



MATEMÁTICA



JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER
MATEMÁTICA EN CASA



CORRIENTES

Ministerio de
Educación



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

NIVEL PRIMARIO

SALA DE SUPERVISORES ESCOLARES

ASESORÍA PEDAGÓGICA

**ACTIVIDADES DE APOYO ESCOLAR PARA ALUMNOS
DE 1° A 6° GRADOS**

Queridos Estudiantes:

Ustedes saben tanto como nosotros los Docentes, los Supervisores Escolares y Asesoría Pedagógica del Nivel Primario dependiente del Consejo General de Educación, que aprender es muy importante porque es el derecho de todos.

Hoy no están asistiendo a la Escuela para evitar enfermarse y así cuidarse junto a la familia.

Esta es una oportunidad para hacer las tareas en casa y seguir avanzando con muchas ganas y confianza en lograr las mejoras del aprendizaje, usando las tecnologías y otros medios disponibles, como herramientas positivas para apoyarnos los unos a los otros y construir tiempos de aprendizaje significativos y creativos en familia.





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, de manera de contribuir a la mejor inserción en la trayectoria escolar normal al cabo de este período de cuarentena. Para cada grado se proponen una serie de actividades y juegos con orientaciones para los padres que incluyen, los objetivos de aprendizaje, la finalidad de la actividad y los contenidos a trabajar. Se anexan al final de este documento modelos recortables de las cartas, tarjetas y diferentes materiales que se requieren para cada juego.

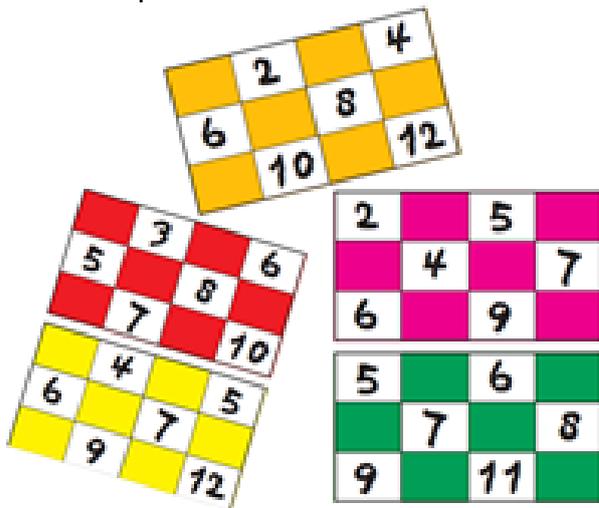
PRIMER CICLO

Segundo año de la Unidad Pedagógica

Juego: Lotería de 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.

Finalidad de la Actividad y algunas orientaciones para los padres:

Con esta actividad, se busca que los niños relacionen la escritura del número con las configuraciones de las caras del dado. Al jugar con dos dados, esta actividad amplía el campo de números trabajados hasta 12.

Es muy importante el trabajo que se haga en esta primera etapa del año para favorecer que los niños vinculen la cantidad de elementos de una colección con los números, es por esto por lo que planteamos en este documento dos actividades orientadas hacia el mismo objetivo: el dominó y la lotería de números.

De todos modos, una vez identificado el número de puntitos de cada dado es necesario determinar el total de puntitos de los dos dados. Para realizarlo los niños pueden sobrecontar, es decir, a partir de uno de los números (cantidad de puntitos de uno de los dados) seguir contando de a uno los del otro dado. Por ejemplo, si los dados indican 5 y 4 los alumnos, si ya reconocen el 5 podrán sobrecontar: 6,7,8 y 9. Luego de jugar varias veces se les puede preguntar a los chicos cuáles fueron los dados que les resultó más fácil saber que señalar y cuáles más difíciles.

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.

Finalidad de la actividad:

Este juego brinda la oportunidad de que los alumnos trabajen con sumas de dígitos a la vez que identifiquen sumas equivalentes. Un mismo número está escrito de diferentes formas y lo que los jugadores deben hacer para ubicar una ficha es identificar las equivalencias en esas escrituras. A veces deberán partir de un número y buscar una suma que tenga ese número por resultado. Por ejemplo, en el caso en que la última ficha que está en la mesa sea

9	13
---	----

 se podrá continuar el juego con la ficha que tiene $6 + 7$. En otros casos, deberán partir de una suma e identificar, dentro del conjunto de fichas, una que tenga una suma equivalente u otra que tenga el resultado. Por ejemplo, si la ficha que está en la mesa es

6+5	8+6
-----	-----

 el juego podrá continuar colocando una de las siguientes fichas:

8+2	14
-----	----

8+5	9+5
-----	-----

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

 ya que en la primera está el 14 y en las otras dos hay sumas que lo tienen por resultado.

De esta manera, a lo largo del juego los niños realizarán muchas sumas y tendrán ocasión de probar procedimientos para lograr realizar los cálculos más rápidamente. Por ejemplo, apoyarse en los resultados que ya conocen para resolver los que todavía no saben. De este modo si la última ficha que está en la mesa tiene: $8+6$, para saber qué número tiene que tener la ficha con la que se puede continuar podrán hacer por ejemplo, $(8+2) + 4$ apoyados en la descomposición de 6 como $4+2$ y en el conocimiento de los complementos a 10.

Los números hasta el 100

Finalidad de las actividades y algunas sugerencias para los padres:





Un objetivo de esta actividad es que los alumnos descubran las regularidades de la serie numérica. Se pretende que elaboren estrategias que los ayuden a leer, escribir y comparar números.

Al presentarse los números de 0 al 100 ordenados en filas de a 10, como se muestra en el cuadro siguiente, se ponen en evidencia dichas regularidades.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100									

Trabajando con esta tabla, los alumnos podrán descubrir que todos los números que comienzan con 3 están en la fila del treinta y en ella todos los números son “treinta... y algo”, que hay una columna de los números que terminan en 7; que en cada fila hay 10 números; que si un número termina en 9 el número que sigue termina en 0; si en una fila están los números que empiezan con 5 en la siguiente están los que empiezan con 6, etc.

Desde primer año los alumnos deberían estar trabajando con los números, de manera tal que puedan ir realizando “descubrimientos” respecto de la organización de la serie numérica, como los que señalamos en el párrafo anterior.

Actividades:

1-Teniendo la cuadrícula en el cuaderno, preguntar al niño dónde están ubicados los números que terminan en alguna cifra en particular, por ejemplo 9. Pedir a los niños que busquen los números posteriores a cada uno de ellos y que vean que características tienen (por ejemplo: el número posterior a cualquier número que termina en 9, termina en 0); de la misma manera puede buscarse la característica común a todos los números anteriores a alguna cifra particular, por ejemplo los que terminan en 3, 0, etc.

2- Se tapa un número con un papel y los niños deben “adivinar” de qué número se trata, justificando por qué pueden saber es ese número.

Si el número tapado es por ejemplo el 23, para justificar, los niños podrán aludir a que es el posterior a 22, que está debajo del 13 o que está entre el 22 y 24, etc.





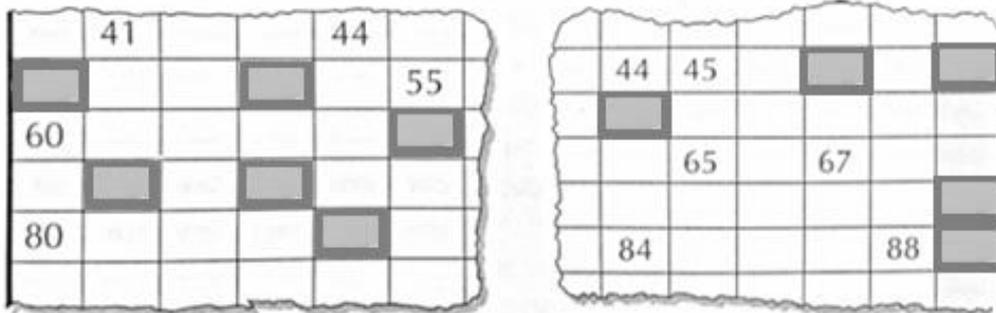
3- Se puede tapar una fila de números (por ejemplo, la fila de los números que empiezan con 6) y los niños deben determinar cuáles son los números tapados y cómo se escriben. De la misma manera se puede tapar una columna y se realiza el mismo trabajo.

4- Teniendo tapado todo el castillo, se les dice un número a los niños y ellos deben “adivinar”, qué número está antes de ese, cuál es el número que está después, cuál es el ubicado exactamente arriba, y cuál es el que está abajo. En todos los casos se pedirá que justifiquen su respuesta.

5- Se dicta a los niños una serie de 5 números y luego deberán marcarlos en el “Cuadro de números”.

De lo que se trata aquí es que los alumnos tengan en cuenta por ejemplo, que si el número es un “treinta y algo” debe buscarlo en la fila de los 30.

6- Escribir los números que correspondan en los cuadrillos sombreados



Es necesario que cada una de estas actividades sean realizadas varias veces a fin de poder “reinvertir” los procedimientos.

BIBLIOGRAFÍA

- Asesoría Técnico- Pedagógica, Consejo General de Educación, Circulares N°10 (1994), N°14 (1995), N°16 (1996), N°4 (1997) Pcia. de Corrientes.
- Brissiaud, Remi: El aprendizaje del cálculo. Editorial Visor. Madrid 1989
- Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación. Dirección de Currícula. Parra Cecilia, Saiz Irma (1992): Los niños los maestros y los números. Desarrollo Curricular. Matemática para 1ro y 2do grado.
Disponible en: <http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/curricula/docum/areas/matemat/lnlmyln.pdf>
- MECyT, Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente. (2006). Matemática. Serie Cuadernos para el aula 1, 2 y 3. Buenos Aires. Disponible en: <https://www.educ.ar/recursos/91473/numero-y-operaciones?coleccion=90583>
- Parra Cecilia, Saiz Irma: Didáctica de matemáticas. Aportes y reflexiones.





Paidós Ecuador. Buenos Aires 1994.

- Parra Cecilia, Saiz Irma: Hacer Matemática 1, 2 y 3. Editorial Estrada. Buenos Aires 1999-2000.

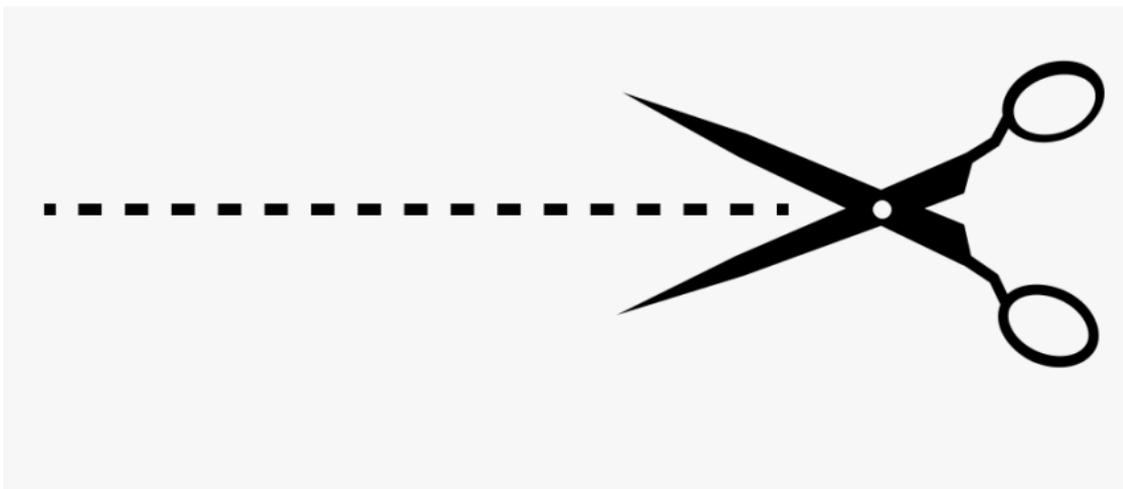




ANEXO

PÁGINAS

RECORTABLES





CORRIENTES

Ministerio de
Educación

PRIMER

CICLO



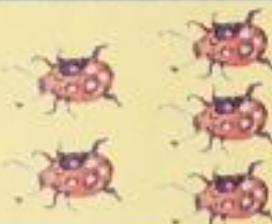
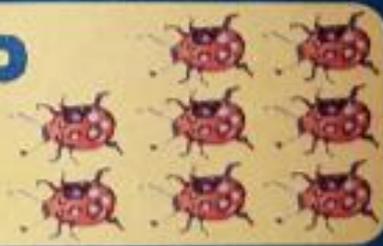
CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de
Educación





ARTAS PARA RECORTAR: JUEGO DE LA ABUELA

1 	2 
3 	4 
5 	6 
7 	8 
9 	10 





MODELO DE CARTONES: LOTERÍA CON UN DADO

1	3	
	5	2

2	4	
	6	3

3	5	
	1	4

	4	6
2	5	

6	2	
	3	5

	5	1
3	6	





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





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				

