



Prueba competencial

2.º de Primaria

La tienda de chuches

Monedas, precios pequeños y la vuelta. Con solucionario, baremo y hoja de registro.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Para el adulto. El dinero es el mejor contexto de segundo porque tiene una comprobación que no tienen las fichas: **la vuelta o cuadra o no cuadra**. Aquí los precios son pequeños a propósito, para que lo difícil sea razonar y no operar.

Prueba individual, sin calculadora. Tiempo orientativo: **veinte minutos**. No lleva nota.

Trucos

Para saber cuánto te devuelven, cuenta hacia arriba desde lo que cuesta hasta lo que has dado. Si algo vale 1 euro y 20 y das 3 euros, ve subiendo: hasta 2 euros faltan 80 céntimos, y de 2 a 3 hay 1 euro más.

Lee el texto

En la tienda de la esquina, un chicle cuesta 20 céntimos, una piruleta cuesta 50 céntimos y una bolsa de gominolas cuesta 1 euro y 20 céntimos. Lucas entra con 3 euros en el bolsillo.



Responde a las preguntas

1. ¿Cuánto cuesta un chicle?

2. ¿Cuánto cuestan dos piruletas?

3. ¿Cuánto cuestan una piruleta y un chicle juntos?



4. Lucas compra una bolsa de gominolas. ¿Cuánto le devuelven de sus 3 euros?

5. ¿Cuántos chicles puede comprar con 1 euro?

6. Compra dos piruletas y un chicle. ¿Cuánto paga?

**7. ¿Con qué monedas puede pagar justo 70 céntimos?
Dibuja o escribe dos formas.**

forma 1: _____

forma 2: _____



8. Quiere una bolsa de gominolas y una piruleta y solo lleva 1 euro y 50. ¿Le llega?

9. ¿Cuánto cuestan tres bolsas de gominolas? ¿Le llega con sus 3 euros?

precio _____ ¿le llega? _____

10. Con sus 3 euros justos, ¿qué puede comprar para que no le sobre nada?



El reto

La compra de verdad. Pide en casa que te dejen mirar unas monedas.

Coge 3 euros en monedas y cuéntalas: ¿cuántas monedas has usado?

¿Puedes hacer 3 euros con menos monedas? _____
¿cuántas? _____

Y en la próxima compra, antes de que os den la vuelta, calcula tú cuánto tiene que ser.

tu cálculo _____ la vuelta de verdad _____ ¿coincide?

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Localiza un precio en el texto. C [] EP [] NC []

2. Suma dos precios pequeños. C [] EP [] NC []

3. Calcula la vuelta de una compra. C [] EP [] NC []



4. Reparte una cantidad en partes iguales. C [] EP [] NC []
5. Compone una cantidad con monedas distintas. C [] EP [] NC []
6. Comprueba si el dinero alcanza. C [] EP [] NC []
7. Busca una compra que sume una cantidad exacta. C [] EP [] NC []

El reto

Cómo leer el resultado. **De 8 a 10 aciertos:** maneja euros y céntimos en una situación real, que es lo que se pide en segundo. **De 5 a 7:** normalmente suma bien y falla al calcular la vuelta, que es la resta. **Menos de 5:** conviene jugar a la tienda con monedas de verdad antes de volver al papel.

La pregunta 10 no tiene una sola solución y esa es su gracia. Valen **dos bolsas y tres chicles**, o **seis piruletas**, o cualquier combinación que sume exactamente 3 euros. Buscar varias respuestas posibles es más valioso que encontrar una.



Solucionario

Pregunta 1: **20 céntimos**.

Pregunta 2: **1 euro**, porque 50 y 50.

Pregunta 3: **70 céntimos**, porque 50 y 20.

Pregunta 4: **1 euro y 80 céntimos**, porque de 1,20 a 3 euros.

Pregunta 5: **5 chicles**, porque 5 veces 20 céntimos son 1 euro.

Pregunta 6: **1 euro y 20 céntimos**: 50 y 50 son 1 euro, más 20 del chicle.

Pregunta 7: valen 50 y 20; o 50, 10 y 10; o 20, 20, 20 y 10. **Cualquier combinación que sume 70.**

Pregunta 8: **no le llega**. Cuesta 1 euro y 70 y solo lleva 1 euro y 50, así que le faltan **20 céntimos**.

Pregunta 9: cuestan **3 euros y 60 céntimos** y **no le llega**: le faltan 60 céntimos.

Pregunta 10: valen dos bolsas de gominolas y tres chicles (2,40 y 0,60), o seis piruletas, o cualquier compra que sume 3 euros exactos. **Se da por conseguida si comprueba la suma.**

El reto: las monedas contadas y la vuelta calculada antes de recibirla. Descubrir que 3 euros se pueden hacer con muchas monedas o con pocas es una idea muy útil, y comprobar la vuelta en una tienda de verdad es la mejor manera de cerrar esta prueba.