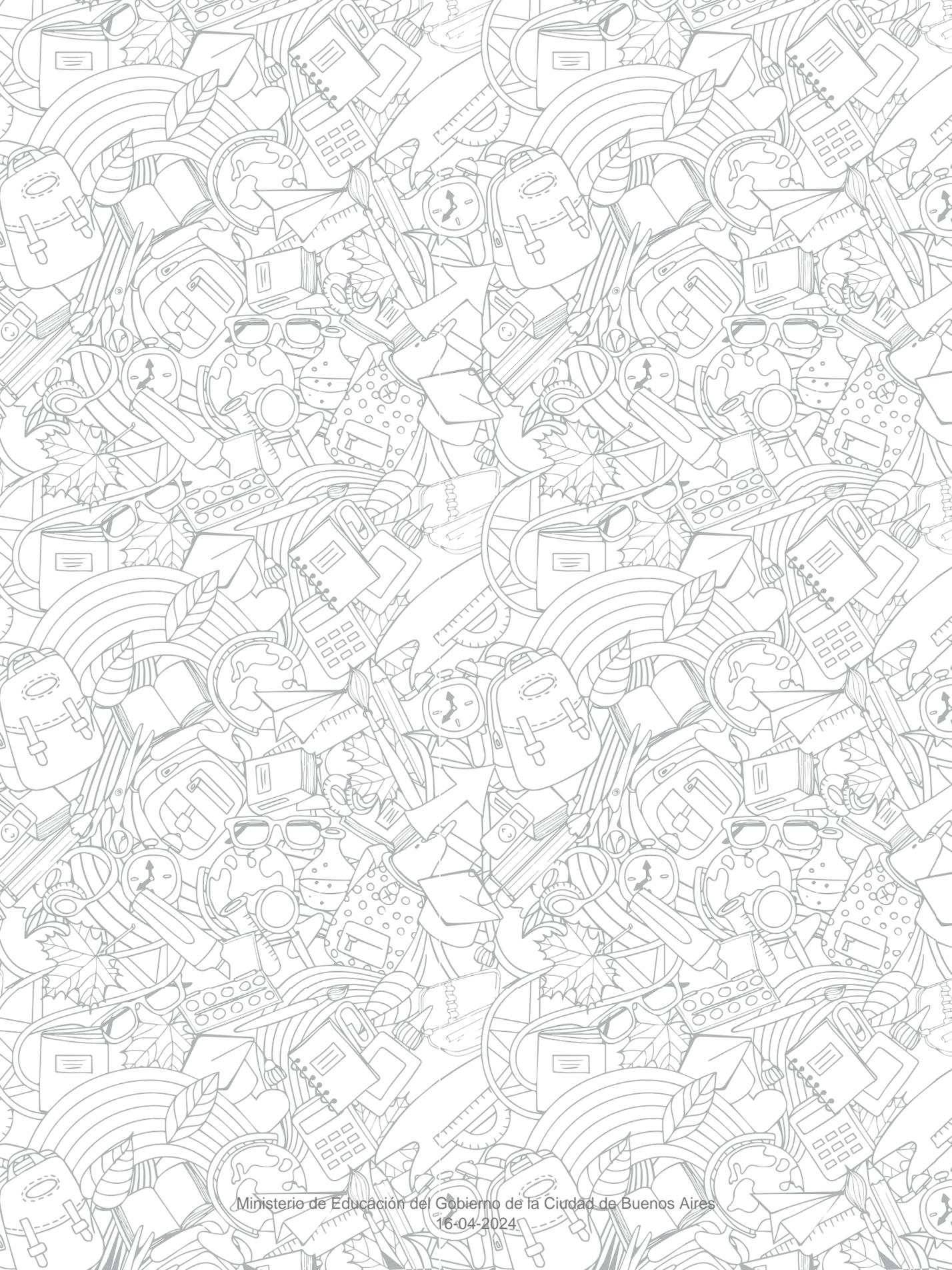
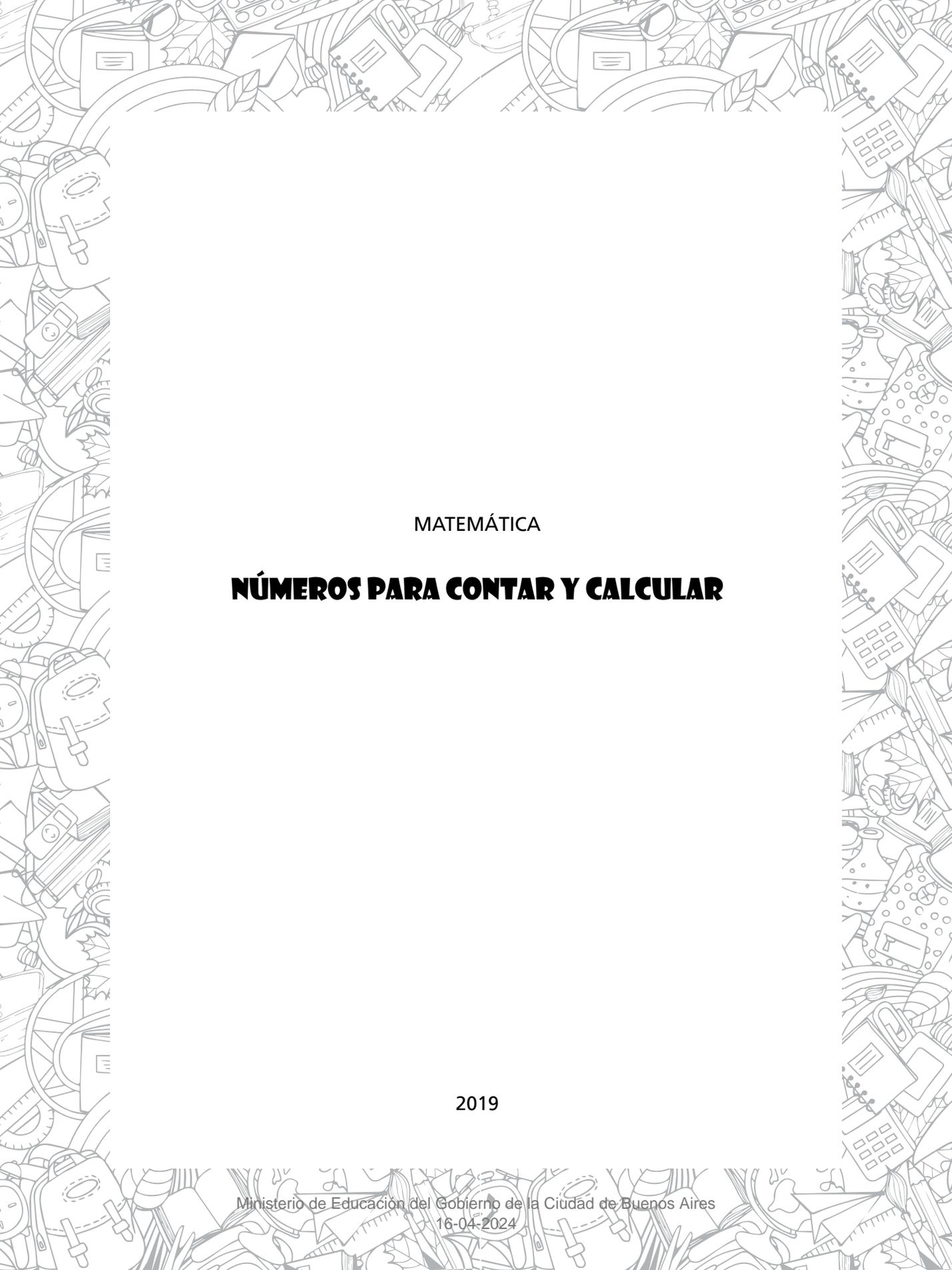


NÚMEROS PARA CONTAR Y CALCULAR





A decorative border surrounds the central text, featuring a dense pattern of school-related items such as notebooks, calculators, rulers, and backpacks, all rendered in a simple line-art style.

MATEMÁTICA

NÚMEROS PARA CONTAR Y CALCULAR

2019

Números para Contar y Calcular

Coordinación de la serie Trayectorias: **Alejandra Rossano y Patricia Martín.**

Autora: **Margarita Agustoni**

Diseño gráfico y edición: **Sabrina Panaino.**

Agustoni, Margarita

Números para contar y calcular / Margarita Agustoni ; coordinación general de Patricia Martín ; María Alejandra Rossano ; editado por Sabrina Panaino. - 1a edición para el alumno - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Educación Superior Subsecretaría de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa, 2019.
84 p. ; 24 x 15 cm.

ISBN 978-987-549-814-3



1. Matemática. I. Martín, Patricia, coord. II. Rossano, María Alejandra, coord. III. Panaino, Sabrina, ed.
IV. Título.

CDD 372.7

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Ministerio de Educación

Hecho el depósito que marca la Ley nº 11.723

Bolívar 191 6º Piso- C1035ABA - Ciudad de Buenos Aires - Tel: 4342-7281 (int. 609)

Permitida la transcripción parcial de los textos incluidos en esta obra, hasta 1.000 palabras, según Ley 11.723, art. 10º, colocando el apartado consultado entre comillas y citando la fuente; si éste excediera la extensión mencionada deberá solicitarse autorización.

Distribución gratuita. Prohibida su venta.

CIUDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARÍA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARÍA DE CARRERA DOCENTE

Jorge Javier Tarulla

SUBSECRETARÍA DE GESTIÓN ECONÓMICA FINANCIERA Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Sebastián Tomaghelli

SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Meiriño

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN DE GESTIÓN ESTATAL

Carola Martínez

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Marcelo Bruno

CAPÍTULO 1

EN EL PARQUE DE DIVERSIONES

NÚMEROS PARA RECITAR, CONTAR Y COMPARAR



EN EL PARQUE DE DIVERSIONES



CAPÍTULO 1

NÚMEROS PARA RECITAR, CONTAR Y COMPARAR

1 ¿Dónde hay números en esta imagen? ¿En qué parte de la imagen pueden encontrar el precio de la entrada? ¿Y la fecha?

2 ¿Cuántos nenes hay en esta imagen?

3 ¿Cuántos carritos tiene el tren? Los carritos están numerados pero faltan algunos números, ¿Se animan a escribirlos?



4 Un grupo de nenes se acerca a comprar globos. ¿Alcanzan para que el vendedor le de uno a cada nene?



Hay números en distintas partes y se usan para diferentes cosas:

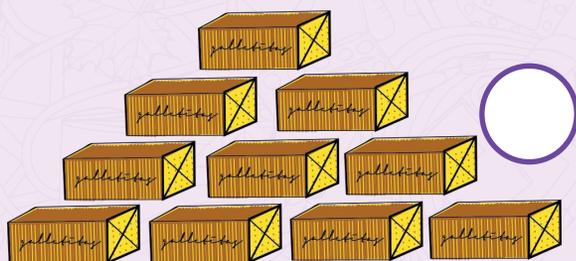
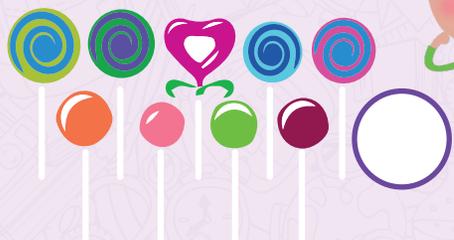
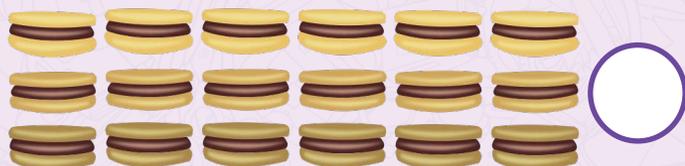
- para indicar cuántos elementos hay
- para medir
- para ordenar

*¿En qué otros lugares hay números?
¿Para qué se usan?*

¿CÓMO PUEDEN ESTAR SEGUROS DE QUE LOS CONTARON TODOS?

LAS GOLOSINAS DEL KIOSCO

- 1 El kiosquero quiere anotar las golosinas que tiene para vender. Escriban cuántas hay en cada caso.



- 2 Tiene estos chocolates y quiere colocar 15 en el estante. Redondeá los chocolates que va a guardar.



¿EN QUÉ LUGARES PUEDEN FIJARSE CÓMO SE ESCRIBE UN NÚMERO SI NO LO RECUERDAN?



En diferentes situaciones necesitamos contar para resolver distintos problemas.



- Cuando contamos, es muy importante estar seguros de que contamos una sola vez cada elemento y que no nos olvidamos de contar ninguno.
- El último número que decimos indica cuántos elementos hay.
- Para no confundirnos al contar, podemos ir separando los objetos que ya contamos a medida que vamos diciendo cada número. Si los elementos están dibujados en el papel conviene ir haciendo marcas para saber cuáles ya contamos.

FICHA 2

PARA SEGUIR CONTANDO: JUEGOS CON DADOS

¿Les gustan los juegos con dados? ¿Cuáles conocen?

En estas páginas les proponemos algunos juegos con dados para seguir contando

UN DESAFÍO ANTES DE JUGAR...

¿QUIÉN PUEDE DARSE CUENTA RÁPIDAMENTE CUÁNTOS PUNTOS SACÓ, CON SOLO MIRAR EL DADO?



QUIÉN TIENE MÁS

Cantidad de jugadores: Dos o más

Materiales: Un dado y una caja con tapitas

Reglas del juego: Cada jugador a su turno tira el dado y toma tantas tapitas de la caja como puntos sacó. Después de tres vueltas gana el jugador que obtuvo más tapitas.

| | | | |
|-----------|--|--|--|
| JUGADOR 1 | | | |
| JUGADOR 2 | | | |

GANÓ:

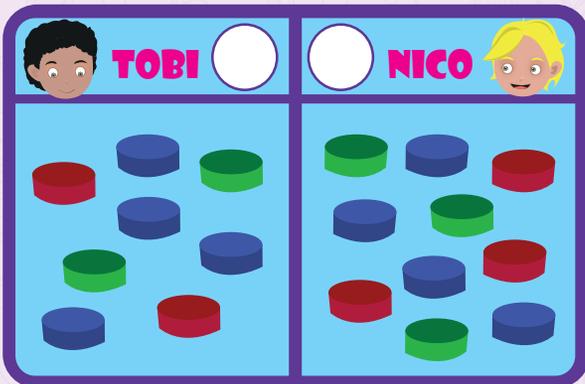
PARA NO CONFUNDIRSE, PUEDEN ELEGIR UN SECRETARIO QUE VAYA ANOTANDO EN UN PAPEL LAS TAPITAS QUE CONSIGUEN EN CADA VUELTA



Después de jugar varias veces a Quién tiene más

1 ¿Quién ganó?

2 Nico tiró el dado y sacó las tapitas que necesitaba para empatar. Agreguen las tapitas que sacó Nico para tener tantas como Tobi.



También pueden jugar a otra versión:

Cada jugador comienza con una caja con tapitas, los dos con la misma cantidad. A su turno, descuenta tantas tapitas como indica el dado. El primero que se queda sin tapitas pierde.



PUEDEN JUGAR CON UN SOLO TABLERO, USANDO DISTINTOS COLORES PARA MARCAR LOS PUNTOS QUE OBTIENE CADA UNO

FICHA 3

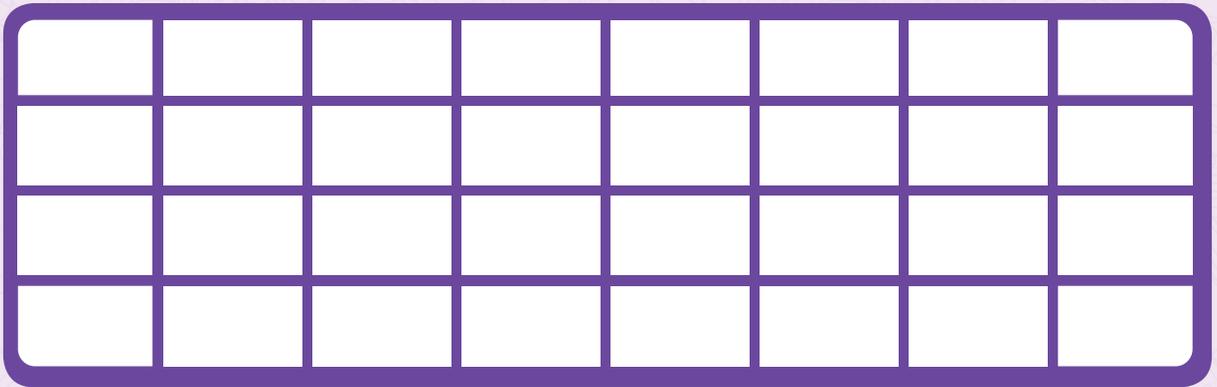
PARA SEGUIR CONTANDO: COMPLETAR EL TABLERO

COMPLETAR EL TABLERO

Cantidad de jugadores: Dos

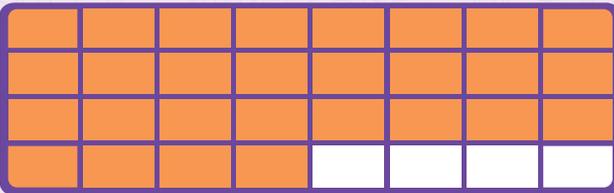
Materiales: Un dado y un tablero por jugador

Reglas del juego: El jugador que saca el mayor puntaje comienza. Cada uno, a su turno, tira el dado y marca en su tablero tantas cruces como puntos obtuvo en el dado. Gana el primero que logra completar el tablero.

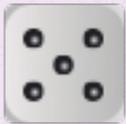


Después de jugar a Completar el tablero

1 Este es el tablero de Jimena.

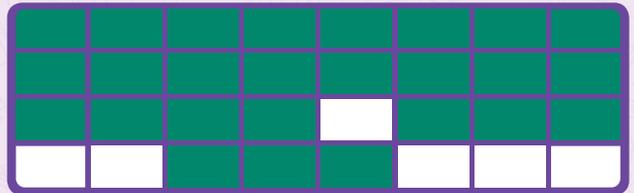


Sacó este dado.



¿Completó el tablero?

2 Este es el tablero de Martina.



Qué dado tiene que sacar para ganar?



FICHA 4

JUEGOS EN EL PARQUE DE DIVERSIONES

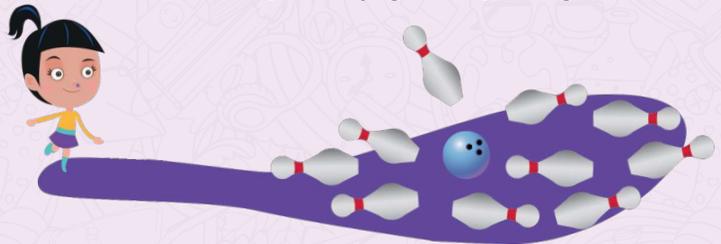
JUEGOS CON BOLOS

Materiales: 10 bolos (se pueden hacer con botellas de plástico), una pelota y dos tiras con los números del 1 al 30, que serán los marcadores para ir registrando los bolos tirados en cada ronda.

Reglas del juego: Se colocan 10 bolos. Cada jugador, a su turno, lanza dos veces una pelota –desde la distancia que hayan acordado– tratando de volcar la mayor cantidad de bolos. Anota en su marcador los puntos obtenidos en esa ronda. Gana el primer jugador que llega a 30.

Lucía y Santiago jugaron un partido

- 1 Estos son los bolos que tiró Lucía.



Redondeá en el marcador el número que corresponde a los bolos que tiró.

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

- 2 Santiago registró en su marcador los bolos que tiró. Dibujalos

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

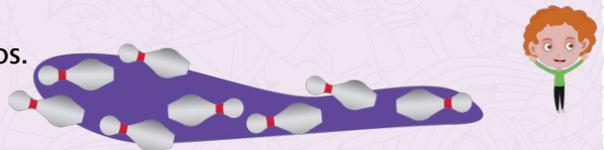
- 3 En la segunda ronda, Lucía tiró estos bolos.



Anotá en el marcador a qué número llegó

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

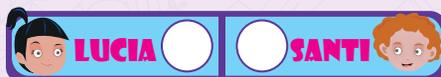
- 4 En la segunda ronda, Santiago tiró estos bolos.



Anotá en el marcador a qué número llegó

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

- 5 ¿Quién ganó?



RECUERDEN QUE PUEDEN CONSULTAR EN DIFERENTES LUGARES CÓMO SE LEE O ESCRIBE UN NÚMERO

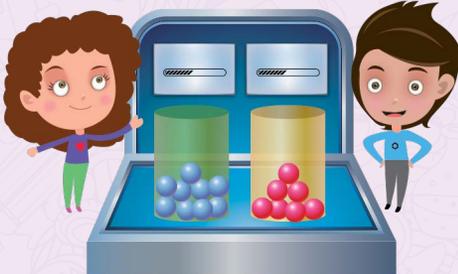


FICHA 5

¡A EMBOCAR PELOTITAS!

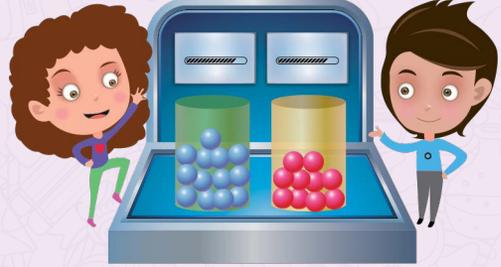
Ana y Lucas juegan a embocar pelotitas en estas máquinas

- 1 La primera vez que jugaron embocaron estas pelotitas:



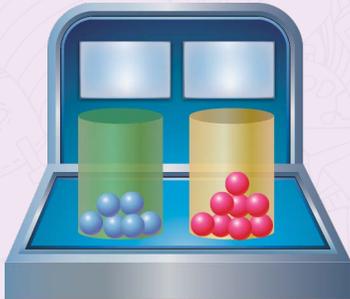
¿Quién ganó?

- 2 Volvieron a jugar y embocaron estas pelotitas:



Lucas dice que esta vez ganó él. ¿Están de acuerdo? ¿Por qué?

- 3 Al finalizar el juego, en la máquina se puede leer en el visor cuántas pelotitas embocó cada uno.



Escriban en el visor la cantidad de pelotitas que corresponde en cada caso. Marquen quién ganó.

- 4 Dibujá las pelotitas que embocó cada nene.



Marquen quién ganó.



- Para saber quién ganó podemos ir marcando de a una pelotita en cada máquina.
- También podemos contar la cantidad de pelotitas de cada máquina y marcar la que tiene más.
- Para saber qué número es más grande podemos fijarnos cuál nombramos después al ir diciendo los números. También podemos mirar en algunos lugares en los que los números están ordenados, como el calendario o la cinta métrica, para ver qué número está escrito antes y cual está después.

FICHA 6

MÁS JUEGOS CON DADOS PARA SEGUIR CONTANDO

MINIGENERALA CON UN DADO

Cantidad de jugadores: Dos

Materiales: Un dado y un tablero para cada jugador con los números del 1 al 6

Reglas del juego: A su turno, cada jugador tira el dado y marca en su tablero una cruz en el casillero que tiene el número que salió. Si al volver a tirar vuelve a salir un número que ya tiene marcado, esa vuelta no marca nada. Gana el jugador que marca primero todos los números en su tablero.

| NOMBRE | |
|--------|--|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |

| NOMBRE | |
|--------|--|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |

SAQUÉ



NO ME ACORDABA CÓMO SE ANOTA
EL NÚMERO Y FUI CONTANDO EN EL
TABLERO HASTA ENCONTRARLO



- Estos son los dados que fue sacando Andrés. Marquen en el tablero los puntajes que obtuvo.
- Completen los dados que le falta sacar a Andrés para ganar:



| ANDRES | |
|--------|--|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |

| ANDRES | |
|--------|---|
| 1 | X |
| 2 | X |
| 3 | X |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | X |

FICHA 7

MINIGENERALA CON DOS DADOS

Cantidad de jugadores: Dos

Materiales: Una tabla para anotar con los números del 1 al 12 para cada jugador y dos dados.

Reglas del juego: Se juega de la misma manera que al juego anterior pero cada jugador a su turno tira dos dados, suma los puntos y hace una cruz en el casillero que corresponde al total.

| NOMBRE | | | |
|--------|--|----|--|
| 1 | | 7 | |
| 2 | | 8 | |
| 3 | | 9 | |
| 4 | | 10 | |
| 5 | | 11 | |
| 6 | | 12 | |

HOY ES:

JUEGO CON:

GANÓ:

Para después de jugar a la Minigenerala doble...

María e Ignacio juegan una partida

1 Estos son los dados que sacó Nico.



¿Cuántos puntos obtuvo?



2 Lucía marcó el casillero 9



Dibujá los puntos que sacó en el otro dado.

3 Nicolás completó el casillero 8



Dibujá los dados que sacó.

ENTRE TODOS, PUEDEN HACER UNA LISTA DE DADOS CON LOS QUE OBTIENEN UN MISMO RESULTADO. LES PUEDE SERVIR PARA CUANDO VUELVAN A JUGAR



4 Lucía sacó estos dados

YO CUENTO TODOS LOS PUNTOS DE LOS DOS DADOS



YA SÉ QUE ESTE TIENE 6, CONTÉ 7, 8, 9

PUEDEN VOLVER A JUGAR Y USAR ALGUNA DE ESTAS DIFERENTES MANERAS DE CONTAR. TAMBIÉN PUEDEN IR REGISTRANDO QUÉ DADOS SACARON PARA OBTENER CADA PUNTAJE



¿Ustedes lo hicieron como alguno de estos nenes?
¿Lo hicieron de otra forma? ¿Cuál?



Para saber los puntos que hay en dos dados, podemos contarlos todos.

Si ya sé cuánto vale un dado, puedo agregar los puntos del otro, contando a partir del número siguiente.

Ej:  6, 7, 8, 9

En algunos casos, un mismo puntaje se puede conseguir de diferentes maneras. Por ejemplo, podemos tachar el 6 si sacamos estos dados:

1 y 5
2 y 4
3 y 3

PUEDEN HACER
DIBUJOS SI LO
NECESITAN.



FICHA 8

PROBLEMAS EN EL PARQUE DE DIVERSIONES

¡A PESCAR!

- 1** Ana y Santiago juegan en pareja a pescar pececitos. Para ganar, tienen que pescar todos los peces en el tiempo indicado.

YO PESQUÉ
5 PECES



YO PESQUÉ
ESTOS



¿Cuántos pececitos pescaron entre los dos?

- 2** Vuelven a jugar.
Ana junta 7 pececitos. Santiago junta 3.
¿Cuántos pececitos pescaron entre los dos?

.....

- 3** Estos son los peces que había en la pecera:



YO PESQUÉ
6 PECES

¿Cuántos pececitos quedaron sin pescar?

.....



Hay muchas formas de resolver un mismo problema. Por ejemplo, para saber cuántos pececitos juntaron Ana y Santiago se puede:

- Dibujar los peces y contar el total. 

- Usar los dedos o hacer marquitas para representarlos y contar todos. 

UNO, DOS, TRES,
LLEGUÉ HASTA 10



- Ayudarse usando algún lugar en el que los números están ordenados, por ejemplo el marcador del juego de bolos o la cinta métrica.

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

FICHA 9

PROBLEMAS EN EL PARQUE DE DIVERSIONES

CANJEANDO CUPONES

Algunos juegos dan cupones que pueden canjearse por premios. Antes de irse, los chicos pasan por el puesto para cambiar los que consiguieron en los juegos.



1 Santiago ganó 7 cupones y Tobías 4. ¿Cuántos cupones juntaron entre los dos?
¿Qué premios pueden canjear?

.....

2 Lucía juntó 8 cupones y gastó 5 para canjearlos por un chupetín.
¿Cuántos cupones le quedan?

.....

3 Lucas tiene 10 cupones.
Nico le propone agregar los suyos para canjearlos por un mazo de cartas



¿Cuántos cupones tienen entre los dos?

.....

¿Les alcanza para conseguir las cartas?



15

.....

FICHA 10

PROBLEMAS CON CARTAS PARA CONTAR, COMPARAR, ORDENAR

DESARMANDO LA ESCALERA

Cantidad de participantes: Dos

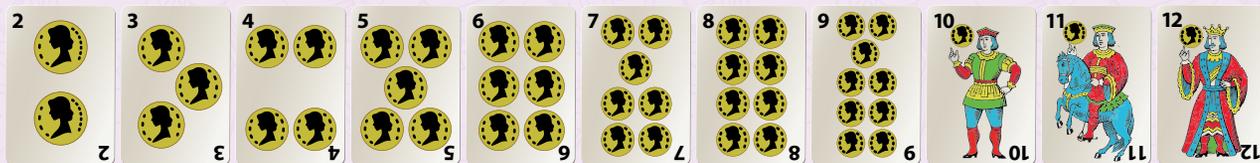
Materiales: Un juego de cartas españolas del mismo palo con los números del 2 al 12, para cada jugador. Dos dados.

Reglas del juego: Cada participante recibe sus cartas y arma una escalera, del 2 al 12. A su turno, tira los dados, suma los puntos y retira la carta que corresponde al total. Si al tirar los dados vuelve a obtener un puntaje que ya había salido, en esa vuelta no retira ninguna carta. Gana el primero que logra desarmar su escalera.

1 Completá las cartas que faltan en esta escalera



2 Marcá las cartas que fue retirando Marcos si sacó estos dados:



3 A Paula le falta retirar esta carta: Ya sacó este dado: ¿Qué otro dado tiene que sacar?



4 ¿Qué dados tiene que sacar para retirar esta carta?



ESTE JUEGO ES PARECIDO A LA MINIGENERALA DOBLE. SI HABÍAN HECHO ALGUNOS CARTELES CON DADOS QUE DAN UN MISMO RESULTADO, PUEDEN VOLVER A UTILIZARLOS



FICHA 11

EL MAYOR

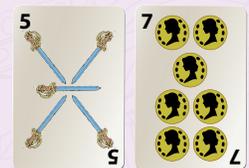
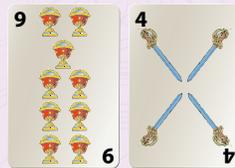
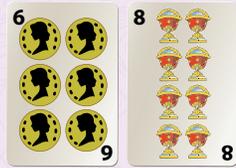
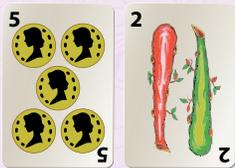
Cantidad de participantes: Dos

Materiales: Un mazo de cartas del 1 al 9

Reglas del juego: Se reparte el mazo entre los dos jugadores. Cada uno coloca la pila de cartas hacia abajo. Al mismo tiempo los dos jugadores dan vuelta una carta. El que tiene la carta más grande, se lleva las dos y las coloca en otra pila. Si empatan se da vuelta otra carta y el que saca la carta más alta se lleva todas. Gana el jugador que al finalizar el juego tiene más cartas.

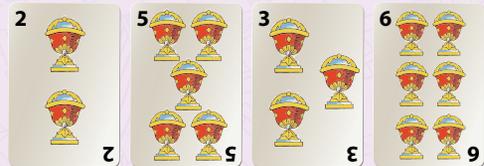
Para después de jugar a El mayor...

1 Marquen quién ganó en cada caso



2 Tobi dice que ganó él. ¿Es cierto?

3 Marquen las cartas que le ganan al 4



4 Ganó María. ¿Qué carta pudo haber sacado?



FIGHA 12

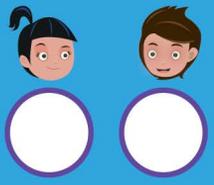
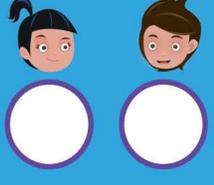
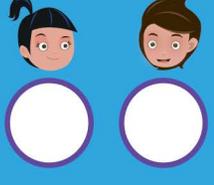
EL MAYOR CON DOS CARTAS

Cantidad de participantes: Dos

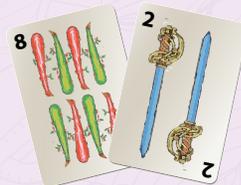
Materiales: Un mazo de cartas del 1 al 9

Reglas del juego: Se reparte el mazo entre los dos jugadores. Cada uno coloca la pila de cartas hacia abajo. Al mismo tiempo, los dos jugadores dan vuelta dos cartas. El que tiene el total mayor se lleva todas las cartas. Si hay empate, se vuelven a dar vuelta dos cartas y el que obtiene el total mayor se lleva todas. Gana el jugador que al finalizar el juego tiene más cartas.

1 Lucía y Lucas juegan un partido. Marquen quién ganó en cada jugada.

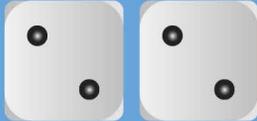
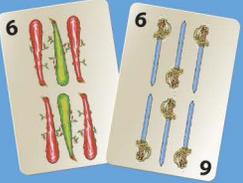
| LUCIA | LUCAS | GANÓ |
|---|---|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

2 Completen la carta vacía para que sea empate.



Después de jugar a diferentes juegos, los chicos se dieron cuenta que con dos cartas o dos dados iguales podían obtener algunos resultados.
¿Cuáles son?



| DADOS O CARTAS | TOTAL |
|--|-------|
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |
|  | |

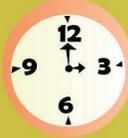
CAPÍTULO 2

**EN EL AULA DE
PRIMERO**

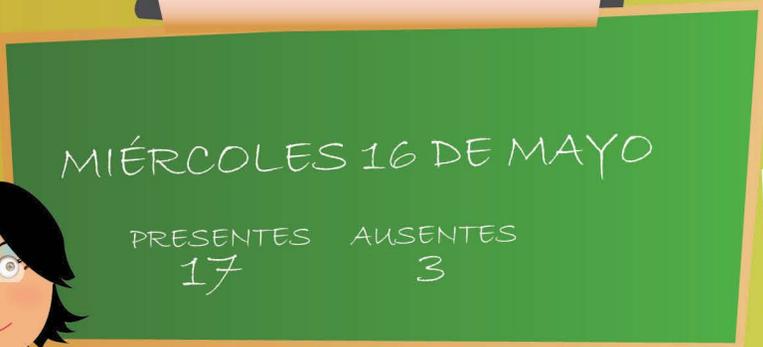
NÚMEROS PARA CONTAR, COMPARAR, ORDENAR



EN EL AULA DE PRIMERO



| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 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 |



| MAYO | | | | | | |
|---------|-------|--------|-----------|--------|---------|--------|
| DOMINGO | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO |
| | 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 | | |



CAPÍTULO 2

NÚMEROS PARA CONTAR, COMPARAR, ORDENAR

- 1 En el aula de primer grado podemos encontrar números en distintos lugares. ¿Dónde hay números? ¿Para qué se usan?
- 2 En algunos lugares, los números aparecen ordenados, como en el reloj, el calendario, la banda y la grilla de números. ¿Cuál es el número más grande que hay en cada uno?
- 3 Y en su aula, ¿en qué lugares hay números ordenados? Recuerden que pueden consultarlos para buscar información para ir resolviendo los desafíos que proponemos en estas páginas.
- 4 ¿Cuántos lápices hay en la cartuchera?
- 5 ¿Cuántos cuadernos hay en el escritorio?
¿Cuáles faltan?.....
- 6 ¿Cuántos alumnos hay en el grado?



| MAYO | | | | | | |
|---------|-------|--------------------|-----------|--------|--------------------|--------|
| DOMINGO | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO |
| | | 1 CUMPLE SANTI | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 CUMPLE JOACO | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 CUMPLE LUCIA | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

FICHA 1

NÚMEROS ORDENADOS EN EL CALENDARIO

Los calendarios nos ayudan a organizar el tiempo. Los números en el calendario indican el año, los días, los meses.

- 1 Este es el calendario de mayo de 2018, en el que los chicos de primero registraron los cumpleaños

MAYO

| DOMINGO | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO |
|---------|--------------|-------------------------|-----------|--------------|------------------------------------|--------|
| | | 1 DÍA DEL TRABAJADOR | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | CUMPLE SANTI | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | CUMPLE JOACO | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | CUMPLE LUCIA | 25 DÍA DE LA REVOLUCIÓN DE MAYO | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

A. ¿Cuántos días tiene mayo?

B. ¿Cuántos lunes tiene este mes?

C. ¿Cuál es la fecha de cumpleaños de cada nene?

Santi: Joaco: Lucía:

D. Si hoy es viernes 18 de mayo:

¿Cuántos días pasaron desde el cumpleaños de Joaco?

¿Cuántos días faltan para el cumpleaños de Lucía?

¿DESDE DÓNDE TENGO QUE EMPEZAR A CONTAR PARA SABER CUÁNTOS DÍAS FALTAN PARA MI CUMPLE?



2 Completen el calendario de este mes

| DOMINGO | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO |
|---------|-------|--------|-----------|--------|---------|--------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

¿Cuántos días tiene?

**TODOS LOS MESES
PUEDEN IR COMPLETANDO
EL CALENDARIO PARA
REGISTRAR LAS FECHAS QUE
NECESITAN RECORDAR**



3 Marquen la fecha de hoy.

4 ¿Cuántos días faltan para que termine este mes?



5 Entre todos, marquen los eventos importantes de este mes: cumpleaños, días feriados, actos etc



Los calendarios nos ayudan a medir y ordenar el tiempo. Todos los años tienen doce meses y todas las semanas tienen siete días. Los meses tienen distinta cantidad de días: algunos tienen 30, otros 31 y febrero tiene 28 o 29.

- En los calendarios los números están ordenados pero los meses comienzan en distintos días de la semana, por eso la ubicación de los números puede ir variando mes a mes.

- En el calendario podemos registrar las fechas importantes, como los cumpleaños, actos y otros festejos.

- Como los números están ordenados, también podemos usarlos como apoyo para resolver distintos problemas.



FICHA 2

ORDENANDO LOS ÚTILES

- 1 Los chicos de primero deciden guardar algunos útiles en cajas y anotar cuántos hay. Completen las etiquetas



Formas de resolver el problema 1:

Algunos chicos discuten qué escribir en esta etiqueta:

PARA MÍ EL TRECE SE ESCRIBE ASÍ PORQUE SUENA EL TRES



EL TRECE VIENE DESPUÉS DEL DIEZ, ONCE, DOCE... QUE EMPIEZAN CON 1. TIENE QUE EMPEZAR CON 1, COMO LOS OTROS. YO CREO QUE SE ESCRIBE ASÍ: 13

¿Quién tiene razón? ¿Por qué?.....

FICHA 3

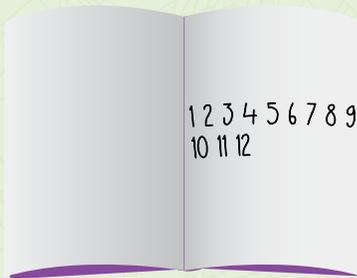
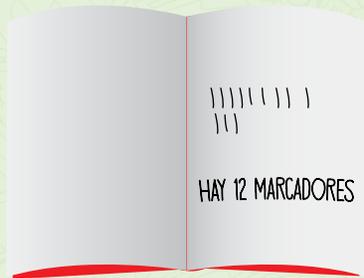
PROBLEMAS CON LOS ÚTILES I

1 Ana tenía en su cartuchera 9 marcadores y guardó otros 3.

¿Cuántos marcadores hay ahora en su cartuchera?



Formas de resolver el problema 1



- A. ¿Cómo hizo cada uno de estos nenes para resolver el problema?
- B. Y ustedes, ¿lo resolvieron como Pedro o como Ana? ¿Lo hicieron de otra forma? ¿Cuál?
- C. Para saber cuántos marcadores hay, Juan usó el calendario. ¿Cómo habrá contado?

MAYO

| DOMINGO | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO |
|---------|--------------|-------------------------|-----------|--------------|------------------------------------|--------|
| | | 1 DÍA DEL TRABAJADOR | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | CUMPLE SANTI | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | CUMPLE JOACO | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | CUMPLE LUCIA | 25 DÍA DE LA REVOLUCIÓN DE MAYO | 26 |
| 27 | 28 | 28 | 30 | 31 | | |

2 Elias lleva en su cartuchera 7 lápices y 4 marcadores.

¿Cuántos útiles tiene?



3 En la caja había 14 tizas blancas y 3 tizas de colores. ¿Cuántas tizas hay en total?



Formas de resolver el problema 3:

Ana y Juan se fijan en el calendario para resolver.

- Ana cuenta hasta 14 y después cuenta 3 más. Llega a 17.
- Juan dice que no es necesario contar hasta 14 desde el principio.
- ¿Qué piensan ustedes?



- Para resolver problemas donde hay que juntar cosas o donde hay que agregar, podemos dibujar o hacer marcas y contar el total.

|||||
|||

HAY 12 MARCADORES

- También podemos escribir los números
1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12

- O podemos fijarnos en algún lugar donde los números ya estén ordenados, como el calendario. No hace falta contar la cantidad inicial, podemos buscar el número que la representa y contar desde ahí los que hay que agregar.

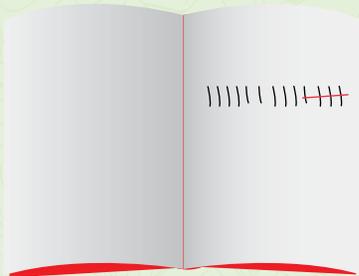
| MAYO | | | | | | |
|---------|----------------|-------------------------|-----------|--------------|------------------------------------|--------|
| DOMINGO | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO |
| | | 1 DÍA DEL TRABAJADOR | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | CUMPLE SANTI | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | CUMPLE JOAQUÍN | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | CUMPLE LUCÍA | 25 DÍA DE LA REVOLUCIÓN DE MAYO | 26 |
| 27 | 28 | 28 | 30 | 31 | | |

FICHA 4

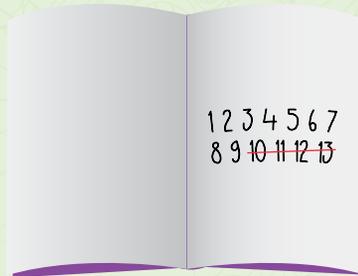
PROBLEMAS CON LOS ÚTILES 2

- 1 Agustina tenía 13 marcadores y perdió 4. ¿Cuántos marcadores le quedan?
- 2 Pedro tenía 10 crayones y prestó 6. ¿Cuántos crayones tiene ahora?
- 3 Lucas tenía 12 lápices y se le rompieron 3. ¿Cuántos lápices tiene?

Formas de resolver el problema 1:



PEDRO



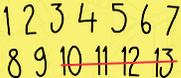
ANA

- A. ¿Ustedes resolvieron el problema como Ana o como Pedro? ¿Usaron otra manera? ¿Cuál?
- B. Juan usó la banda de números para resolver. ¿Cómo habrá hecho?



Para resolver problemas en los que sabemos cuánto hay y se pierden, rompen, prestan cosas, podemos:

- Dibujar o hacer marcas para representarlos todos y tachar 

- Escribir los números y tachar 

- Apoyarnos en algún lugar que ya tenga los números ordenados



JUEGOS CON NÚMEROS ORDENADOS I

UNA CINTA CON NÚMEROS

Cantidad de participantes: Cuatro

Materiales: Una cinta o banda con los números del 1 al 30, cuatro cartones para tapar números y cuatro clips.

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



Reglas del juego: Por turno, un jugador tapa cuatro números sin que los demás lo vean. El resto de los jugadores debe decir qué números están tapados. Por cada número que aciertan se gana un punto. Gana el jugador que hace más puntos.

Para después de jugar

- 1 Ana dice que uno de los números que tapó es el 24, ¿es cierto?
¿Qué otro número está tapado?

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

- 2 Juan dice que tapó dos números: el número que está justo antes del 20 y el que está justo después del 21.
¿Qué números tapó?



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

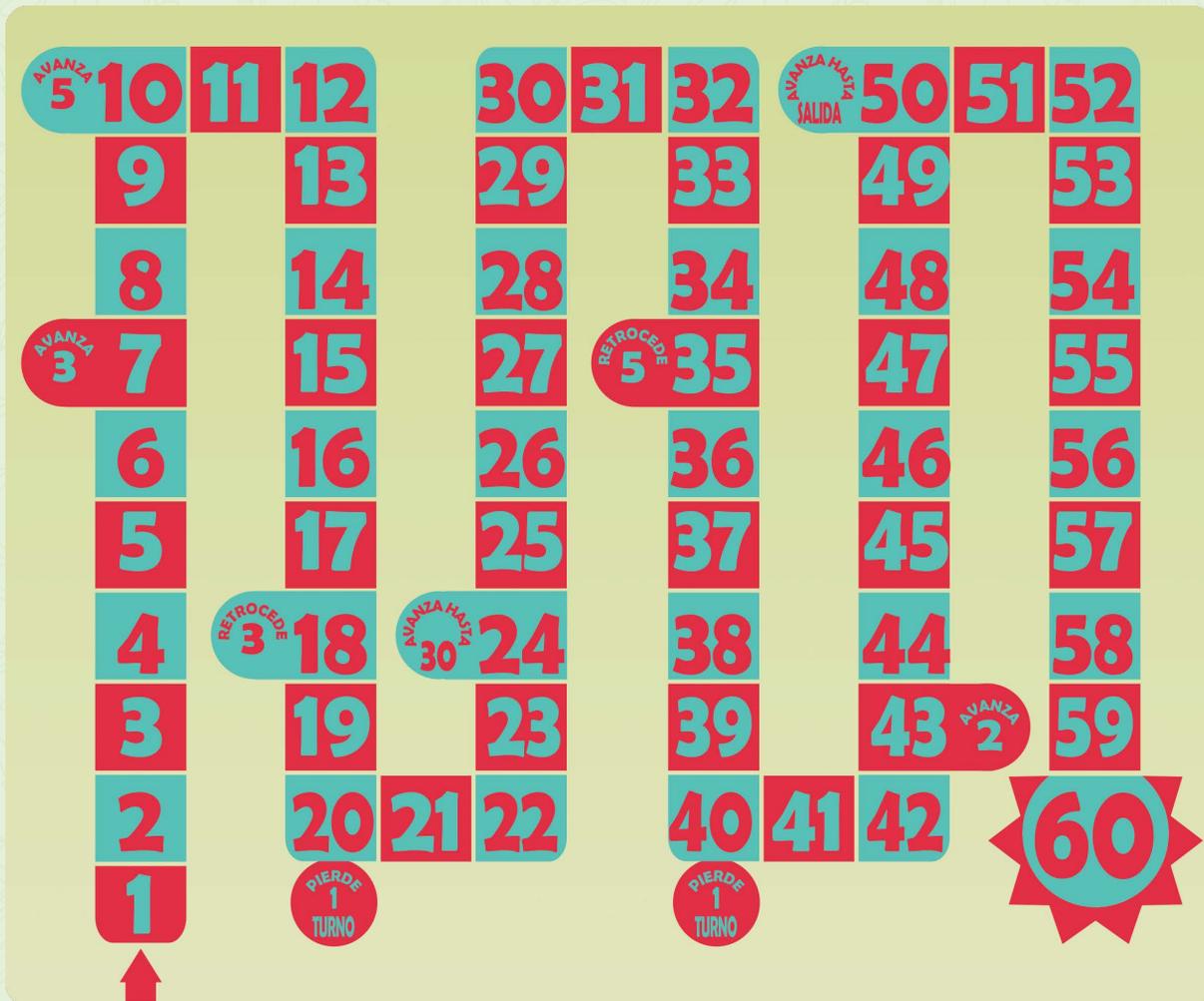
- 3 Pedro dice que tapó el que está entre el 26 y el 28. Marcá el número que tapó.

CON LA MISMA TIRA DE NÚMEROS
PUEDEN HACER ADIVINANZAS.
POR EJ: ESTÁ ENTRE 20 Y 30 Y
TERMINA CON 3. ¿QUÉ NÚMERO
ES?



FICHA 6

JUEGOS CON NÚMEROS ORDENADOS II



Cantidad de participantes: Dos

Materiales: Un tablero, un dado y dos fichas

Reglas del juego: Empieza el jugador que saca el dado mayor. A su turno, tira el dado y avanza tantos casilleros como indica el dado. En algunos casilleros hay prendas que indican si hay que avanzar, retroceder o si se pierde un turno. Gana el jugador que llega primero al final del recorrido.

PUEDEN USAR UN DADO CON PUNTITOS O CON NÚMEROS



¡JUEGUEN VARIAS VECES ANTES DE RESOLVER ESTOS PROBLEMAS!



Después de jugar al juego de recorridos

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

- 1 Lucía estaba en el casillero 9 y sacó 4. ¿A qué casillero llegó?
- 2 Nico estaba en el casillero 12 y avanzó hasta el 17. ¿Cuánto sacó en el dado?
- 3 En otra jugada, Lucía estaba en el casillero 18 y tuvo que retroceder 3.
¿A qué número llegó?

Para conversar entre todos

- 1 Nico estaba en el 22, tenía que avanzar 5 y puso su ficha en el casillero 26. Lucía le dijo que se había confundido. ¿Quién tiene razón? ¿Por qué?
- 2 Lucía cayó en el casillero 35 y tuvo que retroceder 5. Contó 1 señalando el 35, 2 señalando el 34... y siguió retrocediendo hasta llegar al casillero 31. Nico prueba moviendo la ficha pero llega al 30. No se ponen de acuerdo. Para ustedes, ¿quién movió correctamente?



¿QUÉ CONSEJOS LES DARÍAN PARA NO CONFUNDIRSE AL AVANZAR O RETROCEDER?



- En este juego vamos avanzando en el tablero tantos casilleros como indica el dado. Al mover, tenemos que tener en cuenta que el casillero en el que estamos no se cuenta, hay que empezar desde el siguiente.

EL PRIMER NÚMERO AL QUE AVANZO ES EL 23



- En algunas prendas hay que retroceder, es decir que hay que ir para atrás tantos casilleros como se indica. En estos casos también hay que tener en cuenta que el casillero en el que estamos no se cuenta. Hay que empezar a contar desde el casillero anterior.

RETROCEDO 1, PASO AL 34



SI LES GUSTAN LOS DESAFÍOS, PUEDEN VOLVER A JUGAR TIRANDO DOS DADOS



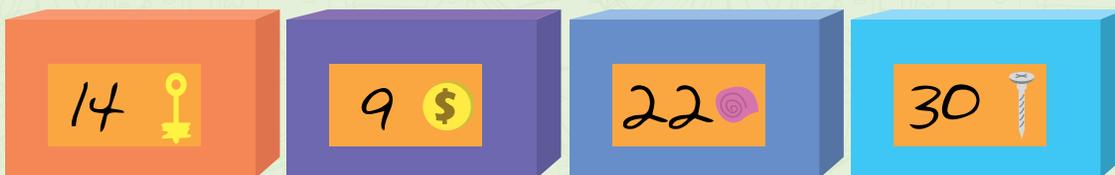
FICHA 7

COLECCIONANDO OBJETOS

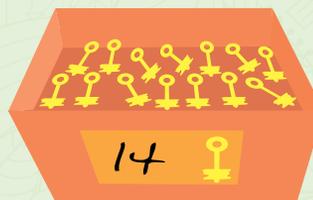
¿LES GUSTARÍA ORGANIZAR EN EL AULA UN PROYECTO PARA COLECCIONAR OBJETOS? TIENEN QUE DECIDIR SI VAN A COLECCIONAR SOLOS, EN PAREJAS O EN GRUPOS, QUÉ ELEMENTOS VAN A JUNTAR, EN QUÉ MOMENTO DE LA SEMANA IRÁN AGREGÁNDOLOS, CÓMO VAN A HACER PARA REGISTRAR CUÁNTOS TIENEN.



Los chicos de primero, organizados en grupos, coleccionan diferentes objetos. Todos los miércoles, agregan a la caja los que consiguieron esa semana y registran lo que tienen en un cartel.



1 Un equipo colecciona llaves. Tenían estas llaves en su caja



Y al finalizar la semana agregan estas:



¿Cuántas llaves tienen ahora?

PARA MÍ NO HACE FALTA VOLVER A CONTAR LAS LLAVES QUE TENÍAMOS, YA SABEMOS QUE SON CATORCE.



2 Otro equipo colecciona caracoles. Esto habían anotado la semana anterior.

22 CARACOLES

Esta semana agregaron estos



¿Cuántos caracoles tienen ahora?

Formas de resolver el problema 2



**YO ME PONGO
EL 22 EN LA CABEZA
Y EMPIEZO A
CONTAR DESDE
AHÍ.**

¿Cuál es el primer número que dice? ¿Cómo sabe cuándo parar de contar?

3 El equipo que junta monedas antiguas tenía 30 y consiguió 7.

¿Cuántas monedas tienen que anotar ahora?



Formas de resolver el problema 3

**COMO SÉ QUE HABÍA 30,
CUENTO DESDE ESE NÚMERO.
HAGO MARQUITAS PARA SABER
CUÁNDO DEJAR DE CONTAR.
"30, 31, 32... HAY 36"**



**YO ME PONGO 30 EN
LA CABEZA Y USO LOS
DEDOS.
"31, 32, 33, 34, 35, 36, 37"
INO PUEDE SER QUE NOS
DÉ DISTINTO"**

¿Quién tiene razón, Manu o Julia? ¿Por qué?



En estos problemas, a la colección inicial hay que agregarle los elementos que consiguió cada equipo.

Al igual que en otros problemas que resolvieron antes, es posible dibujar y contar todo para saber cuánto hay.

También pueden seguir contando a partir de la cantidad inicial. El primer número que se dice es el siguiente, para no volver a contar ningún elemento. Para saber cuándo parar de contar podemos hacer marquitas con lo que hay que agregar o usar los dedos.

FICHA 8

LA ORGANIZACIÓN DE LA BIBLIOTECA

Para organizar la biblioteca del aula decidieron acomodar los libros en estantes. Para saber qué libros hay en cada uno, hicieron estas tiras con números.
¿Los ayudan a completarlas?

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | | | | | | | | 9 | |
| 10 | 11 | | 13 | | 15 | 16 | 17 | 19 | |
| 20 | 21 | 22 | 23 | | 25 | | 27 | 28 | |
| | 31 | 32 | 33 | | 35 | 36 | 37 | 39 | |
| 40 | 41 | | 43 | 44 | 45 | 46 | | 48 | 49 |

SABER CON QUÉ NÚMERO
EMPIEZA LA TIRA ME DA PISTAS
SOBRE CÓMO IR NOMBRANDO
LOS NÚMEROS.

¡SÍ, SOLO VA
CAMBIANDO EL DE ATRÁS,
EN FORMA ORDENADA.

¡ES CIERTO!
PERO EN ALGUNOS
NÚMEROS DE LA TIRA
DEL 10 ESO NO PASA.



¿Qué tuvieron en cuenta para completar estas tiras?
¿En qué se parece la forma en que están ordenados
los números de cada una? ¿En qué se diferencian?

¿Qué piensan ustedes?



Los números del 1 al 9 tienen un orden que seguramente conocemos. Ese orden nos ayuda a escribir números un poco más grandes.

Por ejemplo, en la tira que empieza con el número 20 todos los números empiezan con 2 y va cambiando el de atrás en forma ordenada: 21, 22, 23...

En la tira que empieza con 30, todos los números empiezan con 3 y solo cambia el de atrás en el mismo orden: 31, 32, 33...

Conocer el nombre del primer número de la tira nos puede ayudar para leer otros que empiezan igual. Por ej.

- todos los números de la tira del veinte se nombran empezando con "veinti"

- todos los números de la tira del cuarenta se nombran diciendo "cuarenta y ..."

Los números 11, 12, 13, 14 y 15 están en la tira del 10 pero no suena ese número al nombrarlos.

PRESTANDO LIBROS

Los chicos de primero deciden que los viernes va a ser el día en que se prestan y devuelven libros. Va a haber un secretario que se va a ocupar de los préstamos de los libros para ir controlando cuántos tienen.



1 Cuando le tocó ser secretario a Juan, había 18 libros y prestó estos:

¿Cuántos quedaron en la biblioteca?



2 Otro día, cuando fue secretaria Luna, había 24 libros y prestó 4.

¿Cuántos libros quedaron?



Formas de resolver el problema 2:

¿Por qué cuenta para atrás?
 ¿Cuál es el primer número que dice?
 ¿Cómo sabe cuándo parar de contar?



YO ME PONGO
 EL 24 EN LA CABEZA
 Y CUENTO PARA
 ATRÁS

3 ¿Se animan a resolver estos problemas como lo hizo Luna?

Había 14 libros y prestaron 3. ¿Cuántos libros quedaron?



Había 17 libros y prestaron 5. ¿Cuántos libros quedaron?



PARA RESOLVER
 ASÍ VAN A NECESITAR
 CONTAR PARA ATRÁS SIN
 CONFUNDIRSE.
 ¿DESDE QUÉ NÚMERO SE
 ANIMAN A HACERLO?
 ¡A PROBAR!



En estos problemas había una cantidad inicial de libros y se prestaron algunos, por eso hay que descontarlos.

Podemos dibujar solo los que se prestaron y contar para atrás



El último número que decimos corresponde a la cantidad de libros que quedaron



CAPÍTULO 3

JUGANDO CON FIGURITAS

LEER, ESCRIBIR, ORDENAR NÚMEROS HASTA 100



JUGANDO CON FIGURITAS



CAPÍTULO 3

LEER, ESCRIBIR, ORDENAR NÚMEROS HASTA 100

1 ¿Cuántos sobres de figuritas tienen entre las dos nenas?

¿Cuántos les faltan para tener 10?

2 ¿Qué números de figuritas tienen los nenes?

¿Están bien marcadas en la grilla?

¿Cuál le falta marcar?

**¿COLECCIONAN FIGURITAS?
PUEDEN COMPARTIR EN EL AULA
ALGUNOS ALBUMES PARA VER CÓMO
ESTÁN ORGANIZADOS.
TAMBIÉN PODRÍAN ARMAR SU PROPIO
ALBUM CON UN TEMA QUE LES GUSTE,
POR EJ. PERSONAJES DE CUENTOS,
ANIMALES, ETC.**





FICHA 1

CONTANDO FIGURITAS

Algunos chicos de primero coleccionan figuritas. Para saber cuántas tienen, deciden organizarlas en grupitos para no confundirse al contar:

1 Estas son las figuritas de Lucas



¿Cuántas tiene?

2 Estas son las figuritas de Ana



¿Cuántas tiene?

**A USTEDES,
¿LES RESULTA FÁCIL
CONTAR DE 10 EN 10?
¿Y DE 5 EN 5?
¿POR QUÉ?**



3 ¿Quién tiene más figuritas, Lucas o Ana?

.....

4 Si Lucas contó sus figuritas de 5 en 5, ¿Qué números fue diciendo?

.....

5 Ana las contó de 10 en 10, ¿Qué números dijo? Anotalos.

.....

6 Estas son las figuritas de Tiago



¿Cómo prefieren agruparlas para contarlas más rápido?



Cuando tenemos muchas cosas para contar, podemos organizarlas en grupitos que tengan todos la misma cantidad y nos resulte fácil ir nombrando los números, por ej. De 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10



FICHA 2

PROBLEMAS CON FIGURITAS

Algunos chicos de primero coleccionan figuritas. Para saber cuántas tienen, deciden organizarlas en grupitos para no confundirse al contar:

- 1 Mateo compró 4 paquetes de figuritas. Cada uno tiene 5.



VUELVAN A MIRAR LAS IDEAS QUE HABÍAN ANOTADO SOBRE DISTINTAS FORMAS DE RESOLVER PROBLEMAS



¿Cuántas tiene?

- 2 Silvia tiene 16 figuritas en su álbum. En el recreo agrega 4.



¿Cuántas tiene pegadas ahora?

- 3 Marisa tiene 18 figuritas. Le regala 4 a Raúl. ¿Cuántas le quedan para pegar?

- 4 Para completar dos páginas Simón necesita 20 figuritas. Si ya pegó 7, ¿Cuántas le faltan para completarlas?

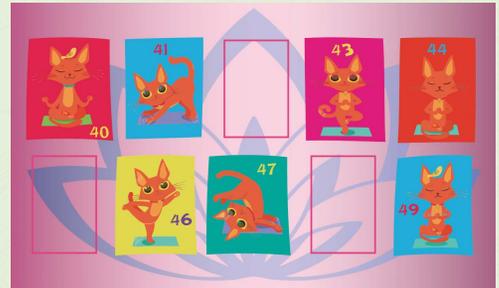
- 5 Manuel y Tiago deciden juntar sus figuritas. Manuel tiene 8 y Tiago tiene 7 ¿Cuántas figuritas tienen entre los dos?

FICHA 3

LAS PÁGINAS DEL ÁLBUM

Algunos chicos de primero coleccionan figuritas. Para saber cuántas tienen, deciden organizarlas en grupitos para no confundirse al contar:

1 ¿Cuántas figuritas se pueden pegar en esta página? 



2 ¿Qué figuritas faltan para completarla?

.....

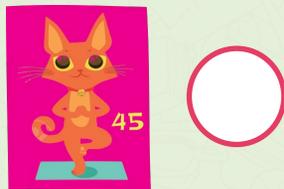
3 En esta página hay dos figuritas mal pegadas. Marquen cuáles son. ¿Cómo se dieron cuenta?

.....

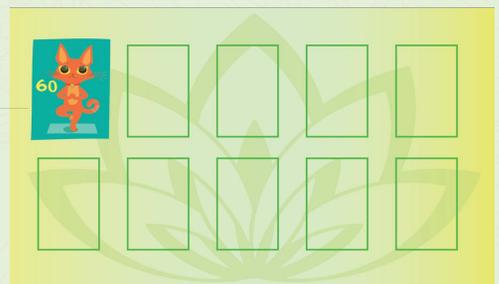
.....



4 ¿En esta página se podría pegar esta figurita?



5 Marquen las figuritas que podrían ir en esta página.



FICHA 4

COMPLETANDO LAS PÁGINAS DEL ÁLBUM

Mateo quiere saber cuántas figuritas le faltan para completar cada página.

1 ¿Cuántas le faltan?



2 En una página tiene pegadas 3 figuritas.
¿Cuántas tiene que pegar para completar la página?



RECORDÁ QUE CADA PÁGINA TIENE 10



3 En otra página, ya pegó 8. ¿Es cierto que le faltan 3 para llenarla?



4 Para no tener que contar todas las veces, Mateo armó esta tabla.
¿Lo ayudan a completarla?

| | | | | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SI PEGUÉ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| ME FALTAN | | | | | | | | | |

A MI ME AYUDA USAR LOS DEDOS PARA SABER CUÁNTO FALTA



FICHA 5

LOS NÚMEROS DE LAS FIGURITAS

Algunos chicos intercambian figuritas

1 Tiago tiene estas repetidas.



¿Es cierto que tiene la cuarenta y tres?

2 Manuel necesita la veinticinco. ¿La tiene Tiago?



3 Marina le pide la setenta y dos. ¿Se la puede dar?



4 A veces Tiago no se acuerda los nombres de los números por eso quiere armar una tabla que lo ayude. ¿La completan?

| | |
|-----|----------|
| 10 | DIEZ |
| 20 | VEINTE |
| 30 | TREINTA |
| 40 | CUARENTA |
| 50 | |
| | SESENTA |
| | SETENTA |
| 80 | |
| | NOVENTA |
| 100 | |

¿USTEDES SE ACUERDAN DEL NOMBRE DE ALGUNOS DE ESTOS NÚMEROS? ¿DE CUÁLES?



SESENTA Y SETENTA SUENAN MUY PARECIDO, ¿CÓMO PODEMOS HACER PARA NO CONFUNDIRNOS?



Escuchar el nombre de algunos números nos da pistas para saber cuál tenemos que anotar.

Por ejemplo, cuando decimos treinta sabemos que va con un tres y ochenta empieza con ocho.

FICHA 6

LAS FIGURITAS EN EL CUADRO DE NÚMEROS

- 1** Al final del álbum hay un cuadro con los números del 1 al 100. Los chicos van tachando las figuritas que ya salieron. ¿Cuáles son?

| 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 | | | | | | | | | |

- 2** Lucas tiene esta figurita nueva: 43. Márquenla en el cuadro.
- 3** Nico tiene las figuritas 73 y 37. ¿Cuál está antes en el cuadro? ¿Por qué?

- 4** Consiguieron varias figuritas nuevas y quieren tachar los números en el cuadro. Márquenlas. ¿Qué consejos les darían para ubicarlas más rápido?



Formas de resolver el problema 4:

PARA TACHAR EL NÚMERO EN EL CUADRO, BUSCO UNO POR UNO, DESDE EL PRINCIPIO

PARA HACER MÁS RÁPIDO, YO ME FIJO CÓMO EMPIEZA EL NÚMERO

¿Cómo puede ayudar fijarse cómo empieza o termina un número para encontrarlo más rápido en el cuadro?

Y YO ME FIJO CÓMO TERMINA



Los números del cuadro están ordenados.

- todos los números que están en la misma fila comienzan igual y el de atrás va cambiando, siempre en el mismo orden.

- todos los números que están en la misma columna terminan igual, va cambiando el de adelante, en orden.

Conocer ese orden nos ayuda a ubicar más rápido un número



FICHA 7

Para seguir jugando y aprendiendo el nombre de los números...

LA LOTERÍA

Cantidad de participantes: Todo el grupo, organizados en parejas.

Materiales: Cartones con números, bolillas con los números del 1 al 90, porotos

Reglas del juego: La maestra saca un número de la bolsa y lo dice sin mostrarlo.

La pareja que tiene ese número en su cartón lo marca con un poroto.

Gana la pareja que primero completa una línea.

Se sigue jugando y gana la que completa el cartón.

LAS PRIMERAS VECES QUE JUEGAN PUEDEN PONER COMO REGLA QUE GANA EL PRIMERO QUE MARCA CINCO NÚMEROS



Para después de jugar a La lotería

1 Este es el número setenta **70** ¿Cuál será el nombre de este? **75**

.....

2 Este es el número cincuenta **50** ¿Cuál será el nombre de este? **58**

.....

3 Este es el número ochenta y cuatro **84** ¿Cuál será el nombre de este? **87**

.....

4 Para ir controlando qué números salieron, pueden entre todos ir anotándolos en un cuadro como este:

| | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | | 4 | 5 | | 7 | 9 |
| 10 | | 12 | 13 | | 15 | 16 | | 18 |
| 20 | 21 | | 23 | 24 | | | 27 | 29 |
| | 31 | | 33 | | 35 | | 37 | 39 |
| 40 | | 42 | | 44 | | 46 | | 48 |
| | 51 | | 53 | | 55 | | 57 | 59 |
| 60 | | 62 | | | 65 | | | 68 |
| | 71 | | 73 | 74 | | 76 | | 78 |
| | 81 | 82 | | | 85 | | 87 | 89 |
| 90 | | | | | | | | |

• ¿Es cierto que ya salió el 45?

• Se cantaron los siguientes números:

Veintidós

Cincuenta y seis

Ochenta y ocho

Anotalos en el cuadro

• Ubiquen todos los números que faltan que empiezan empiezan con "sesenta..."

¿EN QUÉ SE FIJAN PARA UBICAR LOS NÚMEROS QUE VAN SALIENDO?



LA TAPADITA

Cantidad de jugadores: Cuatro

Materiales: Una grilla con los números del 0 al 100 y cartones para tapar algunos números.

Reglas de juego: En cada ronda un participante es el secretario. Sin que los demás vean, tapa cinco números en el cartón. Cada participante, a su turno, elige un casillero tapado y tiene que adivinar a qué número corresponde. Gana el jugador que adivinó más números una vez que están todos destapados.

Para después de jugar a La tapadita:

1 ¿Qué números se taparon en esta jugada?

.....

.....

| | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 | | | | | | | | | |

2 Encontrá los números que quiere tapar Sole:
Treinta y cinco
Cuarenta y dos
Treinta y cuatro
Setenta y siete

| | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 | | | | | | | | | |

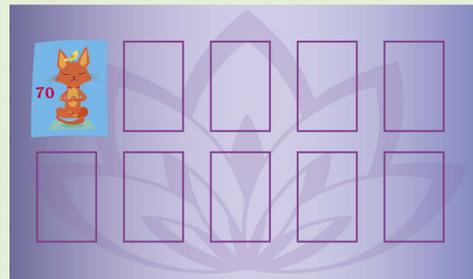
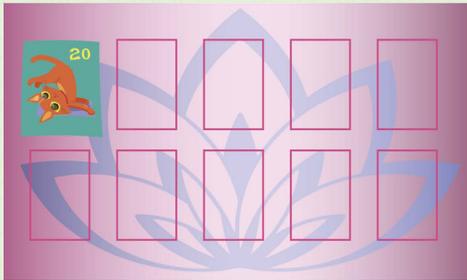
3 ¿Están de acuerdo con cada una de estas afirmaciones?

- En el casillero rojo va el 17 porque está al lado del 18.
- En el casillero azul va el 25 porque está en la fila del 20 y cuento así: 21, 22, 23, 24, 25.
- En el casillero verde va el 52 porque está entre el 51 y el 53.
- En el casillero negro va el 30 porque está debajo del 40.

| | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 | | | | | | | | | |

FICHA 9

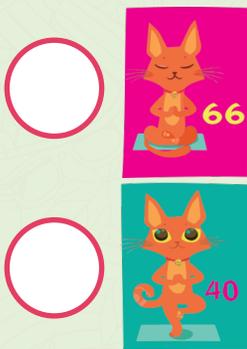
ORDENANDO LAS FIGURITAS DEL ÁLBUM



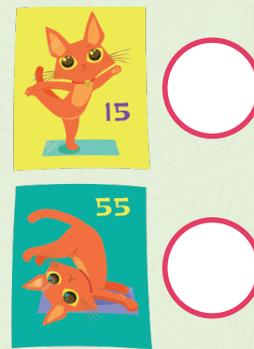
1 ¿En qué páginas van estas figuritas? Ubíquenlas



2 ¿Qué figurita va justo antes de estas?



3 ¿Y después de estas?



3 Para hacer más rápido Víctor ordena las figuritas antes de pegarlas.



• ¿Cuál de estas figuritas aparece primero en el álbum?

• ¿Cuál pegará última?

• ¿Cómo se dieron cuenta?

.....

4 Para pegarlas más rápido decide ordenar las figuritas de menor a mayor
¿Cómo quedan ordenadas?



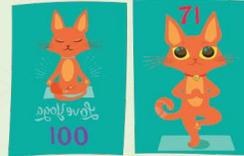
**LA FIGURITA QUE
APARECE DESPUÉS EN EL
ÁLBUM ES LA QUE TIENE EL
NÚMERO MAYOR**



FICHA 10

ORDENANDO LAS FIGURITAS DEL ÁLBUM II

1 Marcá en cada caso la figurita que aparece después en el álbum



¿PUEDE SERVIR MIRAR EL CUADRO DE NÚMEROS PARA SABER CUÁL ES MAYOR?

2 Conversen entre todos de qué maneras se puede saber qué número es mayor

Algunas ideas que ayudan a comparar números

- Es más grande el que se escribe con más números.

Por ej. 100 es mayor que 24

24 es mayor que 9

- Si tienen la misma cantidad de numeritos, es más grande el que empieza con un número mayor.

Por ej: 73 es mayor que 37

90 es mayor que 48

- Si tienen la misma cantidad de numeritos y empiezan igual, es más grande el que tiene atrás un número mayor

Por ej: 48 es mayor que 43

3 Usen las conclusiones anteriores para ordenar estos números del más chico al más grande:
110 – 7 – 38 – 83

.....

CAPÍTULO 4

¡RECREO!

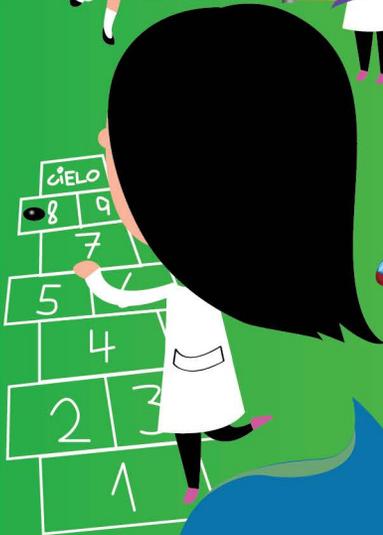
PROBLEMAS Y CÁLCULOS



¡RECREO!



16, 17, 18



CAPÍTULO 4 PROBLEMAS Y CÁLCULOS

1 ¿A qué juegan los chicos de la imagen durante el recreo?

¿Cuáles de esos juegos conocen?

¿En cuáles aparecen números?

¿A cuáles les gusta jugar a ustedes en los recreos?

2 ¿En qué número de la rayuela cayó la piedra?

¿Cuál habrá sido el anterior?

¿Cuál será el siguiente?

5 ¿Qué números habrá dicho la nena que salta a la soga antes del 16?

.....

¿Cuáles le falta decir para llegar a 20?

.....

¿Y para llegar a 30?

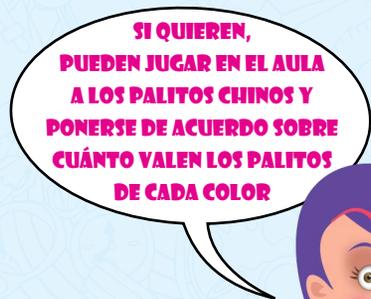
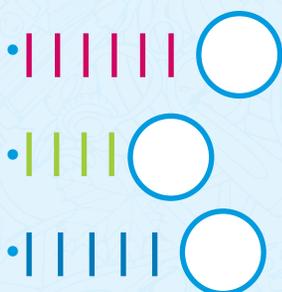
.....

LOS PALITOS CHINOS

Los chicos están jugando a los palitos chinos. Según el color, los palitos tienen estos puntajes:

- Rojos: 2
- Azules: 5
- Verdes: 10

1 Cuenten cuántos puntos se hicieron en cada caso:



**SI QUIEREN,
PUEDEN JUGAR EN EL AULA
A LOS PALITOS CHINOS Y
PONERSE DE ACUERDO SOBRE
CUÁNTO VALEN LOS PALITOS
DE CADA COLOR**

2 Gabi propone esta tabla para contar palitos verdes. ¿Lo ayudan a completarla?



¿Qué números decimos cuando contamos 7 palitos rojos? Anotenlos:



Ayuden a Cami a contar palitos azules:



Para ustedes, ¿De qué maneras es fácil contar? ¿Por qué?

¿Dónde están ubicados en el cuadro los números que decimos al contar de 10 en 10?

¿Y de 5 en 5?



Para contar podemos apoyarnos en el cuadro de números:
-Cuando contamos de 10 en 10 empezando de 0, vamos cayendo en los números de la primera columna, los que terminan en 0.
-Al contar de 5 en 5, caemos en un número terminado en 5 y después en uno terminado en 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 | | | | | | | | | |

FICHA 2

EL JUEGO DE LA CAJA

Materiales: Una caja o bolsa opaca, 20 tapitas por grupo, lápiz y papel.

Cantidad de jugadores: Grupos de 4 o 5 jugadores.

Reglas de juego: El docente indica a un alumno que guarde cierta cantidad de tapitas en la caja; el alumno, antes de guardarlas, las cuenta delante de todos. Luego le indica que guarde o quite otra cantidad de tapitas, contándolas también delante de sus compañeros. Cada equipo tiene que anticipar cuántas tapitas habrá en la caja al abrirla y explicar a sus compañeros cómo lo resolvieron.

Para finalizar, se abre la caja y se cuentan las tapitas para comprobar qué equipo ganó.

Una vez que jugaron varias veces, vuelvan a jugar de a dos equipos.

Uno escribe un mensaje para que el otro equipo pueda averiguar cuántas tapitas hay en la caja después de poner o sacar tapitas.

¿CÓMO PUEDEN ESTAR SEGUROS DE QUE ACERTARON, ANTES DE ABRIR LA CAJA?

Después de jugar a El juego de la caja:

1



Este es el mensaje que escribieron **9 6**

Este mensaje ¿sirve para saber qué pasó? ¿Por qué?

2 Marquen cuáles de estos mensajes sirven para saber qué paso al jugar.

10 - 3

9 5

PUSO 8. PUSO 5.

12 - 4

PUSO 7. SACÓ 5.

8 8



FICHA 3

ARMANDO COLLARES

Algunos chicos arman collares con mostacillas que tienen guardadas en cajas según el color

- 1 Tomás tenía en una caja 8 mostacillas blancas y guardó otras 5 que le regaló Sofía.
¿Cuántas mostacillas tiene ahora?

.....

- 2 En otra caja, tenía 12 mostacillas azules y agregó 6.
¿Cuáles de estas anotaciones sirve para saber cómo lo resolvió?

• 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

• TENÍA 12 Y AGREGUÉ ESTAS: 
13 14 15 16 17 18

• 12 6

• 12 + 6



Para registrar cómo resolvimos estos problemas podemos:

- Escribir todos los números: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

- Anotar solo los que agregamos porque los otros los "guardamos en la cabeza": 13 14 15 16 17 18

- Usar signos: 12 + 6

3 Catalina tenía 9 mostacillas rojas y usó 4 para hacer una pulsera.

¿Qué cálculo pudo haber anotado?.....

4 Dante tenía 12 mostacillas verdes en una caja y sacó 6 para hacer un collar. Anotó así. Expliquen qué anotó en cada caso.

• 1 2 3 4 5 6 ~~7 8 9 10 11 12~~

• TENÍA 12 Y SAQUÉ ESTAS: 
 11 10 9 8 7 6

• 12 - 6



Para registrar cómo resolvimos estos problemas podemos:
 -Escribir los números y tachar: 1 2 3 4 5 6 ~~7 8 9 10 11 12~~
 -Contar para atrás: 11 10 9 8 7 6
 -Usar signos: 12 - 6

5 ¿Cuál de estos cálculos sirve para representar cada problema?

A. Emilia tenía 14 mostacillas blancas en la caja y agregó 5.
 ¿Cuántas mostacillas blancas tiene ahora?

$14 + 5$ $14 - 5$

B. Catalina tenía 14 mostacillas amarillas y usó 5 para hacer unos aros.
 ¿Cuántas le quedan?

$14 + 5$ $14 - 5$

FICHA 4

PROBLEMAS PARA RESOLVER DE MUCHAS MANERAS

Resuelvan estos problemas y anoten cómo resolvieron

1 El collar de Lili ya tiene 18 mostacillas, si le agrega otras 5,
¿cuántas mostacillas tendrá?

2 La pulsera de Maxi tiene 30 mostacillas. Le quiere sacar 5,
¿cuántas mostacillas quedarán en la pulsera?
.....

3 Para hacer un collar, Lucía usó 11 mostacillas rojas y 7 verdes.
Decidió usar la calculadora. ¿Qué teclas apretó?
.....



• Melisa quiere saber cuántas mostacillas tiene.
Usa la calculadora y dice que el resultado no aparece. Estas son las teclas que apretó:
 $12 + 6$

¿Qué tiene que hacer para que aparezca el resultado?
.....



El resultado de un cálculo va después del signo =

Vuelvan a resolver algunos de los problemas del principio usando la calculadora para comprobar los resultados.

JUGANDO A LAS BOLITAS

1 Agustín escribió el siguiente cálculo: $8 + 7 = 15$

¿Ganó o perdió bolitas?

¿Cuántas?

2 Rocío anotó de esta manera: $15 - 4 = 11$

¿Ganó o perdió bolitas?

¿Cuántas tenía?

¿Cuántas tiene ahora?

3 Escribí un cálculo que represente cada jugada:

Pilar tenía 6 bolitas y ganó 4. Ahora tiene 10

.....

Andrés tenía 8 bolitas y perdió 3. Le quedan 5

.....

FICHA 6

USAR LA CALCULADORA PARA SUMAR Y RESTAR

Resuelvan estos problemas como cada uno quiera y después comprueben el resultado usando la calculadora. Registren las teclas que fueron marcando.

1 Rubén tenía 15 bolitas y perdió 4. ¿Cuántas le quedan?



.....

2 Marcos tenía 6 bolitas y ganó 6. ¿Cuántas tiene ahora?



.....

3 José tenía 14 bolitas y perdió 4.

Con la calculadora, hizo así:

$$14 \ 4 \ =$$

En cambio, Lucas hizo así:

$$14 - 4$$

¿Lo hicieron correctamente? ¿Por qué?

.....

.....

¿Qué recomendaciones darían para usar la calculadora al sumar o restar?

.....

.....



La calculadora sirve para saber el resultado de cálculos de suma o resta o controlar los que hicimos de otra forma.

No hay que olvidarse de anotar todas las partes de un cálculo, por ej:

| | | | | |
|--------------|-------------------------|---------------|-------------------------|----------------------|
| 14 | - | 4 | = | 10 |
| Cuánto había | Para indicar qué perdió | Cuánto perdió | Para saber el resultado | Muestra el resultado |

FICHA 7

JUEGOS CON CARTAS PARA APRENDER ALGUNOS CÁLCULOS I

¿Quieren aprender nuevos juegos con cartas? Esta vez, les proponemos dos juegos que los van a ayudar a recordar algunos cálculos.

SUMA 10

Materiales: mazo de cartas españolas del 1 al 9

Cantidad de jugadores: 4

Reglas de juego: se mezclan las cartas, se colocan 9 boca arriba en el centro de la mesa y el mazo restante al lado. En su turno, cada jugador levanta una carta del mazo y si puede formar 10 sumando esa carta con una de la mesa, se llevará el par. Si esto no es posible, descarta en la mesa una carta. Si hubiera 9 cartas boca arriba, la carta vuelve al mazo (abajo de la pila). Gana el que logra levantar mayor cantidad de cartas.

Para después de jugar a Suma 10

1 Marcos tiene esta carta



¿Cuál de estas cartas le sirve para sumar 10?



2 Pedro tiene esta carta



Dice que con esta suma 10



¿Es correcto?

3 Completan cada jugada con las cartas que permiten sumar 10



Después de jugar varias veces, vuelvan a jugar usando cartas con números.

Para después de jugar:

4 Andrés fue anotando cómo sumo 10 en cada caso. En algunos casos se equivocó al levantar. Marquen las jugadas que no son correctas:

- 8 y 3
- 4 y 6
- 3 y 7
- 6 y 5
- 3 y 9

FICHA 8

JUEGOS CON CARTAS PARA APRENDER ALGUNOS CÁLCULOS II

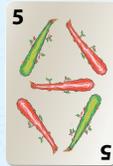
LOS DOBLES

Materiales: Mazo de cartas españolas con números del 1 al 9

Cantidad de jugadores: 4

Reglas de juego: Se coloca el mazo en el centro de la mesa. Por turnos, cada alumno da vuelta una de las cartas. El primero que dice el doble del número que tiene la carta se la lleva. Al finalizar el mazo, el que tiene más cartas gana el juego.

1 Pedro tenía esta carta.



¿Qué número cantó?



2 Rocío sacó esta carta.



¿Cuál de estos números cantó? 10 8 12

3 Andrés sacó esta carta



Cantó 14. ¿Es correcto?

4 Lucas cantó 12. ¿Qué carta tenía?



CÁLCULOS PARA RECORDAR

1 Completen estas tablas que los van a ayudar a recordar algunos resultados.

A MÍ ME SIRVE USAR LOS DEDOS DE LAS MANOS PARA HACER RÁPIDO LAS SUMAS QUE DAN 10



| SUMAS QUE DAN 10 |
|------------------|
| 1 + 9 |
| 2 + 8 |
| ● + 7 |
| ● + 6 |
| 5 + ● |
| 6 + ● |
| ● + 3 |
| ● + 2 |
| ● + 1 |

| SUMAS DE IGUALES |
|------------------|
| 1 + 1 = ● |
| 2 + 2 = ● |
| 3 + 3 = ● |
| 4 + 4 = ● |
| 5 + 5 = ● |
| 6 + 6 = ● |
| 7 + 7 = ● |
| 8 + 8 = ● |
| 9 + 9 = ● |

¿Cómo van variando los números en estos cálculos? ¿Por qué ?

En la primer tabla, ¿Es cierto que si se aprenden de memoria los primeros cálculos ya pueden recordar todos?

2 Resuelvan estos cálculos. Si para resolverlos usaron algún resultado de las tablas, anótenlos debajo.

5 + 4 = ○

4 + 7 = ○

8 + 3 = ○

.....

.....

.....

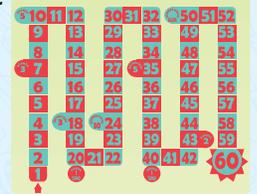
3 Para cada suma, anoten otros dos cálculos cercanos que pueden resolverse con ayuda de esos resultados, como en el ejemplo

| SUMA CONOCIDA | SUMA QUE PUEDO RESOLVER APOYÁNDOME EN ESE RESULTADO | OTRA SUMA |
|---------------|---|------------|
| 6 + 4 = 10 | 6 + 5 = 11 | 7 + 4 = 11 |
| 3 + 3 = 6 | | |
| 8 + 2 = 10 | | |
| 5 + 5 = 10 | | |

FICHA 10

PENSANDO CÁLCULOS PARA PROBLEMAS CONOCIDOS

- 1** Al jugar al juego de recorridos, estas son las anotaciones que hizo cada nene
 ¿Qué significa cada uno de los números que usaron para anotar?
 ¿Están de acuerdo con los símbolos que eligieron? ¿Por qué?



Daiana estaba en el casillero 9 y avanzó 4. ¿A qué casillero llegó?

• $9 + 4 = 13$

En otra jugada, Daiana estaba en el casillero 18 y tuvo que retroceder 3. ¿A qué número llegó?

• $18 - 3 = 15$

- 2** Escriban un cálculo para cada uno de esos problemas

A. En la pecera había 12 peces. Sole pescó 6,

¿Cuántos quedaron sin pescar?



B. Pedro tiene 7 cupones y Tobías 4,

¿Cuántos cupones tienen entre los dos?



C. Agustina tenía 13 marcadores y perdió 4.

¿Cuántos marcadores le quedan?





El signo + se usa para:

- Indicar que a una cantidad se agregó otra
- También para indicar que dos cantidades se reunieron
- Representar que se avanzó, por ej en un juego de recorrido

El signo - se usa para:

- Indicar que a una cantidad se le quitó otra
- Representar que se retrocedió

CAPÍTULO 5

**HACIENDO LAS
COMPRAS**

PROBLEMAS Y CÁLCULOS CON DINERO



HACIENDO LAS COMPRAS



CAPÍTULO 5

PROBLEMAS Y CÁLCULOS CON DINERO

- 1 ¿Para qué se usan los números que aparecen en la imagen?
- 2 ¿En qué casos los números indican precios? ¿Cómo se dan cuenta?
- 3 En diferentes situaciones usamos dinero para hacer compras, pagar, dar vueltos. Estos son algunos de los billetes y las monedas que se utilizan actualmente.
¿Cuáles conocen? Digan entre todos el valor de cada uno.





FICHA 1

EN LA LIBRERÍA

1 Este es el dinero que se necesita para para comprar una lapicera



¿Cuánto cuesta ?



¿DE QUÉ DISTINTAS MANERAS CONTARON CUÁNTO GASTÓ?



2 Este es el dinero que se necesita para comprar un cuaderno



¿Cuánto cuesta?



YO HAGO UNA RAYITA POR CADA PESO Y CUENTO TODO



PARA MÍ HAY QUE USAR UNA MANERA MÁS RÁPIDA DE CONTAR. COMO SÉ QUE ESTE BILLETE VALE 20, CUENTO ASÍ: 21, 22, 23

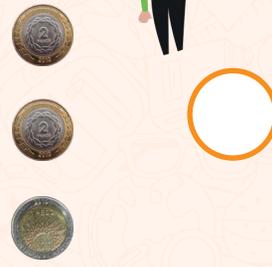
¿POR QUÉ EMPIEZA A CONTAR DESDE 21?



Y ustedes, ¿Cómo hicieron para saber cuánto cuesta el cuaderno?

.....

EL CUADRO DE NÚMEROS PUEDE AYUDARLOS PARA NO CONFUNDIRSE AL CONTAR



3 Calculen cuánto dinero costó cada útil

- Un block de hojas:



- Una caja de lápices:



Para contar dinero, se puede representar el valor de cada billete con marquitas y contar todo.

También puede servir contar a partir de uno de los números. Por ejemplo, para calcular cuánto dinero hay en un billete de \$10 y 8 monedas de \$1 podemos contar a partir de 11.



El cuadro de números puede servir como apoyo para contar. Por ej, si hay varios billetes de \$10 se puede contar primero de 10 en 10 y después contar de 1 en 1 para agregar las monedas.

| | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 | | | | | | | | | |

**PARA RECORDAR...
¿CÓMO SE PUEDE USAR
EL CUADRO DE NÚMEROS
PARA CONTAR DE 10 EN
10? ¿Y DE 5 EN 5?**



FICHA 2

JUEGOS CON DINERO: EL BUCANERO

Cantidad de jugadores: 4

Materiales: billetes y monedas de distintos valores

Reglas de juego: uno de los participantes es el secretario. Dice 1 y sigue contando en forma silenciosa. El jugador de la izquierda dice basta y el secretario tiene que decir por qué número va. Los demás jugadores tienen que armar esa cantidad con los billetes y monedas que tienen. El primero que lo arma correctamente gana 1 punto. Se juega de nuevo, cambiando el secretario.

Para después de jugar a El bucanero:

- 1 El secretario dijo 35. Encuentren dos maneras distintas de armarlo .

- 2 El secretario dijo 60. Encuentren dos maneras distintas de armarlo.

- 3 El secretario dijo 43
¿Es correcta esta forma de armarlo? ¿Por qué?



- 4 Agreguen o tachen el dinero necesario para tener \$ 48



FICHA 3

AHORRANDO DINERO I

Lucas y Martín están ahorrando dinero para comprar golosinas en el quiosco

- 1 Completan la tabla para saber cuánto dinero ahorró cada uno en una semana
Lucas ahorra todos los días \$5

| DIAS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------|---|----|---|---|---|---|---|
| \$ | 5 | 10 | | | | | |

TAMBIÉN EN ESTE CASO EL CUADRO DE NÚMEROS LOS PUEDE AYUDAR PARA CONTAR DE 5 EN 5 O DE 10 EN 10

Al finalizar la semana Lucas tiene

- 2 Martín ahorra todos los días \$10

| DIAS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------|----|----|---|---|---|---|---|
| \$ | 10 | 20 | | | | | |

Al finalizar la semana Martín tiene

- 3 Andrés tenía ahorrados \$ 80 y fue gastando \$10 cada día para comprar figuritas.
¿Cuánto dinero le quedó al finalizar la semana?

| DIAS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------|----|----|---|---|---|---|---|
| \$ | 80 | 70 | | | | | |

Al finalizar la semana le quedaron



FICHA 4

AHORRANDO DINERO II

- 1 Camila va guardando su dinero en una alcancía. El primer día guarda \$25. El segundo día guarda otros dos billetes de \$10 y un billete de \$5.

¿Cuánto dinero juntó hasta ahora?



- 2 Después de una semana, decide abrir la alcancía y encuentra este dinero.



¿Cuánto tiene ahorrado?



En algunos casos, para contar el dinero puede servir ir contando de 5 en 5 o de 10 en 10.

El cuadro de números puede ser una ayuda para ir contando. Al contar de 10 en 10 empezando desde cero, vamos diciendo los números "redondos", es decir los números con los que empieza cada fila. Al contar de 5 en 5, vamos diciendo un número terminado en 5 y uno redondo sucesivamente.

| | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 | | | | | | | | | |

PUEDEN USAR LOS BILLETES PARA AYUDARSE ¿CÓMO CONVIENE AGRUPAR LOS BILLETES PARA CONTARLOS?



FICHA 5

EN LA JUGUETERÍA



1 Este es el dinero que tiene Andrés. ¿Le alcanza para comprar el barquito?



2 Marcos compró tres patitos. ¿Cuánto gastó?

3 Con sus \$100, Lucas compró dos artículos. ¿Cuáles compró? ¿Hay una única posibilidad?

.....

4 Elijan el cálculo que sirve para resolver cada problema:

A. Luciano tenía \$50 y gastó \$35 para comprar un cohete. ¿Cuánto dinero le quedó?

$50 + 35$ $50 - 35$ $35 + 50$

B. Agustina compró un dinosaurio y un cohete. ¿Cuánto dinero gastó?

$50 + 35$ $50 - 35$ $35 + 50$

FICHA 6

OTRO JUEGO CON BILLETES Y MONEDAS: LA PERINOLA

Cantidad de jugadores: 4

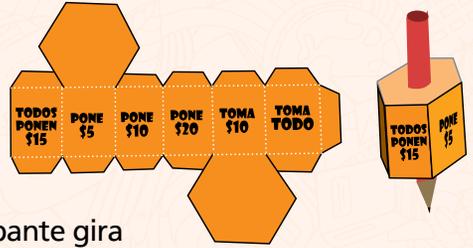
Materiales: Una perinola, monedas de \$1 y \$2 billetes de 5, 10 y 20.

Reglas de juego: Cada jugador recibe la misma cantidad de billetes y monedas, por ejemplo 3 de cada uno.

Para comenzar, todos colocan \$25 en el pozo. Cada participante gira

la perinola y sigue las indicaciones en función de la cara que queda hacia arriba.

El que se queda sin dinero queda fuera del juego. Gana el jugador que tiene más dinero cuando deciden terminar de jugar.



Para después de jugar a "La perinola"

- 1 Lucas tenía un billete de \$20 y dos monedas de \$1. Sacó "Toma \$10".

¿Cuánto dinero tiene ahora?

- 2 Martina tenía 3 billetes de \$10 y 1 billete de \$5. Sacó "Pone \$20".

¿Cuánto dinero tiene ahora?

Cálculos para resolver

$10 + 10 + 5 + 5 =$

$5 + 5 + 5 + 5 + 10 + 10 =$

$20 + 10 + 5 + 5 =$

$10 + 5 + 10 + 5 + 10 + 10 =$

¿CÓMO CONVIENE
AGRUPAR LOS
NÚMEROS PARA
SUMAR?



FICHA 7

EL BUCANERO II

Cantidad de jugadores: 4

Materiales: Billetes de \$10 y monedas de \$1. Tarjetas con números hasta el 100.

Reglas de juego: Cada jugador recibe una pila de billetes de \$10 y de monedas de \$1. Se da vuelta un cartón con números y todos tienen que formar esa cantidad con los billetes y monedas. El primero que arma correctamente el número indicado, gana un punto.

Después de jugar a El bucanero II

- 1 Estos son los billetes con los que se armaron diferentes cantidades. ¿Qué número representan?



- 2 Indiquen la cantidad de billetes de \$10 y de monedas de \$1 que se necesitan para formar cada una de estas cantidades:

| NÚMERO QUE SALIÓ EN LA TARJETA | BILLETES DE \$10 | MONEDAS DE \$1 |
|--------------------------------|------------------|----------------|
| 38 | | |
| 47 | | |
| 50 | | |
| 37 | | |
| 73 | | |

PUEDEN DIBUJAR LOS BILLETES SI LO NECESITAN O ESCRIBIR LAS CANTIDADES.



CONTINUAMOS JUGANDO A EL BUCANERO II

1 Resuelvan estos cálculos:

$$10 + 10 + 10 + 7 = \bigcirc$$

$$10 + 10 + 10 + 10 + 5 = \bigcirc$$

$$10 + 3 + 10 = \bigcirc$$

$$9 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = \bigcirc$$

Para seguir explorando algunos cálculos...

2 Desafío con calculadora

Lograr que aparezca en el visor de la calculadora el número los números **25** y **52**, usando solo las teclas **1**, **0** y los signos **+** e **=**
¿Qué teclas fueron anotando en la calculadora?

25

52



La escritura de un número nos da pistas sobre cuántos billetes de \$10 y monedas de \$1 se necesitan para armarlo.

Por ejemplo, el 38 se escribe con un 3 –que suena 30– y un 8. El 30 se forma con tres billetes de \$10, el 8 con 8 monedas de \$1.

Hay números que se escriben con las mismas cifras pero representan cantidades diferentes. Por ejemplo, el 37 se arma con 3 billetes de \$10 y 7 monedas de \$1, mientras que el 73 se arma con 7 billetes de \$10 y 3 monedas de \$1.

LOTERÍA CON CÁLCULOS

Reglas de juego: Se juega de la misma forma que a la lotería tradicional pero en lugar de dictar el número que sale en la bolilla hay que dictar un cálculo que de ese resultado.

Por ejemplo, si sale esta bolilla **43** se pueden dictar estos cálculos:

$40 + 3$

$10 + 10 + 10 + 10 + 3$

$20 + 20 + 3$

Para después de jugar a la Lotería con cálculos

1 ¿Qué número hay que anotar si se dictan estos cálculos?

$50 + 8$

$30 + 7$

$20 + 9$

$90 + 3$

$30 + 9$

2 Redondeen en cada caso los cálculos que corresponden al número indicado:

• 36

$30 + 6$

$60 + 3$

$10 + 10 + 10 + 6$

• 42

$20 + 4$

$40 + 2$

$20 + 20 + 2$

• 65

$60 + 5$

$50 + 6$

$50 + 10 + 5$

CONTINUAMOS JUGANDO A LA LOTERÍA CON CÁLCULOS

1 Propongan dos cálculos que podrían dictarse para marcar estos números:

• 24

• 42

• 74

• 47

2 En algunos casos se dictaron restas. ¿Qué número hay que marcar en cada caso?

$38 - 8$

$45 - 5$

$97 - 7$

$79 - 9$



Los nombres de los números nos ayudan a saber el resultado de algunos cálculos de suma.

Por ejemplo: $48 = 40 + 8$ $27 = 20 + 7$ $83 = 80 + 3$

También nos sirven para pensar rápido una resta que de como resultado un número redondo.

Por ejemplo: $48 - 8 = 40$ $27 - 7 = 20$ $83 - 3 = 80$