



MATEMÁTICA



JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER EN CASA

PRIMER AÑO DE LA
UNIDAD PEDAGÓGICA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA PROVINCIA DE
CORRIENTES
CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN

NIVEL PRIMARIO

SUPERVISORES ESCOLARES

ASESORÍA PEDAGÓGICA



Actividad 2.

DOÑA ROSA Y DON RAMÓN ESTÁN JUNTANDO MANDARINAS. DOÑA ROSA JUNTÓ 11 MANDARINAS Y LAS ACOMODÓ EN SUS DOS CANASTAS. DON RAMÓN JUNTÓ 9 EN SU CANASTA. DIBUJA LAS MANDARINAS EN LAS CANASTAS COMO CUENTA EL RELATO.





Seguimos jugando con la familia

Actividad 3- Lotería con dados....

El juego de la "Lotería con dados" se ha enviado en el documento anterior, sin embargo, en las páginas recortables se vuelve a incluir las reglas del juego para que puedan seguir jugando.

Para realizar después de jugar:

a. MARTA CANTÓ EL 6. ¿CÓMO PUEDEN HABER CAIDO LOS DADOS?
DIBUJA TRES FORMAS DIFERENTES DE FORMAR 6 CON LOS 2 DADOS



b. ANY CANTÓ EL 9. ¿CÓMO PUEDEN HABER CAIDO LOS DADOS?
DIBUJA LOS PUNTOS DE LOS DADOS SEGÚN CORRESPONDA



c. MABEL CANTÓ EL 7. UNO DE LOS DADOS ERA UN 3, ¿CUÁL PODRÍA SER EL OTRO DADO?

d. LOS CHICOS ESTÁN EXPLICANDO CÓMO USARON ALGUNOS CÁLCULOS QUE YA SABEN PARA REALIZAR OTROS





USO $4+4$ QUE ES 8,
ENTONCES $4+5$ ES UNO MÁS, O SEA 9,
PORQUE TIENE UN PUNTITO MÁS EN
EL MEDIO



PENSÁ 2 SUMAS QUE YA SABÉS QUÉ RESULTADO DAN, Y LUEGO ANOTÁ 2 SUMAS QUE PUEDES CALCULAR USANDO ESAS QUE SABÉS; COMO LO EXPLICA LA NENA DE LA IMAGEN

ANOTÁ SUMAS QUE YA SABÉS	ANOTÁ SUMAS QUE CALCULÁS
Ejemplo: YO SÉ $4+2$	PUEDO CALCULAR $4+3$ PORQUE ES UNO MÁS, O SEA 7

Actividad 4. Ubicar objetos

LOS COMPAÑEROS DE MARTÍN FUERON A JUGAR A SU CUARTO

a. MIRANDO LA IMAGEN Y SIGUIENDO LAS PISTAS, DEBES AVERIGUAR ¿DE QUÉ OBJETO SE TRATA?





(La imagen ampliada se encuentra en las páginas recortables)

- ESTÁ DELANTE DEL AUTO
- ESTÁ ENTRE LA MOCHILA Y EL AVIÓN
- NO ESTÁ TOCANDO LA MOCHILA

c. CELINA ELIGIÓ EL DESPERTADOR Y DIO ESTAS PISTAS

- ESTÁ SOBRE LA MESITA DE LUZ
- ESTÁ ENTRE LA LÁMPARA Y EL VASO
- AGREGÁ OTRA PISTA QUE SIRVA PARA ENCONTRAR EL DESPERTADOR
- _____



d. DICTALE A ALGUIEN DE TU FAMILIA UNA LISTA DE PISTAS QUE SIRVAN PARA DESCUBRIR LOS SIGUIENTES OBJETOS:

LA PELOTA

EL AUTO

LA PELOTA	EL AUTO

Seguimos jugando con la familia...

Actividad 5-Juego: Formando 10

Reglas del juego

Se juega de a 2 o más participantes.

Se utilizan cartas del 1 al 9. (un mazo con 36 cartas)

El objetivo del juego es recoger la mayor cantidad de cartas posible.

Se reparten 4 cartas a cada uno de los jugadores y se colocan otras cartas boca arriba en el centro de la mesa. El resto de las cartas se reserva para volver a repartir.

Cada jugador por turno, debe formar 10 utilizando una de sus cartas y una de la mesa. Si lo logra, queda con el par de cartas y otro jugador continúa la ronda.





Si no puede formar 10 con ninguna de sus cartas coloca una de ellas sobre la mesa y pasa el turno al siguiente jugador. Cuando cada jugador jugó sus cuatro cartas, se vuelve a repartir. Gana quien, al terminarse el mazo, logró juntar la mayor cantidad de cartas.

Para realizar después de jugar:

a. EUGENIA ESTÁ JUGANDO CON SUS AMIGAS, EN LA MANO TIENE UN 7, EN LA MESA HAY UN 5, UN 2, UN 3 Y DOS 4. ¿PUEDE LEVANTAR CARTAS O TIENE QUE TIRAR?

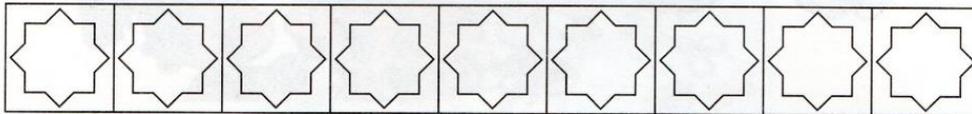
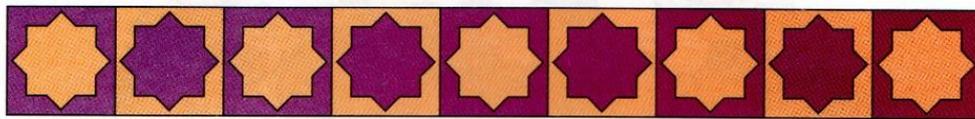
b. LILIANA DIJO QUE CON SU 4 PUEDE LEVANTAR UNA CARTA DE LA MESA. ¿QUÉ CARTA PODRÍA HABER EN LA MESA?

c. NATALIA DIJO QUE PARA QUE ELLA PUEDA LEVANTAR, ALGUIEN TIENE QUE TIRAR UN 9. ¿QUÉ CARTA PODRÍA TENER JOSEFINA EN LA MANO?

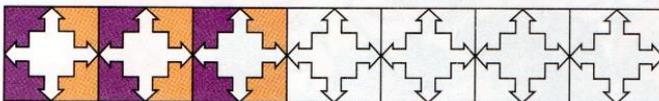
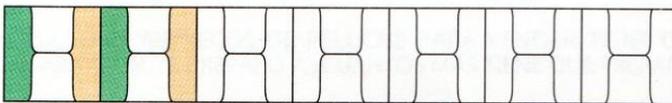
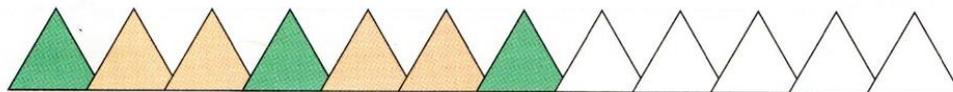
Actividad 6. Dibujos y construcciones geométricas

a. GUARDAS

PINTA LA GUARDA DE ABAJO COMO EL MODELO

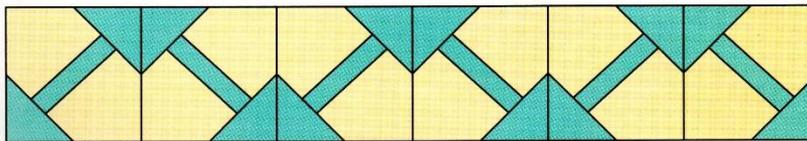
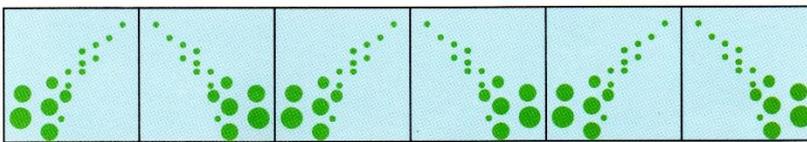
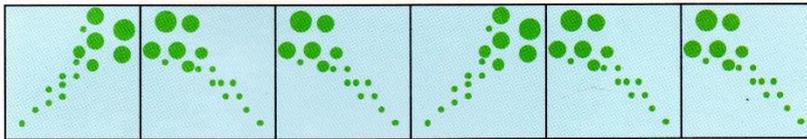
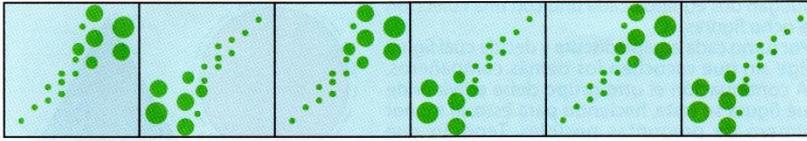


b. SIGUE PINTANDO LAS SIGUIENTES GUARDAS





C.
CON LAS BALDOSAS DE LAS PÁGINAS RECORTABLES ARMA GUARDAS COMO
LAS DE LOS MODELOS DE ABAJO O USA PAPELES QUE TENES EN TU CASA.



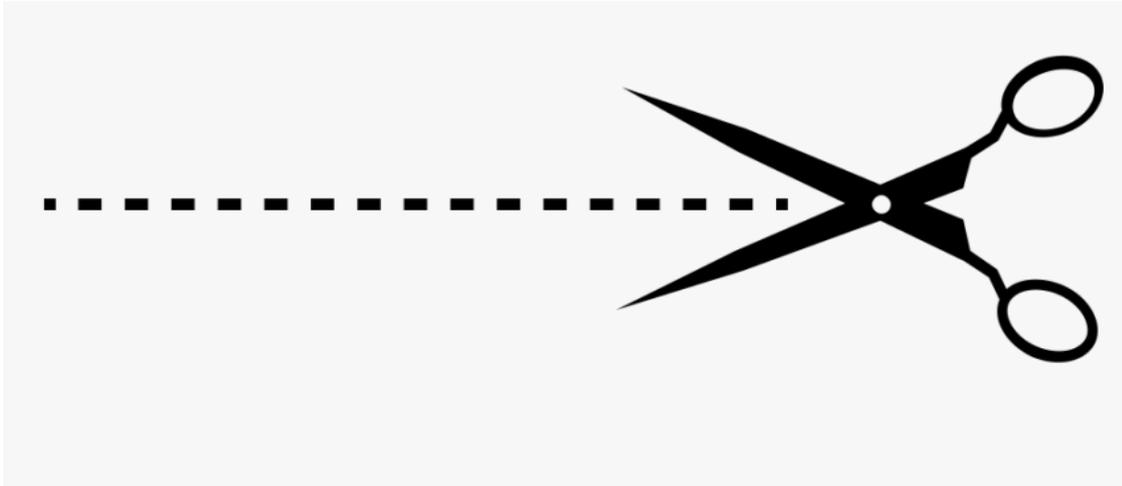
BIBLIOGRAFÍA

- Asesoría Técnico- Pedagógica, Consejo General de Educación, Circulares N°10 (1994), N°14 (1995), N°16 (1996), N°4 (1997) Pcia. de Corrientes.
- Gobierno de la Provincia de Corrientes. Ministerio de Educación Programa de Alfabetización Correntino "PROAC"
- Gobierno de la Provincia de Corrientes. Ministerio de Educación. Plan de Compensación Corrientes 2001.
- Gobierno de la Provincia de Corrientes. Ministerio de Educación. Programa Provincial de Alfabetización "CUAJÁ PORÁ"
- Parra Cecilia, Saiz Irma: Hacer Matemática 1. Editorial Estrada. Buenos Aires 1999-2000.
- Itzcovich- Becerril- Andrea Novembre- Rossetti- Urquiza- Sancha; Proyecto Escuelas del Bicentenario. Matemática. Material para docentes. 1° grado. Buenos Aires 2014
- Broitman – Kuperman: Estudiar Matemática en 1°. Edit. Santillana. Buenos Aires 2005





ANEXO
PÁGINAS
RECORTABLES



PODES USAR DE LAS TAREAS ANTERIORES O HACER CON TU FAMILIA CON DISTINTOS MATERIALES QUE DISPONGAS EN TU CASA

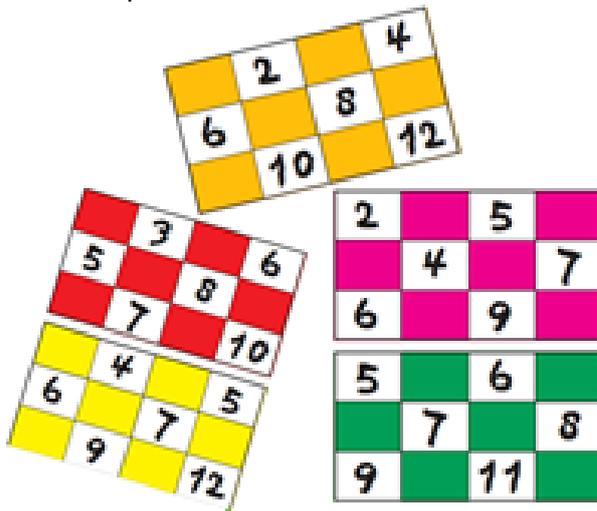




Juego: Lotería con Dados

Materiales

- Ficha de trabajo con las reglas del juego.
- Uno de los cartones recortables para cada alumno, distinto de los de sus compañeros de equipo.
- 2 dados.
- Porotos para todos.



Reglas del juego

- Cada participante tiene un cartón. Se juega de a 2 o más personas.
- Por turno, cada participante tira los dos dados y pone un poroto sobre el número que corresponda a la cantidad de puntitos de los dos dados. Si no tiene ese número en su cartón, pierde su turno y sigue otro participante.
- Gana el niño que primero cubra todos los números de su cartón.





CORRIENTES

Ministerio de Educación

MODELO DE CARTONES: LOTERÍA CON DADOS

	2		4
6		8	
	10		12

3		5	
	7		9
11		12	

	3		6
5		8	
	7		10

2		5	
	4		7
6		9	

	4		5
6		7	
	9		12

5		6	
	7		8
9		11	

	7		8
9		10	
	11		12

5		6	
	7		8
9		10	

	2		3
4		5	
	6		7

3		4	
	5		7
9		10	



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de Educación





EL CUARTO DE MARTÍN



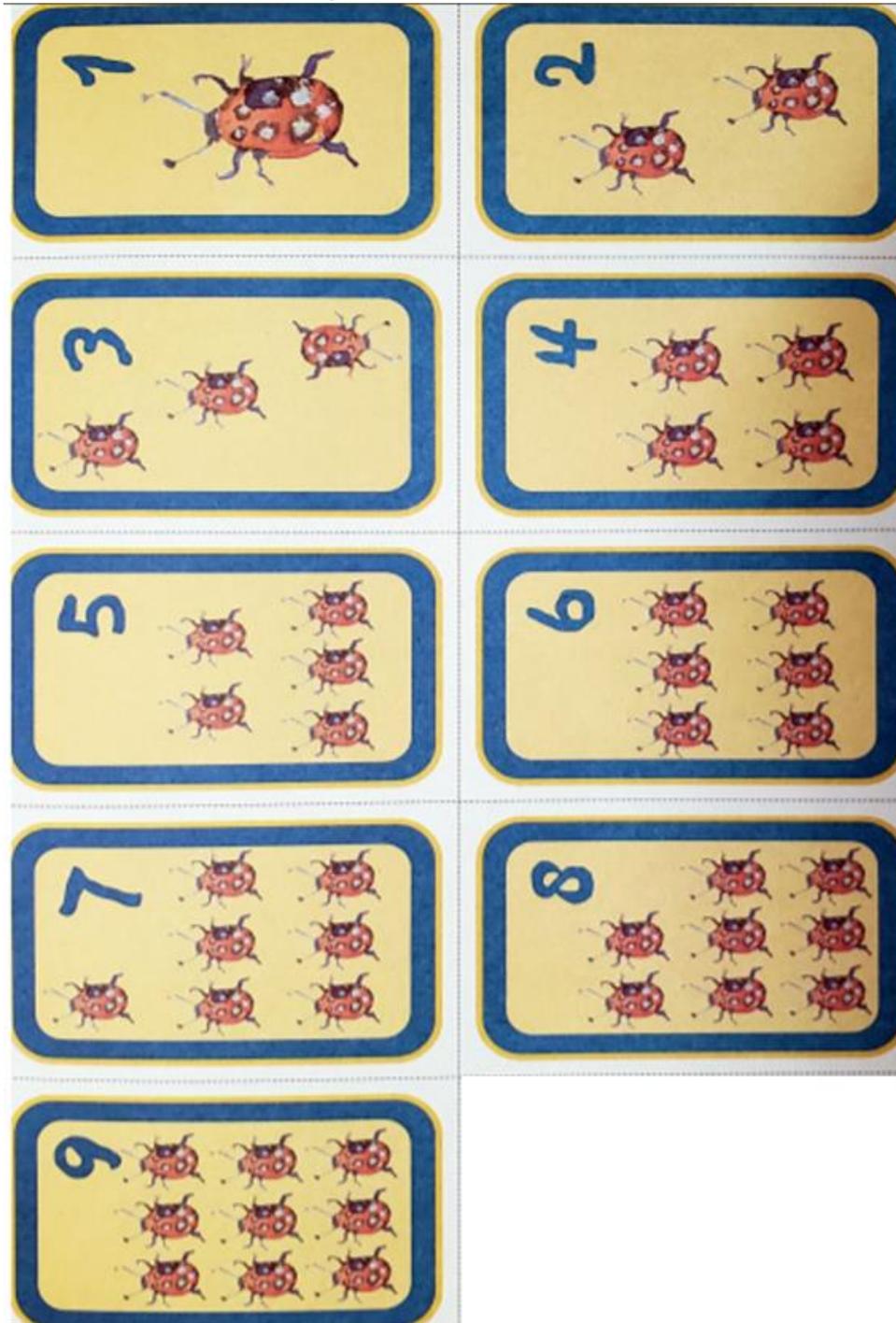
© 2011. Todos los derechos reservados. V.C. Educativa





CARTAS PARA RECORTAR:

FORMANDO 10 y FORMANDO OTROS NÚMEROS





MODELO BALDOSAS PARA GUARDAS

