

EXPEDICIÓN MATEMÁTICA

3



Claudia Broitman
Horacio Itzcovich
Andrea Novembre
Mónica Escobar
Verónica Grimaldi
Héctor Ponce
Inés Sancha

 **SANTILLANA**

EDUCACIÓN ALIADA CON LA SOSTENIBILIDAD

Esta es nuestra estrategia. La trayectoria de la empresa en sostenibilidad comenzó hace muchos años y la mantenemos en constante evolución. Invertir en una educación que abarque el respeto a las personas y el planeta es invertir en un futuro mejor.

PRODUCIR DE FORMA MÁS SOSTENIBLE

El papel utilizado en nuestros libros proviene de bosques plantados responsablemente; esto significa que la materia prima es ecológicamente adecuada, socialmente justa y económicamente viable.

El papel comprado para la producción de libros proviene de proveedores certificados, que cumplen con estándares internacionales, garantizan un manejo forestal responsable y generan miles de empleos.

CREAR CONTENIDO

Los profesionales involucrados en la elaboración de nuestras soluciones educativas buscan una educación para la vida basada en la ética, en la diversidad de perspectivas y en la responsabilidad socioambiental.

Actualmente, muchos procesos se realizan de forma digital, evitando la acumulación de residuos de papel.

CONSTRUIR PROYECTOS DE VIDA

Producir materiales educativos es un acto de compromiso de la empresa con las generaciones futuras, posibilitando la colaboración entre escuela y familia en la misión de educar.

DESCARTAR CON CONCIENCIA

Al reciclar, contribuís a cerrar el ciclo de manera responsable. ¡En lugar de ir a un basurero, el papel se puede usar para hacer cartón, bolsas, servilletas y mucho más!

¡El destino final adecuado también depende de vos! Desechá los libros que no se pueden usar más en un puesto de reciclaje.



ÍNDICE



REPASAR SEGUNDO



¿CÓMO SE JUEGA?	5
Números hasta 1.000	6
Problemas para resolver	8
Problemas y cálculos I	10
Problemas y cálculos II	12

NÚMEROS Y OPERACIONES



¿CÓMO SE JUEGA?	13
Números hasta 1.000	14
Números hasta 10.000	16
Problemas y cálculos de suma y resta	18
Calcular mentalmente sumas y restas	20
Estimar sumas y restas	22
Cuentas de sumar y restar	24
Cantidades que se repiten	26
Problemas para partir y repartir	28
UNA VUELTA MÁS... ENTRE TODOS	30
MISIÓN ESPECIAL	31

ESPACIO



¿CÓMO SE JUEGA?	33
Relaciones entre dibujos	34
Dibujos y planos	36
Leer y usar un plano	38
UNA VUELTA MÁS... ENTRE TODOS	40

NÚMEROS Y OPERACIONES II

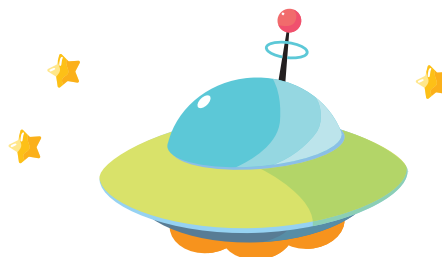


¿CÓMO SE JUEGA?	41
Números hasta 10.000	42
Datos en tablas	44
Billetes y monedas de \$ 1.000, \$ 100, \$ 10 y \$ 1	46
Sumar, restar y multiplicar	48
Multiplicar usando tablas	50
Filas y columnas	52
Muchos cálculos para resolver	54
Un cuadro con multiplicaciones	56
UNA VUELTA MÁS... ENTRE TODOS	58
MISIÓN ESPECIAL	59

FIGURAS GEOMÉTRICAS



¿CÓMO SE JUEGA?	61
Investigar figuras	62
Copiar y comparar figuras	64
Describir una figura	66
Armar figuras usando figuras	68
UNA VUELTA MÁS... ENTRE TODOS	70



NÚMEROS Y OPERACIONES III



¿CÓMO SE JUEGA?	71
Sumar, restar y multiplicar	72
Multiplicar por 10, 100 y 1.000	74
Problemas y cálculos mentales	76
Relaciones entre problemas y cálculos	78
Maneras de multiplicar	80
Repartir y calcular	82
Muchos cálculos para resolver	84
Cálculos para partir y repartir	86
UNA VUELTA MÁS... ENTRE TODOS	88
MISIÓN ESPECIAL	89

NÚMEROS Y OPERACIONES IV



¿CÓMO SE JUEGA?	99
Problemas y cálculos mentales	100
Calcular mentalmente	102
Problemas y cálculos	104
Multiplicar y dividir por 10, 100 y 1.000	106
Problemas, cálculos y cuentas	108
Cuentas variadas para dividir	110
Divisiones por 10, 100 y 1.000	112
Estimar cocientes	114
Problemas con varios cálculos	116
UNA VUELTA MÁS... ENTRE TODOS	118
MISIÓN ESPECIAL	119

MEDIDA



¿CÓMO SE JUEGA?	91
Medir longitudes	92
Saber cuánto pesa	94
Saber cuánto líquido contiene	96
Medir el tiempo	97
UNA VUELTA MÁS... ENTRE TODOS	98





CUERPOS GEOMÉTRICOS



¿CÓMO SE JUEGA?	121
Identificar cuerpos geométricos	122
Aristas y vértices	124
Armar y desarmar cuerpos geométricos	126
UNA VUELTA MÁS... ENTRE TODOS	128

RECORTABLES 129

USO DE ÍCONOS

- 

 Te indican que podés usar la calculadora para comprobar o resolver.
- 
 Te habilita para usar la regla en los capítulos de Geometría y Medida.
- 
 Te sugiere el uso de la escuadra en los capítulos de Geometría.

Además, en los capítulos donde encuentres **★ MISIÓN ESPECIAL** ¡vas a tener habilitado el pase para resolver nuevos problemas y seguir practicando y aprendiendo!