

**AUTOR:**

Stuart J. Murphy

**ILUSTRACIONES:**

David T. Wentzel

Eddie debe adivinar correctamente la edad del jugador para evitar que lo sumerjan en la piscina. ¿Es la suerte o sus habilidades matemáticas lo que lo mantienen seco? ¿Conseguirá alguien meter a Eddie a la piscina?

**Edades:** de 4 a 7 años**Nivel de lectura****ATOS:** 2.4**Lexile:** 720L**ISBN:** 9780060531676**Derechos de autor:**

2005

# More or Less

**¿Las habilidades matemáticas de Eddie podrán evitar que lo sumerjan en el agua?**

**Temas:** comparaciones, par, impar, razonamiento

**Actividades para hacer juntos:**

Usa *More or Less* para reforzar las capacidades de lógica y razonamiento de tu hijo/a y comparar números utilizando menor que o mayor que.

Antes de leer el libro:

- Pregúntale a tu hijo/a si alguna vez ha visto un tanque de agua. Si es así, ¿dónde fue? ¿Alguien se sumergió? Si no es así, explícale dónde podría ver un tanque de agua y cómo funciona.
- Pídele a tu hijo/a que piense en un número entre 1 y 20 sin decírtelo; intenta adivinar el número haciéndole una serie de preguntas de sí/no. Intercambien los roles y pídele a tu hijo/a que intente adivinar un número en el que tú estás pensando mediante preguntas de sí/no.

Al leer el libro:

- Eddie hace una serie de preguntas para intentar averiguar la edad de una persona. Después de leer una de las preguntas de Eddie, pregúntale a tu hijo/a qué número sería una suposición razonable o cuál sería la siguiente pregunta basándose en la respuesta de la persona.
- Conversen sobre las posibles preguntas que Eddie podría hacer para determinar la edad de la persona.

Cuando hayan terminado de leer el libro:

- Practiquen adivinar el número misterioso. Tomen turnos para adivinar la edad de otra persona. Hablen de los tipos de preguntas que ayudan a eliminar muchos números.
- Adivinen la fecha de cumpleaños de alguien.
- Adivinen cuánto mide alguien en pulgadas.
- Anima a tu hijo/a a idear una serie de preguntas para adivinar rápidamente un número secreto.
- Utilizando su lista de preguntas, pídele a tu hijo/a que prediga cuántas preguntas tendrá que hacer para adivinar correctamente el número. ¿Su predicción fue mayor, menor o igual que el número real de preguntas formuladas?



**Preguntas para el pensamiento matemático:**

1. Explicar la estrategia detrás de las conjeturas de Eddie. ¿Cómo adivina la edad de las personas en el gran picnic?
2. ¿Por qué crees que Eddie pregunta a la gente si tiene menos de 50 años?
3. ¿Qué preguntas harías si fueras Eddie? ¿Por qué harías esas preguntas? ¿Qué te indicarían?
4. ¿Cuál sería una buena primera pregunta si tuvieras que adivinar un número entre 1 y 20?

**Recursos de Early Math Project:**

Visita las [actividades sobre More or Less](http://www.earlymathca.org/more-or-less) (www.earlymathca.org/more-or-less)

Sigue este [enlace](http://www.earlymathca.org/external-resources) o visita earlymathca.org/external-resources para obtener recursos en línea adicionales.

**Vocabulario**

**Palabras matemáticas que aparecen en el cuento:**

al menos, entre, par, menor, mayor, menos, más, número, número impar, mayor que, menor que

**Palabras matemáticas relacionadas:**

igual, equivalente, mayor o igual que, menor o igual que, no menor que, no mayor que

**Palabras para desarrollar la comprensión lectora:**

tanque de agua, murmullo

**Libros relacionados:**

*Just Enough Carrots* de Stuart J. Murphy

Haz clic en este enlace al [catálogo mundial](#) o ingresa a [bit.ly/40mT3v1](http://bit.ly/40mT3v1) para encontrar *More or Less* en la biblioteca pública.

5

16?

412?

**Conexiones matemáticas:**

Usa *More or Less* para presentar los números pares e impares, las estrategias de resolución de problemas y los conceptos de mayor que o menor que. Después de leer el cuento, habla con tu hijo/a sobre los tipos de preguntas que ayudaron a Eddie a averiguar la edad de una persona. Pregúntale a tu hijo/a si solo fue suerte o si Eddie utilizó alguna estrategia; en caso afirmativo, ¿qué estrategia utilizó Eddie? Lean el cuento una segunda vez y hablen sobre los números que Eddie pudo eliminar con cada una de las preguntas que hizo. Diviértanse utilizando estrategias lógicas de adivinación numérica para averiguar el día de cumpleaños de alguien, cuánto mide una persona en pulgadas o el número (o valor) de monedas que hay en un tarro.

Cuando juegues a adivinar números con tu hijo/a, utiliza pistas como: "El número en el que estoy pensando es mayor que 10 pero menor que 50"; "Mi número es par". Cuando sea tu turno de adivinar un número, haz de modelo algunas preguntas estratégicas como: "¿Es tu número mayor que 50?"; "¿Es tu número impar?". Quizás tu hijo quiera llevar la cuenta de los números eliminados en una tabla de centenas. Una tabla de centenas es simplemente una tabla con los números del 1 al 100 escritos en diez filas de diez números. Hay una tabla imprimible disponible en la página web del Early Math Project ([earlymathca.org/printables-and-online](http://earlymathca.org/printables-and-online)), o bien ustedes pueden crear la suya. Para utilizar la tabla de centenas, tu hijo/a deberá tachar (o colorear) los números eliminados por una pregunta. Por ejemplo, si tu hijo te pregunta si tu número es impar y tú le dices que no, tachará todos los números impares. Anima a tu hijo a analizar los números que quedan en la tabla para decidir qué pregunta hacer a continuación.

*More or Less* también podría utilizarse para presentar los símbolos escritos para menor que ( $<$ ) y mayor que ( $>$ ). Hay diferentes formas de presentar estos símbolos. La parte más pequeña del símbolo señala el número más pequeño y la parte más grande del símbolo señala el número más grande. También es habitual que algunos docentes comparen el símbolo con la boca de un caimán. Ellos dicen: "El caimán se come al número más grande", así que el lado abierto del símbolo siempre aparece junto al número más grande. Anima a tu hijo/a a que invente su propia forma de recordar cómo se utiliza el símbolo y que luego te la enseñe a ti. Practica el uso de los símbolos mediante un juego escrito de adivinar el número.

$<10?$

$<60?$

En lugar de formular las preguntas en voz alta, escríbelas utilizando los símbolos menor que ( $<$ ) y mayor que ( $>$ ). Por ejemplo, “¿El número es  $< 10$ ?”

Disfruta del juego *Bagel, Pico, Fermi* junto a tu hijo/a. Este es un divertido juego de adivinar números que enseña estrategia y razonamiento. Lo único que se necesita para jugar son materiales de escritura. Las instrucciones para el juego se encuentran en la página web de actividades sobre More or Less del Early Math Project.

Nivel de edad	<u>Fundamentos preescolares</u> relacionados y <u>Estándares estatales básicos comunes de California</u>
Preescolar/ kindergarten de transición	<b>Sentido numérico 1.0</b> Los niños empiezan a comprender los números y las cantidades en su entorno cotidiano. <b>2.0</b> Los niños empiezan a comprender las relaciones y operaciones numéricas en su entorno cotidiano. <b>Álgebra y funciones 1.0</b> Los niños empiezan a ordenar y clasificar objetos en su entorno cotidiano. <b>2.0</b> Los niños empiezan a reconocer patrones simples y repetitivos. <b>Medición 1.0</b> Los niños amplían su comprensión de la comparación, el orden y la medición de objetos. <b>Razonamiento matemático 1.0</b> Los niños utilizan el pensamiento matemático para resolver problemas que surgen en su entorno cotidiano.
Kindergarten	<b>Conteo y cardinalidad K.CC.6</b> Identificar si el número de objetos en un grupo es mayor, menor o igual al número de objetos en otro grupo, por ejemplo, usando estrategias de correspondencia y conteo. <b>Medición K.MD.1</b> Describir y comparar atributos medibles.
Grado 1	<b>Número y operaciones en base diez 1.NBT.3</b> Comparar dos números de dos cifras basándose en los significados de los dígitos de las decenas y las unidades, y registrar los resultados de las comparaciones con los símbolos $>$ , $=$ y $<$ .

