



**CUADERNILLO DE MATEMÁTICA 2º GRADO**

El objetivo del presente cuadernillo es que las familias tengan material para que sus hijos hagan un repaso antes de comenzar las clases. Con esto buscamos disminuir los efectos de la curva del olvido y ayudar a nuestros alumnos a que tengan un buen año lectivo. El presente cuadernillo debe ser realizado en el mes de febrero, dos semanas antes de empezar las clases.

**Antes de empezar a completar los ejercicios invitá a tus papás a jugar a la Escoba del 10.**

**Cartas asombrosas**

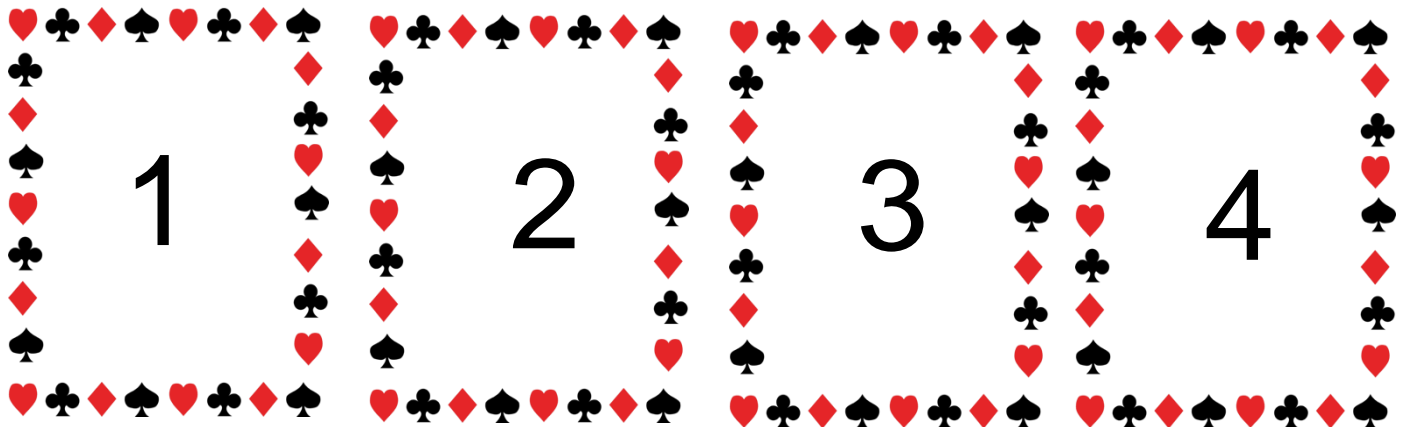
Se colocan 8 cartas boca arriba sobre la mesa. El resto de las cartas queda en el mazo, en el medio de la mesa.

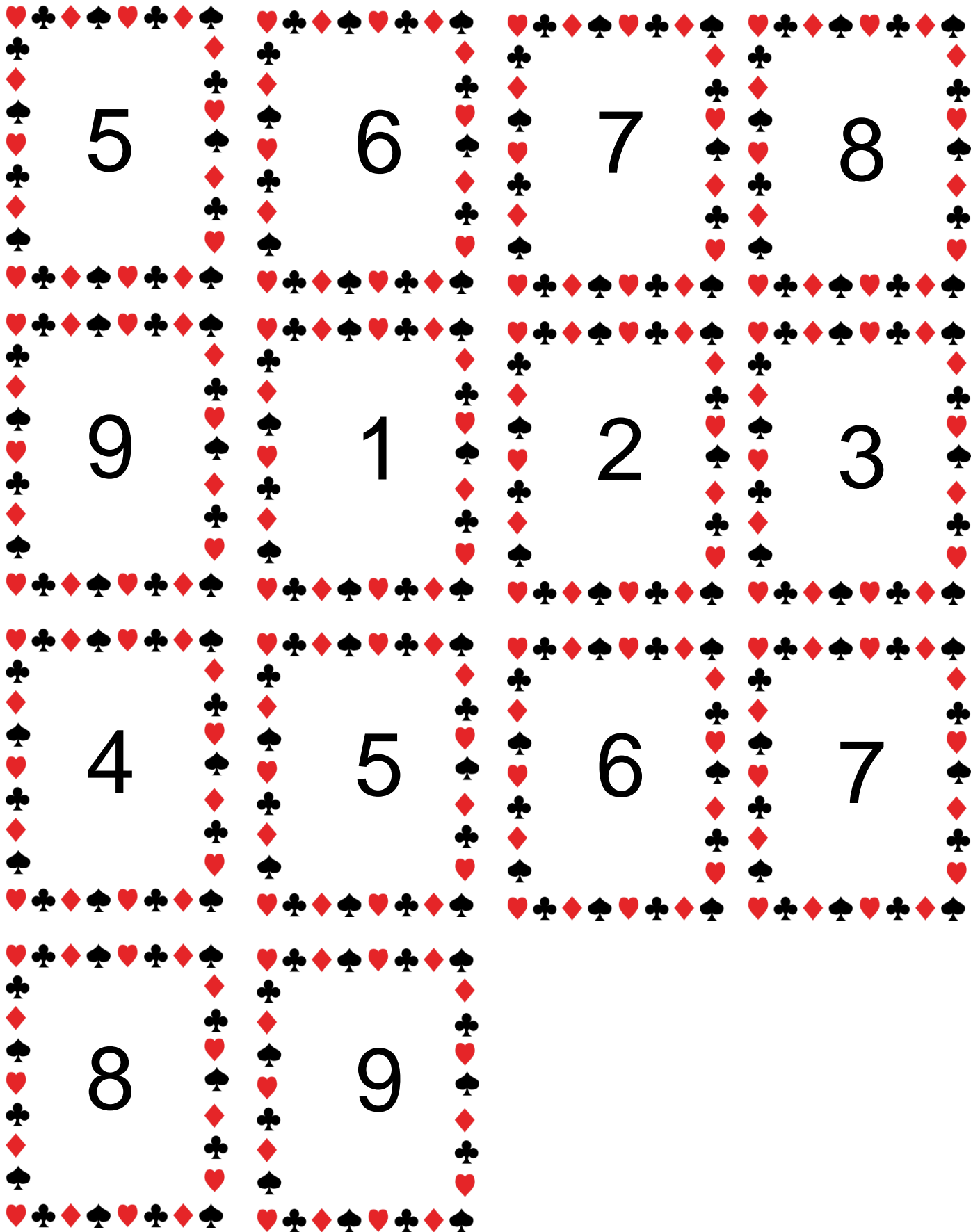
Por turno, cada jugador toma una carta del mazo. Si suma 10 con una de las cartas que están sobre la mesa, pone las dos cartas en una pila, a su lado. Si no puede sumar 10, debe dejar la carta boca arriba, sobre la mesa.

Cuando se termina el mazo, gana el jugador que juntó más cartas.

**MATERIALES:**  
Las cartas que están en las páginas 133, 135 y 137

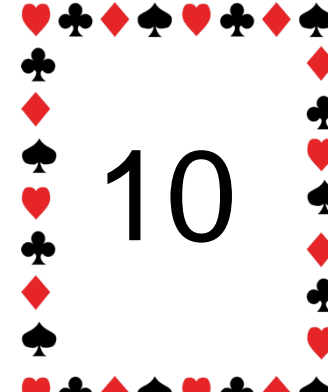
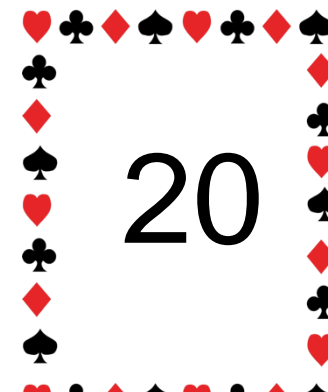
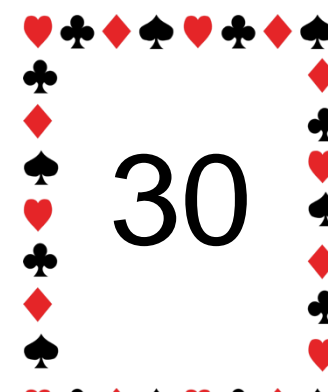

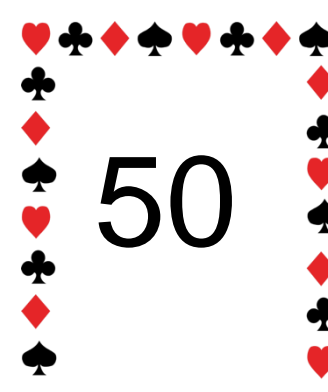
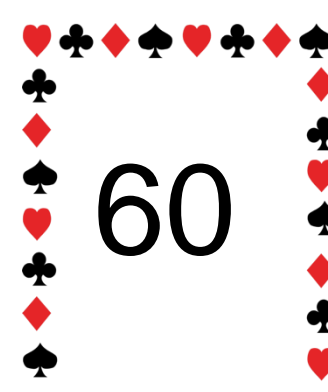
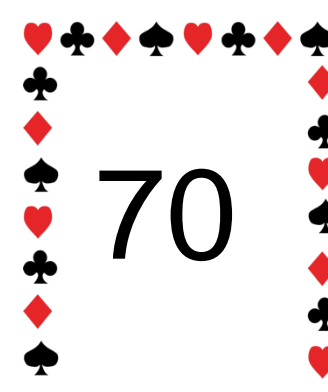
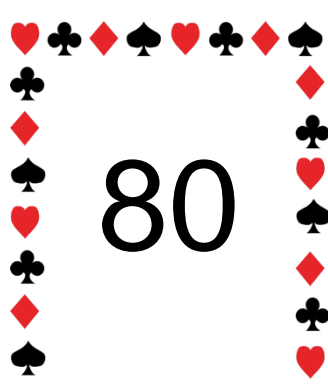
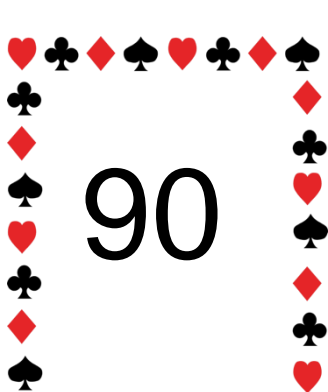


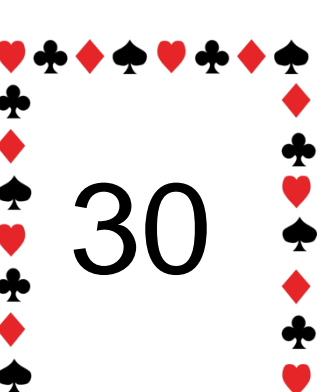
Cartas:

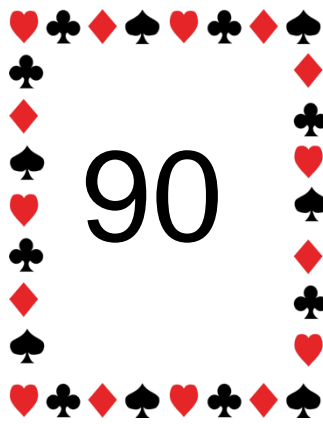
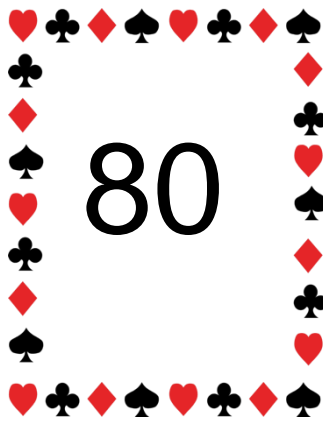
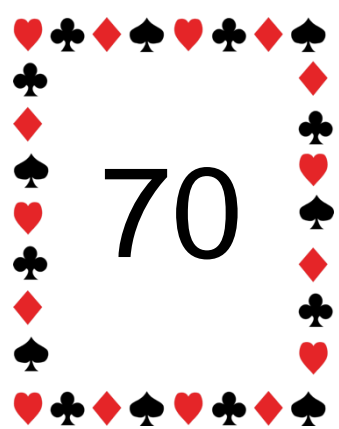
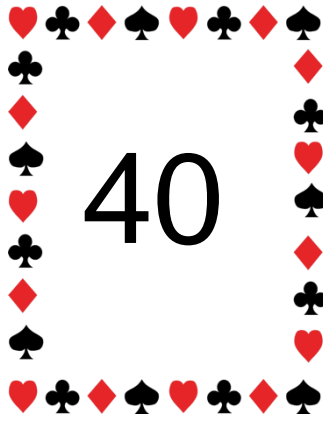






Ahora con números más grandes para jugar a la escoba del 100.

 10	 20	 30	 40
 50	 60	 70	 80
 90	 10	 20	 30





# COLEGIO LOS ROBLES

Animáte a **RESOLVER** las cuentas ayudándote con las sumas y restas de la primera columna.

$10 - 2 = 8$	$100 - 20 = 80$	$1000 - 200 = 800$
$5 - 3 = \underline{\hspace{2cm}}$	$50 - 30 = \underline{\hspace{2cm}}$	$500 - 300 = \underline{\hspace{2cm}}$
$7 - 6 = \underline{\hspace{2cm}}$	$70 - 60 = \underline{\hspace{2cm}}$	$700 - 600 = \underline{\hspace{2cm}}$
$3 + 7 = \underline{\hspace{2cm}}$	$30 + 70 = \underline{\hspace{2cm}}$	$300 + 700 = \underline{\hspace{2cm}}$
$10 - 6 = \underline{\hspace{2cm}}$	$100 - 60 = \underline{\hspace{2cm}}$	$1000 - 600 = \underline{\hspace{2cm}}$
$9 - 6 = \underline{\hspace{2cm}}$	$90 - 60 = \underline{\hspace{2cm}}$	$900 - 600 = \underline{\hspace{2cm}}$
$5 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$	$50 + 30 = \underline{\hspace{2cm}}$	$500 + 300 = \underline{\hspace{2cm}}$
$8 - 1 = \underline{\hspace{2cm}}$	$80 - 10 = \underline{\hspace{2cm}}$	$800 - 100 = \underline{\hspace{2cm}}$
$4 + 5 = \underline{\hspace{2cm}}$	$40 + 50 = \underline{\hspace{2cm}}$	$400 + 500 = \underline{\hspace{2cm}}$
$8 + 5 = \underline{\hspace{2cm}}$	$80 + 50 = \underline{\hspace{2cm}}$	$800 + 500 = \underline{\hspace{2cm}}$

**RESOLVÉ y COMPLETÁ** las siguientes cuentas.

$10 - 4 =$	$9 - 4 =$	$22 - 2 =$
$12 - 6 =$	$14 - 7 =$	$15 - 14 =$
$10 - \dots = 5$	$9 - \dots = 1$	$15 - \dots = 5$

**ORDENÁ** de menor a mayor.

580 – 620 – 399 – 909 – 879 – 990 – 899 – 900 – 1000

---

**ORDENÁ** de mayor a menor.

920 – 299 – 500 – 499 – 904 – 194 – 914 – 929 – 1000

---

**ESCRIBÍ** con letras los siguientes números.

255: \_\_\_\_\_

397: \_\_\_\_\_

569: \_\_\_\_\_

626: \_\_\_\_\_

938: \_\_\_\_\_



**¡Adivinando números!**

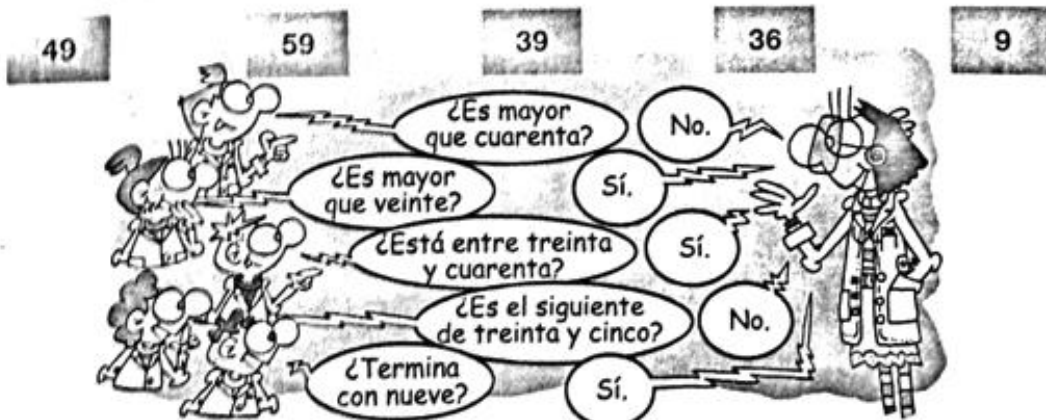
**1** Los chicos de 2.º juegan a adivinar números que están entre cero y cien. ¿Cuáles podrían ser esos números?



**2** Si el número elegido fuera 53, ¿qué responderías a estas preguntas?



**3** Léa las preguntas y respuestas, y marcá cuál de estos números eligió la maestra.



- El número que va antes de mi tiene dos cifras. El que va después de mi tiene tres. Me gustan tanto los ceros que tengo dos.

Soy el número: \_\_\_\_\_

- Me encontrarás si sumás varias veces el 100. Tengo tres cifras y comienzo con 5.

Soy el número: \_\_\_\_\_

- Soy un número menor que 100 y mayor que 50. Mi mitad es 40.

Soy el número: \_\_\_\_\_

Ahora **INVENTÁ** 2 adivinanzas para que adivinen tus papás.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





## ¿Quién soy?

### LO MÍO, LO TUYO, LO NUESTRO

#### ▪ MATERIALES:

- 10 cartas con números del 1 al 10.

#### ▪ CÓMO SE JUEGA:

- Dos se sientan frente a frente; el tercer compañero se coloca de manera que pueda ver las cartas que los dos le van a mostrar.
- Los compañeros que están sentados frente a frente se reparten las cartas, las mezclan y las colocan una sobre otra con el número hacia abajo.
- Al mismo tiempo, cada uno levanta una carta y la muestra al otro jugador; ninguno puede ver el número de su propia carta.
- El tercer jugador mira ambas cartas y dice el resultado de sumar los números de ambas.
- Cada uno de los otros jugadores debe averiguar cuál es el número de la carta que tiene en la mano. El primero que lo averigua correctamente se queda con las dos cartas.
- El juego termina cuando se acaban las cartas, y gana quien acumule más cartas.

Utilizar las cartas de la Escoba del 10.

**RESOLVÉ** las siguientes situaciones. No te olvides de **ESCRIBIR** cómo las pensaste y la respuesta.

Tomás tiene 12 marcadores, 10 crayones y 6 lápices en su cartuchera. ¿Cuántos útiles tiene para pintar?

Respuesta: \_\_\_\_\_

Juana llevó al recreo 38 caramelos. Convidó 18 a sus amigas. ¿Cuántos le quedaron para comer?

Respuesta: \_\_\_\_\_

En el aula de 2 A hay 30 tijeras. ¿Cuántas tijeras quedan si se prestan 15 a las chicas de 2B?

Respuesta: \_\_\_\_\_



**Guerra de cálculos y resultados**

*Cómo jugar*

- Se juega en parejas.
- Se mezclan las cartas y se reparten en 2 montones, boca abajo.
- En cada jugada, los 2 participantes dan vuelta la carta de arriba de su montón al mismo tiempo.
- El número mayor gana y el jugador que lo tiene se lleva las 2 cartas.
- Si hay empate, dan vuelta otras 2 cartas y el ganador se lleva todas.

Cartas para recortar:

$70 + 8$	$31 + 9$	$18 + 10$	$18 + 9$
$25 + 10$	$25 + 11$	$27 + 3$	$54 + 6$
$15 + 15$	$20 + 20$	$50 + 50$	$62 + 8$
$45 + 6$	$37 + 4$	$61 + 5$	$20 + 17$
$30 + 16$	$35 + 11$	$85 + 12$	$78 + 14$
$95 + 5$	$95 + 6$	$80 + 15$	$70 + 25$

¡Ahora agregá estas cartas!

$45 - 5$	$69 - 9$	$78 - 8$	$124 - 4$
$132 - 30$	$187 - 7$	$160 - 60$	$115 - 5$
$154 - 50$	$162 - 10$	$180 - 20$	$143 - 20$

- En cada par de cartas, **rodeá** la que es mayor. Si hay empate, **escribí** el signo  $=$  entre ambas.

$20 + 8$	25	57	67
$10 + 9$	11	32	$30 + 2$
$40 + 5$	$50 + 4$	$50 + 6$	56

- Completá la carta vacía para que sea ganadora.

$20 + 6$		65	
$80 + 3$		74	

- Escribí cada número como una suma.

$64 = \dots\dots\dots$

$48 = \dots\dots\dots$

$57 = \dots\dots\dots$

Hacer Matemática, Editorial Estrada.



## COLEGIO LOS ROBLES

**RESOLVÉ** las siguientes situaciones. No te olvides de **ESCRIBIR** cómo las pensaste y la respuesta en forma de oración.

Martín va preparar 75 cubanitos. Rellenó 28 con dulce de leche. ¿Cuántos le falta rellenar para terminar?

Respuesta:

---

Bernardita compró golosinas para su cumpleaños. Compró 32 caramelos, 39 chupetines y 24 turrónes. ¿Cuántas golosinas compró en total?

Respuesta:

---

Los chicos de 2do están jugando en una competencia de Matemática. **ESCRIBÍ** la cuenta y cómo quedaron los puntajes.

- ♣ Pedro tenía 100 puntos y ganó 35

Cuenta:

Puntaje final:

- ♣ Agustina tenía 145 puntos y perdió 20.

Cuenta:

Puntaje final:

- ♣ Matías tenía 150 puntos y perdió 15.

Cuenta:

Puntaje final:

- ♣ Mercedes tenía 90 puntos y ganó 50.

Cuenta:

Puntaje final:



¿Quién ganó la competencia?

---

¿Con cuántos puntos ganó?

---

### Armar números redondos

**Necesitan**

- Cartas del 1 al 9 (1 mazo por jugador).
- 18 tarjetas con números (1 juego por equipo). Pueden hacerlas ustedes mismos con cartulina blanca o usar números de lotería.

Estos son los números que necesitan:

16	18	21	24	32	37
43	49	51	54	65	68
72	77	85	89	93	96

**Cómo jugar**

- Se juega en equipos de 3 o 4 jugadores.
- Se arma un pilón con las tarjetas con números y se coloca boca abajo sobre la mesa.
- Se juntan los mazos de cartas del 1 al 9 de todos los jugadores y se reparten 3 cartas para cada uno. Con las cartas que sobran se arma otro pilón en el centro de la mesa.
- Un jugador da vuelta una de las tarjetas con números. Si puede armar un número redondo sumando o restando una de sus 3 cartas, se queda con esa carta y la tarjeta, y las guarda a un costado. (Por ejemplo, para el número 43 puede sumar un 7 y armar 50, o restar un 3 y armar 40). Si no le sirve ninguna de sus cartas, roba una del mazo. Si esa carta tampoco le sirve, pasa el turno al siguiente jugador.
- El otro jugador puede usar la tarjeta que quedó sin levantar (por ejemplo, el 43) o dar vuelta una nueva.
- Gana el jugador que se queda sin cartas en la mano.

Los números redondos son los que terminan en cero.

Cartas para recortar:

16	18	21	24	32	37
43	49	51	54	65	68
72	77	85	89	93	96
1	2	3	4	5	6
7	8	9	1	2	3
4	5	6	7	8	9





**RESOLVÉ** usando la cabeza.

$170 + 130 =$

$200 - 120 =$

$280 + 120 =$

$435 - 300 =$

$824 - 100 =$

$420 - 200 =$

**RESOLVÉ** en forma de cuenta parada y luego comprobá el resultado con la calculadora.

$82 - 15 =$

$237 + 124 =$

$381 + 144 =$

$464 - 142 =$

**COMPLETÁ** con los números que faltan.

$173 - \underline{\quad} = 103$

$248 - \underline{\quad} = 208$

$193 - \underline{\quad} = 183$

$175 + \underline{\quad} = 185$

$254 + \underline{\quad} = 274$

$370 + \underline{\quad} = 400$

$200 + \underline{\quad} = 350$

$430 + \underline{\quad} = 470$

$400 + \underline{\quad} = 510$

**RESOLVÉ** las siguientes situaciones. No te olvides de **ESCRIBIR** cómo las pensaste y la respuesta en forma de oración.

Juan quiere comprar 4 platos. Cada uno cuesta 6 pesos. ¿Cuánto saldrán los 4 platos?

Respuesta: \_\_\_\_\_

María tiene 2 paquetes de 8 caramelos cada uno. ¿Cuántos caramelos tiene?

Respuesta: \_\_\_\_\_



## COLEGIO LOS ROBLES

Clara ganó 27 figuritas. Ahora tiene 45. ¿Cuántas tenía antes de jugar?

Respuesta: \_\_\_\_\_

Andrés tiene 20 empanadas. Si pone 5 en cada plato, ¿cuántos platos puede servir?

Respuesta: \_\_\_\_\_

Angie compró una colección de videos a 174 pesos, y un juego para la computadora a 108 pesos. ¿Cuánto gastó?

Respuesta: \_\_\_\_\_

En el supermercado, Félix gastó 257 pesos. Si pagó con 300 pesos, ¿cuánto le dieron de vuelto?

Respuesta: \_\_\_\_\_

Manuel quiere repartir 18 caramelos en bolsas. Si pone 6 en cada bolsa, ¿cuántas bolsas necesita?

Respuesta: \_\_\_\_\_

**CONTINUÁ** las series.

100	150		250		350		450			600		700
-----	-----	--	-----	--	-----	--	-----	--	--	-----	--	-----



# COLEGIO LOS ROBLES

20		60	80		120		160		200		240	
----	--	----	----	--	-----	--	-----	--	-----	--	-----	--

**COMPLETÁ** según corresponda

Uno menos	Número	Uno más
	799	
	690	
	609	
	500	
	950	
Cien menos	Número	Cien más
	905	
	649	
	302	
	676	
	567	

Diez menos	Número	Diez más
	253	
	345	
	490	
	671	
	700	



## La minigenerala

### Necesitan

- 1 cubilete y 5 dados por equipo.
- Una tabla como la que está abajo, para anotar los puntos (una por jugador).

### Cómo jugar

- El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad posible de dados del mismo número en cada vuelta.
- Cada jugador tira 2 veces por vuelta. Cuando tira los dados por primera vez, tiene que quedarse, por lo menos, con un dado.

Por ejemplo, si en el primer tiro salen , se queda con  y vuelve a tirar los dados restantes.

Si en el segundo tiro salen , anota 3 dados al 3 y calcula el total de puntos.

- Es obligatorio anotar un puntaje en cada vuelta y, una vez que se llenó un casillero, no se puede volver a elegir ese número.  
En el ejemplo, si el jugador anotó "3 al 3", ya no puede elegir el 3 en otras jugadas.
- Se juegan 6 vueltas. Al terminar, cada jugador calcula el total de puntos que obtuvo y gana el que tiene más. Entre todos, controlan los cálculos.



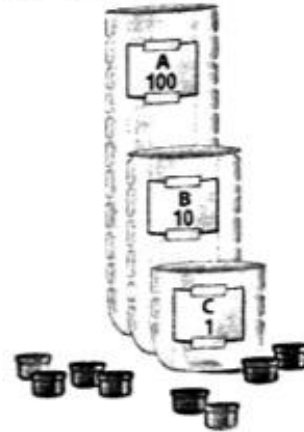
Otros posibles juegos

## Jugar con pelotitas

- Por turno, cada jugador tira todas las tapitas, de a una por vez, tratando de embocarlas en los envases.
- Cada jugador anota en la tabla los puntos que obtuvo con las tapitas que embocó. Por ejemplo, si embocó 3 en el envase de 1 punto, 5 en el de 10 y 6 en el de 100, anota  $3 + 50 + 600 = 653$ .
- Gana el jugador que obtuvo más puntos luego de 3 rondas.

### MATERIALES:

- 3 botellas descartables grandes cortadas como muestra la imagen
- 3 carteles para pegar en las botellas, como se muestra en la imagen
- 20 tapitas



## Botellas y tapitas

- Los jugadores se ubican a la misma distancia de los envases.
- Por turno, cada jugador tira una tapita tratando de embocarla en el envase. Si emboca la tapita, pinta con verde un cuadradito en el tablero de control y saca la tapita. Si no la emboca, pinta el cuadrado de amarillo.
- Juegan 10 vueltas y luego suman 2 puntos por cada tapita que embocaron.
- Gana el jugador que obtiene más puntos.



### MATERIALES:

- 4 botellas descartables grandes cortadas por la mitad
- Tapitas de gaseosa
- 4 carteles en los que dice "2 puntos"
- Un lápiz de color verde y uno de color amarillo

Ipad: Chocolate Fix, Rush Hour.