara.

Limpiar el tablero

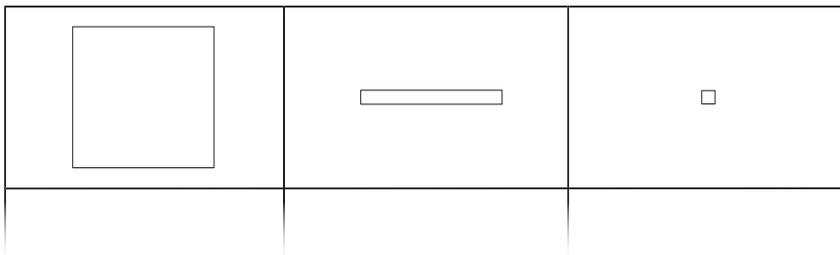
POR SU CUENTA

¡Juega a Limpiar el tablero! | Jugadores: 3 o 4

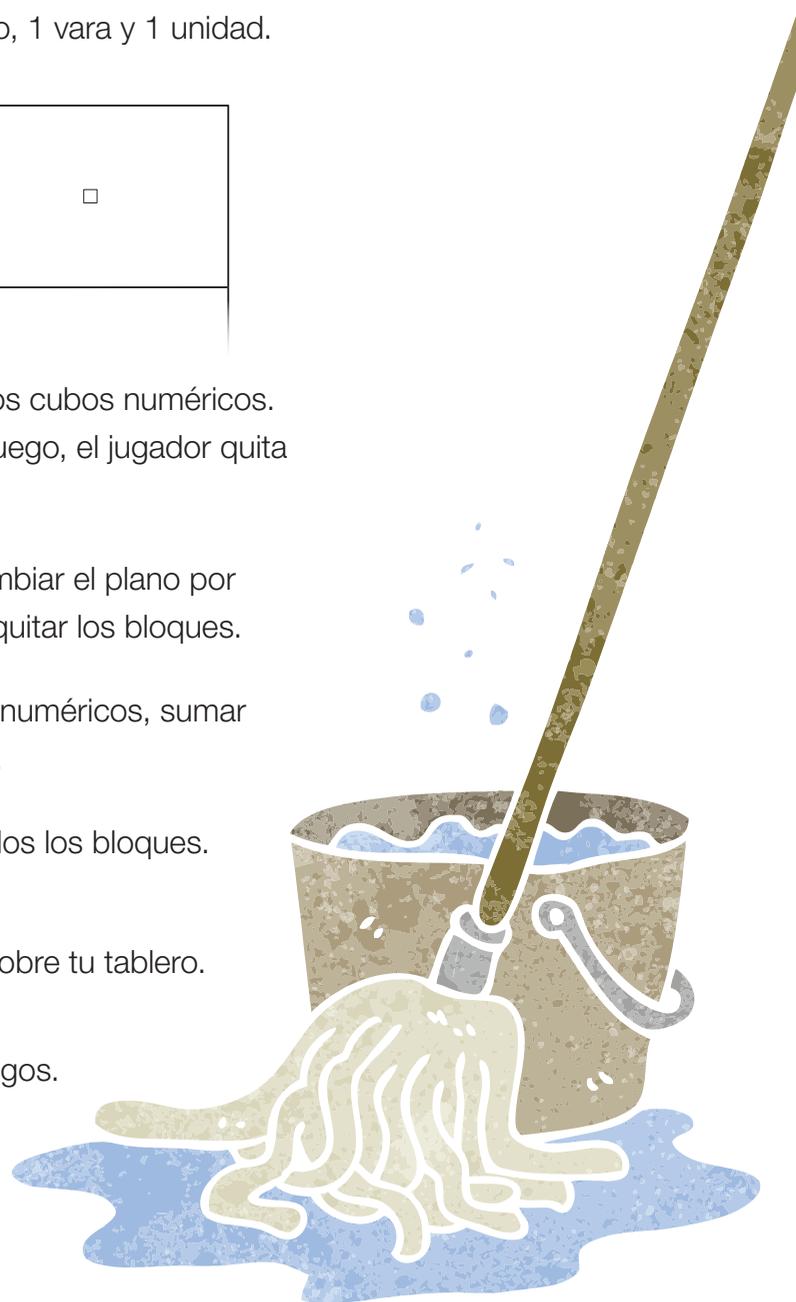
Objetivo: ser el primero en borrar todos los bloques de base diez de un tablero de valor de posición.

Reglas del juego:

- 1 Cada quien toma un tablero y le pone 1 plano, 1 vara y 1 unidad. Los jugadores deciden quién juega primero.



- 2 En cada turno, uno de los jugadores lanza dos cubos numéricos. El jugador suma los números que salieron. Luego, el jugador quita esas unidades del tablero.
- 3 Es posible que un jugador tenga que intercambiar el plano por 10 varas o la vara por 10 unidades antes de quitar los bloques.
- 4 Cada jugador se turna para lanzar los cubos numéricos, sumar los números y quitar las unidades del tablero.
- 5 El juego sigue hasta que un jugador quite todos los bloques. El primero que haga esto gana el juego.
 - Pon 1 plano, 1 vara y 1 unidad de nuevo sobre tu tablero. Juega otra vez.
 - Prepárate para contar cómo fueron tus juegos.



- Preparate para contar cómo fueron tus juegos.
 - Pon 1 plano, 1 vara y 1 unidad de nuevo sobre tu tablero. Juega otra vez.
- 5 El juego sigue hasta que un jugador quite todos los bloques. El primero que haga esto gana el juego.
 - 4 Cada jugador se turna para lanzar los cubos numéricos, sumar los números y quitar las unidades del tablero.
 - 3 Es posible que un jugador tenga que intercambiar el plano por 10 varas o la vara por 10 unidades antes de quitar los bloques.

B

LIMPIAR EL TABLERO

A

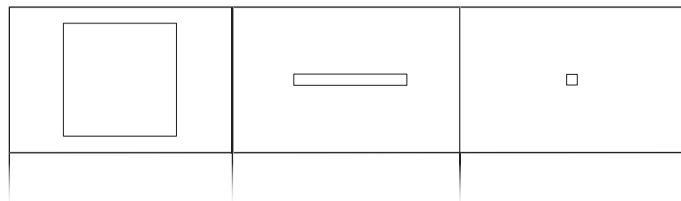
LIMPIAR EL TABLERO

¡Juega a Limpiar el tablero! | Jugadores: 3 o 4

Objetivo: ser el primero en borrar todos los bloques de base diez de un tablero de valor de posición.

Reglas del juego:

- 1 Cada quien toma un tablero y le pone 1 plano, 1 vara y 1 unidad. Los jugadores deciden quién juega primero.



- 2 En cada turno, uno de los jugadores lanza dos cubos numéricos. El jugador suma los números que salieron. Luego, el jugador quita esas unidades del tablero.

Resta por secciones

POR SU CUENTA

¡Juega a Resta por secciones! | Jugadores: 2

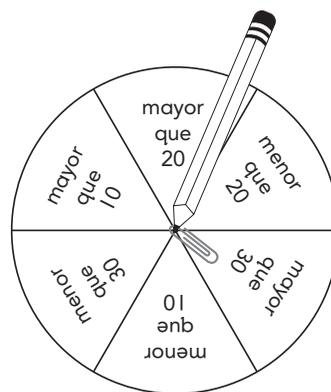
Objetivo: tener más cartas que las que tiene el otro jugador al final del juego

Reglas del juego:

- 1 Cada jugador saca una tarjeta de bloques de base diez.
 - El jugador que saque el número más alto, construye su número con bloques en un tablero de valor de posición.
 - El jugador que saque el número más bajo, quita del tablero la misma cantidad de bloques.

- 2 Los jugadores nombran el número que aparece en los bloques que quedan en el tablero.

- 3 Un jugador hace girar una ruleta como esta.



- 4 ¿En qué sección se detiene la ruleta?
¿Corresponden con los bloques que quedan en el tablero?

- Sí: el que giró recibe ambas tarjetas.
- No: el que no la giró recibe ambas tarjetas.

- 5 Los jugadores toman tarjetas.
Construyen y quitan bloques. Se turnan para girar la ruleta.

- 6 Cuando no hay más tarjetas para recoger, el jugador con más tarjetas gana.

- Juega otra vez a Resta por secciones.
- Prepárate para hablar sobre tus juegos.

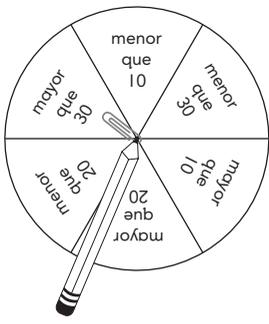


- Preparate para hablar sobre tus juegos.
 - Juega otra vez a Resta por secciones.
- tarjetas gana.

6 Cuando no hay más tarjetas para recoger, el jugador con más

5 Los jugadores toman tarjetas. Construyen y quitan bloques. Se turnan para girar la ruleta.

- Si: el que giró recibe ambas tarjetas.
- No: el que no la giró recibe ambas tarjetas.



4 En qué sección se detiene la ruleta? Corresponden con los bloques que quedan en el tablero?

B

RESTA POR SECCIONES

A

RESTA POR SECCIONES

¡Juega a Resta por secciones! | Jugadores: 2

Reglas del juego:

- 1 Cada jugador saca una tarjeta de bloques de base diez.
 - El jugador que saque el número más alto, construye su número con bloques en un tablero de valor de posición.
 - El jugador que saque el número más bajo, quita del tablero la misma cantidad de bloques.
- 2 Los jugadores nombran el número que aparece en los bloques que quedan en el tablero.
- 3 Un jugador hace girar una ruleta como esta.

¡Súmalo!

POR SU CUENTA

¿De cuántas maneras puedes mostrar la misma suma con los bloques de base diez?

1 Trabajen en un grupo de tres. Juntos, escojan cualquier número de dos dígitos.

2 Construye tu número con varas y unidades. Pon tus bloques en la parte de arriba de una hoja, en un recuadro como este.

Coloca tus bloques aquí:

Tu suma: _____

3 Escribe tu número como una suma en la hoja.

4 Muestra seis o más formas de hacer la suma. Así:

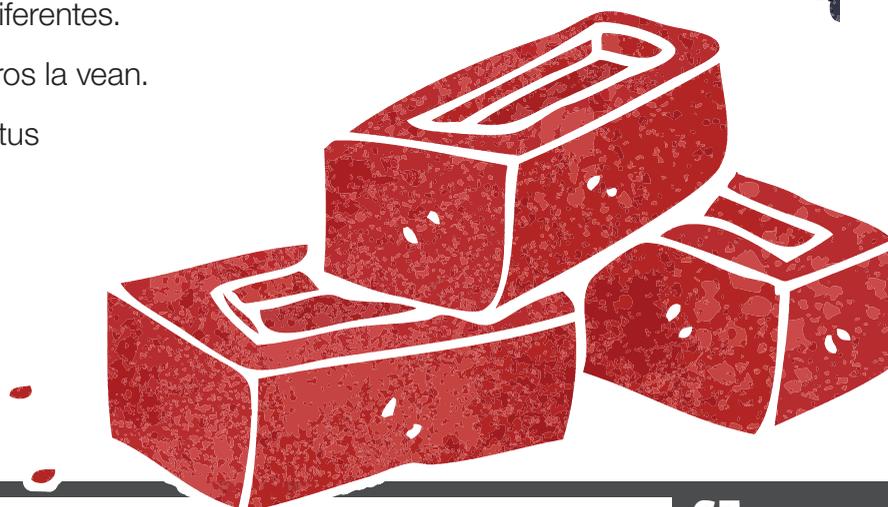
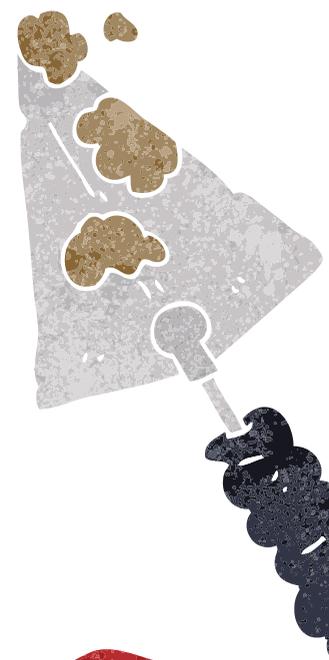
- El primer compañero usará tus varas y unidades para construir dos grupos de sumandos.
- Hablen del valor de los bloques de cada sumando.
- El segundo compañero dibujará los bloques, un grupo en cada recuadro.
- El tercer compañero escribirá un enunciado de suma.
- Usa bloques para revisar tu trabajo.

5 Tórnense para construir, dibujar y registrar sus hallazgos.

6 Compáren sus enunciados de suma. Asegúrate de que las sumas sean iguales. Verifica que los sumandos sean diferentes.

7 Deja tu hoja de trabajo afuera para que otros la vean.

8 Prepárate para hablar sobre cómo hiciste tus pares de sumandos.



- 7 Deja tu hoja de trabajo afuera para que otros la vean.
- 9 Compáren sus enunciados de suma. Asegúrate de que las sumas sean iguales. Verifica que los sumandos sean diferentes.
- 5 Turnense para construir, dibujar y registrar sus hallazgos.
- Usa bloques para revisar tu trabajo.
 - El tercer compañero escribirá un enunciado de suma en cada recuadro.
 - El segundo compañero dibujará los bloques, un grupo
 - Hablen del valor de los bloques de cada sumando.
 - construir dos grupos de sumandos.
 - El primer compañero usará tus varas y unidades para

B

¡SÚMALO!

A

¡SÚMALO!

¿De cuántas maneras puedes mostrar la misma suma con los bloques de base diez?

- 1 Trabajen en un grupo de tres. Juntos, escojan cualquier número de dos dígitos.
- 2 Construye tu número con varas y unidades. Pon tus bloques en la parte de arriba de una hoja, en un recuadro como este.
- 3 Escribe tu número como una suma en la hoja.
- 4 Muestra seis o más formas de hacer la suma. Así:

Coloca tus bloques aquí:
Tu suma: _____

Sumas y diferencias

POR SU CUENTA

- 1 Con tu compañero, observa la hoja de trabajo ¿Qué falta? Formen números y llenen los espacios en blanco.
- 2 Usen los números 1 a 50 de la cuadrícula de 1 a 100 para llenar los números que faltan para los problemas.
- 3 Elijan números al colocar un bloque de unidades de base diez en la tabla. Anoten estos números en los espacios en blanco que aparecen en los problemas.

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		27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

- 4 Llena los espacios en blanco con los números que hiciste.

Katie recogió **26** limones y ____ limas. ¿Cuántas frutas recogió?

- 5 Usa bloques de base diez para hallar la respuesta.
- 6 Revisa tu trabajo.
- 7 Repite el proceso con los otros problemas.

Prepárate para hablar sobre cómo resolviste los problemas.



Prepárate para hablar sobre cómo resolviste los problemas.

- 7 Repite el proceso con los otros problemas.
- 6 Revisa tu trabajo.
- 5 Usa bloques de base diez para hallar la respuesta.
- 4 Llena los espacios en blanco con los números que hiciste.

Katie recogió 26 limones y limas. ¿Cuántas frutas recogió?

SUMAS Y DIFERENCIAS

B

SUMAS Y DIFERENCIAS

A

- 1 Con tu compañero, observa la hoja de trabajo ¿Qué falta? Formen números y llenen los espacios en blanco.
- 2 Usen los números 1 a 50 de la cuadrícula de 1 a 100 para llenar los números que faltan para los problemas.
- 3 Elijan números al colocar un bloque de unidades de base diez en la tabla. Anoten estos números en los espacios en blanco que aparecen en los problemas.

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		27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Arquitectos e Ingenieros

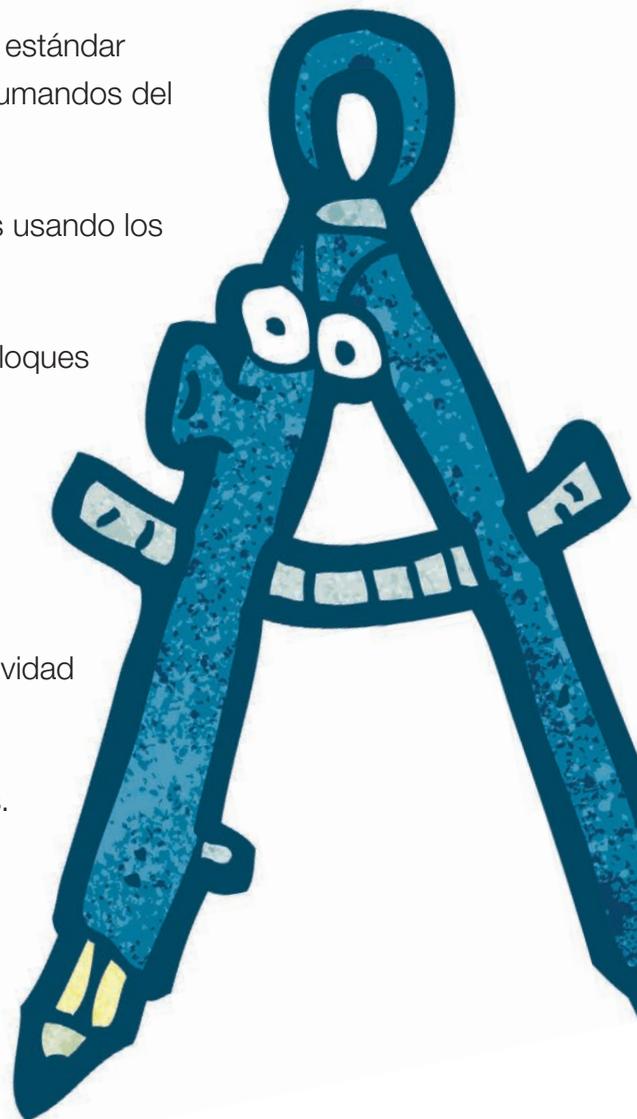
POR SU CUENTA

En esta actividad serás el arquitecto o el ingeniero para dibujar, construir y resolver problemas de suma de dos, tres o cuatro dígitos.

¿Cómo se verán los números y cómo se pueden construir para obtener la suma?

- 1 Un compañero será el arquitecto; el otro será el ingeniero.
- 2 El arquitecto elige dos tarjetas de números para crear un número de dos dígitos; repite una, dos o tres veces.
- 3 El arquitecto hace el “plano” y escribe los números en forma estándar para mostrar los dos, tres o cuatro números que serán los sumandos del problema de suma.
- 4 Ahora el ingeniero toma el “plano” y construye los sumandos usando los bloques de base diez.
- 5 El arquitecto suma los números del plano. El ingeniero usa bloques de base diez para hallar la respuesta.
- 6 Finalmente, ambos comparan las sumas para ver si corresponden con la cantidad de bloques necesarios para construir el edificio.
- 7 Si ambos números son iguales, los roles se invierten y la actividad se repite con nuevos números y planos.
- 8 Repitan. Cada uno hace ambos roles al menos cuatro veces.

Prepárate para hablar sobre lo que descubriste.



Prepárate para hablar sobre lo que descubriste.

8 Repitan. Cada uno hace ambos roles al menos cuatro veces.

7 Si ambos números son iguales, los roles se invierten y la actividad se repite con nuevos números y planos.

6 Finalmente, ambos comparan las sumas para ver si corresponden con la cantidad de bloques necesarios para construir el edificio.

5 El arquitecto suma los números del plano. El ingeniero usa bloques de base diez para hallar la respuesta.

4 Ahora el ingeniero toma el "plano" y construye los sumandos usando los bloques de base diez.

B

ARQUITECTOS E INGENIEROS

A

ARQUITECTOS E INGENIEROS

En esta actividad serás el arquitecto o el ingeniero para dibujar, construir y resolver problemas de suma de dos, tres o cuatro dígitos. ¿Cómo se verán los números y cómo se pueden construir para obtener la suma?

- 1 Un compañero será el arquitecto; el otro será el ingeniero.
- 2 El arquitecto elige dos tarjetas de números para crear un número de dos dígitos; repite una, dos o tres veces.
- 3 El arquitecto hace el "plano" y escribe los números en forma estándar para mostrar los dos, tres o cuatro números que serán los sumandos del problema de suma.

¿Cuál es la diferencia?

POR SU CUENTA

Juega a ¿Cuál es la diferencia? | Jugadores: 2

Objetivo: ser la primera persona en pasar de la SALIDA a la LLEGADA en un tablero de juego

Reglas del juego:

- 1 Toma fichas para que tú y tu compañero puedan ir de la SALIDA a la LLEGADA en un tablero como este.
- 2 Túrnense para girar la Ruleta 1-o-2.
- 3 ¡Gírenla! Según lo que la ruleta indique, avancen uno o dos espacios.
- 4 El número en el que aterrizas será la diferencia de una operación de resta. Usa unidades para hallar una operación de resta que tenga esta diferencia.
- 5 Registra la operación de resta en una tarjeta. Pide a tu compañero que revise tu trabajo.
- 6 Continúa jugando hasta que alguien llegue al 5 en la LLEGADA.
- 7 Juega dos juegos más de ¿Cuál es la diferencia?
- 8 Prepárate para hablar sobre la operación de resta que hallaste.

Salida	3	5	1	8	0	2
						7
						4
	4	7	2	3	6	1
	0					
	5					
	8					
	1	6	2	9	5	Llegada



- 4 El número en el que aterrizas será la diferencia de una operación de resta. Usa unidades para hallar una operación de resta que tenga esta diferencia.
- 5 Registra la operación de resta en una tarjeta. Pide a tu compañero que revise tu trabajo.
- 6 Continúa jugando hasta que alguien llegue al 5 en la LLEGADA.
- 7 Juega dos juegos más de ¿Cuál es la diferencia?
- 8 Prepárate para hablar sobre la operación de resta que hallaste.

B

¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

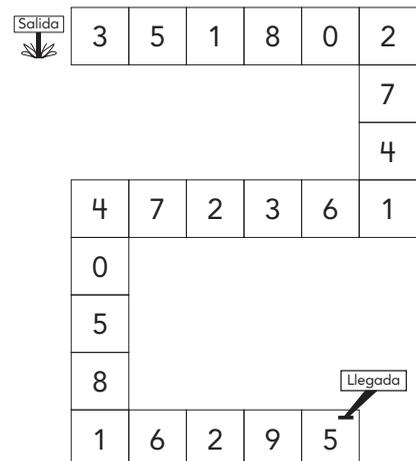
A

¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

Juega a ¿Cuál es la diferencia? | Jugadores: 2

Reglas del juego:

- 1 Toma fichas para que tú y tu compañero puedan ir de la SALIDA a la LLEGADA en un tablero como este.
- 2 Túrnense para girar la Ruleta 1-o-2.
- 3 ¡Gírenla! Según lo que la ruleta indique, avancen uno o dos espacios.



¿Quién tiene más?

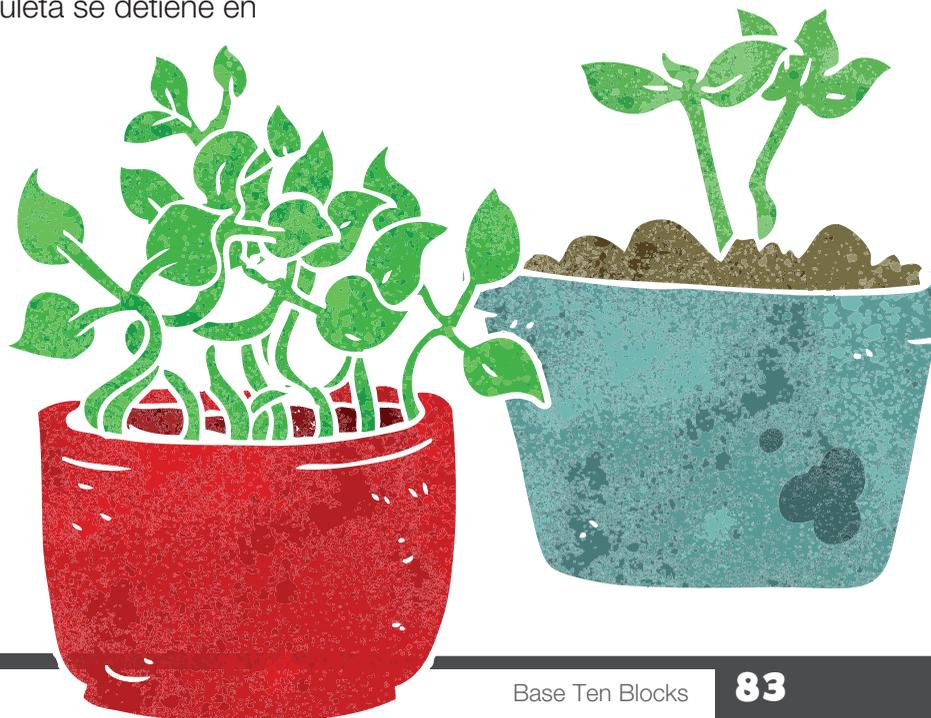
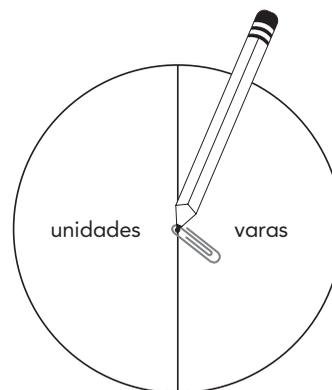
POR SU CUENTA

Juega a ¿Quién tiene más? | Jugadores: 2 a 5

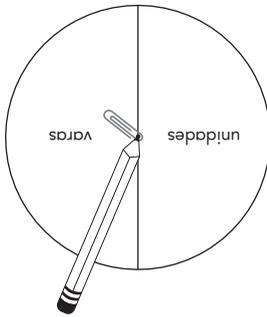
Objetivo: ser el primero en obtener 10 puntos

Reglas del juego:

- 1 Cada jugador saca del mazo una tarjeta de bloques de base diez. Quien saque el número más grande será el crupier.
- 2 El crupier mezcla las tarjetas y reparte dos a cada jugador.
- 3 Cada jugador halla una suma al:
 - tomar varas y unidades para que coincidan con los bloques de cada tarjeta.
 - juntar varas y unidades en un tablero de valor de posición.
 - intercambiar unidades por varas, si es posible.
 - decir en voz alta el resultado de la suma.
- 4 Ahora el crupier gira la ruleta.
- 5 Si la ruleta se detiene en varas, el jugador cuya suma tiene más varas obtiene 1 punto. Si la ruleta se detiene en unidades, el jugador cuya suma tiene más unidades obtiene 1 punto.
- 6 El crupier reparte dos tarjetas más a cada jugador y el juego continúa.
- 7 El primer jugador que obtenga 10 puntos gana el juego.
 - Juega otra vez a ¿Quién tiene más?
 - Está preparado para hablar sobre cómo encontró sus sumas.



- Juega otra vez a ¿Quién tiene más?
- 7 El primer jugador que obtenga 10 puntos gana el juego. continúa.
- 6 El crupier reparte dos tarjetas más a cada jugador y el juego continúa. 1 punto.
- 5 Si la ruleta se detiene en unidades, el jugador cuya suma tiene más unidades obtiene 1 punto. Si la ruleta se detiene en varas, el jugador cuya suma tiene más varas obtiene 1 punto.
- 4 Ahora el crupier gira la ruleta.



B

¿QUIÉN TIENE MÁS?

DOBLEZ

A

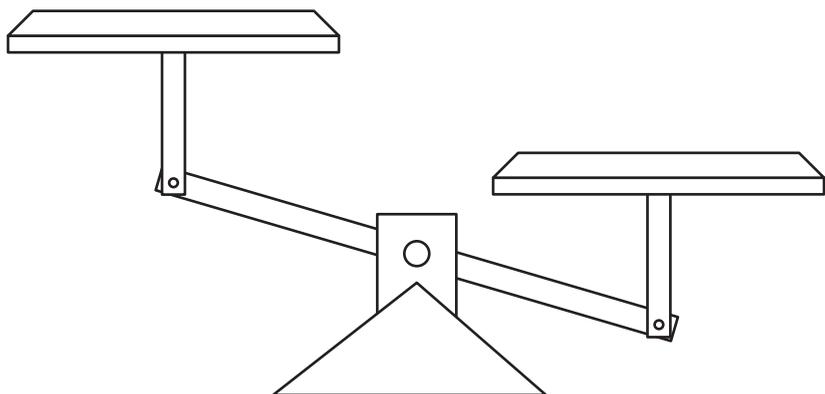
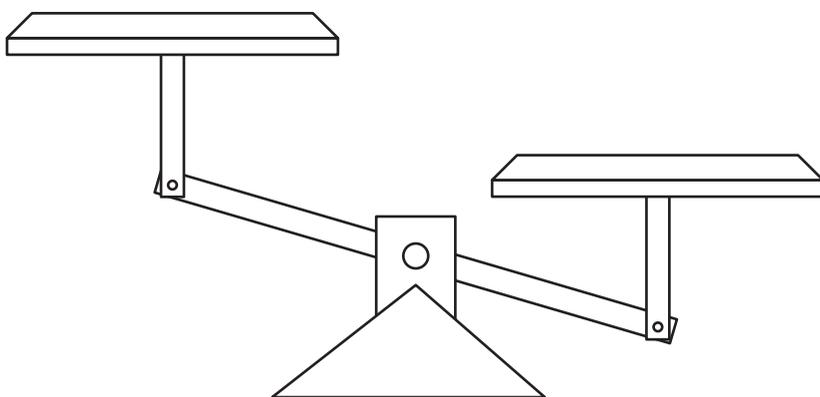
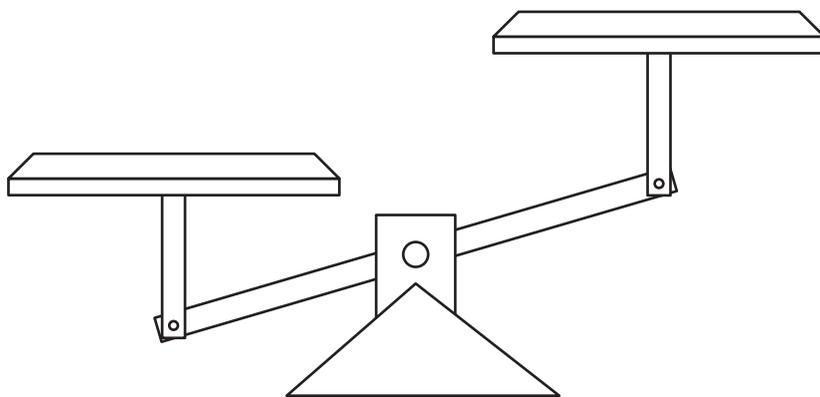
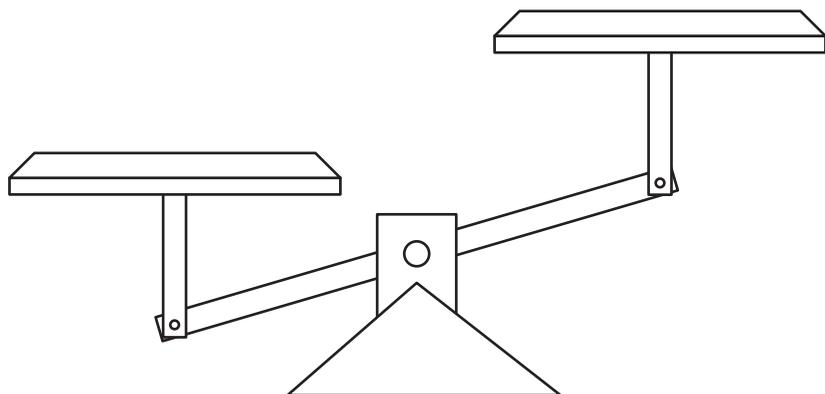
¿QUIÉN TIENE MÁS?

Juega a ¿Quién tiene más? | Jugadores: 2 a 5

Reglas del juego:

- 1 Cada jugador saca del mazo una tarjeta de bloques de base diez. Quien saque el número más grande será el crupier.
- 2 El crupier mezcla las tarjetas y reparte dos a cada jugador.
- 3 Cada jugador halla una suma al:
 - tomar varas y unidades para que coincidan con los bloques de cada tarjeta.
 - juntar varas y unidades en un tablero de valor de posición.
 - intercambiar unidades por varas, si es posible.
 - decir en voz alta el resultado de la suma.

PESAR NÚMEROS



© hand2mind, Inc.

TABLEROS DE BINGO (10-50)

50	25	11
18	38	40
46	29	21

16	28	30
37	13	48
19	42	26

26	44	31
22	12	36
50	49	16

47	39	19
20	17	44
15	35	33

TABLEROS DE BINGO (50-100)

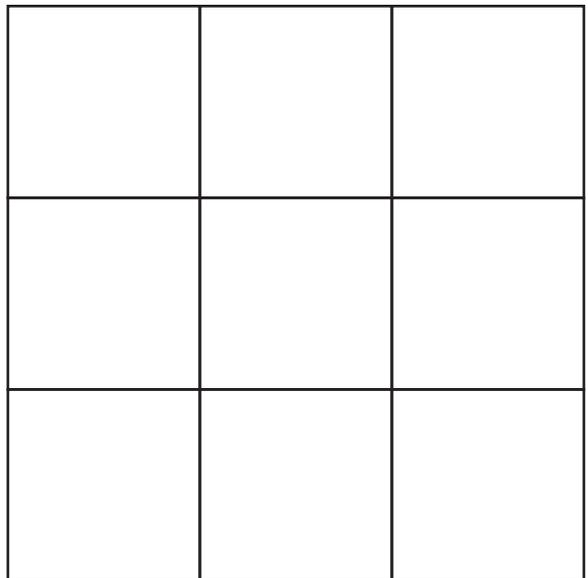
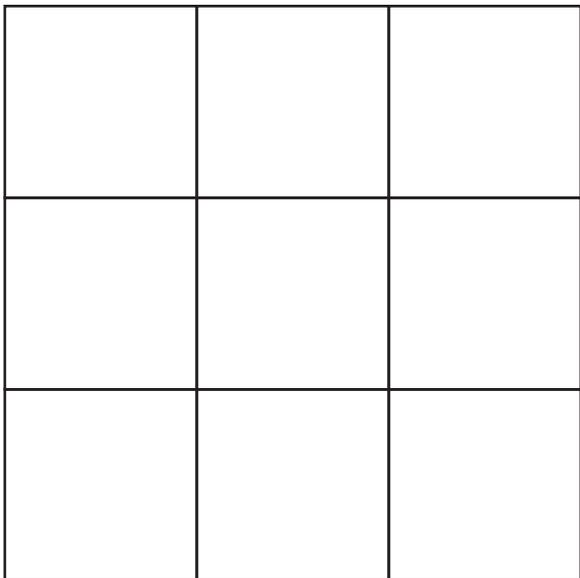
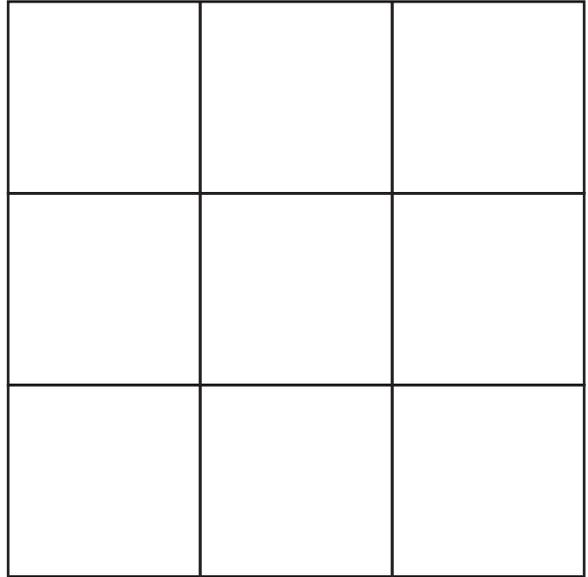
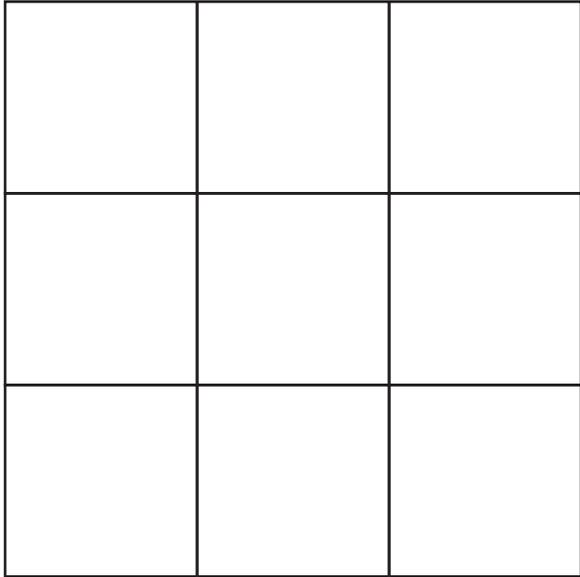
64	52	79
71	80	53
92	67	84

76	71	85
63	90	54
56	62	94

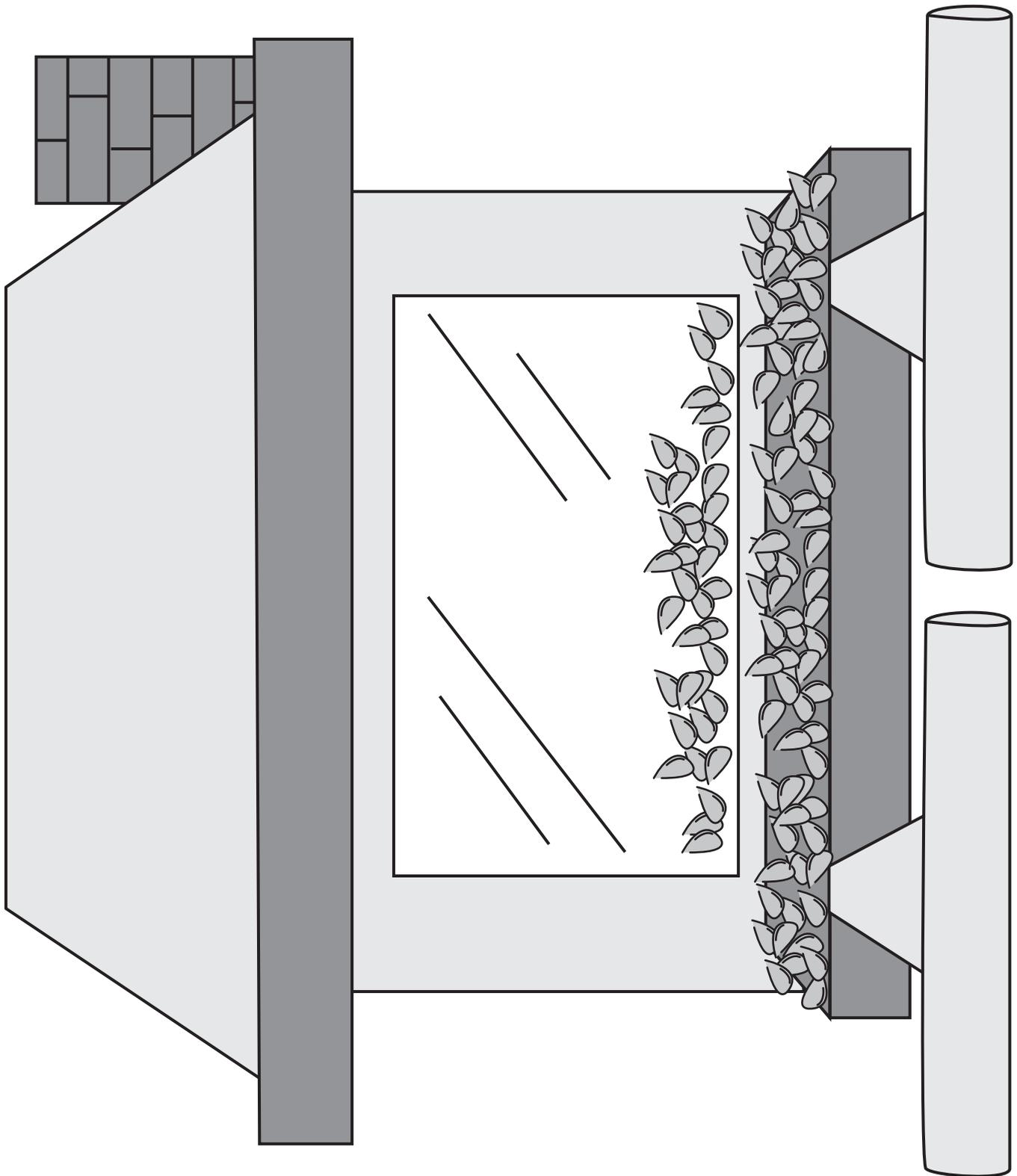
55	90	73
88	58	97
64	69	82

86	65	51
53	94	83
61	68	70

TABLEROS DE BINGO EN BLANCO



ALIMENTAR A LAS AVES



© hand2mind, Inc.

CUADRÍCULA DE 1-100

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

HALLAR LA LONGITUD

Coloca tu primer objeto aquí:



Estima la longitud. | Nuestra estimación: ____ unidades de largo

Mide la longitud. | Medida real: ____ unidades de largo

Coloca tu segundo objeto aquí:



Estima la longitud. | Nuestra estimación: ____ unidades de largo

Mide la longitud. | Medida real: ____ unidades de largo

Coloca tu tercer objeto aquí:



Estima la longitud. | Nuestra estimación: ____ unidades de largo

Mide la longitud. | Medida real: ____ unidades de largo

TARJETAS DE NÚMEROS 0-9

0

1

2

3

4

5

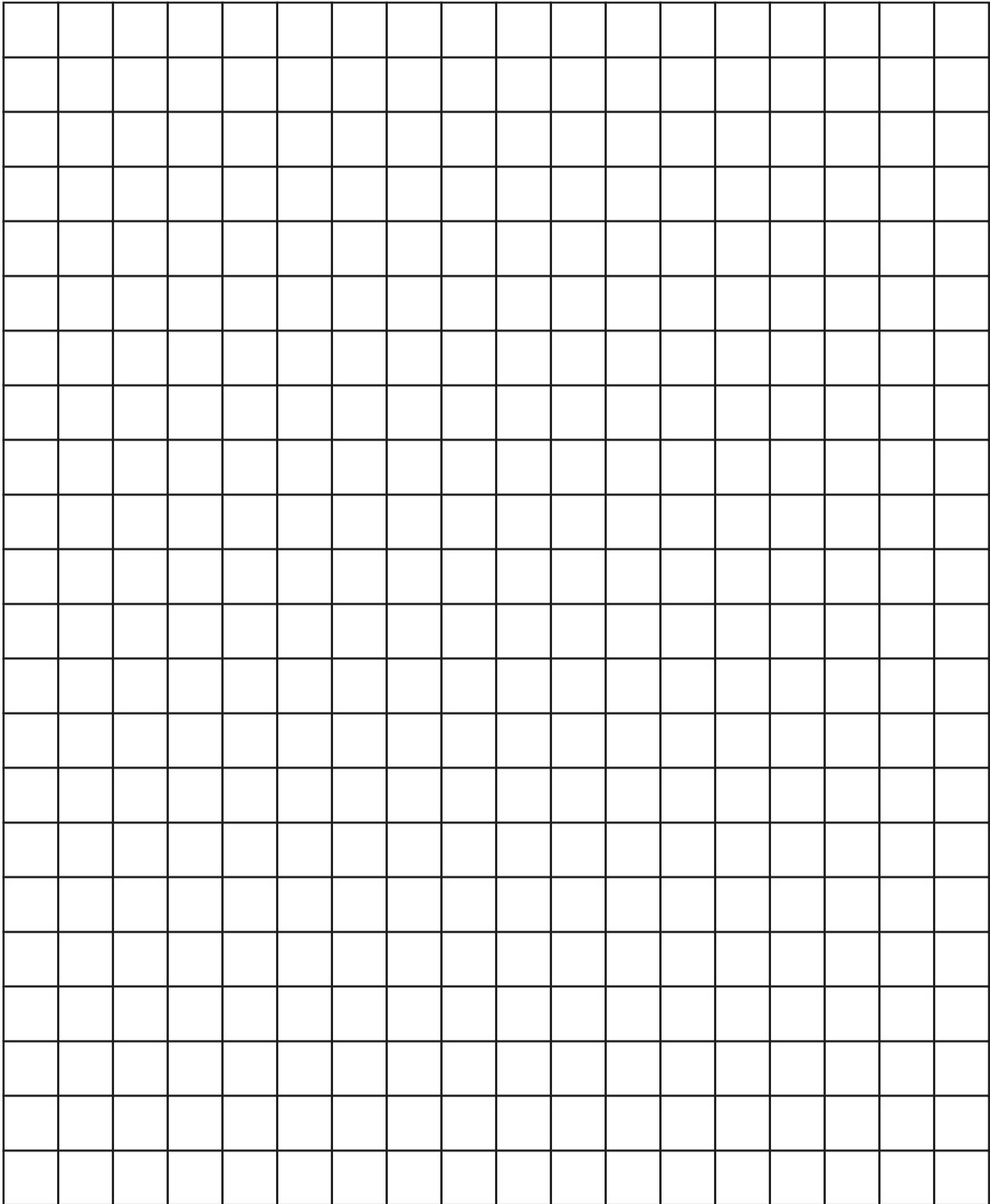
6

7

8

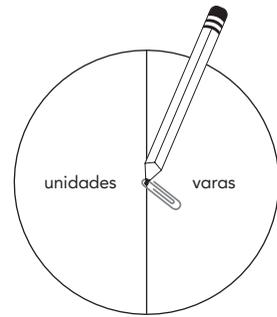
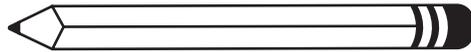
9

HOJA CUADRICULADA PARA BLOQUES DE BASE DIEZ

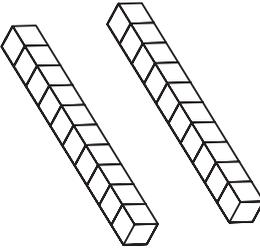
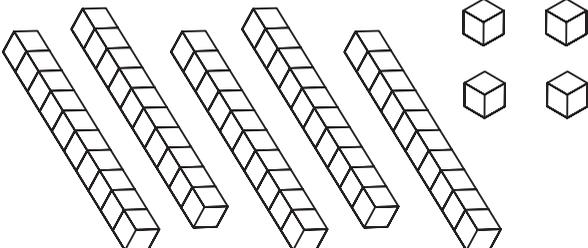
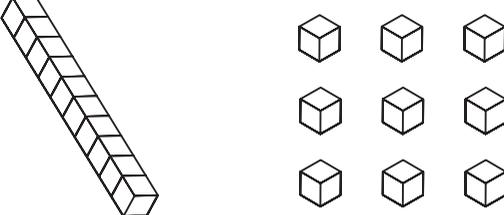
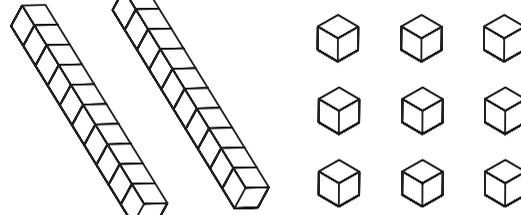
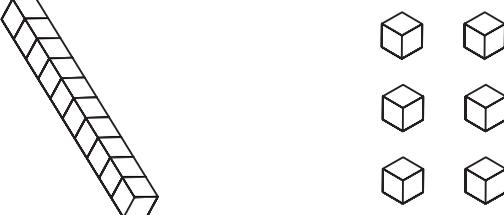
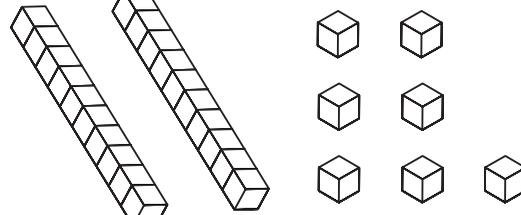
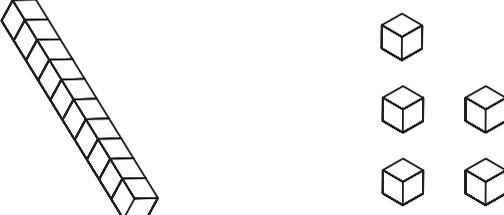
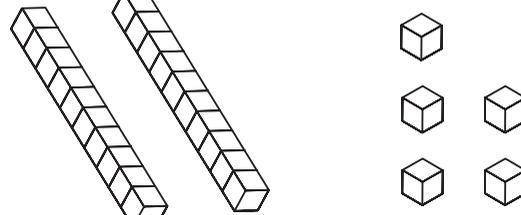
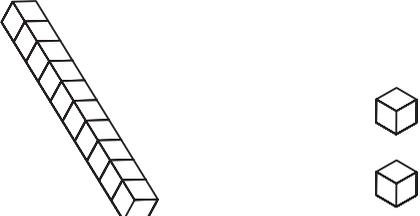
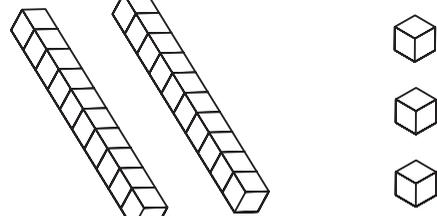


© hand2mind, Inc.

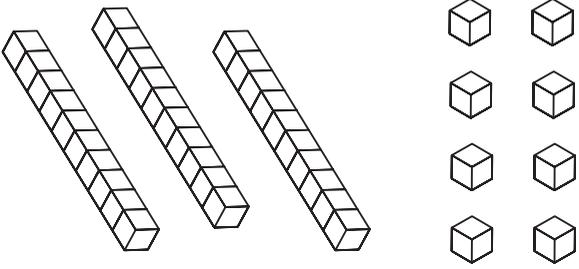
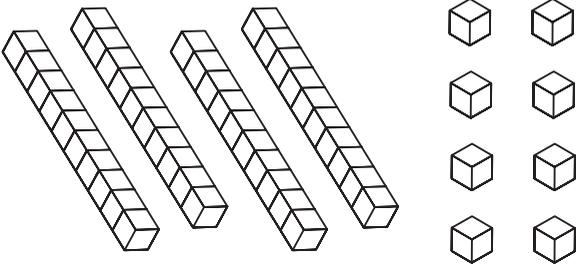
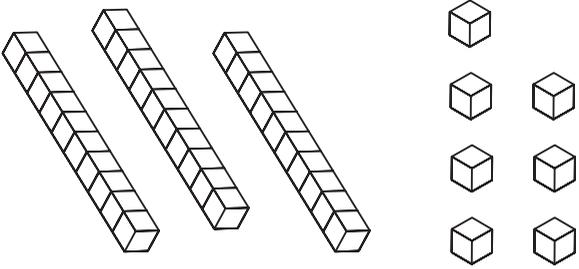
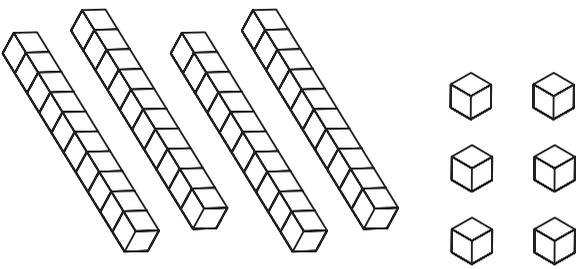
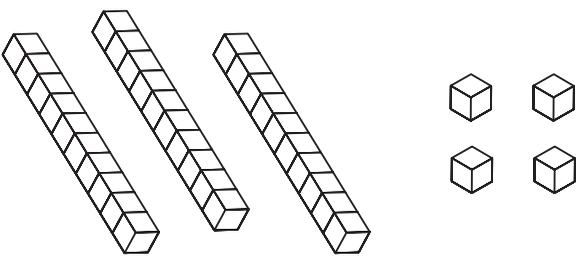
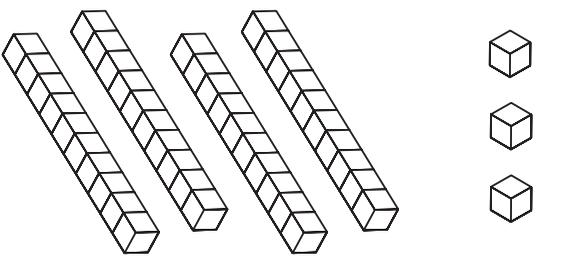
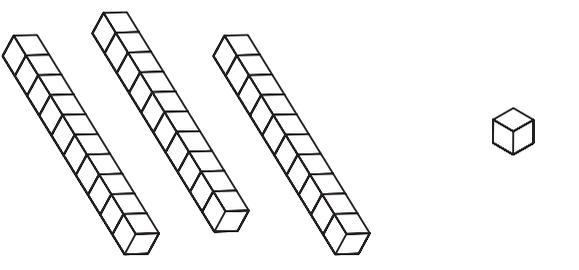
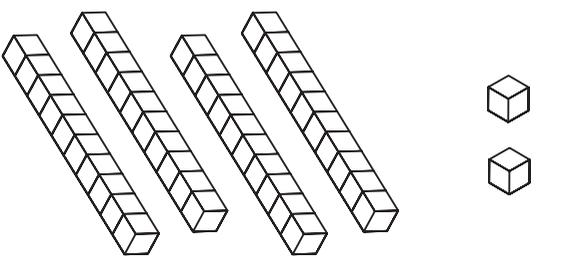
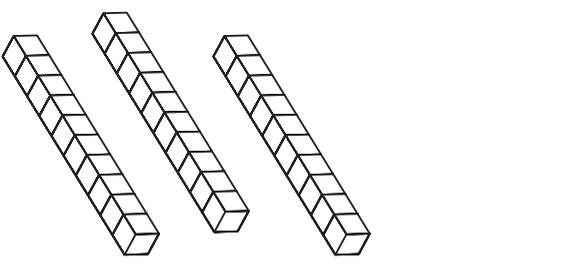
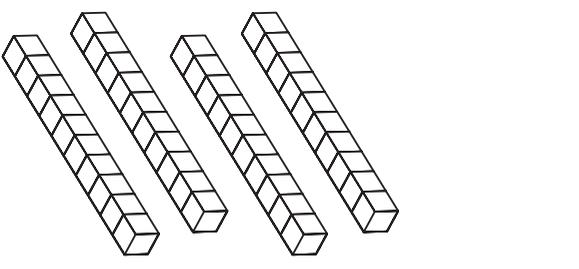
RULETA DE UNIDADES/VARAS



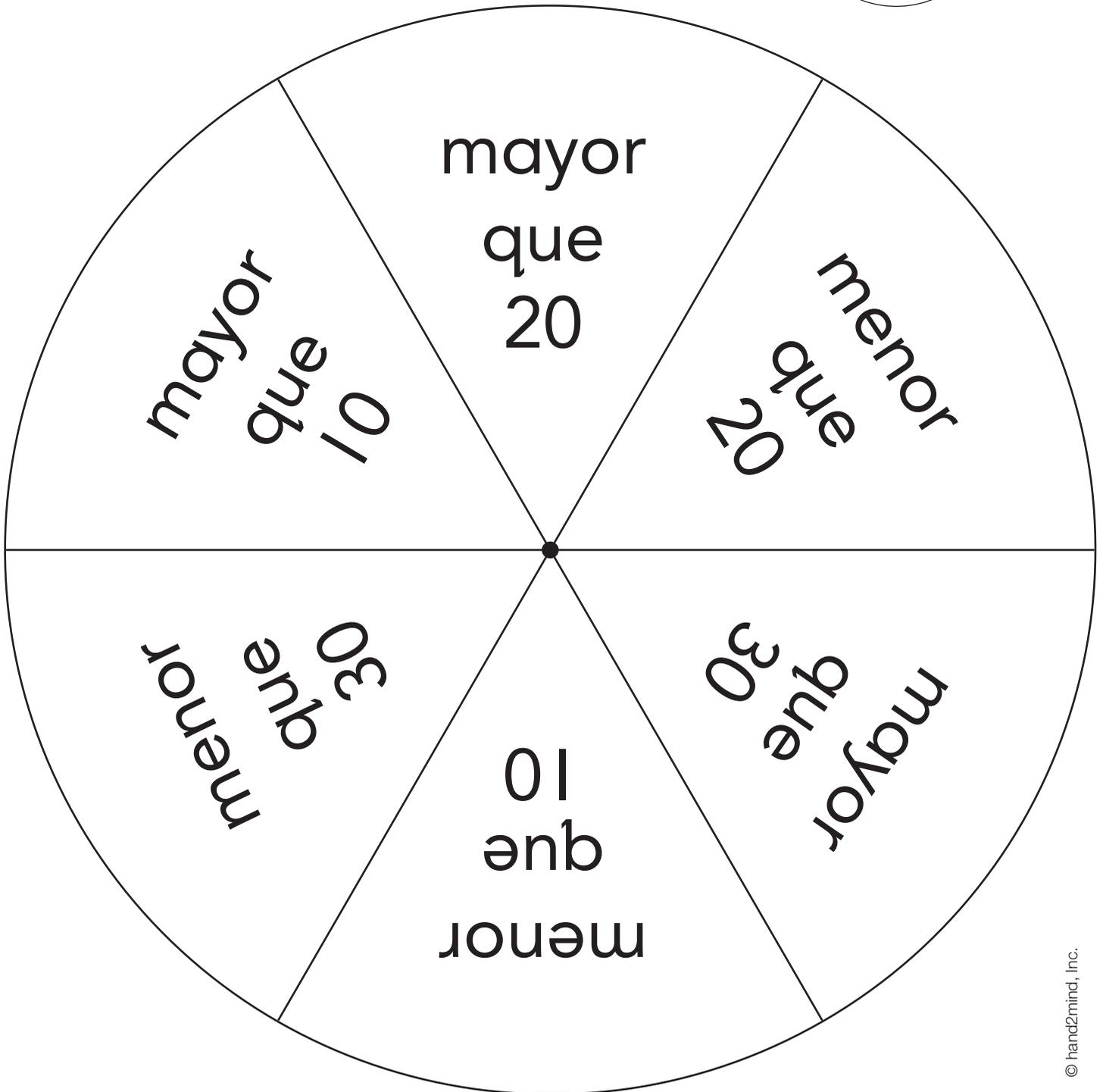
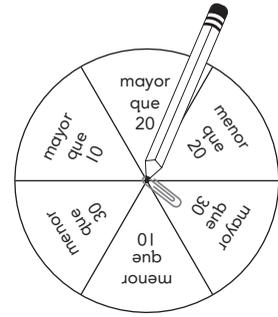
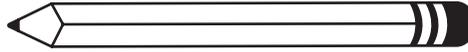
TARJETAS DE BLOQUES DE BASE DIEZ (1)

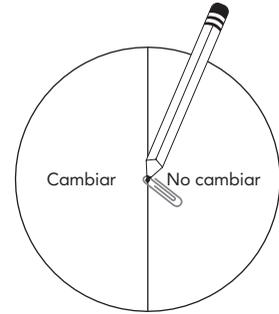
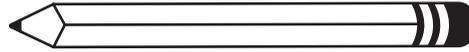
TARJETAS DE BLOQUES DE BASE DIEZ (2)

RULETA DE RESTA POR SECCIONES



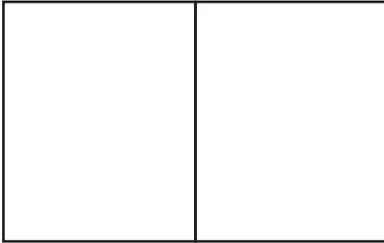
RULETA CAMBIAR/NO CAMBIAR

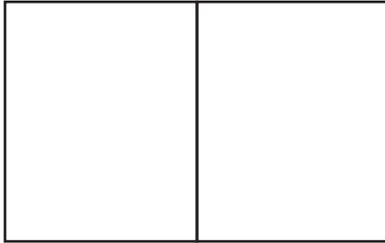


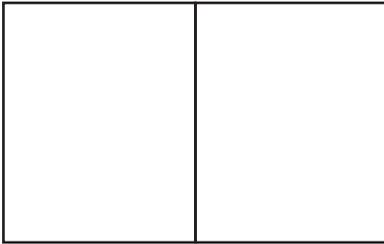
¡SÚMALO!

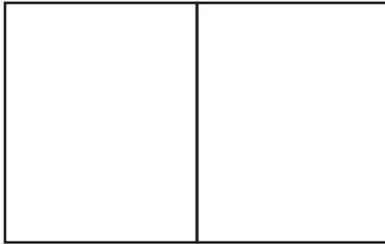
Coloca tus bloques aquí:

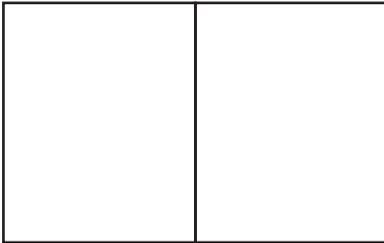
Tu suma: _____

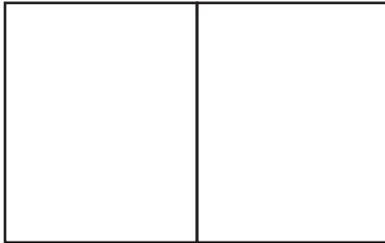
1. 
____ + ____ = ____

2. 
____ + ____ = ____

3. 
____ + ____ = ____

4. 
____ + ____ = ____

5. 
____ + ____ = ____

6. 
____ + ____ = ____

¿QUE FALTA? 1

<p>Katie recogió ____ limones y ____ limas. ¿Cuántas frutas recogió?</p>	<p>Hay 80 estudiantes en el comedor. ____ de ellos tienen loncheras rojas. ¿Cuántos estudiantes no tienen loncheras rojas?</p>
<p>Había ____ muñecos en una mochila. Kamal agregó ____ muñecos a la mochila. ¿Cuántos muñecos hay ahora en la mochila?</p>	<p>Hay ____ niños y ____ niñas en la escuela primaria Cedar Valley. ¿Cuál es la diferencia entre el número de niños y el número de niñas?</p>
<p>Hay ____ perros, ____ gatos ____ pájaros en una tienda de mascotas. ¿Cuántos animales hay?</p>	<p>El Sr. Gómez tenía 100 calcomanías. Hannah usó ____ y James usó ____ calcomanías. ¿Cuántas calcomanías quedan?</p>
<p>Nancy tenía sesenta dólares. Gastó ____ dólares en un nuevo juguete. ¿Cuánto dinero tiene ahora?</p>	<p>Hay 100 gomitas en un frasco. Bob y Eric comieron cada uno ____ gomitas. ¿Cuántas gomitas quedan en el frasco?</p>
<p>Había ____ nadadores en la competencia de natación. ____ nadadores ganaron medallas. ¿Cuántos nadadores no ganaron medallas?</p>	<p>Había 50 invitados cuando empezó la fiesta. Luego, llegaron ____ más. Antes de finalizar la fiesta, ____ invitados se fueron. ¿Cuántos invitados había al final de la fiesta?</p>

¿QUE FALTA? 2

<p>Una tienda tiene en exhibición zapatos de hombre, mujer, niño y niña. En la vitrina hay 200 pares de zapatos. ____ de los pares son zapatos de hombre, ____ de los pares son zapatos de mujer y ____ de los pares son zapatos de niño. ¿Cuántos pares de zapatos de niña hay en la vitrina?</p>	<p>Hay cuatro candidatas a presidente para el centro estudiantil. Adam recibió ____ votos, Briana recibió ____ votos, Christine recibió ____ votos y Daniel recibió ____ votos. ¿Cuántos votos hubo?</p>
<p>Hay ____ manzanas, ____ naranjas y ____ bananas en la cesta. ¿Cuántas frutas hay en total?</p>	<p>Amelia tenía ____ adornos de fiesta. Regaló ____ adornos. ¿Cuántos tiene ahora?</p>
<p>Hay ____ niños y ____ y niñas en el coro estudiantil. Si ____ miembros del coro asistieron a la función de ayer, ¿cuántos faltaron?</p>	<p>Cada uno de tres hermanos tiene ____ lápices de colores. ¿Cuántos lápices hay en total?</p>

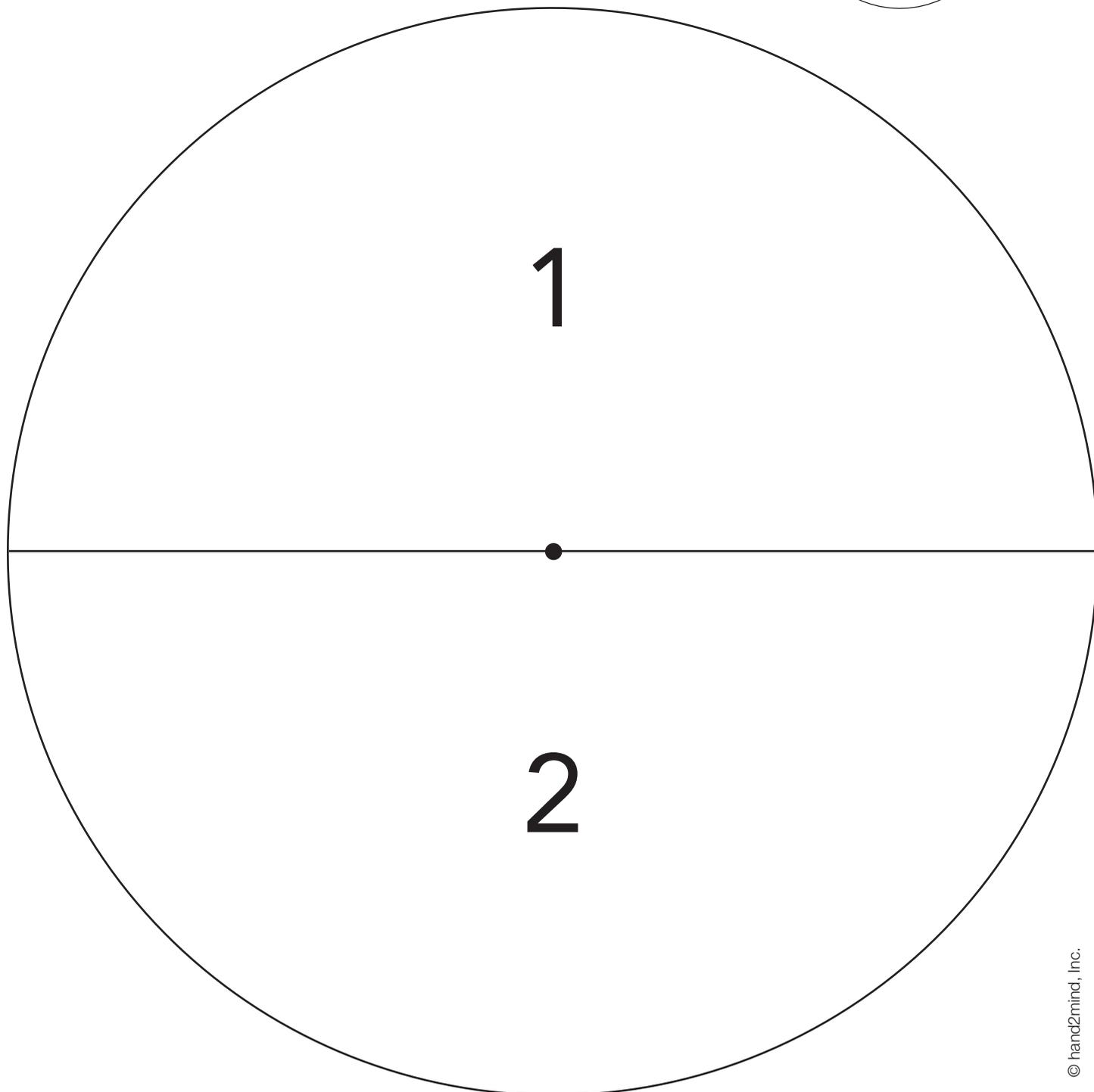
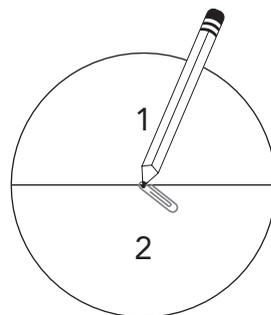
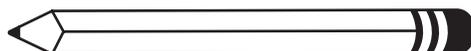
¿CUÁL ES LA DIFERENCIA? TABLERO



3	5	1	8	0	2
					7
					4
4	7	2	3	6	1
0					
5					
8					
1	6	2	9	5	



RULETA DE UNO O DOS



RULETA DE UNIDADES/VARAS/PLANOS

