

BIENVENIDO A LA CASA DE LAS BROMAS

Para ayudar a los Bmath a descubrir **quién** ha gastado cada una de las bromas, **recorre la casa, resuelve los retos** y encuentra las **pistas**.

Debes recopilar **3 pistas** para desenmascarar a cada bromista.

Y ahora, ¿a quién quieres ayudar primero?

Soy Ada. ¿Quién ha tapado los agujeros de mi **regadera**? Ayúdame a encontrar al bromista en la página 60.

Yo soy Newt. ¿Qué Bmath me ha pintado **bigotes** mientras dormía? Descubrámoslo juntos en la página 20.

Soy Leo. ¿Quién nos ha llenado la **bañera** con zumo de manzana?

Y yo soy Gali. ¡Estamos sucios y pringosos! Ven con nosotros a la página 6.

Yo soy Tina. ¡Este pastel está muy salado! ¿Quién ha cambiado el **azúcar** por **sal**? Ven conmigo a la página 34 y descubrámoslo.

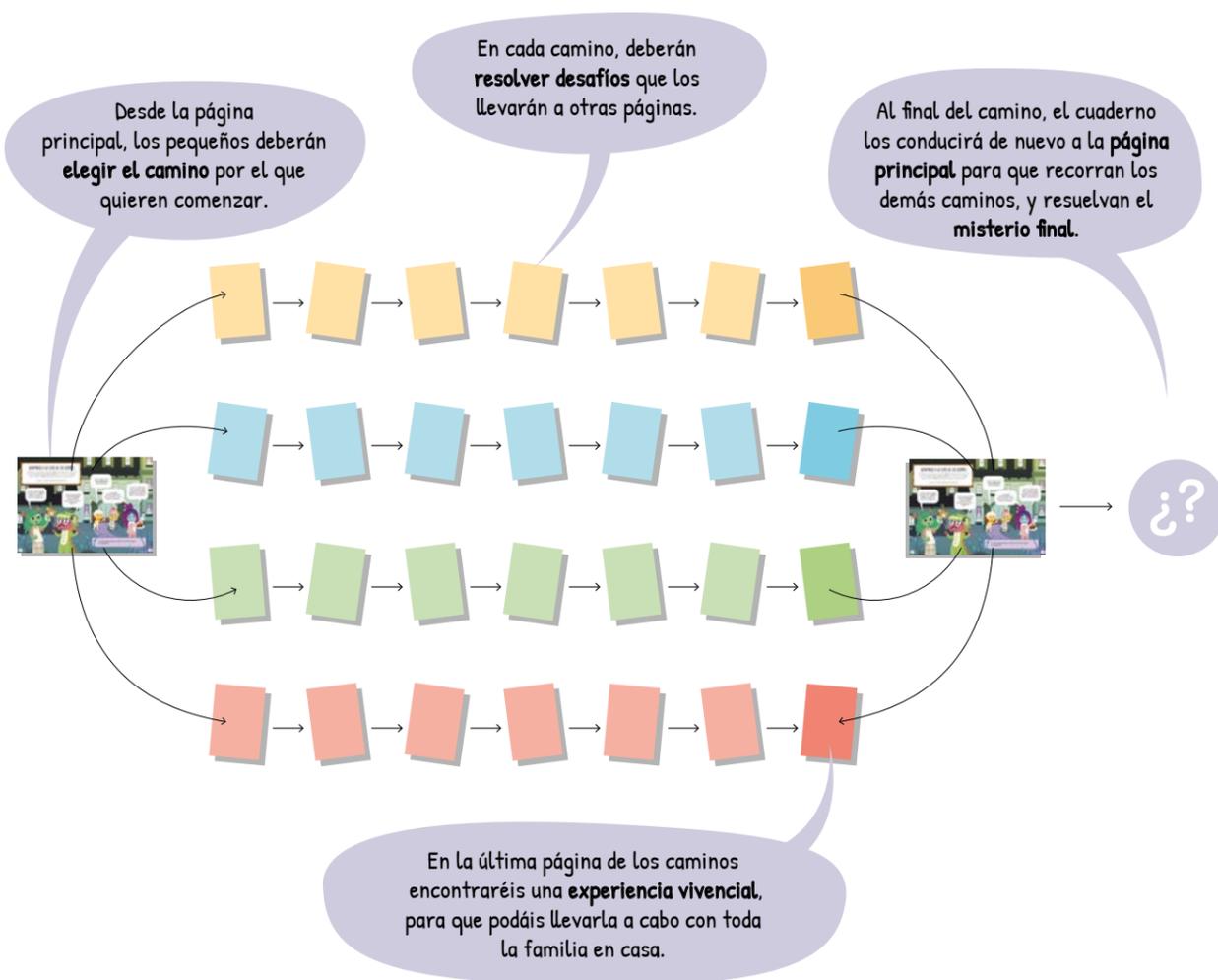
Si ya has ayudado a todos los Bmath a encontrar las pistas, ve a la página 62.

¡HOLA, FAMILIA!

¡Acompañad a los más pequeños a recorrer juntos los desafíos de Enigmath!

¿QUÉ ES ENIGMATH?

Enigmath es un **cuaderno de retos matemáticos** que giran en torno a un misterio protagonizado por la pandilla de los Bmath. Desde la **página principal** (p. 2), el misterio los llevará por **cuatro caminos** ambientados en escenarios diferentes.



En total, más de **60 páginas repletas de retos matemáticos** para visitar los contenidos que han construido en la escuela. Además, encontraréis decenas de preguntas para ir más allá y fomentar la capacidad de **razonar, conectar ideas, comunicar y resolver problemas**.

¿CÓMO SACARLE EL MÁXIMO PROVECHO A ENIGMATH?

- Enfrentarse **diariamente a un par de páginas** del cuaderno, para saborearlo en profundidad.
- Plantearse las **preguntas** que se incluyen y conversar sobre las respuestas.
- Comprobar las respuestas en el **solucionario**: es importante que tras cada desafío **verifiquéis** que las respuestas son correctas. Así os aseguraréis de que siguen el **orden correcto** del camino.



Encontraréis las soluciones de los retos en el **reverso del póster** incluido en el cuaderno. También lo podéis descargar en versión digital, escaneando el siguiente código **QR** o en la página web:

qr.innovamat.com/sol-esp

La **app Bmath** es un excelente complemento al cuaderno Enigmath. Recomendamos una práctica de unos **20 minutos, dos veces por semana**.

¿CÓMO PODÉIS DAR APOYO DESDE CASA?

¡Pues haciendo muchas **preguntas**! «¿Cómo has hecho esto? ¿Cómo has llegado a esta conclusión? ¿Te falta alguna información?». Adaptar las preguntas a la situación, entender los porqués y dejar **razonar** a tu hijo o hija es fundamental. Habrá momentos en los que no se sepa explicar muy bien y no le entienda, ¡pero es parte del proceso! Leed algunos enunciados juntos y buscad respuestas, dejando que sea él o ella quien lidere. El objetivo, en definitiva, es fomentar la **discusión en familia** y **enriquecer** la tarea.

Es posible que algunas estrategias no coincidan con las que nosotros, los adultos, aprendimos de niños. Si os apetece saber más sobre cómo llegamos a ellas, podéis echar un vistazo a las *Estrategias de cálculo en 2 minutos* para familias:

qr.innovamat.com/video-esp



INNOVAMAT: UN CAMBIO EN LA FORMA DE APRENDER

Necesitamos una sociedad matemáticamente competente, jóvenes capaces de enfrentarse a los retos que tenemos por delante. Por eso es clave aprender las matemáticas de **forma competencial** y **construir el conocimiento** de manera profunda y para que perdure. Solo así tendremos niños y niñas conectados con su potencial matemático, buenos resolutores de problemas, con espíritu crítico y capaces de entender el mundo para poder cambiarlo y disfrutarlo.

Si queréis más información y recursos, visitad nuestra web de familias:

qr.innovamat.com/blog-esp



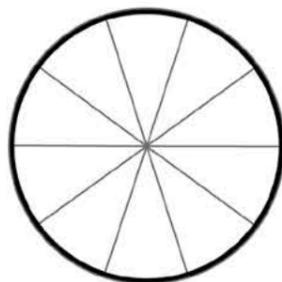
¡Mira, ahí está el balancín! Aprovecha para descansar un rato mientras resuelves los enigmas, debe haber alguna pista cerca...

1. Pregunta a 10 conocidos cuál de los siguientes colores es su favorito. Haz un recuento usando la tabla.

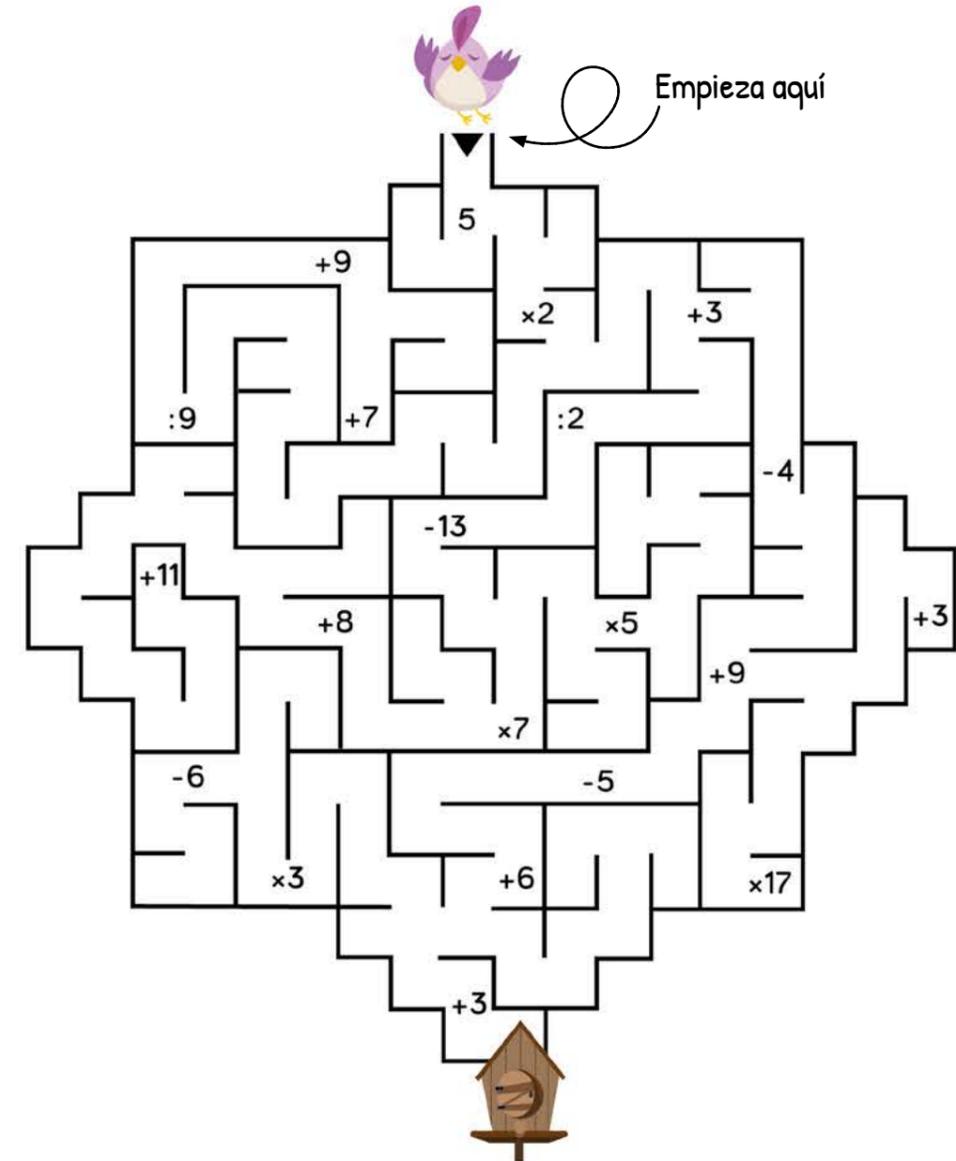
	Número de votos
	
	
	
	



Representa los resultados en el siguiente gráfico circular.



2. Ayuda al pájaro a llegar a su casa por el camino más corto. Ve anotando los números y símbolos que vas encontrando y resuelve la operación.



5 =

¡Genial! Has encontrado una pista: es un despertador rojo!



Ve a esta página.





¡Vaya, vaya...! Este rincón de la casa está lleno de objetos. Tal vez si resolvemos esos cofres encontremos alguna pista... ¡Vamos!

1. Pinta los jarrones del podio para ordenarlos del más pesado al menos pesado.



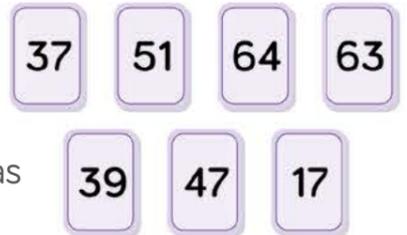
2. Ahora, calcula el peso de estos otros jarrones.



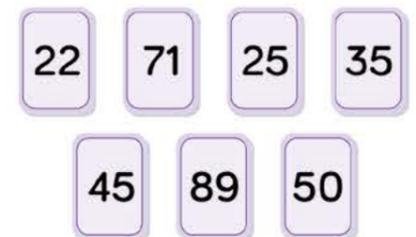
3. Lee las pistas y adivina qué número hay dentro de cada cofre.



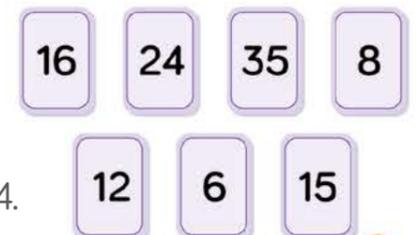
- Es mayor que 32.
- Es menor que 59.
- La suma de sus dos cifras es un número impar.



- Es un número impar.
- Está en la tabla del 5.
- Está en la tabla del 9.



- Es un número par.
- Es menor que 20.
- No está en la tabla del 4.



¡Genial! ¡Has conseguido un telescopio! Sigamos.



- Si todavía no has conseguido una fruta peculiar, ve a la página 14.
- Si todavía no has conseguido una pista relacionada con el tiempo, ve a la página 32.
- Si ya tienes las 3 pistas, ve a la página 24.





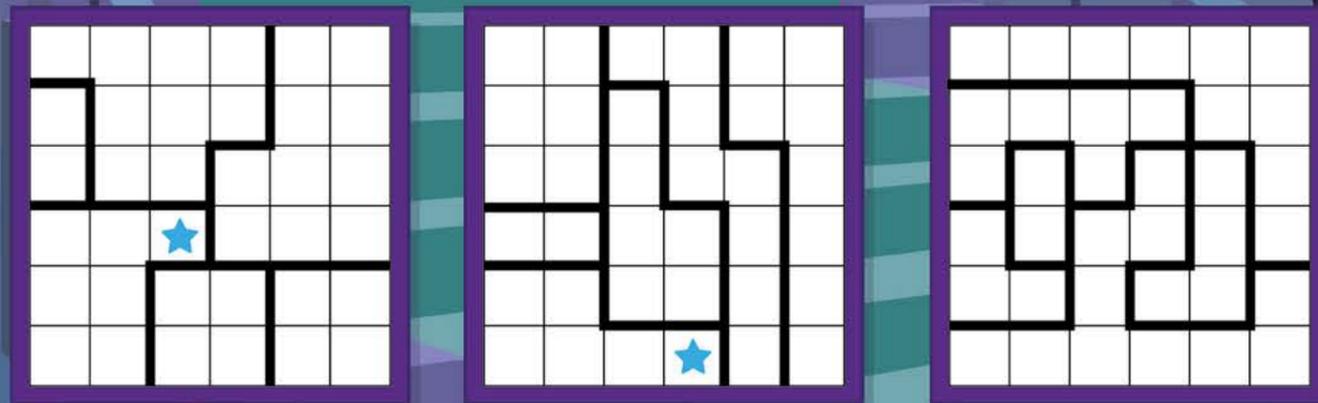
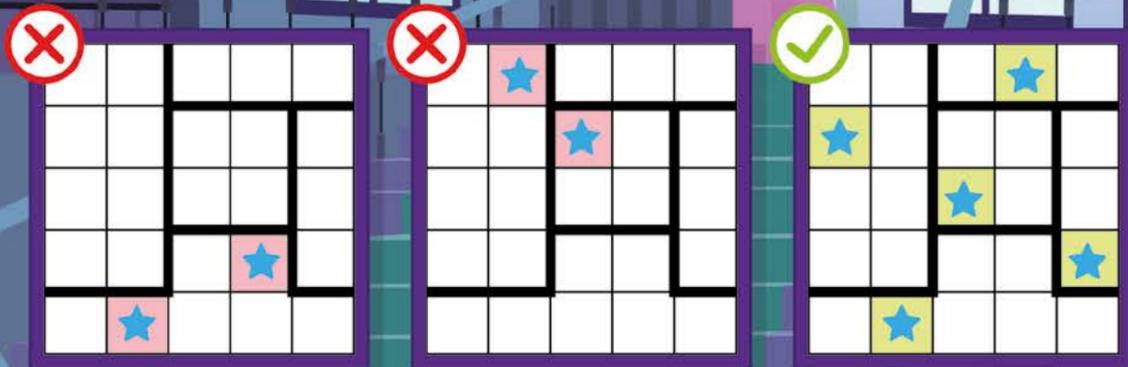
¡HEMOS LLEGADO A LOS PASILLOS!

Ayúdame a descubrir qué Bmath me ha cambiado el azúcar por sal. Recorre los pasillos, resuelve los enigmas y consigue 3 pistas que nos ayudarán a llegar al sospechoso.

1. ¡Resuelve la batalla de estrellas! Recuerda:

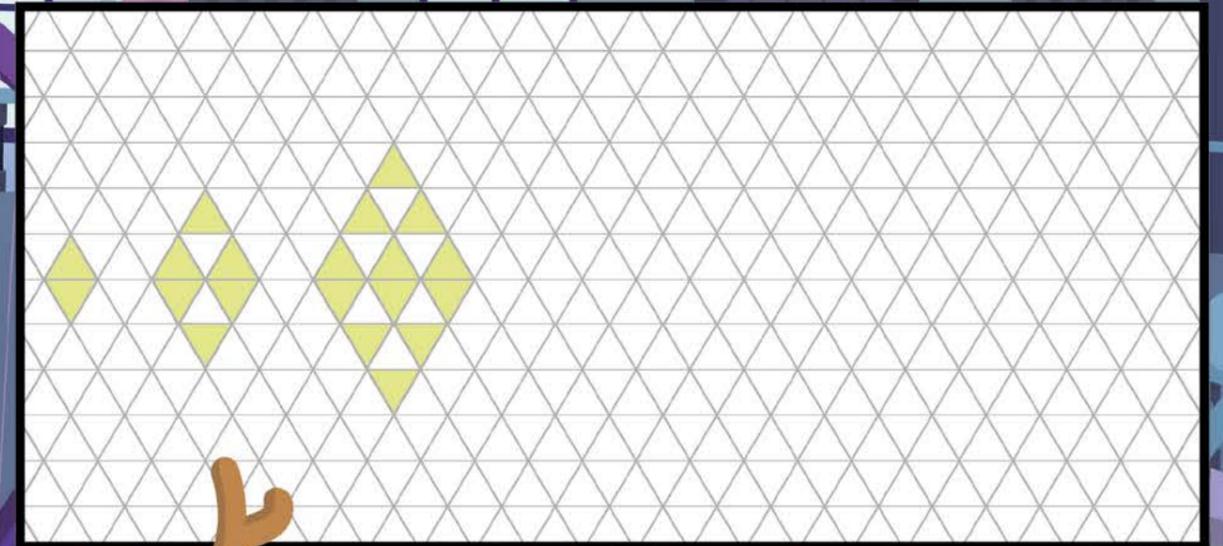
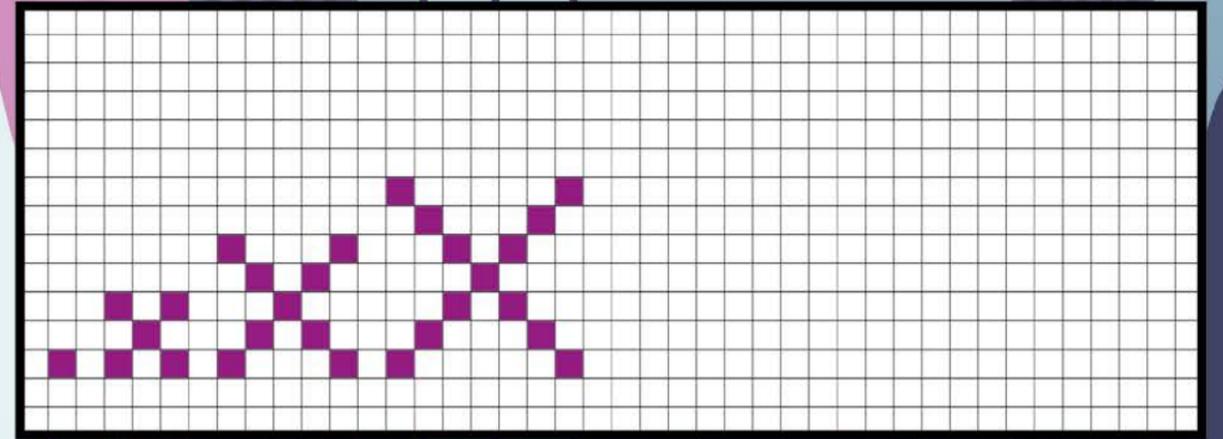
- En cada fila, columna y zona debe haber 1 única estrella.
- Las estrellas nunca pueden estar en casillas que se tocan en horizontal, vertical o diagonal.

Fíjate en estos ejemplos:



¿Por dónde has empezado? ¿Por qué?

2. Continúa las series siguiendo el patrón.



¿Cuántos triángulos necesitamos pintar para dibujar la sexta figura de la segunda serie?

- Si quieres ir a la sala del reloj, ve a la página 32.
- Si prefieres salir al exterior, ve a la página 14.