

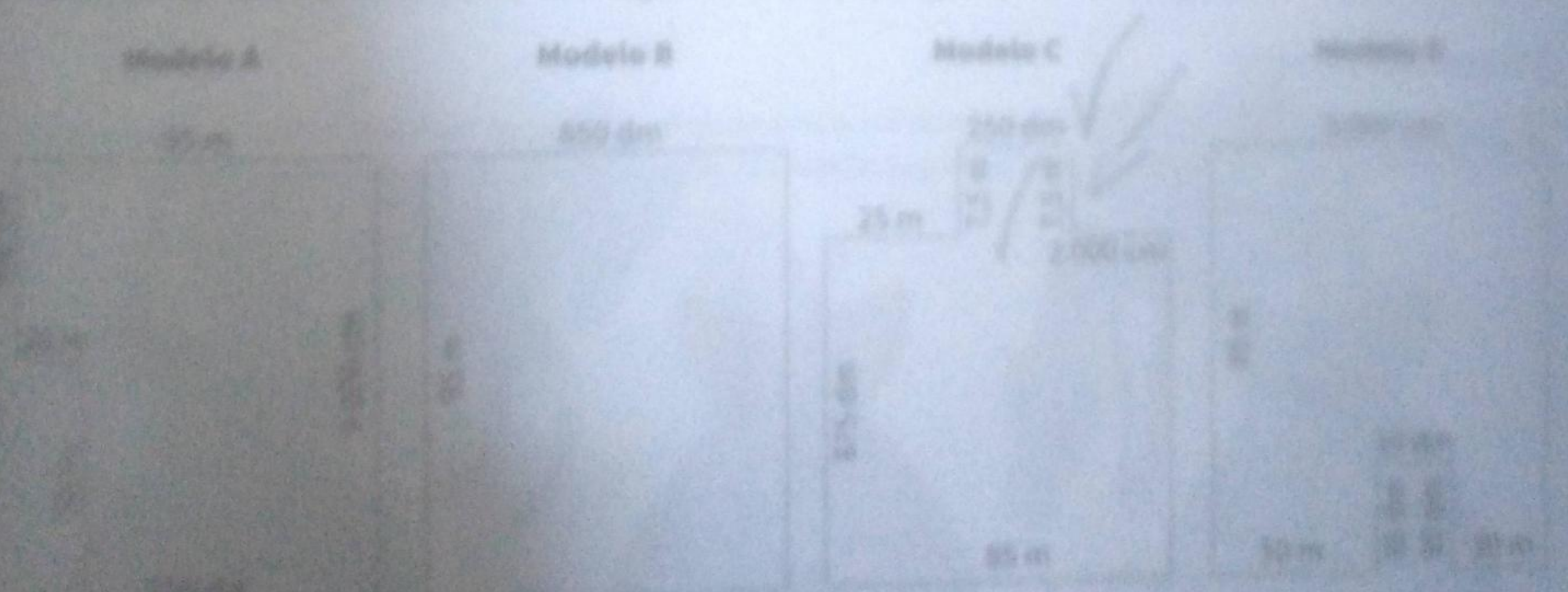
Situación problema: Un desfile en el pueblo

Después de haber estado a los caballos y a caballo de escuela una buena mañana, se realizará un desfile de caballos en el pueblo. Estás tan emocionado que decides ofrecer tu apoyo a los organizadores, quienes aceptan tu ayuda y te piden que hagas un modelo de caballeriza para albergar a los caballos. Debido a tu amplio conocimiento de los caballos, también te piden crear un recorrido que muestre algunos juegos de destreza con obstáculos para los jinetes y los caballos. Además, cuando esté terminada la caballeriza, los organizadores necesitan a alguien para alimentar a los caballos por la mañana y por la noche. Esto significa que también debes planear la compra de cereales para alimentar a los 6 caballos que participarán en el desfile.

Para recompensar todos tus esfuerzos, los organizadores han decidido que una parte del desfile será un recorrido con uno de los caballos.

Un modelo para la caballeriza

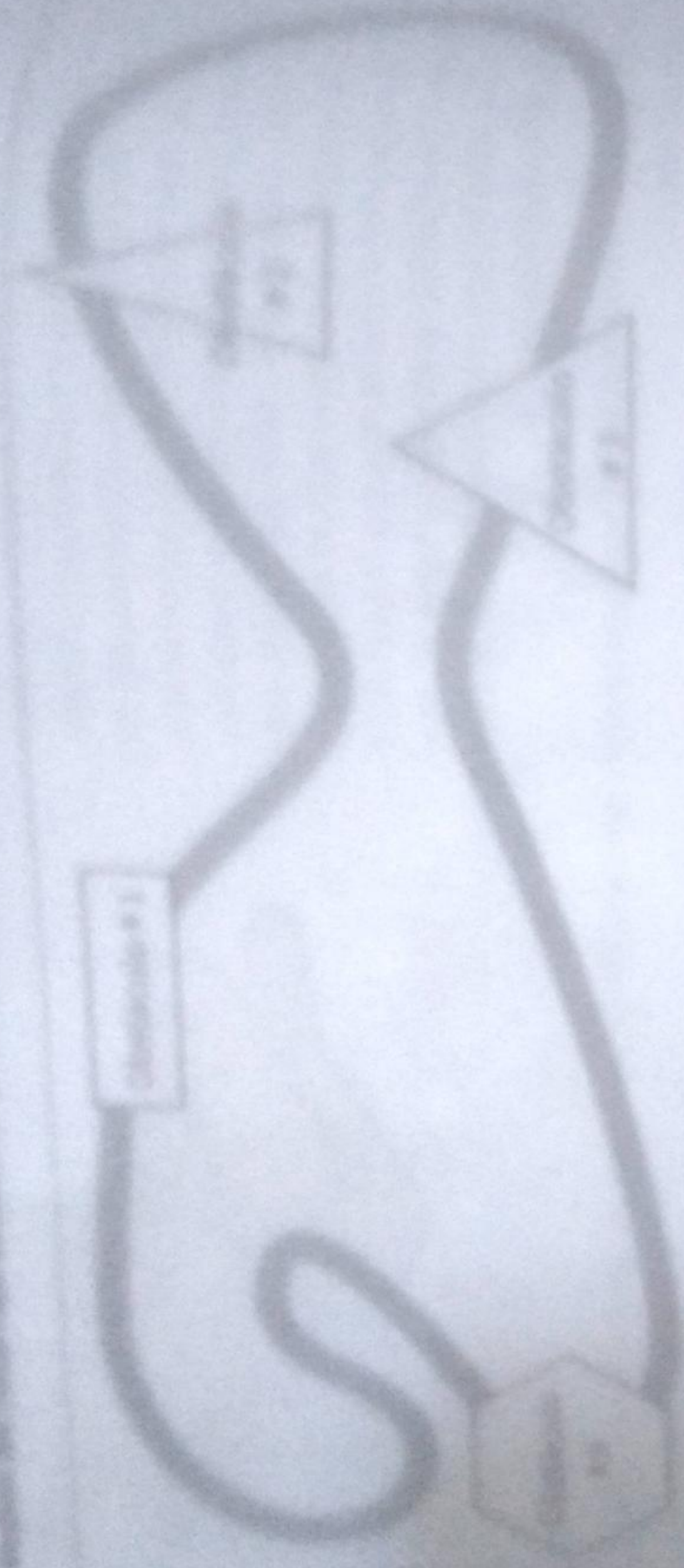
Los organizadores quieren construir una caballeriza cuyo perímetro sea de 360 m. Como los 360 m son el resultado de 36 proporciones, debes seleccionar alguno de ellos que tenga el perímetro adecuado.



Creación de los juegos de destreza

Los juegos de destreza se crean a partir de los dibujos que los niños se encargan de dibujar.

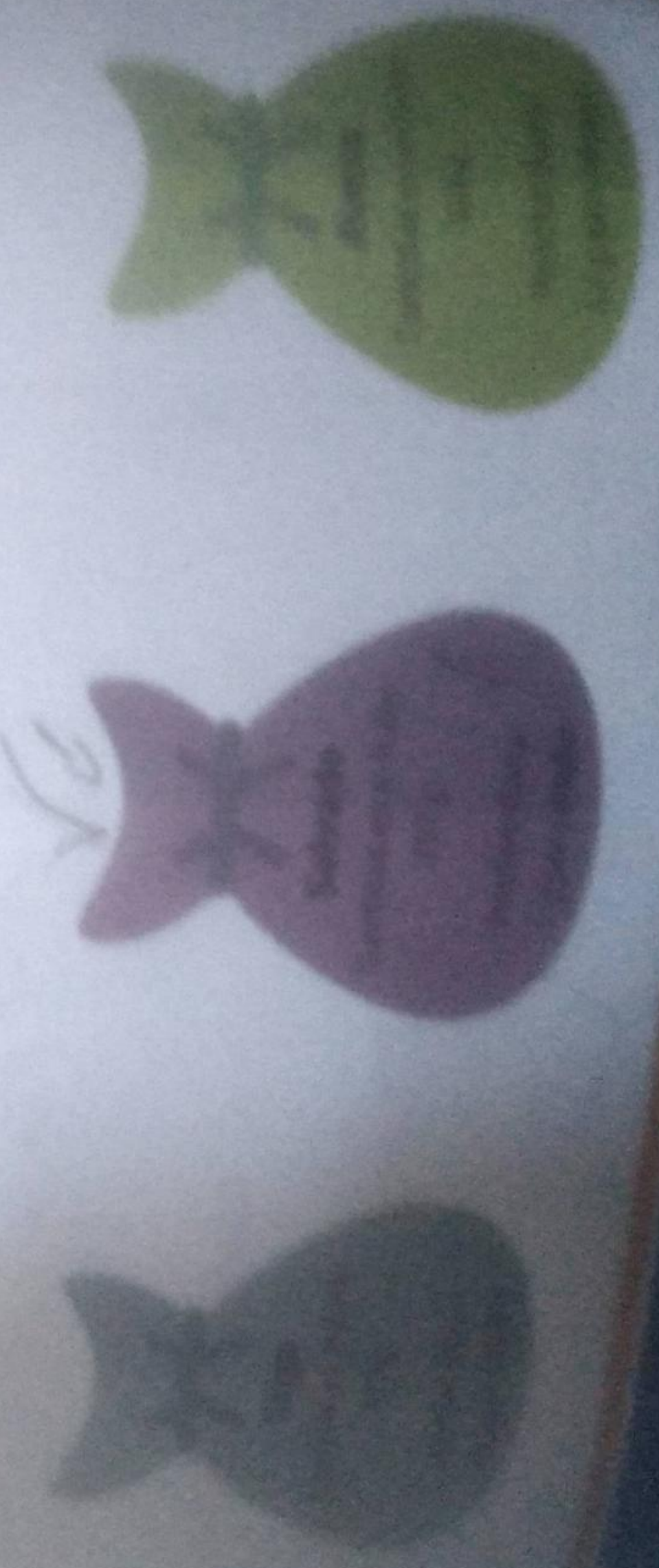
Se les pide que dibujen los juegos de destreza que ellos quieran.



Los juegos de destreza se crean a partir de los dibujos que los niños se encargan de dibujar. Se les pide que dibujen los juegos de destreza que ellos quieran.

Juegos de destreza

Los juegos de destreza se crean a partir de los dibujos que los niños se encargan de dibujar. Se les pide que dibujen los juegos de destreza que ellos quieran.



Características

El caballo es un animal de gran fuerza y resistencia. Su cuerpo está diseñado para correr a gran velocidad y saltar a grandes alturas. Su cabeza es grande y pesada, lo que le da una gran presencia. Sus patas son fuertes y resistentes, lo que le permite saltar a grandes alturas. Su piel es gruesa y resistente, lo que le protege de las lesiones. Su pelo es suave y sedoso, lo que le da un aspecto elegante. Su temperamento es tranquilo y dócil, lo que lo hace un animal fácil de manejar.



Pura sangre árabe

Altura: 1,40 m.
Record de salto alto: 15 dm.



Caballo quarter

Altura: 15,5 dm.
Record de salto alto: 10 dm.



Pura raza español

Altura: 1,40 m.
Record de salto alto: 10,3 dm.



Caballo paint

Altura: 15,20 dm.
Record de salto alto: 10,1 dm.

Tabla de datos

Ejercicio 1: Caballos de carrera			
¿Qué nombre de caballos prefieren?		medida 1	medida 2
Ejercicio 2: Caballos de carrera			
¿Qué tipo de carreras enciende?		altura de trazo	altura de salto
Ejercicio 3: Caballos de carrera			
Raza del caballo		Medidas en cm	
Ejercicio 1:	Quafox	15,5 dm	27 dm
Ejercicio 2:	Pura sangre irlandesa	1,43 m	19 dm
Ejercicio 3:	Pura raza española	1,4 m	24 dm

SELECCION DE SÓLIDOS QUE SIRVAN COMO OBSTÁCULO

	Nombre del sólido	Número de caras	Número de vértices	Número de aristas
Obstáculo 1	madera	4 caras	4 vértices	6 aristas
Obstáculo 2	Hierro	6 caras	7 vértices	14 aristas
Obstáculo 3	Alambardo	5 caras	8 vértices	14 aristas
Obstáculo 4	basio	8 caras	9 vértices	18 aristas

Centro 1 - El largo de los números decimales Hoja "¿Lo que estoy aprendiendo?"

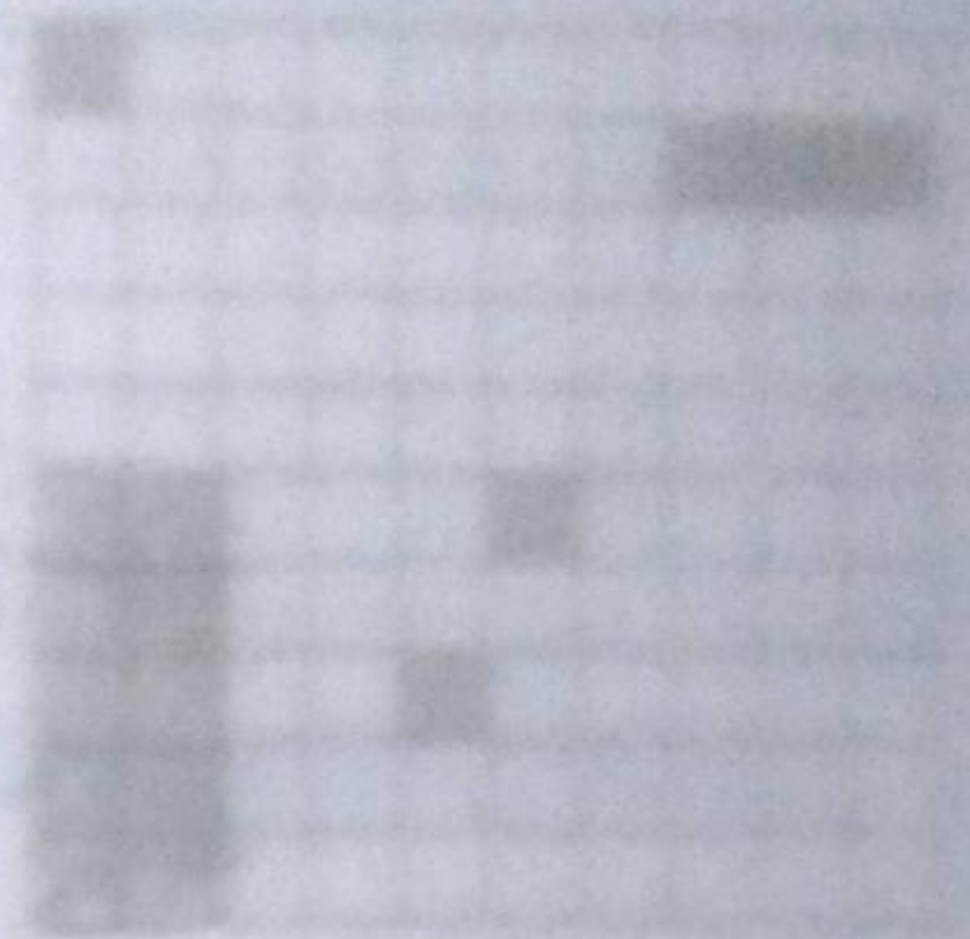
Relaciones entre las fracciones y los números decimales

Representa los números decimales en la hoja. Digamos que tienes un número decimal y lo representas en la hoja.



$$\frac{5}{10}$$

$$\frac{5}{10}$$



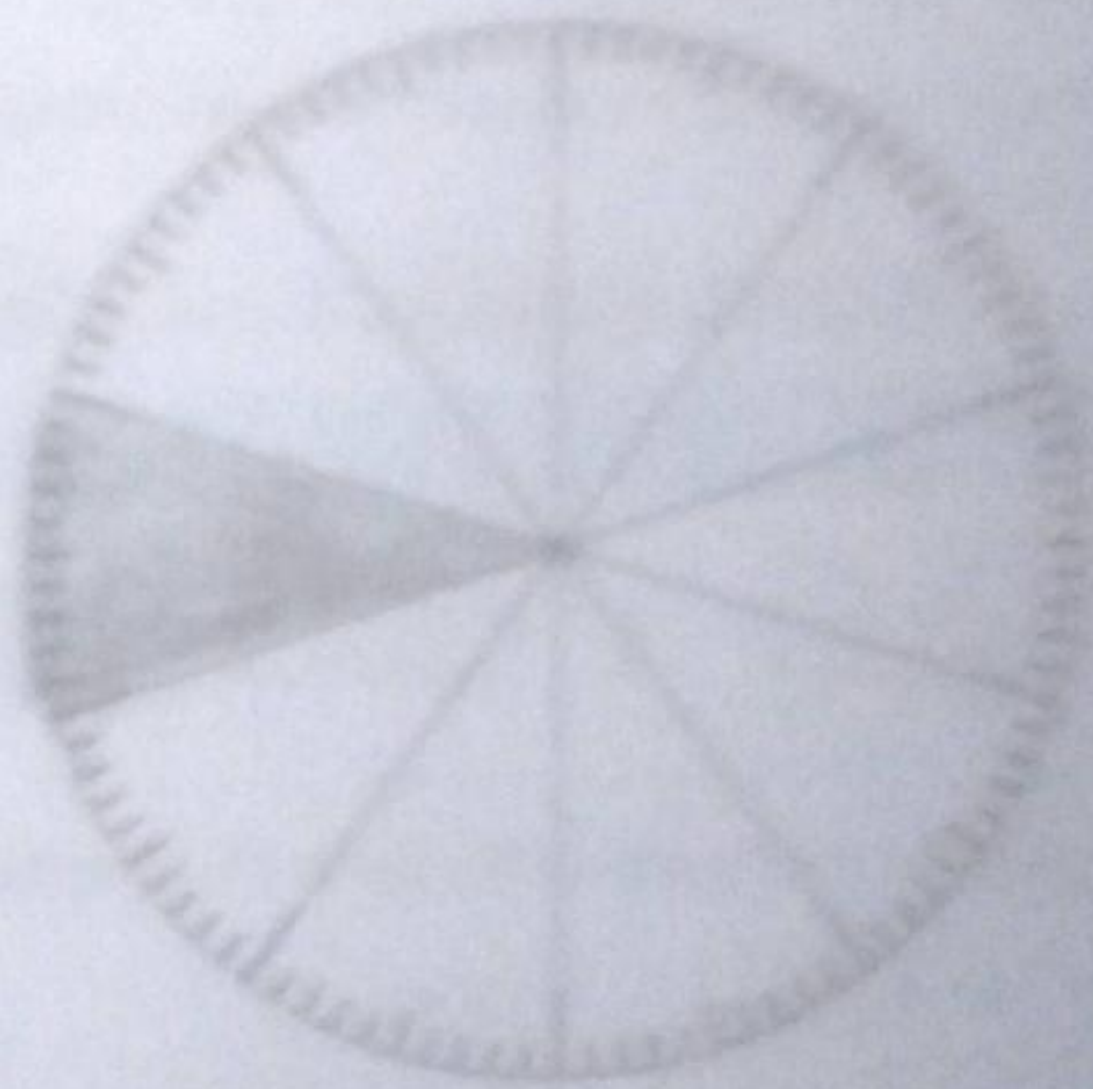
Fracciones - números decimales

Representa la fracción $\frac{65}{100}$



un entero
1

$$\frac{65}{100}$$



¿Es superior a 0.5?

¿Es superior a 0.2?

Es superior a $\frac{1}{2}$?

☐

Es superior a 0.2?

☒

Centro 1 - El bingo de los números decimales Foja "Lo que estoy aprendiendo"

Números decimales

Un número decimal es un número que se escribe utilizando el sistema decimal. El número decimal se divide en dos partes: la parte entera y la parte decimal. La parte entera se escribe a la izquierda de la coma y la parte decimal se escribe a la derecha de la coma.

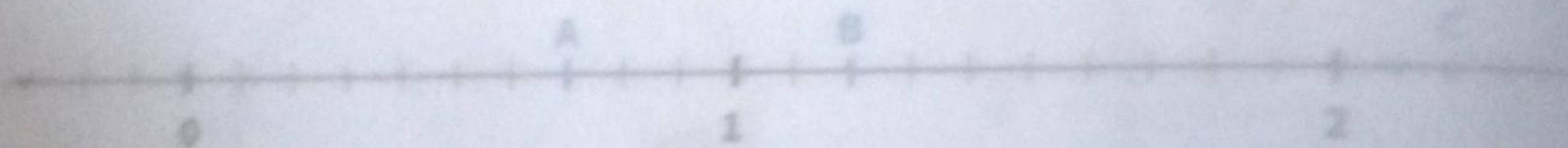
Un número decimal puede escribirse como una fracción en la cual el denominador debe ser una potencia de 10.

Ejemplos: 1,8 se lee «ocho enteros y ocho décimas» - $1 = \frac{10}{10}$
 5,68 se lee «cinco enteros y sesenta y ocho centésimas» - $5 = \frac{500}{100}$

En los números decimales, la coma separa la parte entera de la parte fraccionaria.

	PARTE ENTERA			PARTE DECIMAL	
	Centenas	Decenas	Unidades	Décimas	Centésimas
4 3 2 1 0	100	10	1	$0,1 = \frac{1}{10}$	$0,01 = \frac{1}{100}$

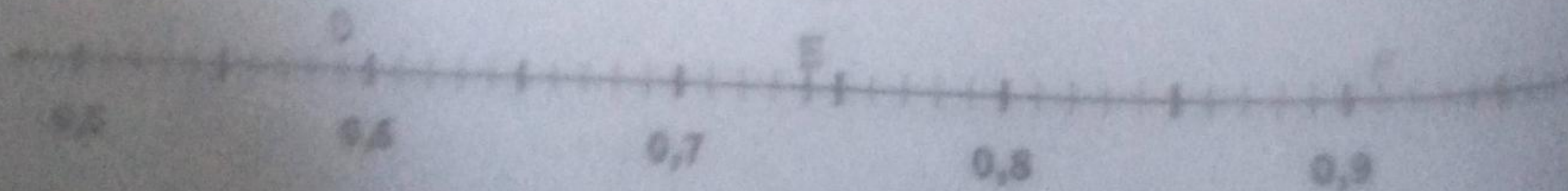
1. Indica el número decimal asociado con cada letra en la recta numérica.



A: 0,70 B: 1,20 C: 2,20

2. Sitúa los siguientes números decimales en la recta numérica:

D: 0,25 E: 0,74 F: 0,91



Centro 1 - El largo de los números decimales - Ejercicios

A) Ejercicios contextualizados

1. Cuenta la cantidad de ceros que, entre corchetes, aparecen en los siguientes números:

Número	Ceros	Número	Ceros	Número	Ceros
123456789	123456789	123456789	123456789	123456789	123456789

Ordena de menor a mayor los valores decimales por los resultados.

- a) Valores decimales por los resultados:

454405 123-120-12-129

- b) Ordena los números correspondientes en la siguiente recta numérica:



2. Imagina un problema con datos reales. Pide a un compañero o compañera que resuelva el problema y cuente la solución.

B) Ejercicios abiertos

1. Cuenta los ceros en la tabla de tal manera que cada columna tenga por lo menos un cero.

Ceros	Imágenes	Grupos	Centenas
36	3333	333	3

El número representado es 2934

El número escrito es 2934

2934 = 2000 + 900 + 30 + 4 = 2000 + 900 + 30 + 4

Centro 1 - El bingo de los números decimales - Ejercicios

a) Escribe de otra manera los siguientes números decimales.

a) 1.20 12 unidades

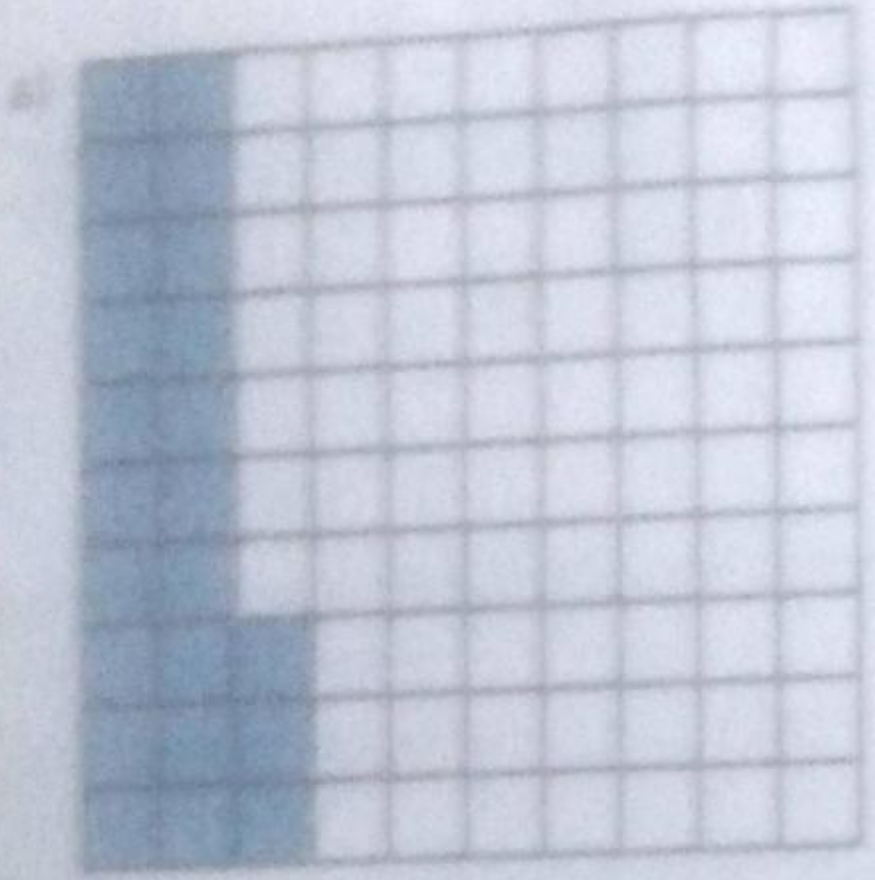
b) 3.06 3 unidades

c) 12.40 12 unidades y 40 centésimas

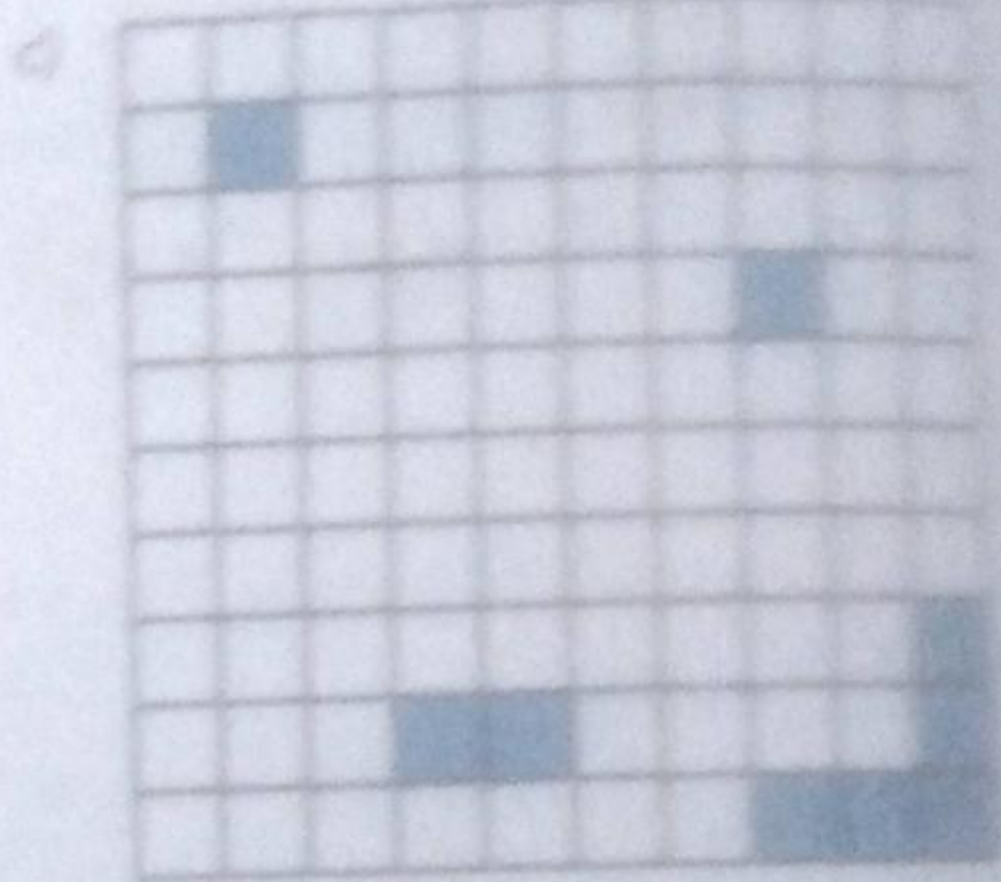
d) 57.20 57 unidades y 20 centésimas

c) Ejercicios numéricos

5) ¿Qué número decimal corresponde a la parte sombreada?



1.23



0.09



1.36