



**CORRIENTES**  
*somos todos!*

Ministerio de  
Educación



CONSEJO GENERAL DE  
EDUCACION

## JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER EN CASA

SEGUNDO AÑO DE LA UNIDAD PEDAGOGICA

**MATEMATICAS-LENGUA-  
CIENCIAS SOCIALES Y NATURALES**

**¡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.**



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 identifiquen 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.

## Segundo año de la Unidad Pedagógica

### Juego: Lotería de Dados<sup>1</sup>

**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.

---

<sup>1</sup> Este juego se incluyó en el documento anterior. Las siguientes son actividades para realizar luego de haber jugado varias veces

Marta cantó el 5. ¿cómo pueden haber caído 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.**

Ana cantó el 7. ¿cómo pueden haber caído 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?

**Actividad 6.**

Juana y María están jugando a la lotería con estos cartones

	2		4	2		5	
6		8			4		7
	10		12	6		9	

Cuando tiraron los dados para cantar los números tuvieron que hacer estas sumas:

3+3    4+3    1+4    1+1    3+1    6+2    6+4    6+6

Marque cuál es el cartón ganador

**Actividad 7.**

Para cantar cada uno de los siguientes números, ¿cómo tendrían que caer los dados?

2-

7-

3-

8-

4-

9-

5-

10-

12-

## Juego: Dominó de sumas

### Actividades para realizar después de jugar:

#### Actividad 1.

Nehuén y Sayén están jugando al dominó, la última ficha que puso Sayén es 

9	13
---	----

, ¿con qué ficha podría continuar Nehuén?. Dibuja la ficha que corresponda.

#### Actividad 2.

La última ficha que se colocó en la mesa es 

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

 ¿qué ficha se puede colocar para continuar el juego?

Dibuja la ficha que corresponda

## 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:

**Actividad 1.** 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?

**Actividad 2.** Liliana dijo que con su 4 puede levantar una carta de la mesa. ¿qué carta podría haber en la mesa?

**Actividad 3.** Natalia dijo que para que ella pueda levantar, alguien tiene que tirar un 9. ¿qué carta podría tener Josefina en la mano?



## **Juego: Formando otros números**

### **Reglas del juego:**

Jueguen con las cartas del 1 al 8 siguiendo las mismas reglas que las del juego formando 10. En lugar de levantar formando 10 se levanta formando 9.

### **Después de jugar:**

Hagan la lista de todas las sumas de 2 números que dan 9

---



---



---



---



---



---



---



---

## **Juego: Guerra con dados**

- Por turno, cada jugador tira dos dados, uno de los dados representa los dieces y el otro los números sueltos.
- Cada jugador acomoda los dados para obtener el número más grande que se pueda.

### **Actividades para después de jugar:**

Mario y Nelson juegan este juego:

- a. Mario se sacó un 2 y un 6. ¿Qué número conviene que represente los dieces y qué número los sueltos?
- b. Nelson se sacó un 3 y un 5 ¿Cómo los va a ordenar para ganar?
- c. Mario se sacó ahora un 6 y un 5, pero Nelson le ganó. ¿Qué se pudo haber sacado Nelson?





### Resuelve los siguientes problemas:

- a. Ezequiel juntó 84 figuritas. El álbum completo tiene 100 figuritas. ¿Cuántas le faltan para llenarlo?
  
- a. Julia ya preparó 90 empanadas de las 120 que le encargaron. ¿Cuántas le falta preparar?
  
- b. Patricio tiene 56 bolitas transparentes y 38 azules. Sin escribir cuentas, ¿es cierto que Patricio tiene menos de 100 bolitas en total? ¿cómo puedes saberlo?
  
- c. Julieta compró una remera de \$ 49 y unas calzas de \$ 35. Sin escribir cuentas, ¿podes asegurar que le alcanzará con los \$100 que llevó?

### Observando algunos cálculos:

1. Mirá los cálculos que figuran más abajo, y después trata de ubicarlos en cada una de las columnas del cuadro:

$8 + 2 =$

$4 + 4 =$

$20 + 6 =$

$7 + 3 =$

$12 + 12 =$

$10 + 4 =$

$6 + 4 =$

$30 + 1 =$

$2 + 8 =$

$6 + 6 =$

$15 + 15 =$

$9 + 1 =$

$20 + 9 =$

Sumas que dan 10	Sumas de números iguales	Sumas de dieces y sueltos

2. Completa la tabla con otros cálculos.

### El Álbum de figuritas.

- 1. En este cuadro Sebastián anota las figuritas que va consiguiendo:



	1	2	3					8	9
10				14				17	19
	21				25			28	
		32				36	37		
40			43	44	45				49
	51		53	54				58	
70							77		79
80		82				86	87		
			93						99

Ayer se compró 2 sobres y le salieron estas figuritas:

71 86 24 31 48 57 58 83 96 37

- Ubica en el cuadro de control de Sebastián
  - ¿Le salieron figuritas repetidas? ¿Cuáles son?
  - ¿Cuántas figuritas vienen en cada sobre?
  - Su amigo Fede tiene muchas repetidas y le regaló a Sebastián todas las figuritas que terminan en 7. ¿Cuáles figuritas, de las que terminan en 7, le faltan a Sebas?
  - En el sobre que le compró hoy el abuelo, le salieron las 3 figuritas que le faltaban para completar la fila de las que empiezan con 4. ¿Cuáles son esas tres figuritas?
- Mirando el cuadro de control, Paula dice que, debajo de cualquier número, está ubicado justo el que es 10 números más grande. ¿Es cierto lo que dice Paula?
  - Marina dice que, en una misma fila, todos los números empiezan igual. ¿Tiene razón?

## Más problemas para resolver





5. Julián fue a la escuela con 21 bolitas. En el recreo jugó con sus compañeros y volvió a casa con 27. En el recreo, ¿ganó o perdió bolitas? ¿Cuántas?
6. Alejandro tiene 15 años. ¿Cuántos tendrá dentro de 12 años?
7. Fernanda invitó a su cumpleaños a sus 13 compañeros de la escuela y a 6 vecinos. ¿Cuántos invitados tiene?
8. Micaela caminó 16 cuadras hasta lo de su tía, y 6 más hasta la verdulería. ¿Cuántas cuadras caminó?
9. Luna y Joaquín están jugando un juego de tablero y 2 dados (en cada uno se puede obtener hasta 6 puntos). Se avanza de acuerdo al resultado de la suma de los dos dados.
  - a. Joaquín estaba en el 24 y se sacó un 4 y un 1. ¿A qué número llegó?
  - b. Luna estaba en el 21 y se sacó un 6 y un 3. ¿Lo alcanzó a Joaquín? ¿Lo pasó?
  - c. Joaquín, que estaba en el 29, tiró los dados y cayó en el 35. ¿Qué se pudo haber sacado en los dados?
  - d. Luna tiró los dados y cayó en el 32. Ese casillero dice: "Retrocede 5 lugares". ¿En qué número debe pararse Luna?
  - e. Joaquín llegó al 46, y ese casillero dice: "Retrocede 8 lugares". ¿En qué número debe pararse Joaquín?

10. Sin hacer el algoritmo, resuelve los siguientes cálculos:

$32 + 8 =$

$20 - 10 =$

$52 - 12 =$

$45 + 5 =$

$40 + 10 =$

$64 - 24 =$

$7 + 23 =$

$36 - 6 =$

$95 + 5 =$

$20 + 20 =$

$74 - 10 =$

$25 + 25 =$

## **BIBLIOGRAFÍA**

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



**CORRIENTES**  
*somos todos!*

**Ministerio de  
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE  
EDUCACION**



- Parra Cecilia, Saiz Irma: Didáctica de matemáticas. Aportes y reflexiones. Paidós Ecuador. Buenos Aires 1994.
- 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”
- Brissiaud, Remi: El aprendizaje del cálculo. Editorial Visor. Madrid 1989
- Itzcovich- Becerril- Andrea Novembre-Rossetti-Urquiza-Sancha; Proyecto Escuelas del Bicentenario. Matemática. Material para docentes.2ºgrado. Buenos Aires 2014

# ANEXO

# PÁGINAS



**CORRIENTES**  
*somos todos!*

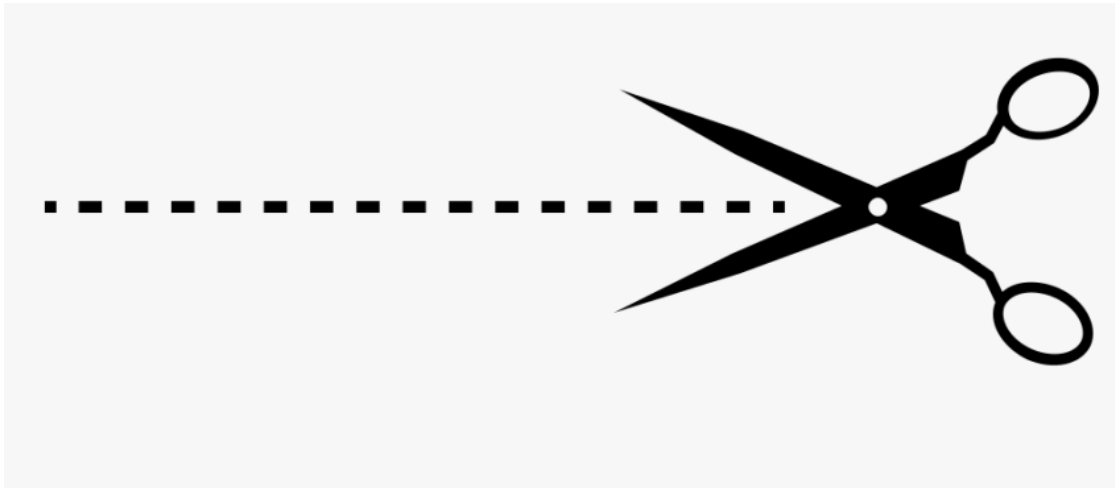
Ministerio de  
Educación



CONSEJO GENERAL DE  
EDUCACION



# RECORTABLES

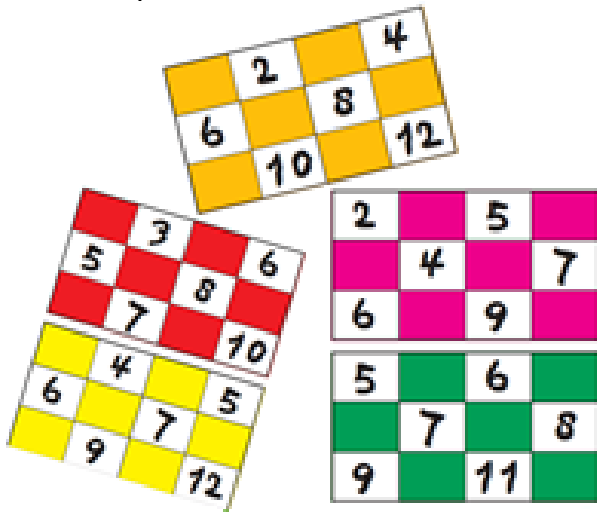




## LOTERÍA CON DADOS

### 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



**CORRIENTES**  
*somos todos!*

**Ministerio de Educación**



**CONSEJO GENERAL DE EDUCACION**



	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.



**CORRIENTES**  
*somos todos!*

**Ministerio de  
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE  
EDUCACION**



**MODELO DE TARJETAS: DOMINÓ DE SUMAS**





**CORRIENTES**  
*somos todos!*

Ministerio de  
Educación



CONSEJO GENERAL DE  
EDUCACION

2020



Año del Bicentenario del Legar  
del General Manuel Belgrano

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**  
*somos todos!*

**Ministerio de  
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE  
EDUCACION**

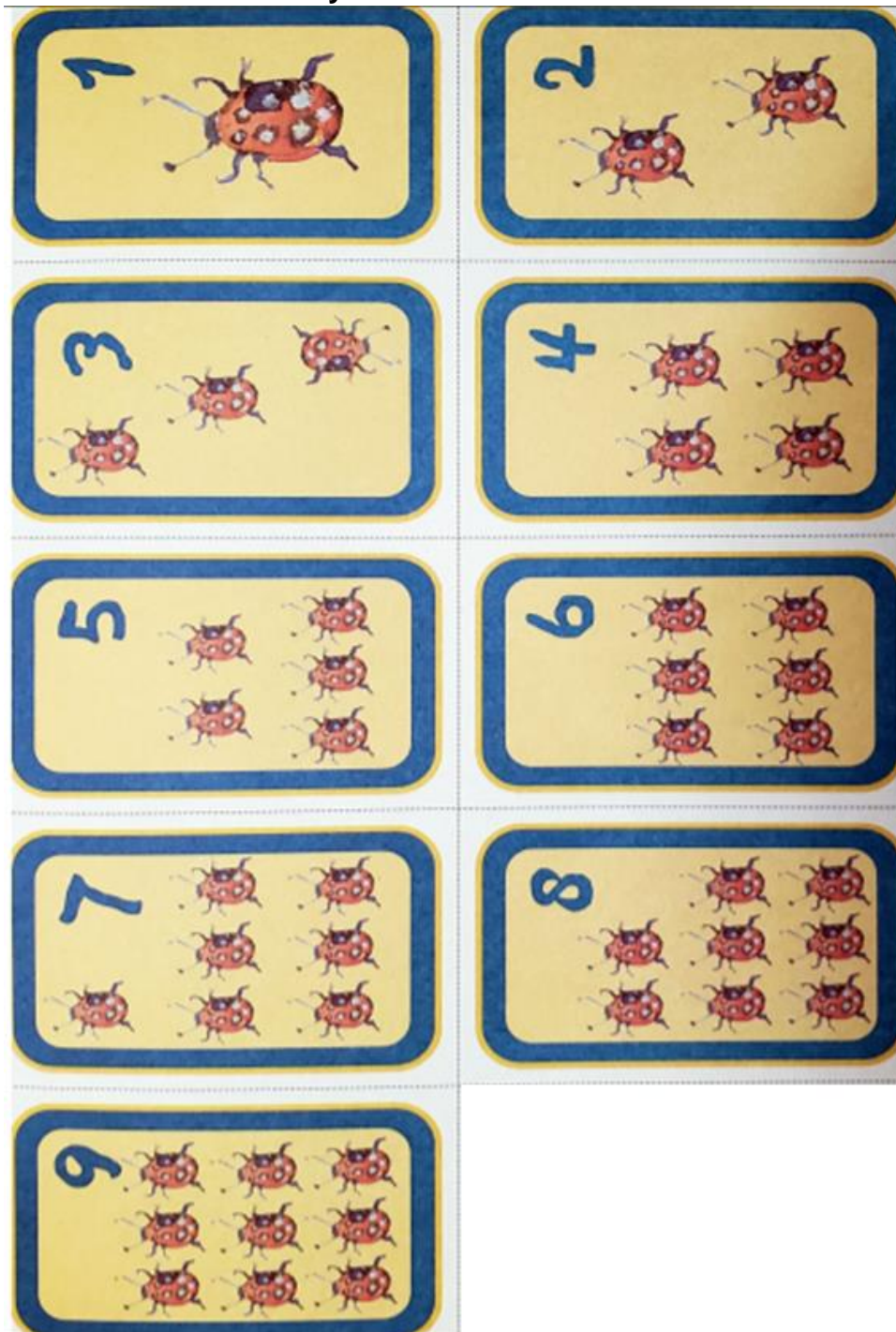
2020



Año del Bicentenario del Legar  
del General Manuel Belgrano

**CARTAS PARA RECORTAR:**

**FORMANDO 10 y FORMANDO OTROS NÚMEROS**





**CORRIENTES**  
*somos todos!*

**Ministerio de  
Educación**



**CONSEJO GENERAL DE  
EDUCACION**

