



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de
Educación

CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION



CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION

MATEMATICAS-LENGUA- CIENCIAS SOCIALES Y NATURALES

JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER EN CASA

PRIMER AÑO DE LA UNIDAD PEDAGOGICA



**¡YO ME QUEDO
EN CASA!**

**“SI NOS CUIDAMOS,
CADA UNO,
NOS CUIDAMOS
TODOS”**



CORRIENTES
somos todos!

**Ministerio de
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION**



MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA PROVINCIA DE CORRIENTES

CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN

NIVEL PRIMARIO

SUPERVISORES ESCOLARES

ASESORÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDADES DE APOYO ESCOLAR PARA ALUMNOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD PEDAGÓGICA

Queridos Niños:

Ustedes, como nosotros los Docentes, sabemos 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 de lograr 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.





CORRIENTES
somos todos!

**Ministerio de
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION**



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 primer 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 pensadas 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 pensados para que se realicen varias veces a lo largo de estos días, ya que implican una 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.

En el caso de las situaciones problemáticas incluidas en este documento, la colaboración de los adultos que será requerida es la lectura de la consigna, ya que los niños no pueden hacerlo aún por sí mismos y además poner al alcance de los estudiantes, material concreto en el caso que lo necesiten o portadores numéricos (como ser calendarios o cuadros de números) que les permitan identificar la grafía y el orden de los números en el caso que las situaciones lo requieran.

Para ayudar a los adultos a organizar el desarrollo de estas actividades les sugerimos que seleccionen 4 o 5 de las actividades propuestas por semana, y algunas de ellas, como en el caso de los juegos o las canciones para el dominio de la serie oral, los repitan varias veces en el transcurso de esta.

Primer año de la Unidad Pedagógica

Dominio de la serie oral

En el caso de que los chicos ya sepan el recitado de los primeros números, intercalar estas actividades con las demás a modo de repaso y profundización.

- **Actividad 1:** Recitar a partir de un número que no sea el 1. Ej. La mamá golpea las palmas sin decir el número y a partir de allí los niños siguen contando en voz alta (si golpea tres veces, los niños deben seguir contando desde el cuatro, si golpea 5 veces, deben seguir contando desde el 5).



- **Actividad 2:** Cantar canciones todos juntos intercalando palabras entre los números. Ej. “En la casa de Pinocho todos cuentan hasta ocho...” “Un elefante se balanceaba...”
Aquí les proponemos algunos links con canciones que ayudan a que los niños aprendan el recitado de la serie oral:
Cantando los números del 1 al 10
<https://www.youtube.com/watch?v=ROT1VYo5IWM>
Salomón el monito
<https://www.youtube.com/watch?v=CQoLqBBPaTk>
Los elefantes se balanceaban
<https://www.youtube.com/watch?v=udvXVnUii5c>
El monosílabo y Nicola el cavernícola
<https://www.youtube.com/watch?v=suDoQAqWyfA>
- **Actividad 3:** Cantar las mismas canciones, pero ir diciendo una parte cada uno. Ej. Uno dice Pin...uno; el que sigue: pin. dos; y así sucesivamente.
- **Actividad 4:** Recitar a partir de 1 y parar en un número convenido de antemano. “El que se olvida y sigue, pierde”. Ej. “Decir los números, pero parar en el 8”
- **Actividad 5:** Descontar de 1 en 1. Jugar a despegar el cohete espacial (desde 3, desde 5, desde 10).
- **Actividad 6:** Cantar: “Cinco ratoncitos salen de la cueva, mueven el hocico, juegan a la rueda... Cuatro ratoncitos salen de la cueva, mueven el hocico, juegan a la rueda...”
- **Actividad 7:** Saltear números “Equivocarse”. Al contar la mamá (o el adulto a cargo) recita la serie numérica equivocándose y el niño debe descubrir el error. Luego en juegos posteriores, el niño debe recitar la serie y equivocarse en un número y el adulto descubrir el error.
- **Actividad 8:** Al cantar canciones como “Un elefante se balanceaba...”
❖ A medida que cantan muestran con los dedos las cantidades.

Actividades para contar

Las siguientes son páginas web que permiten que los chicos practiquen conteo on line

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/matematicas/contar-aprender-numeros>

<https://la.ixl.com/math/>



CORRIENTES
somos todos!

**Ministerio de
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION**



Materiales:

1 dado

Fichas (porotos o tapitas)

Reglas

Se juega de a 2 o más participantes

Debe haber un encargado de tirar el dado

Antes de empezar cada vuelta, los jugadores apuestan mostrando con los dedos el número que creen que va a salir.

Luego el encargado tira el dado y los que acertaron reciben una ficha.

Vuelven a jugar.

Gana el que al cabo de 10 vueltas tenga más fichas.

A Jugar con los dedos

Actividades para después de jugar

Actividad 1. Completa:

EN ESTE PARTIDO YO GANÉ _____ FICHAS

EL GANADOR FUE: _____

Actividad 2. ESTA ES LA FOTO DE UNA VUELTA DEL JUEGO. ¿QUIÉNES ACERTARON? MARCÁ LOS QUE ACERTARON EN ESTA VUELTA



El Juego de la Abuela

Esta es una actividad para hacer trabajar a los niños con el orden de los diez primeros números. En el cuadernillo anterior enviamos las reglas de este juego, sin embargo, en el Anexo de este documento volvemos a incluirlas, ya que es conveniente jugar en varias oportunidades con los niños al mismo juego antes de



realizar las actividades que se proponen a continuación. Luego de realizar las actividades, también se recomienda seguir jugando para que los niños puedan reutilizar lo aprendido en sucesivos juegos y en la realización de las actividades

Actividades para después de jugar

1- MARISA ESTÁ JUGANDO. TIENE LAS CARTAS ASÍ:



DIO VUELTA EL 8. MARCÁ DÓNDE TIENE QUE PONERLO.

2- DIANA ESTÁ JUGANDO Y COLOCÓ LAS CARTAS ASÍ:



ANTONIO LE DIJO QUE ESTABAN MAL. ¿CUÁLES SON LAS CARTAS QUE ESTÁN MAL COLOCADAS?

3- ESCRIBÍ EN LAS SIGUIENTES CARTAS, LOS NÚMEROS COMO QUEDAN CUANDO ESTÁ TERMINADO EL JUEGO



Juego: Lotería con un dado

Luego de jugar varias veces con los niños a la lotería con un dado, con los talonarios que se proponen al final, se debe proponer a los chicos las siguientes actividades para reflexionar sobre lo realizado en el juego.

Actividades para realizar después de jugar

Actividad 1.

NEHUÉN Y SU PAPÁ ESTÁN JUGANDO A LA LOTERÍA

AL TIRAR EL DADO DURANTE 5 VUELTAS, SALIERON ESTOS DADOS:



MARCÁ EN LOS TALONARIOS DE NEHUÉN Y SU PAPÁ LOS NÚMEROS QUE SALIERON E INDICÁ QUIÉN GANÓ



CORRIENTES
somos todos!

**Ministerio de
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION**



NEHUÉN

+	1	3	
		5	2

PAPÁ

2	4	
	6	3

Actividad 2.

MARTÍN COMPLETÓ SU
TALONARIO CUANDO SALIERON
ESTOS DADOS



ESCRIBÍ EN EL TALONARIO LOS
NÚMEROS QUE CORRESPONDAN

JUAN COMPLETÓ SU
TALONARIO CUANDO
SALIERON ESTOS DADOS



ESCRIBÍ EN EL TALONARIO LOS
NÚMEROS QUE
CORRESPONDAN

Juego: Dominó

Materiales

-40 fichas recortables con números del 1 al 9 y colecciones de 1 hasta 9 elementos, como las siguientes:



Reglas del juego

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



Se reparten 5 fichas a cada uno. Con el resto se forma el pozo que queda en el centro de la mesa con las fichas boca abajo.

-Comienza el jugador que tiene la ficha doble más alta. La ficha doble es la que tiene de ambos lados el mismo.

-Por turno cada jugador, si puede, ubica una ficha a continuación de la que está en la mesa. Una ficha puede ser colocada si tiene un número igual o una colección de la ficha 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 pueda hacerlo.

-En caso de que se acaben las fichas del pozo, y el jugador al que le toca el turno no puede ubicar ninguna de sus fichas dirá "paso" y continúa jugando el jugador de la derecha.

-Gana el jugador que se queda primero sin fichas.

Finalidad de la actividad y sugerencias para los padres:

Con esta actividad se busca que los niños relacionen la escritura del número con colecciones de elementos. Las fichas de dominó al igual que los dados tienen una configuración determinada para cada número, que permite que los alumnos luego de varias partidas vayan memorizando la forma en que están ubicados los elementos de cada colección y puedan identificar la cantidad sin necesidad de contar los puntitos.

Actividades para realizar después de jugar:

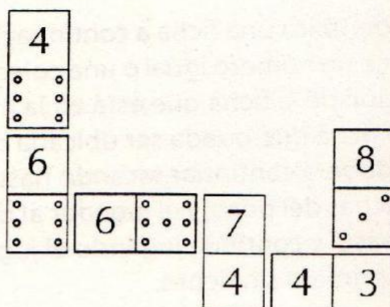
:

1) En la mesa están ubicadas las siguientes fichas:

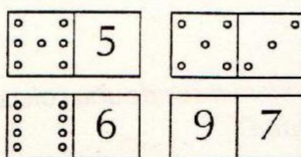
Dibujá 3 fichas de dominó que sirvan para continuar el juego:



2) En la mesa están ubicadas las siguientes fichas:



Adrián tiene estas fichas:



y dice que no tiene ninguna ficha para colocar, ¿es cierto?

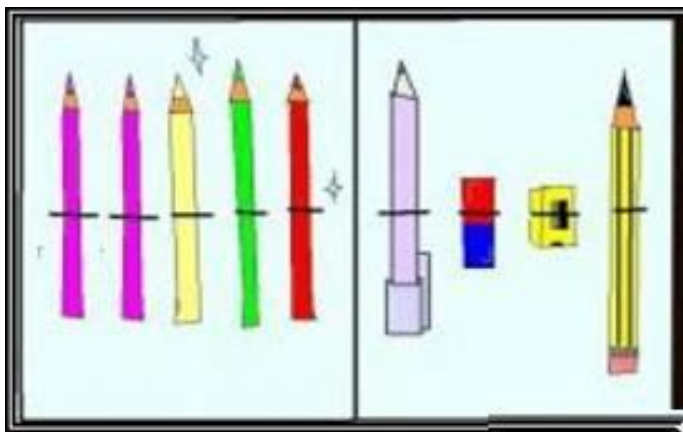
Griselda dice que tiene una ficha que puede colocar en cualquiera de las dos puntas ¿cuál será esa ficha?

Algunos problemas para resolver....

- Esta es una tira de números para los turnos de la carnicería. Algunos números no se leen bien: completa:

1	2	3	4			7	8		10			13
---	---	---	---	--	--	---	---	--	----	--	--	----

- Mira la cartuchera de Martín



- ¿cuántos lápices de colores tiene?



CORRIENTES
somos todos!

**Ministerio de
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION**

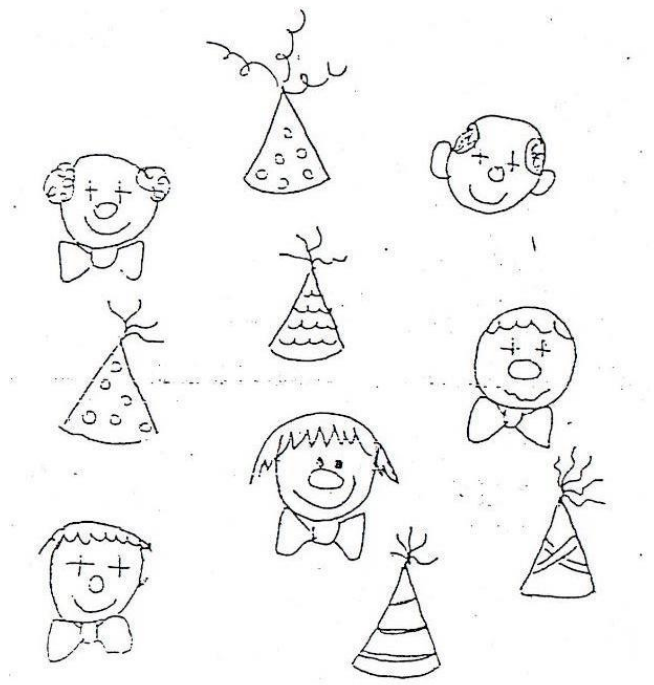
2020



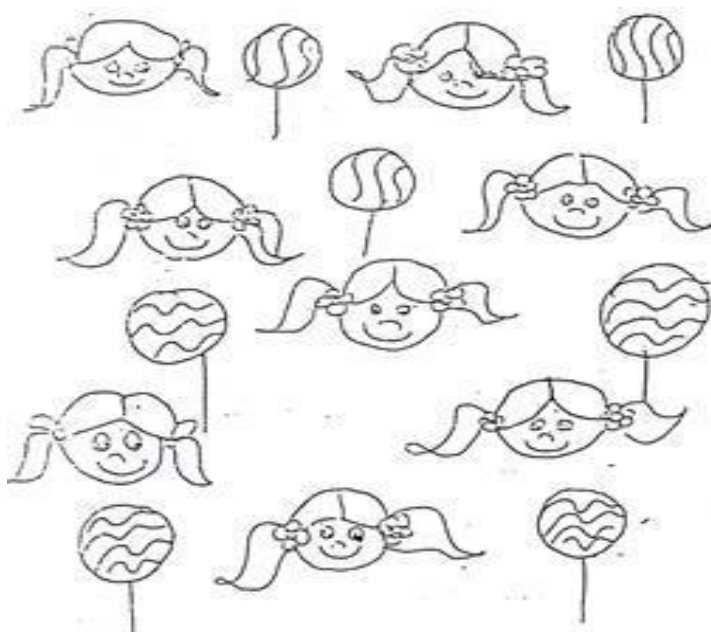
Año del Bicentenario del Legado
del General Manuel Belgrano

b. La abuela le regaló 4 lápices de colores más. ¿cuántos tiene ahora?

3. ¿Alcanzan los bonetes para todos los payasos?

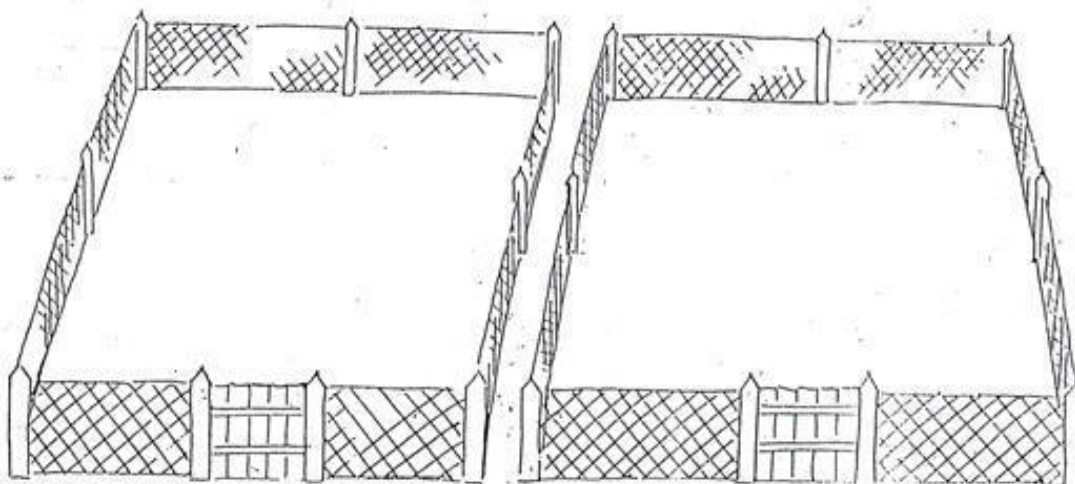


4. ¿Alcanzan los chupetines para cada nena?





5. Dibuja en uno de los corrales 3 ovejas y 5 gallinas y en el otro 6 conejo con una zanahoria cada uno



6. Repartí los caramelos entre los dos nenes. Dibuja en sus bolsitas los caramelos con los que se queda cada uno.



¿Con cuántos caramelos se quedó cada nene? ¿cómo lo averiguaste?

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.

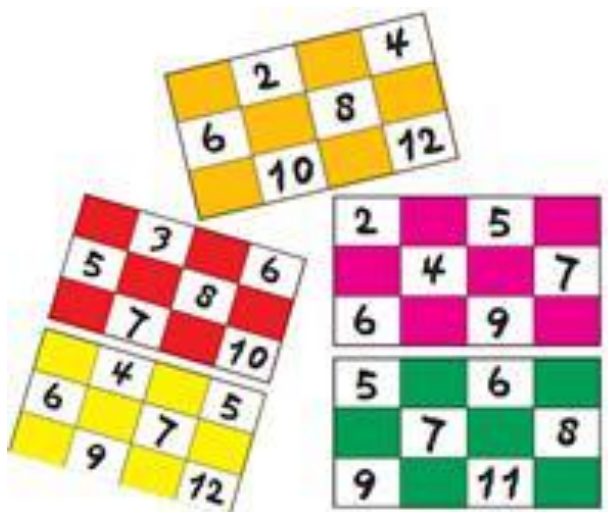


CORRIENTES
somos todos!

**Ministerio de
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION**



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.



CORRIENTES
somos todos!

**Ministerio de
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION**



Actividades para realizar después de jugar:

Actividad 1.

MARÍA DEL CARMEN TIRÓ LOS DADOS Y LE CAYERON ASÍ: 
CANTÓ EL 9. ¿ESTÁ BIEN?

Actividad 2.

MARTA CANTÓ EL 5. ¿CÓMO PUEDEN HABER CAIDO LOS DADOS?
DIBUJA LOS PUNTOS DE LOS DADOS SEGÚN CORRESPONDA



Actividad 3.

A IRMA LE FALTA SÓLO EL 9. CUANDO TIRÓ UNO DE LOS DADOS ERA UN 2
¿PUEDE HABER GANADO EN ESA VUELTA?

Actividad 4.

ANY CANTÓ EL 7. ¿CÓMO PUEDEN HABER CAIDO LOS DADOS?
DIBUJA LOS PUNTOS DE LOS DADOS SEGÚN CORRESPONDA



Actividad 5.

MABEL CANTÓ EL 8. UNO DE LOS DADOS ERA UN 3, ¿CUÁL PODRÍA SER
EL OTRO DADO?

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
Disponible en: <http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/curricula/docum/areas/matemat/lnlmyln.pdf>
- 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.
- 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"



CORRIENTES
somos todos!

**Ministerio de
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION**



- MECyT, Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente. (2006). Matemática. Serie Cuadernos para el aula 1. 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. 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



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de
Educación



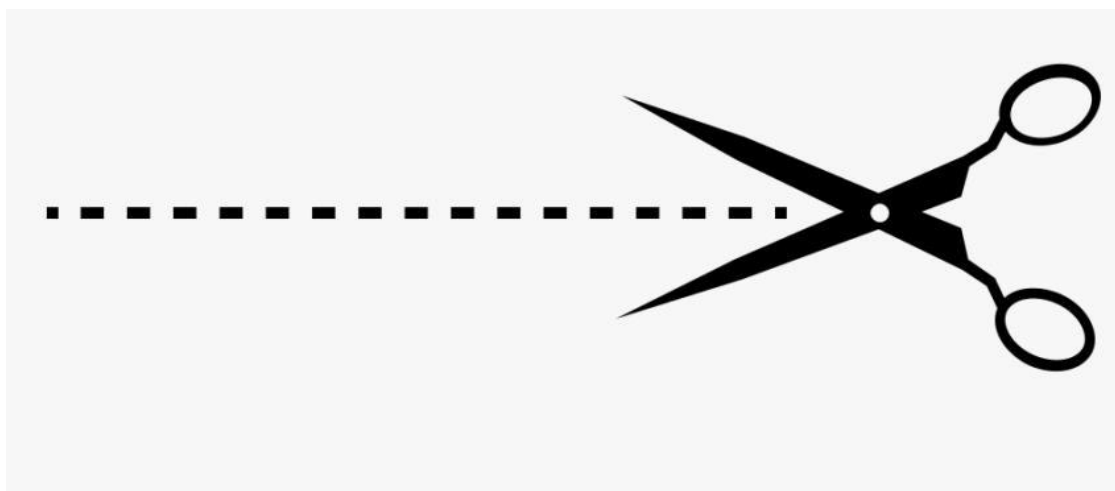
CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION



ANEXO

PÁGINAS

RECORTABLES





CORRIENTES
somos todos!

**Ministerio de
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION**



JUEGO DE LA ABUELA

Materiales

-Cada niño juega con un mazo de 10 cartas como las que se anexan a continuación.

Reglas del juego

El objetivo del juego es que quede armada la serie ordenada de números del 1 al 10:



Se juega en forma individual. Se mezclan las 10 cartas y se colocan en fila y boca abajo 9 cartas.



La décima carta se ubica boca arriba, en el lugar de la serie que corresponda según el número que tenga. Por ejemplo: si es el 5, se la ubica en el quinto lugar y se saca la carta que estaba en esa posición, con esta carta se repite el mismo procedimiento hasta cumplir con el objetivo del juego. Si una de las cartas levantadas es 10 y no es la única que falta colocar, el juego se cierra y es necesario reiniciarlo. Si es la última se gana el juego.

CARTAS PARA RECORTAR: JUEGO DE LA ABUELA



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de
Educación

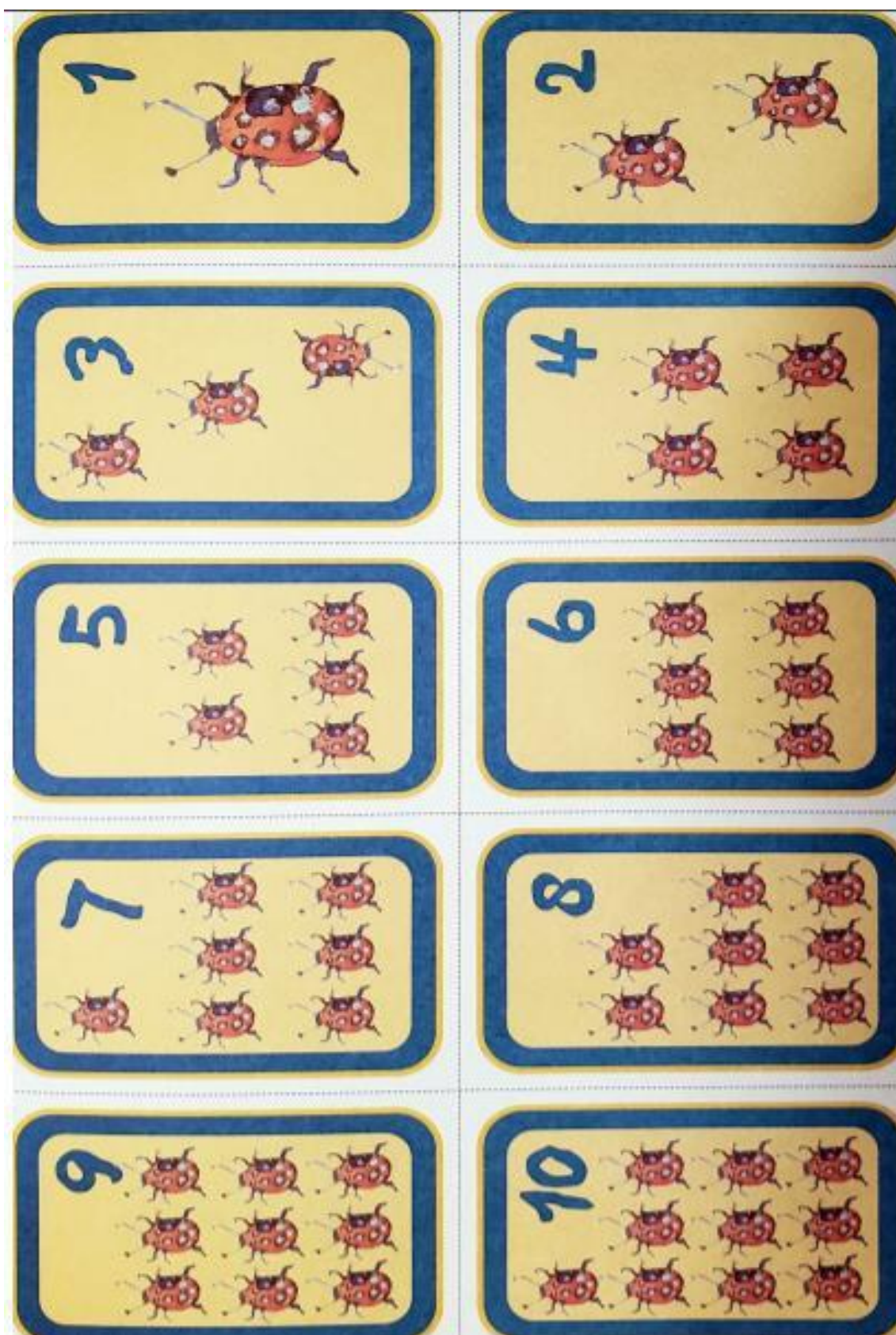


CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION

2020



Año del Bicentenario del Legado
del General Manuel Belgrano





CORRIENTES
somos todos!

**Ministerio de
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION**



Juego: Lotería con un dado

Material

- 1 cartón diferente para cada alumno del grupo.
- 1 dado por grupo.
- porotos, tapitas, o piedritas para todos.

Reglas del juego

- Cada participante tiene un cartón. Se juega de a 2 o más personas.
- Por turno, cada niño tira el dado y pone un poroto sobre el número que corresponda a la cantidad de puntitos que le salió en el dado. 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.



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de
Educación



CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION



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
somos todos!

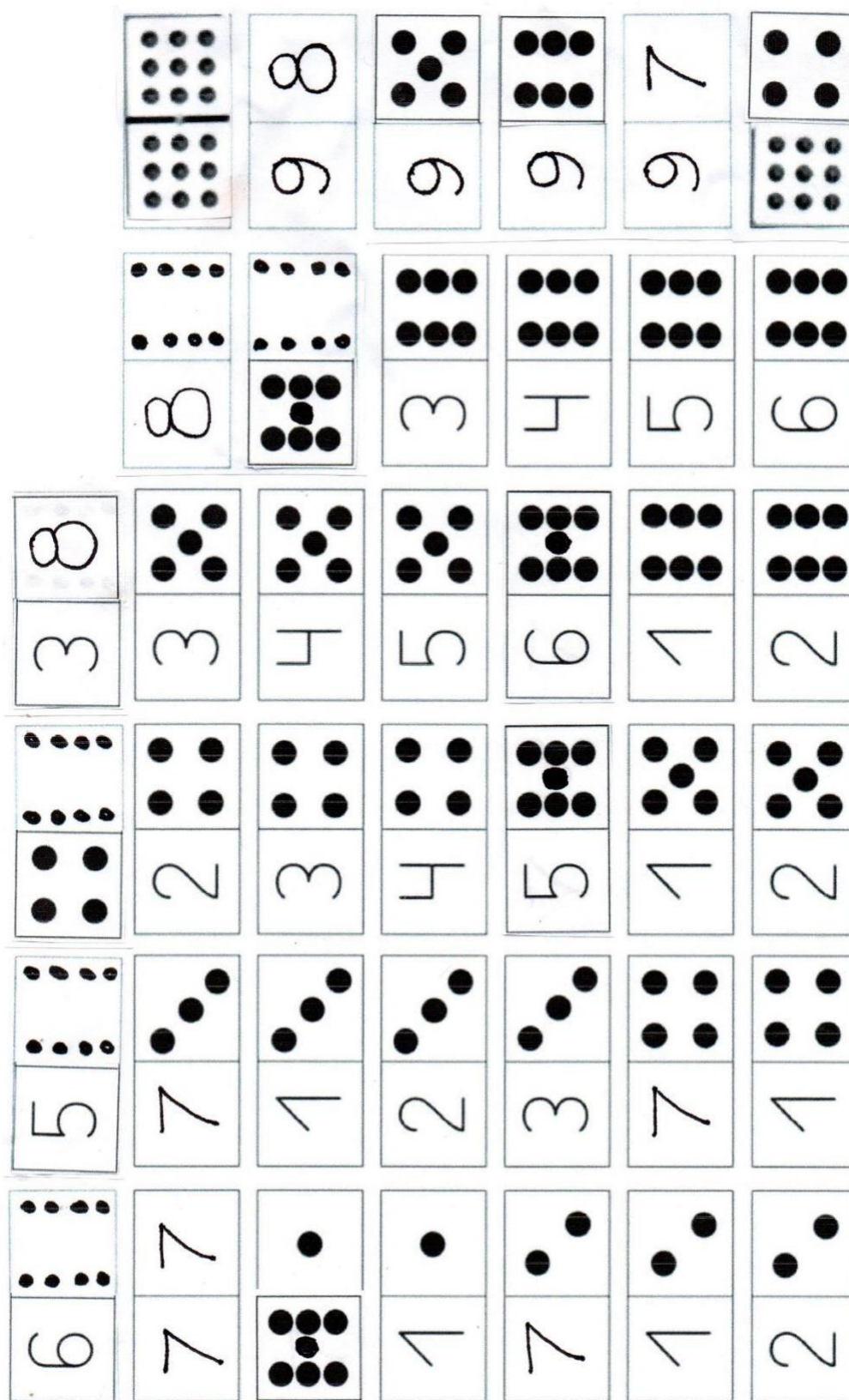
Ministerio de
Educación



CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION



Juego. DOMINÓ





CORRIENTES
somos todos!

**Ministerio de
Educación**



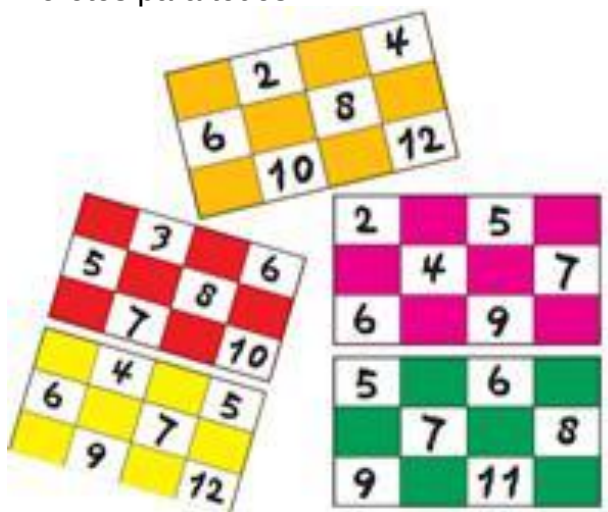
**CONSEJO GENERAL DE
EDUCACIÓN**



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.



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de
Educación



CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION

2020



Año del Bicentenario del Legado
del General Manuel Belgrano

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	

