



MATEMÁTICA



JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER
EN CASA



CORRIENTES

Ministerio de
Educación



El objeto de este documento es acercar a los padres, juegos y actividades para desarrollar en los hogares en este momento tan difícil de nuestro país. Las actividades seleccionadas buscan fortalecer aprendizajes prioritarios de cada uno de los grados de la escolaridad primaria, especialmente en este caso los correspondientes al segundo año de la unidad pedagógica, de manera de contribuir a la mejor inserción al desarrollo normal de las clases al cabo de este período de cuarentena.

Se proponen aquí una serie de actividades y juegos que han sido pensados para realizar en casa con la colaboración de familiares o amigos. Cada uno de los juegos cuenta con las reglas correspondientes y algunas orientaciones para el adulto a cargo, de manera que cumplan con su fin pedagógico a la vez que permitan incluir momentos lúdicos, tan necesarios en esta etapa que nos toca vivir. Los juegos están propuestos para que se realicen varias veces a lo largo de estos días, ya que implican la práctica de los contenidos involucrados en cada uno de ellos. Además, se proponen en todos los casos actividades para realizar luego de jugar, que significarán un momento de reflexión sobre lo que se ha realizado en el juego y permitirá mejorar estrategias para partidas posteriores. Se recomienda por esto, intercalar momentos de juegos con momentos de resolución de dichas actividades.

Para ayudar a los adultos a organizar el desarrollo de estas actividades les sugerimos que seleccionen 2 o 3 de las actividades propuestas para trabajar cada semana, dependiendo de cuánta dificultad represente cada una de ellas para sus chicos. En el caso de los juegos, pueden jugarse a lo largo de todo el período de cuarentena, aunque ya se hayan completado las **“actividades para después de jugar”**, ya que esta práctica permitirá a los niños afianzar procedimientos y estrategias que hayan podido incorporar en las primeras partidas, así como también memorizar resultados que les serán muy útiles para realizar cálculos posteriores.

En el anexo para recortar se incluyen los modelos de cartas o fichas que requiere cada juego.

Segundo año de la Unidad Pedagógica

Actividad 1. Resolviendo problemas...

a. Martina está preparando huevos duros para llevar al picnic del día del estudiante. Cuando puso a hervir los 24 huevos que había comprado, se le rompieron 6. ¿Alcanza para darle uno a cada uno de sus 17 compañeros?

b. Juan Cruz y Bauti están preparando las bolsitas con cotillón para entregar en la fiesta de cumpleaños. Tienen que preparar 30 bolsitas. Ya prepararon 7. ¿Cuántas faltan preparar?

Actividad 2. Seguimos con el Juego: Dominó de sumas

El juego de la “Dominó de sumas” se ha enviado en el documento anterior, sin embargo, en las páginas recortables se vuelven a incluir las reglas del juego y las fichas.





a. FELIPE Y JULIANA ESTÁN JUGANDO AL DOMINÓ, LA ÚLTIMA FICHA QUE PUSO FELIPE ES

8+4	6+7
-----	-----

, ¿CON QUÉ FICHA PODRÍA CONTINUAR JULIANA? DIBUJA LA FICHA QUE CORRESPONDA.

b. LA ÚLTIMA FICHA QUE SE COLOCÓ EN LA MESA ES

5+4	7+7
-----	-----

 ¿QUÉ FICHA SE PUEDE COLOCAR PARA CONTINUAR EL JUEGO? DIBUJA LA FICHA QUE CORRESPONDA

c. ¿CUÁNTAS SUMAS DISTINTAS DAN 9 EN EL DOMINÓ?

d. ¿CUÁNTAS SUMAS DISTINTAS DAN 7 EN EL DOMINÓ? ¿PUEDE HABER OTRAS?

Actividad 3. Seguimos con los problemas

a. A LA FIESTA ESTÁN INVITADOS LOS 30 COMPAÑEROS DEL GRADO; 15 SON NENAS. ¿CUÁNTOS VARONES HAY EN EL GRADO?

b. DOÑA JUANA HACE EMPANADAS PARA VENDER. EL SÁBADO ENTREGÓ 61 EMPANADAS. LE QUEDAN PARA VENDER 35. ¿CUÁNTAS EMPANADAS PREPARÓ PARA EL FIN DE SEMANA?

Actividad 4. Seguimos jugando al Juego: Formando 10

El juego "Formando 10" se ha enviado en el documento anterior, sin embargo, en las páginas recortables se vuelven a incluir las cartas.

Reglas del juego

Se juega de a 2 o más participantes.

Se utilizan cartas del 1 al 9. (un mazo con 36 cartas, es necesario reproducir 4 veces la hoja de las páginas recortables)

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. DESPUÉS DE HABER JUGADO VARIAS VECES AL JUEGO "FORMANDO 10" Y HABER REALIZADO LAS ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE JUGAR, RESPONDE:

¿CUÁLES SON LAS SUMAS QUE DAN 10 QUE YA SABES DE MEMORIA?

b. ESTOS CHICOS CUENTAN CÓMO USAN LAS SUMITAS QUE DAN 10 PARA CALCULAR OTRAS Y LO ESCRIBEN EN UN CUADRITO. OBSERVA Y ANALIZA SUS EXPLICACIONES





Como yo sé que $8+2$ es 10 , puedo saber que $8+3$ es 11 porque es **uno más**.

Y yo puedo saber que $7+2$ es 9 , porque sé que $7+3$ es 10 , así que es **uno menos**.

Usando las sumas que dan 10

Puedo saber $8+3=11$; uso que $8+2$ es 10 , y le sumo 1

Puedo saber $7+2=9$; uso que $7+3$ es 10 , y le resto 1

ESTOS CHICOS LE SUMAN O LE RESTAN UNO A LAS SUMAS QUE YA SABEN Y ASÍ PUEDEN OBTENER OTROS RESULTADOS.

- c. UTILIZANDO LOS PROCEDIMIENTOS QUE USAN ESOS NIÑOS, TOMA 2 SUMAS DE LAS QUE ANOTASTE EN EL PUNTO a) Y ESCRIBE EN EL RECUADRO, ¿QUÉ OTRA SUMA TE AYUDA A CALCULAR?

Usando las sumas que dan 10

Actividad 5. Usar cálculos conocidos para hacer otros cálculos

Para los padres y adultos a cargo: es importante en toda esta etapa que los niños vayan practicando muchas sumas de dígitos a través de los juegos, para que las puedan memorizar, pero además es muy importante que los niños con ayuda de las actividades y de los adultos que los acompañan, vayan tomando conciencia de cuáles son las sumas que ya saben (es decir que ya recuerdan los resultados) y cuáles son las sumas que todavía les faltan por aprender. Además, es fundamental también que los niños aprendan a usar esas sumitas que van aprendiendo para calcular las sumas que todavía no aprendieron. Esos son los recursos de cálculo que buscaremos instalar en esta etapa con la ayuda de ustedes.





Algunos chicos nos cuentan sus procedimientos...

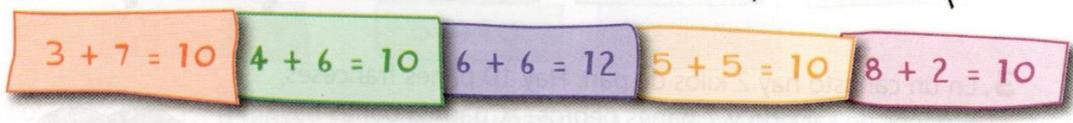
Estos chicos se están comentando cómo hicieron para realizar la suma del pizarrón, usando alguna suma que ellos ya sabían...



a. ¿Los tres procedimientos que cuentan los chicos están bien?

Saber un cálculo te puede permitir calcular otro que no sabes, como lo hacen los chicos de la imagen

b. Utilizando alguna de las sumas que copiamos a continuación, completa el cuadro que sigue.



Completa el cuadro con el resultado y con la suma que te ayudó en cada caso



Cálculo	Resultado	Cálculos que sirven
$6 + 5 =$		
$4 + 7 =$		
$7 + 6 =$		
$6 + 8 =$		
$10 - 5 =$		
$3 + 8 =$		
$8 + 4 =$		

c. ¿Qué cálculo que ya conoces te ayudan a resolver estas cuentas?

Cálculo	Resultado	Cálculos que sirven
$10 - 4 =$		
$8 + 7 =$		
$10 - 3 =$		
$7 + 4 =$		





Actividad 6. Juego: Ordenando Números

Materiales

- Se juega en pareja
- Tarjetas recortables con números escritos de diferentes formas:

$100+10+10+10+10+1+1$	106	$100+1+1+1+1$
125	$100+50+9$	129
$100+90+2$	$100+1+1+1+1+1+1$	$100+50+2$
150	$100+30+8$	160
$100+30+5$	$100+5$	$100+10+10+7$

Reglas del juego

- Se mezclan y se reparten 3 tarjetas a cada participante.
- Cada uno ordena las tarjetas de menor a mayor.
- El que termina primero gana 3 puntos.
- Si el que terminó primero cometió algún error se le descuenta 1 punto.
- Se juegan 4 vueltas. Gana el que acumuló mayor puntaje.

Actividades para después de jugar...

a. Martín ordenó de la siguiente forma las tarjetas que le tocaron

129 $100+5$ $100+10+10+10+10+1+1$

¿Están bien ordenadas?, si no es así ordena correctamente.

b. Cuando a Mariela le tocaron las tarjetas:

$100+1+1+1+1+1+1$ y $100+1+1+1+1$ dijo: "la primera es más grande porque tiene más números que la otra".

¿Estás de acuerdo? ¿Siempre es así?

c. Una de las tarjetas que tiene Perica es 160, cuando la vio dijo: "la otra que me tocó es más larga, pero tiene el mismo número". ¿Cuál podría ser la otra tarjeta?

d. A Ariel le tocaron las siguientes tarjetas:

$100+50+2$ $100+30+8$

Miró sus tarjetas y dijo: "mirando el número del medio ya se puede saber cuál es más chica".

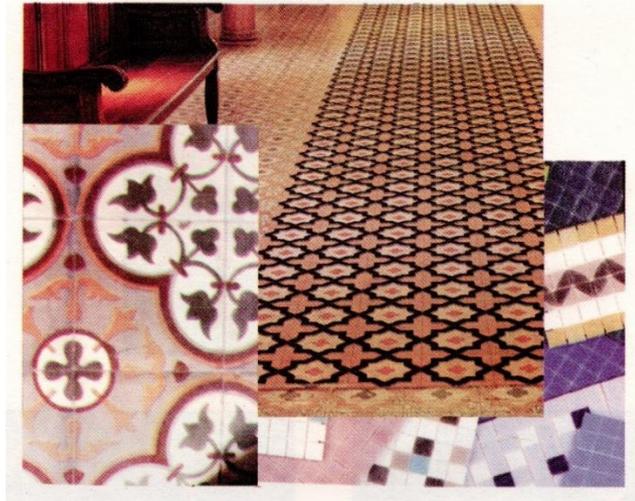
¿Estás de acuerdo con lo que dice?, ¿por qué?



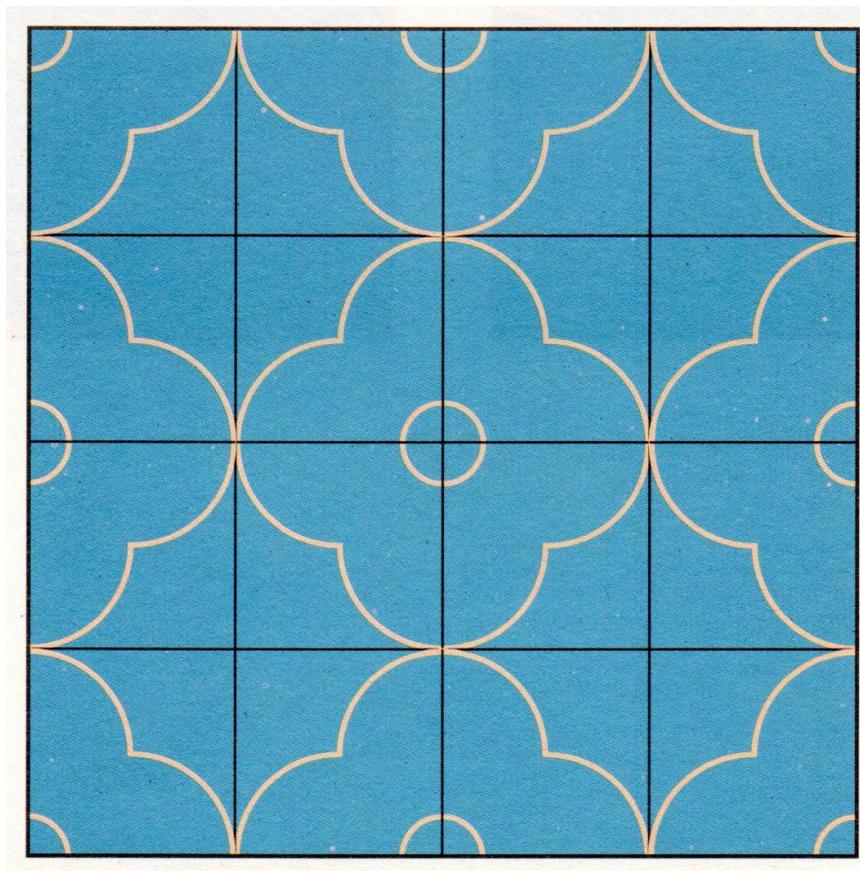


Actividad 7. Armando Pisos

Con las baldosas decoradas se pueden hacer muchos pisos con dibujos.

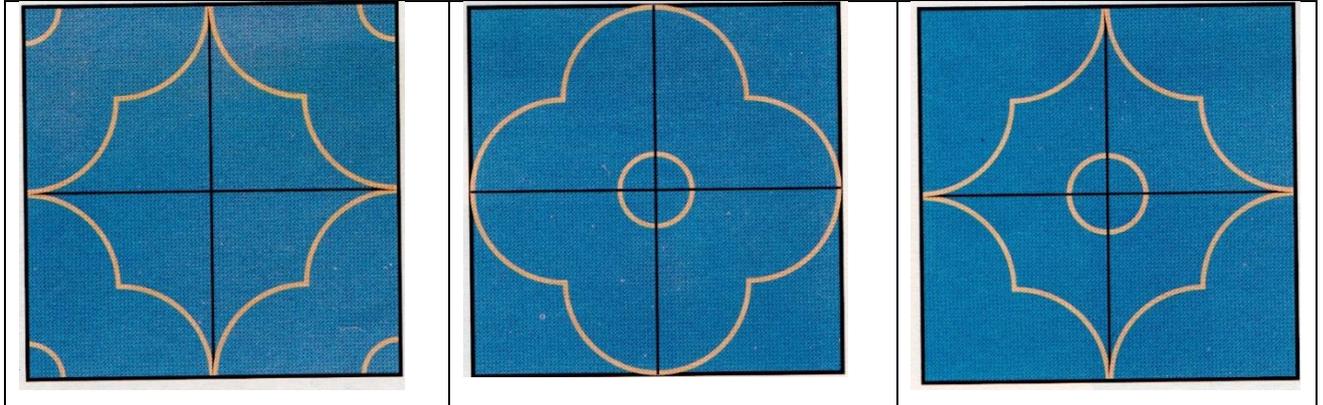


a. Arma un piso como el modelo





b. Con las baldosas que tienes, ¿se pueden armar estos pisos? Antes de probar, debes contestar SI o NO.



Actividad 8. Sacando Fotos

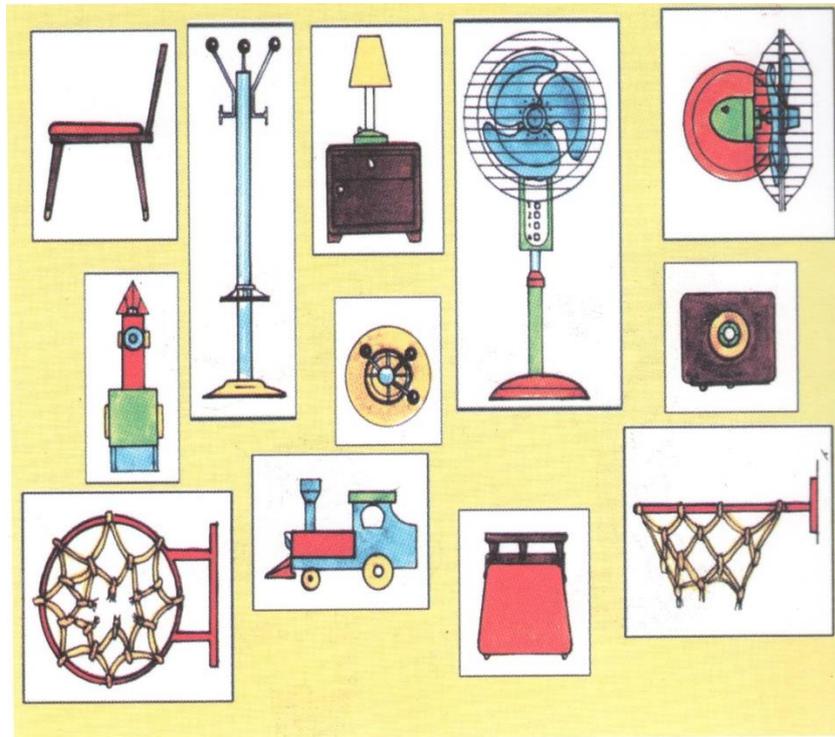
José y Juan están haciendo un curso de fotografía. Para practicar les pidieron que saquen algunas fotos. Los dos tienen que fotografiar los mismos objetos.

José decidió sacar todas sus fotos desde arriba. Juan dijo que iba a sacar las fotos colocándose a la misma altura del objeto que fotografíe, de frente o de costado.





a. Escribe debajo de cada fotografía qué es y quién sacó



Actividad 9. Armando Figuras

a. Arma este gatito con las figuras

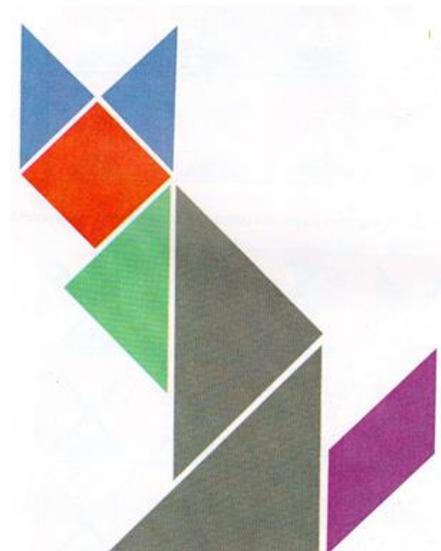
El Tangram es un rompecabezas chino inventado hace más de 2000 años.

Necesitan:

Una hoja de papel

Las figuras geométricas de las páginas recortables

Un sobre para guardarlas



b. Inventa una figura con las 7 piezas y dibuja en una hoja.





BIBLIOGRAFÍA

- Asesoría Técnico- Pedagógica, Consejo General de Educación, Circulares N°10 (1994), N°14 (1995), N°16 (1996), N°4 (1997) Pcia. de Corrientes.
- Parra Cecilia, Saiz Irma: Hacer Matemática 2. Editorial Estrada. Buenos Aires 1999-2000.
- Gobierno de la Provincia de Corrientes. Ministerio de Educación. Plan de Compensación Corrientes 2001.
- Gobierno de la Provincia de Corrientes. Ministerio de Educación Programa de Alfabetización Correntino "PROAC"
- Broitman – Kuperman: Estudiar Matemática en 2°. Edit. Santillana. Buenos Aires 2005
- Itzcovich- Becerril- Andrea Novembre-Rossetti-Urquiza-Sancha; Proyecto Escuelas del Bicentenario. Matemática. Material para docentes.2ºgrado. Buenos Aires 2014

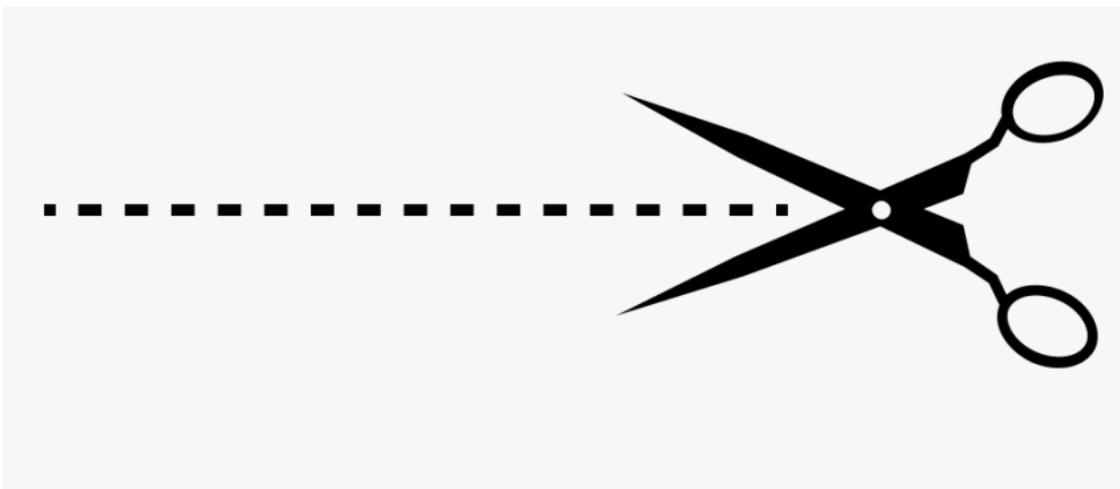




ANEXO

PÁGINAS

RECORTABLES



**PODES UTILIZAR DE LAS TAREAS ANTERIORES
O REALIZAR CON MATERIALES QUE TENGAS
EN CASA. TU FAMILIA PUEDE AYUDARTE**

(cartones-papeles...)

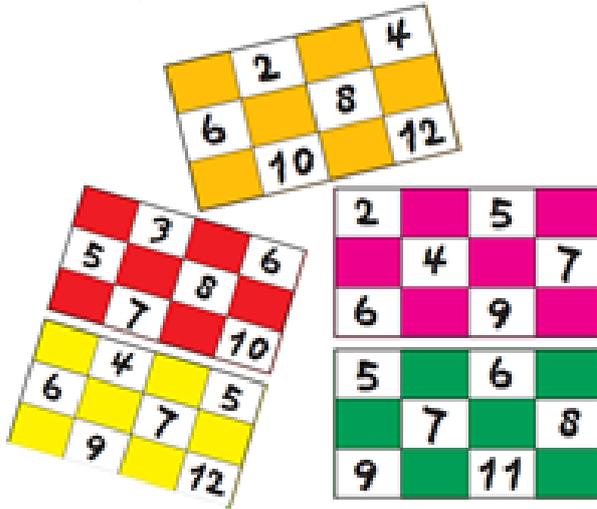




LOTERÍA CON DADOS

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 por grupo.
- Porotos para todos.



Reglas del juego

- Cada participante tiene un cartón. Se juega de a 2 o más personas.
- Por turno, cada niño 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 su compañero.
- Gana el niño que primero cubra todos los números de su cartón.



MODELO DE CARTONES

	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	





Juego DOMINÓ DE SUMAS

Materiales:

- Ficha de trabajo con las reglas del juego
- 28 fichas recortables con dos números del 8 al 14, escritos de diferentes formas

8	4+4	9	4+5	8+1	5+5	2+6	2+7	7+2	6+6	9	13
10	5+3	10	10	10	5+6	1+7	9+2	7+3	13	8+2	14
7+1	8+4	8+3	7+5	9+2	13	6+2	4+9	12	3+9	8+4	6+7
3+5	8+6	13	9+4	8+5	9+5	6+3	11	11	7+4	5+4	7+7
6+5	8+6	9+1	9+3	5+7	14	14	14				

Reglas del juego:

Las reglas son similares a las reglas del dominó tradicional.

El objetivo del juego es ubicar todas las fichas que tiene el jugador.

- Participan de 2 a 4 jugadores.
- Se reparten 5 fichas a cada uno. Si sobran fichas se forma el pozo que queda en el centro de la mesa.
- Comienza el jugador que tiene la ficha doble más alta. La ficha doble es la que tiene de ambos lados el mismo número (aunque estén escritos de formas diferentes).
- Por turno cada jugador, si puede, ubica una ficha a continuación de la que está en la mesa. Una ficha puede ser ubicada si tiene un número igual al que está en la mesa.
- Si el jugador no tiene ninguna ficha que pueda ser ubicada, deberá sacar otra del pozo. Si ésta tampoco puede ser colocada deberá continuar sacando hasta que le toque una ficha que tenga algún número que coincida con los de la ficha que está en la mesa.
- En caso de que se acaben las fichas del pozo, el jugador al que le toca el turno no puede ubicar ninguna de las suyas dirá "paso" y continúa jugando el jugador de la derecha.
- Gana el jugador que se queda primero sin fichas.





MODELO DE TARJETAS: DOMINÓ DE SUMAS

8	4+4	9	4+5	8+1	5+5	2+6	2+7	7+2	6+6	9	13
10	5+3	10	10	10	5+6	1+7	9+2	7+3	13	8+2	14
7+1	8+4	8+3	7+5	9+2	13	6+2	4+9	12	3+9	8+4	6+7
3+5	8+6	13	9+4	8+5	9+5	6+3	11	11	7+4	5+4	7+7
6+5	8+6	9+1	9+3	5+7	14	14	14				



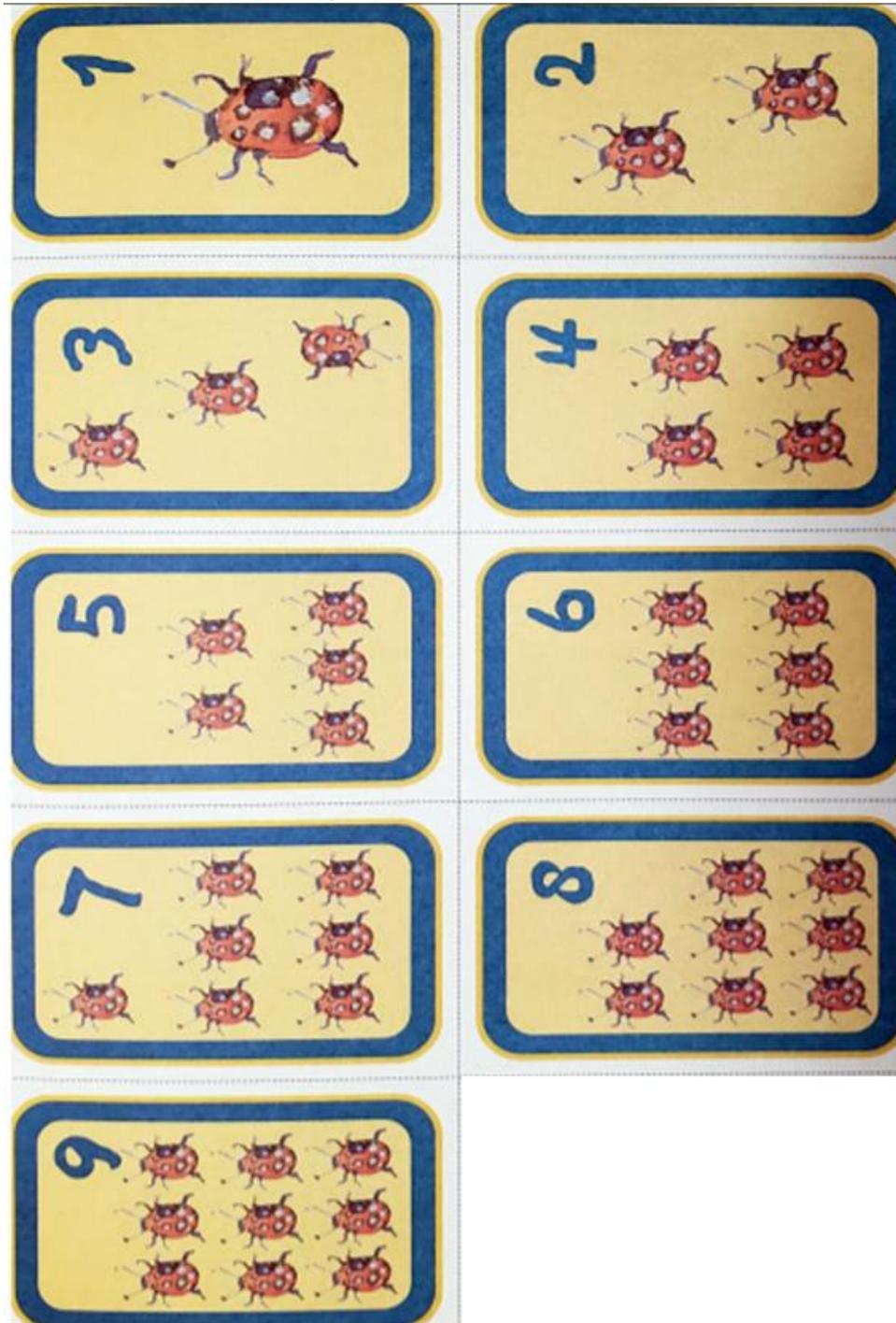


CORRIENTES

Ministerio de Educación

CARTAS PARA RECORTAR:

FORMANDO 10 y FORMANDO OTROS NÚMEROS



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de Educación





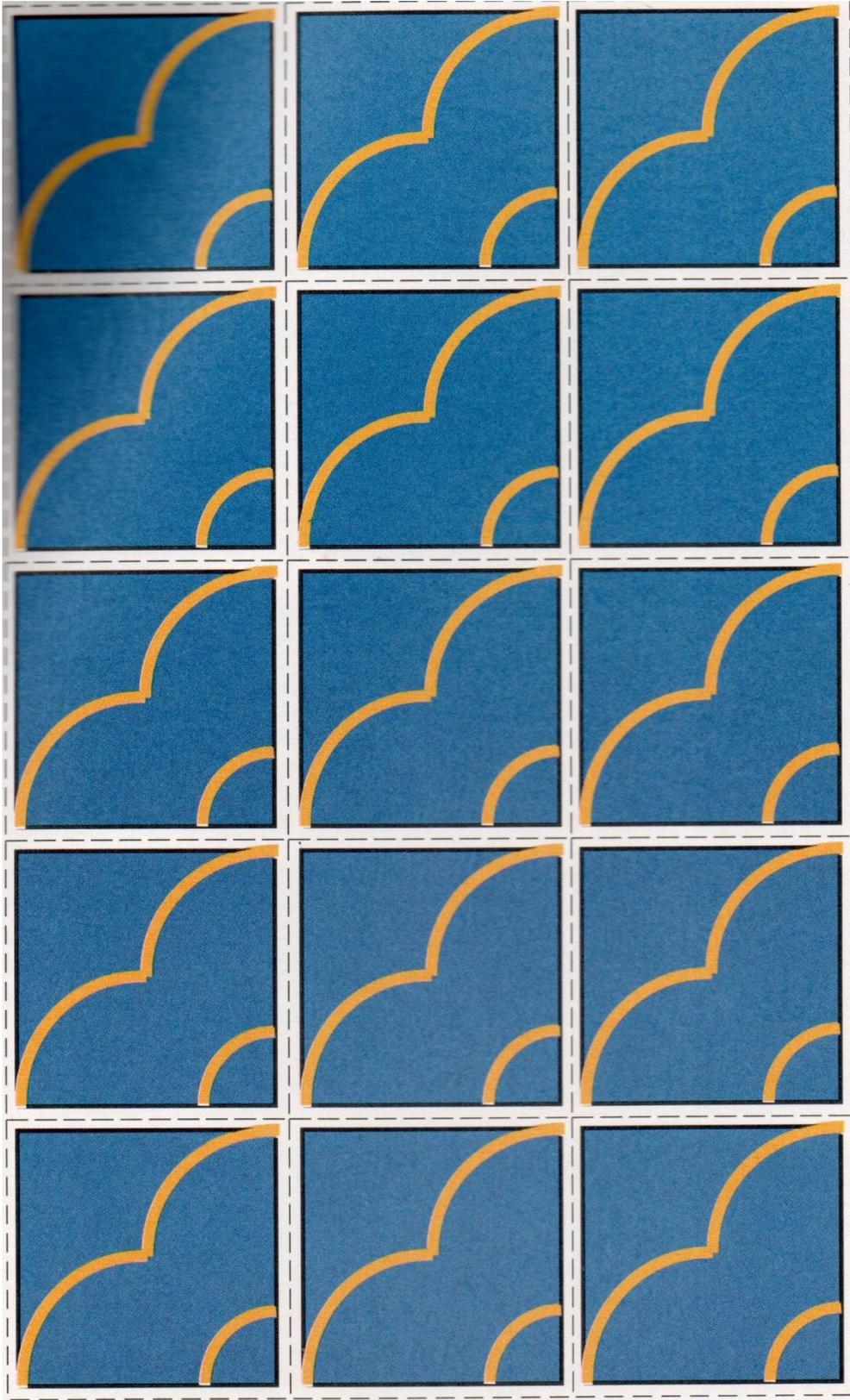
JUEGO: ORDENANDO NÚMEROS

$100+10+10+10+10+1+1$	106
$100+1+1+1+1$	125
$100+50+9$	129
$100+90+2$	$100+1+1+1+1+1+1$
$100+50+2$	150
$100+30+8$	160
$100+30+5$	$100+5$
$100+10+10+7$	$100+10+10+10+10+10+10$





ARMANDO PISOS





AMANDO FIGURAS

