

PROBLEMAS DE IGUALACIÓN (IG)

Problemas que contienen dos cantidades diferentes, sobre una de las cuales se actúa aumentándola o disminuyéndola hasta hacerla igual a la otra, de estas dos cantidades, una es la cantidad a igualar y la otra es la cantidad referente. La transformación que se produce en una de dichas cantidades es la igualación.

La diferenciación con la categoría de comparación está en que cuando se compara no se añade ni se quita nada, cuando se iguala necesariamente se añade o quita algo.

En los problemas de IGUALACIÓN se puede preguntar por la cantidad a igualar, por la referente o por la igualación.

Cada una de estas tres posibilidades se puede enfocar desde dos puntos de vista: según que la igualación sea de añadir o de quitar.

TIPO: IGUALACIÓN 4 (IG4)

CURSO: 4º

Problema de sumar muy difícil: conocemos cantidades del 1º y lo que hay que quitar a la 2º para igualarla con la 1ª. Se pregunta por la cantidad del 2º. Problema INCONSISTENTE. La dificultad principal radica en que refleja una situación de igualación en que, para alcanzar la solución, se debe realizar lo contrario de lo que señala el enunciado.

Juan tiene 17 euros. Si Rebeca perdiera 6 euros, tendría los mismos que Juan. ¿Cuántos euros tiene Rebeca?

Los cuadernos de cuadritos tienen 45 hojas. Si arrancamos 10 hojas de un cuaderno de dos rayas, tendría las mismas hojas que los cuadernos de cuadritos. ¿Cuántas hojas tienen los cuadernos de dos rayas?

Tengo 50 €. Si Verónica comprara una caja de colores que cuesta 12 €, tendría el mismo dinero que yo. ¿Cuánto dinero tiene Verónica?

Roberto ha marcado 15 goles. Si Estefanía hubiera marcado 3 goles menos, habría marcado los mismos goles que Roberto. ¿Cuántos goles ha marcado Estefanía?

Antonio tiene 36 canicas. Si Pepe perdiera 8 canicas, tendría las mismas que Antonio. ¿Cuántas canicas tiene Pepe?

Un carrete de hilo negro tiene 125 metros. Si gastásemos 35 metros de hilo blanco de otro carrete tendríamos la misma cantidad de hilo. ¿Cuántos metros de hilo blanco tenemos?