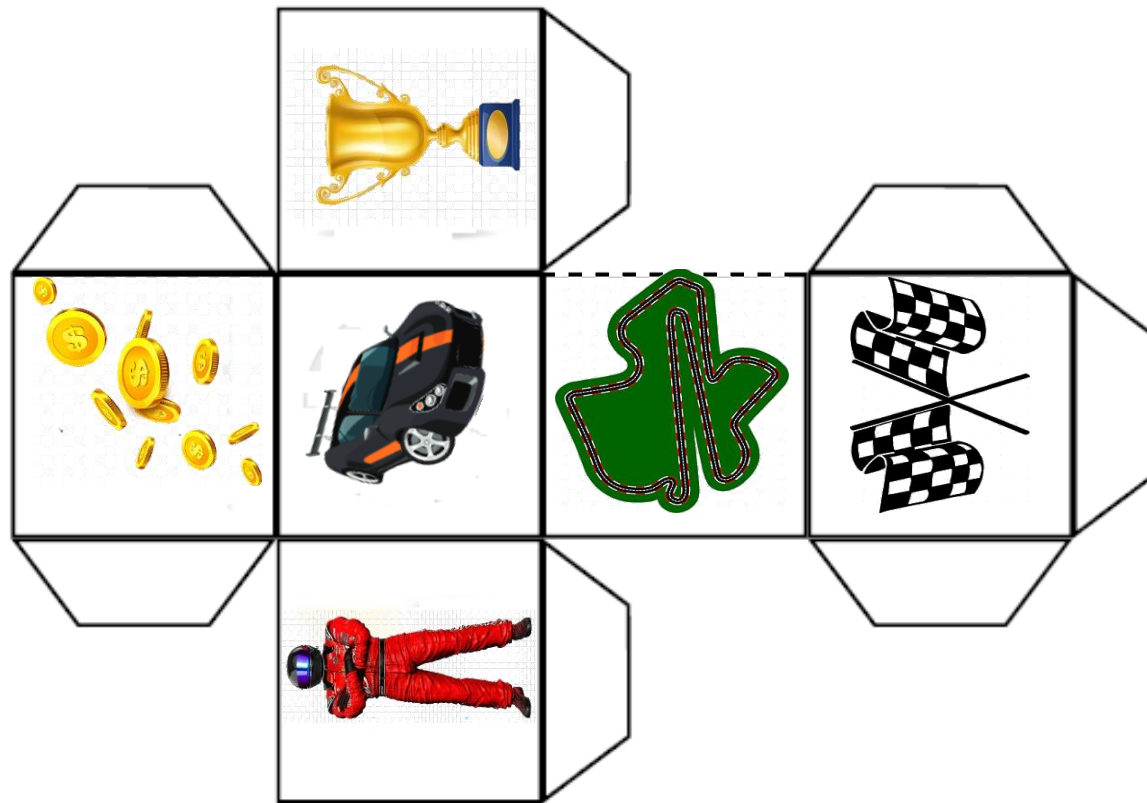


Hola, utilizando el siguiente cubo vas a construir una historia. Puedes recortarlo y armarlo, luego juega con tu familia.

Tú lanzarás primero y empezarás la historia con "Erase una vez..." anexarás el elemento que se muestre en el dado, y así continuarás alternando los elementos del cubo hasta que los utilicen todos. Si sale uno que se haya utilizado, vuelven a lanzar.

Ejemplo: Si lanzan y sale la cara con el dibujo de la pista: "Erase una vez en una ciudad muy blanca, había una pista de carreras con tantos obstáculos, que era casi imposible atravesarla sin accidentarse. (aquí se lanza el dado nuevamente y se continua contando) .

**¡Empieza a construir tu historia en familia!**



Ahora, te invitamos a leer la situación problema ¡A toda velocidad!












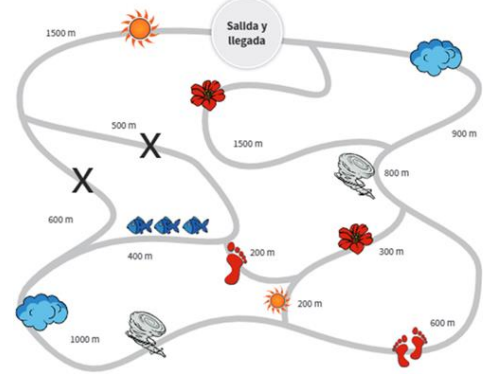




## ¡A TODA VELOCIDAD!

Acabas de ser seleccionado para participar en una carrera automovilística a nivel internacional organizada por el príncipe Adil. Para prepararte, debes escoger el camino a tomar y elegir la indumentaria que vas a llevar.

Cuando hayas hecho la selección, traza claramente el camino que debes tomar con tu automóvil. Ten en cuenta que debes cumplir con las siguientes condiciones para trazar tu ruta:

- La línea de salida debe ser la misma de llegada.
- Tu ruta debe medir entre 4. 250 y 5. 250 metros de largo.
- Al comenzar tu ruta tienes 0 puntos.

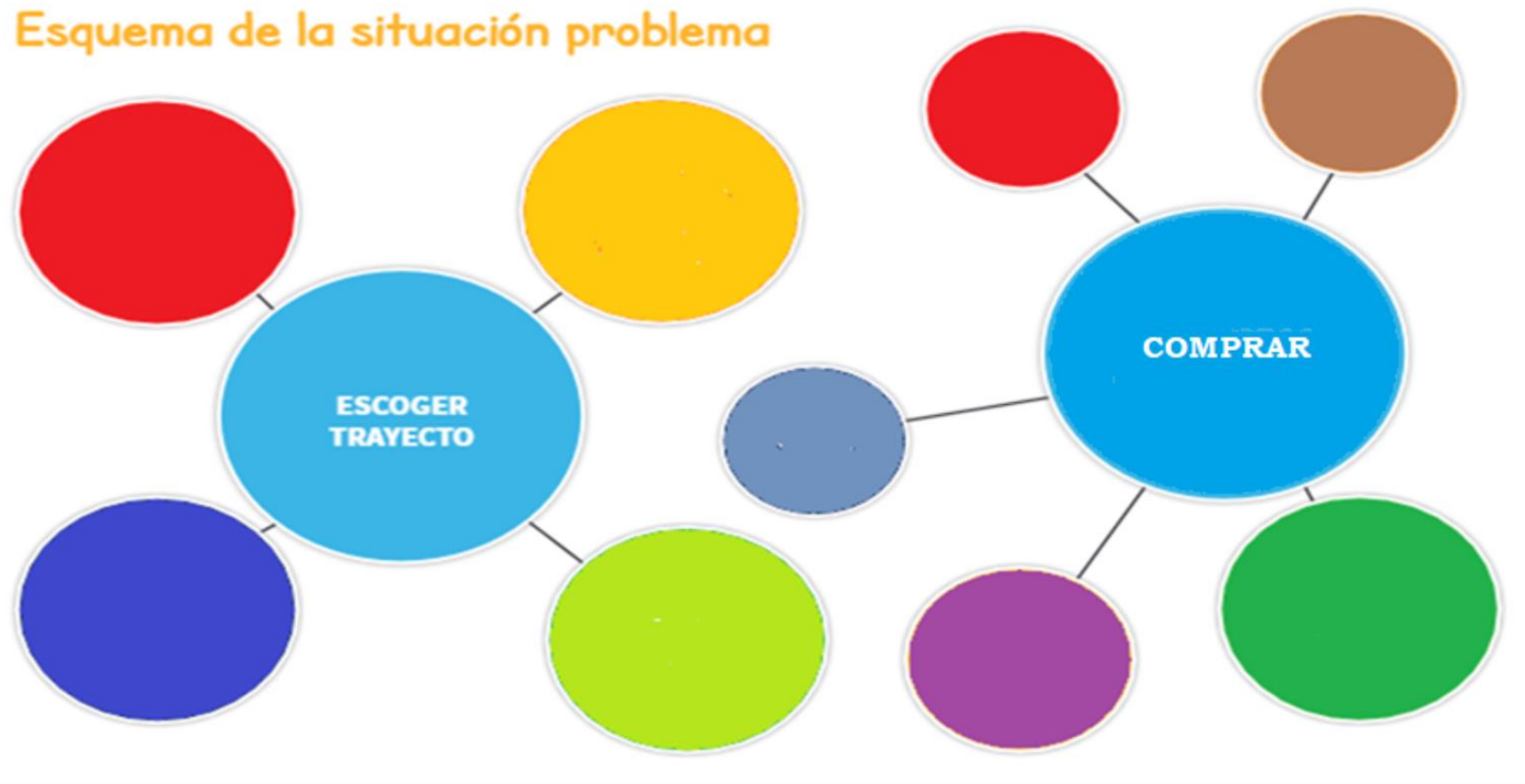
A lo largo de la pista hay obstáculos, y en cada uno, puedes ganar o perder puntos. En tu trayecto debes acumular un mínimo de 550 puntos. Para esta carrera, el príncipe te ha regalado un monto de 14.000 monedas de oro. Esto te servirá para pagar tu automóvil y tu indumentaria (traje, casco y guantes). A continuación, te presentamos el catálogo de automóviles, el catálogo de indumentaria para que hagas tu elección y la consignes en el bono de compras. También te presentamos la pista de carrera con sus respectivas convenciones.

| CATÁLOGO DE AUTOMÓVILES DE CARRERA  |   |  | CATÁLOGO DE INDUMENTARIA  |   |  |   |   |
|---|---|--|---|---|--|---|---|
|                                      |  |  | Trajes  |  | Modelo A:<br>8 centenas de monedas de oro  |  | Modelo B:<br>950 monedas de oro   |
| Modelo 1: 12090 monedas de oro  | Modelo 2: 10000 + 3000 + 500 monedas de oro                                       | Modelo 3: 12300 monedas de oro   | Cascos  |  | Modelo C:<br>56 decenas de monedas de oro  |  | Modelo D:<br>60 decenas de monedas de oro   |
|   |   |  | Guantes   |  | Modelo E:<br>2 centenas y 13 decenas de monedas de oro                               |  | Modelo F:<br>4 centenas y 8 decenas de monedas de oro                                 |
| BONO DE COMPRA  |   | PISTA QUE DEBERÁS CORRER   |   |   |  |   |   |
| Para la compra de la indumentaria (traje, casco, guantes) y del automovil deberás llenar el siguiente bono de compra. |   |  |  | Suma 1 centena + 12 docenas + 6 unidades a tu puntaje                               |  | Suma 4 centenas a tu puntaje  |  |
| OBJETO  |   |  | X   | Resta 2 centenas a tu puntaje   |  | Suma 300+90+8 a tu puntaje  |   |
| MODELO  |   |  |  | Suma 100 - 690 a tu puntaje   |  | Resta 32 decenas a tu puntaje   |   |
| # MONEDAS DE ORO  |   |  |  | Suma 12 decenas a tu puntaje.   | <b>CONVENCIONES</b>  |   |   |
| Traje   | A o B   |  |   |   |  |   |   |
| Casco   | C o D   |  |   |   |  |   |   |
| Guantes   | E o F   |  |   |   |  |   |   |
| Automovil   | 1,2, o 3  |  |   |   |  |   |   |

Ya leída la situación problema, desarrolla estas actividades para profundizar en la comprensión del texto.

1. **El príncipe Adil organizó la carrea automovilística.** Si es correcto, ve a la pregunta 7. Si es incorrecto, ve a la pregunta 6
2. **La ruta de carrera es igual para todos los participantes.** Si crees que es correcto, ve a la pregunta 8; pero si crees que es incorrecto, ve a la pregunta 5
3. **Si cada participante tiene 14.000 monedas de oro, todos gastarán la misma cantidad comprando el auto y la indumentaria.** Si crees que la información es correcta, ve a la pregunta 4; pero si crees que es incorrecta, ve a la pregunta 9.
4. **Pide ayuda a tu familia para que escribas una copla donde utilices las palabras indumentaria y auto.** Cópiala y regresa a la pregunta 3, debes leerla con más atención.
5. **Cada participante traza su propia ruta teniendo en cuenta los obstáculos, así que NO puede ser igual para todos.** Has acertado. Ve a la pregunta 3.
6. **Dibuja al príncipe Adil.** Ahora, regresa a la pregunta 1 y leela nuevamente.
7. **El príncipe Adil sí organizó esa prueba automovilística.** Ve a la pregunta 2.
8. **Dibuja un casco y ponle tu nombre.** Después, regresa a la pregunta 2, tienes que leerla nuevamente.
9. No todos los participantes gastarán la misma cantidad de monedas de oro porque cada uno puede escoger del catálogo y los precios cambian. Has acertado en tu respuesta. Ve a la pregunta 10
10. Construye el esquema de la situación problema, llenándolo con los datos de las tareas que debe hacer el participante de la carrera automovilística.

## Esquema de la situación problema



Por el momento, vamos a dejar este esquema construido. Empezaremos a desarrollar los centros de aprendizaje para consolidar los conceptos y los procedimientos necesarios para dar una solución a la situación problema.