



CUADERNILLO DE MATEMÁTICA

Queridos padres:

El cuadernillo tiene muchas actividades lúdicas para compartir en familia. En general, después hay una tarea relacionada para que los chicos resuelvan solos o con poca ayuda.

Estas actividades tienen un orden de complejidad creciente. Por eso, sugerimos que las vayan haciendo en el orden propuesto, repitiendo el juego de acuerdo a las necesidades de cada uno.

Si algún juego resulta difícil, pueden retomarlo después de un tiempo, habiendo realizado otras actividades diferentes.

Al finalizar cada propuesta, hay un semáforo para que los chicos reflexionen sobre su aprendizaje.

Les agradecemos contar siempre con su colaboración.

Delfina y Clara

1. RONDA DE NÚMEROS

INSTRUCCIONES:

- ♣ SE JUEGA DE A 3 JUGADORES O MÁS. UNO ES EL DIRECTOR.
- ♣ UNO DE LOS JUGADORES EMPIEZA A CONTAR.
- ♣ CUANDO EL DIRECTOR DICE 'PUM' SIGUE CONTANDO EL OTRO JUGADOR, A PARTIR DEL NÚMERO SIGUIENTE AL QUE SE DIJO. CONTINÚA CONTANDO HASTA QUE EL DIRECTOR DIGA 'PUM' OTRA VEZ.
- ♣ A CADA 'PUM' SIGUE CONTANDO EL JUGADOR DE AL LADO.

COMPLETÁ LOS NÚMEROS QUE DIJO CADA UNO.

36 – 37 – 38

– 39



..... – –

..... – – 44



..... – – –

48 – –



AHORA COMPLETÁ LA SEGUNDA RONDA.

62 – –

– – – 67



..... – –

..... – – 72



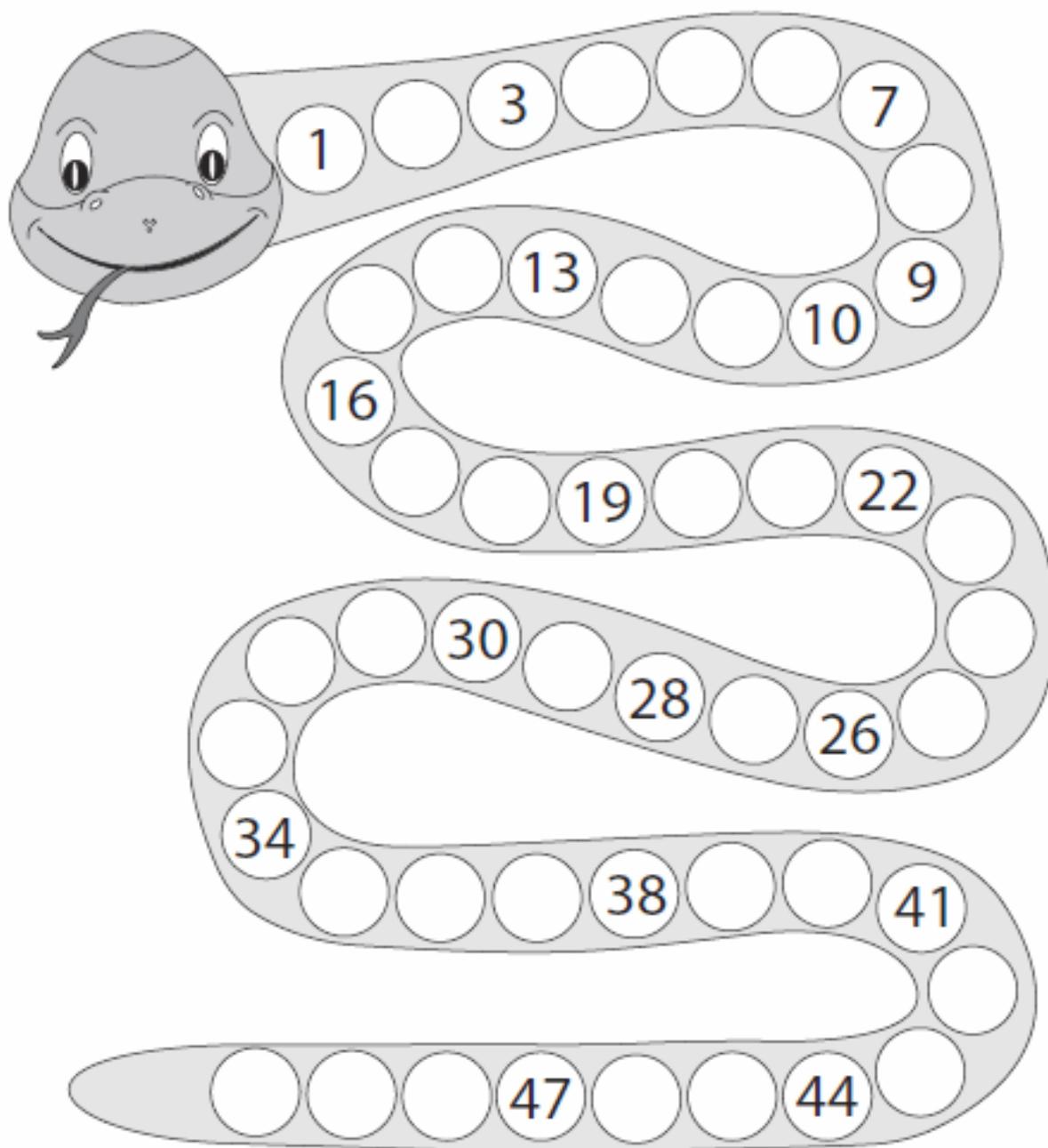
..... – – –

76 – –



2. SERPIENTE DE NÚMEROS

¡AHORA EL DESAFÍO ES CONTAR PARA ADELANTE Y PARA ATRÁS!



- ♣ COMPLETÁ LA SERPIENTE DE NÚMEROS.
- ♣ ELEGÍ UN NÚMERO. EL OTRO JUGADOR TIENE QUE DECIR LOS 3 NÚMEROS QUE LE SIGUEN SIN MIRAR LA SERPIENTE. VOS PODÉS MIRARLA PARA CONTROLAR QUE ESTÉ BIEN.
- ♣ LUEGO, SE TURNAN Y EL OTRO JUGADOR DICE EL NÚMERO.
- ♣ DESPUÉS DE JUGAR VARIAS VECES, CUANDO UNO ELIGE UN NÚMERO EL OTRO TIENE QUE DECIR LOS 3 NÚMEROS QUE LE SIGUEN CONTANDO PARA ATRÁS.

ESCRIBÍ EN LETRAS LOS SIGUIENTES NÚMEROS.

17	DIECISIETE
11	
83	
19	
57	
62	
78	
94	

LEÉ Y **ESCRIBÍ EL NÚMERO.**

TREINTA Y CUATRO: 34	NOVENTA Y TRES:
CATORCE:	CIEN:
VEINTIOCHO:	SESENTA Y CINCO:
QUINCE:	OCHENTA Y DOS:



3. SUMO 10

SUMO 10

MATERIALES:



1 MAZO DE CARTAS CON NÚMEROS DEL 1 AL 9.

INSTRUCCIONES:



SE REPARTEN 3 CARTAS A CADA JUGADOR Y SE COLOCAN 4 CARTAS BOCA ARRIBA EN EL MEDIO.



EN SU TURNO, CADA JUGADOR PODRÁ LEVANTAR UNA CARTA DEL MEDIO SI SUMA 10 CON ALGUNA DE LAS CARTAS QUE TIENE EN LA MANO.



SI EL JUGADOR NO PUEDE LEVANTAR NINGUNA CARTA, DEJA ALGUNA EN EL MEDIO.



SE VUELVEN A REPARTIR 3 CARTAS HASTA QUE SE ACABEN. GANA EL QUE CONSIGUE LA MAYOR CANTIDAD DE CARTAS.



COMPLETÁ LAS CUENTAS PARA QUE EL RESULTADO SEA 10.

$6 + \dots = 10$

$3 + \dots = 10$

$8 + \dots = 10$

$2 + \dots = 10$



4. ALGUNOS PROBLEMAS

¿QUÉ CUENTA TE PUEDE AYUDAR A RESOLVER CADA PROBLEMA? **UNÍ**
CON FLECHAS.

CATA TIENE **8** AUTITOS Y SALVA **2**.
¿CUÁNTOS AUTITOS TIENEN **ENTRE LOS**
DOS?

NACHO **TENÍA 8 FIGURITAS** PERO LE
TOCARON **2 REPETIDAS**. ¿CUÁNTAS
PUEDE PEGAR?

$$8 + 2 = 10$$

EN UN FRASCO **HAY 8 BOLITAS**. SE
AGREGAN 2. ¿CUÁNTAS BOLITAS HAY EN
EL FRASCO AHORA?

$$8 - 2 = 10$$

EN UN FRASCO **HAY 8 BOLITAS**. SE
SACAN 2. ¿CUÁNTAS BOLITAS HAY EN EL
FRASCO AHORA?



ISA TENÍA 4 CORCHOS PARA LA COLECCIÓN Y NACHO TENÍA 6 CORCHOS.
¿CUÁNTOS CORCHOS VAN A AGREGAR ENTRE LOS 2?

CÓMO LO PIENSO:



RESPUESTA: _____

COCO TRAJÓ 7 FÓSFOROS PARA PONER EN LA COLECCIÓN. ¿CUÁNTOS
FÓSFOROS LE FALTAN PARA PODER AGREGAR 10?

CÓMO LO PIENSO:



RESPUESTA: _____

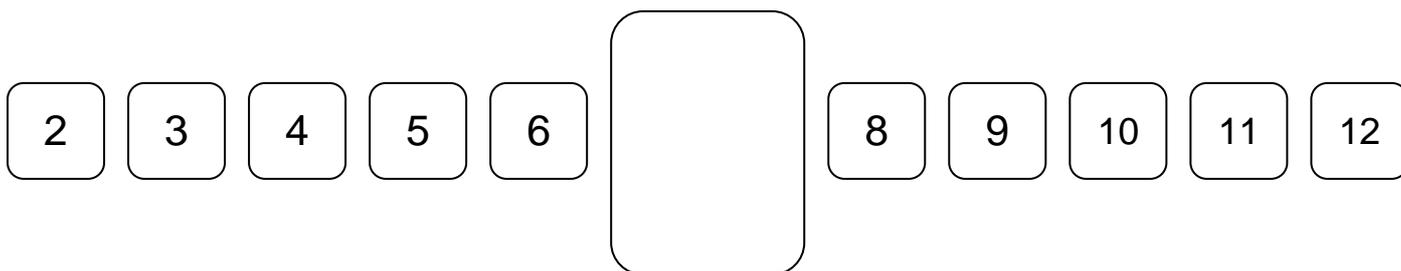
5. LA SERPIENTE

MATERIALES:

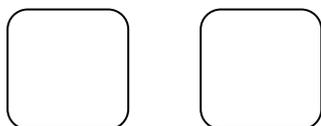
- ♥ 2 DADOS.
- ♥ EL TABLERO (ESTÁ ABAJO).

INSTRUCCIONES:

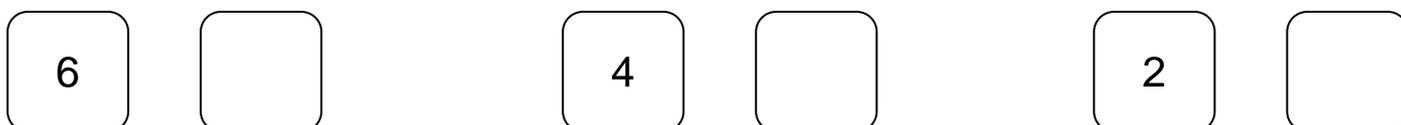
- ♥ POR TURNOS, CADA JUGADOR TIRA LOS 2 DADOS. SUMA SUS PUNTOS Y TACHA EL RESULTADO EN EL TABLERO.
- ♥ SI LA SUMA ES 7, DIBUJA UNA SERPIENTE EN EL RECUADRO.
- ♥ GANA EL PRIMERO QUE TACHA TODOS LOS NÚMEROS O EL QUE DIBUJA 7 SERPIENTES.



MEMI TACHÓ CASI TODOS LOS NÚMEROS. SÓLO LE QUEDA EL 10. ¿QUÉ DADOS TIENE QUE SACAR PARA TERMINAR? **ESCRIBÍ** LOS NÚMEROS.



EN CADA JUEGO DE DADOS **COMPLETÁ** LOS QUE FALTAN PARA DIBUJAR UNA SERPIENTE.

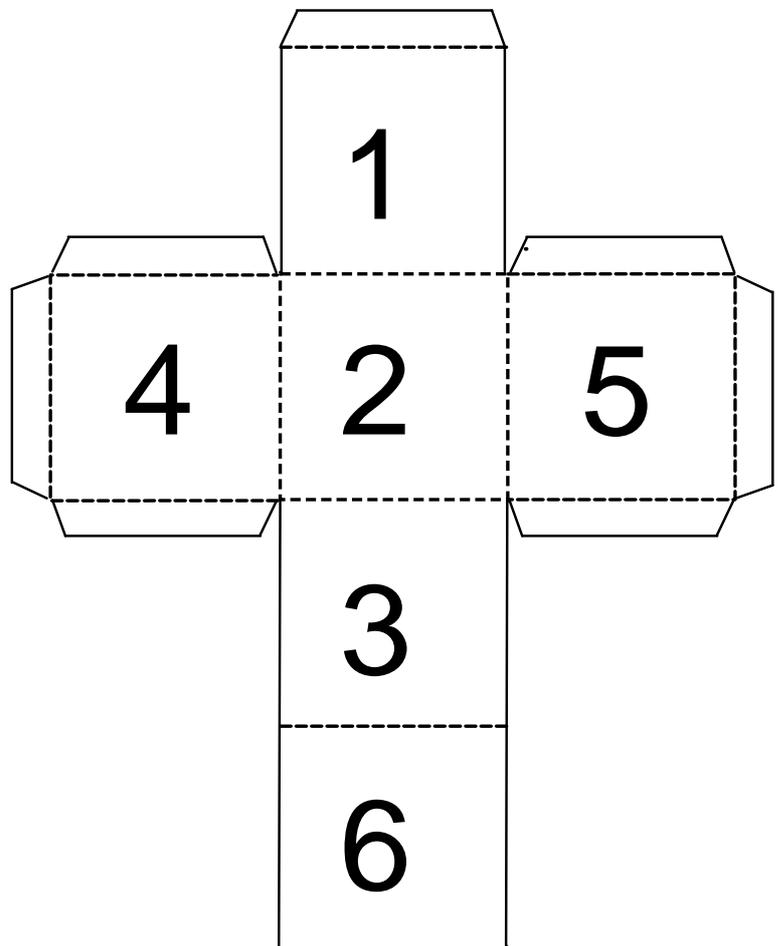
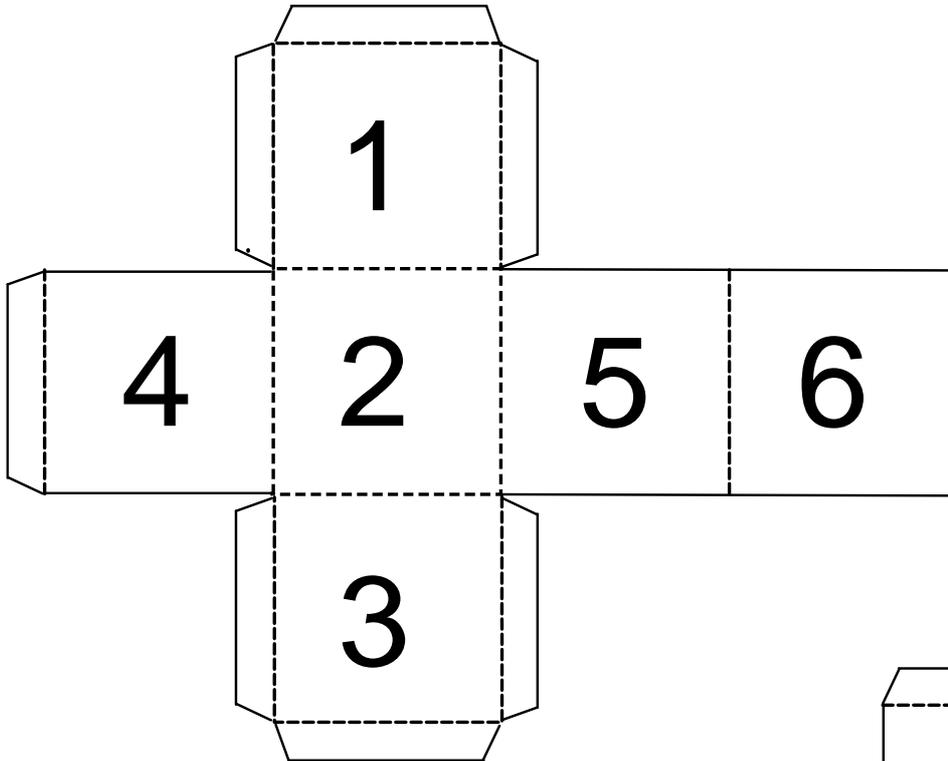


HAY MUCHAS MANERAS DE SACAR 9. **ESCRIBILAS.**

..... Y

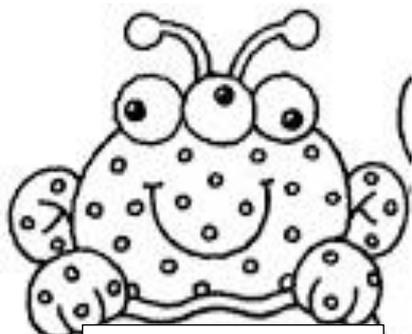
..... Y

..... Y



RESOLVÉ LOS SIGUIENTES CÁLCULOS.

¡ATENCIÓN SI TIENEN + O - !



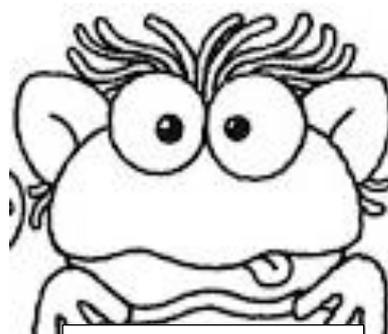
$$19 - 1 = \underline{\quad}$$

$$19 - 2 = \underline{\quad}$$

$$19 - 3 = \underline{\quad}$$

$$19 - 4 = \underline{\quad}$$

$$19 - 5 = \underline{\quad}$$



$$16 + 1 = \underline{\quad}$$

$$16 + 2 = \underline{\quad}$$

$$16 + 3 = \underline{\quad}$$

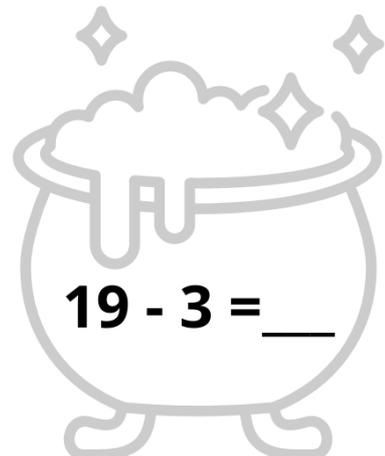
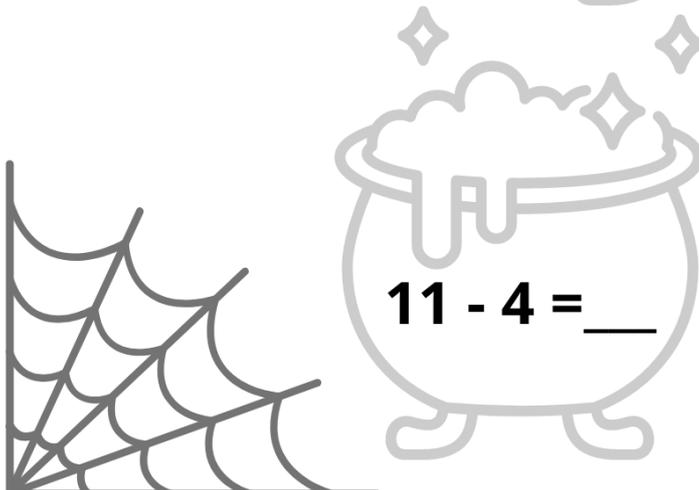
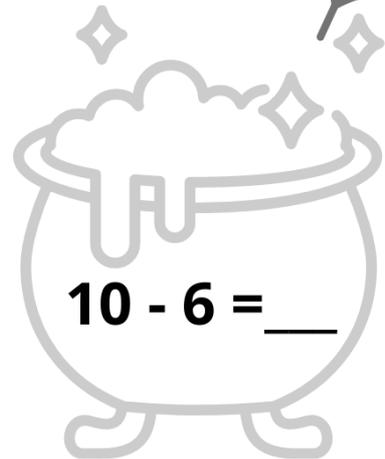
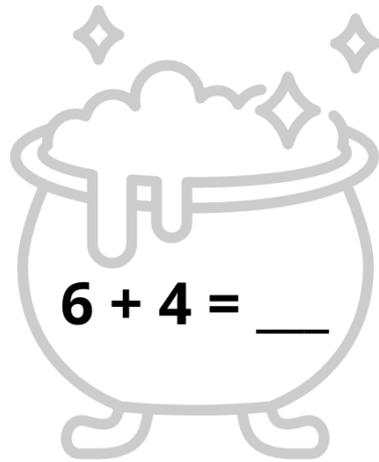
$$16 + 4 = \underline{\quad}$$

$$16 + 5 = \underline{\quad}$$



RESOLVÉ LAS SIGUIENTES SUMAS Y RESTAS.

¡ATENCIÓN SI TIENEN + O - !



6. BINGO DE SUMAS DE IGUALES

MATERIALES:

- ♣ 1 TABLERO PARA CADA JUGADOR.
- ♣ FICHAS CON NÚMEROS.

INSTRUCCIONES:

- ♣ UN JUGADOR SACA UN NÚMERO Y TODOS SE FIJAN EN SU TABLERO SI TIENEN ALGUNA SUMA QUE DE ESE RESULTADO.
- ♣ EL QUE TIENE LA SUMA CORRESPONDIENTE, MARCA EL CASILLERO EN SU TABLERO.
- ♣ GANA EL PRIMERO QUE MARCA TODOS LOS CASILLEROS.

	3+3	
1+1	eduludik.com	6+6
	5+5	

	4+4	
2+2	eduludik.com	7+7
	8+8	

	1+1	
9+9	eduludik.com	10+10
	3+3	

	6+6	
5+5	eduludik.com	2+2
	4+4	

	8+8	
10+10	eduludik.com	4+4
	2+2	

	5+5	
7+7	eduludik.com	9+9
	1+1	

	6+6	
3+3	eduludik.com	7+7
	9+9	

	3+3	
1+1	eduludik.com	5+5
	8+8	

2	4	6	8	10
12	14	16	18	20

7. LOTERÍA

ESTE ES UN CARTÓN DE LOTERÍA.

	12		46	57			82
3	19	38			64		
		36		60		78	90



¿ES CIERTO QUE EN EL CARTÓN ESTÁ EL SETENTA?

EN EL CARTÓN ESTÁ EL 46, ¿ES CIERTO QUE ES EL SESENTA Y CUATRO?

MARCÁ EL NÚMERO SETENTA Y OCHO EN EL CARTÓN.

PINTÁ CON **AZUL** TODOS LOS NÚMEROS QUE EMPIEZAN CON "TREINTA..."

PINTÁ CON **VERDE** EL ANTERIOR AL 13.



AGREGÁ UN NÚMERO MENOR A 30 EN EL CASILLERO RESALTADO.

8. MIENTRAS LOS CHICOS JUGABAN AL BINGO, APARECIERON ALGUNOS INTRUSOS.

ANOTÁ EL NÚMERO QUE TAPÓ CADA PERSONAJE.

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

A.  _____

B.  _____

C.  _____

D.  _____

E.  _____

F.  _____

9. GUERRA DOBLE

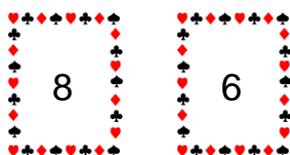
MATERIALES:

- ♠ 1 MAZO DE CARTAS.

INSTRUCCIONES:

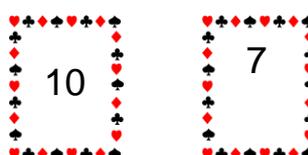
- ♠ SE REPARTEN TODAS LAS CARTAS.
- ♠ CADA JUGADOR DA VUELTA 2 CARTAS Y SUMA SUS PUNTOS. EL QUE TIENE EL PUNTAJE MAYOR SE LAS LLEVA.
- ♠ SI HAY EMPATE, CADA JUGADOR DA VUELTA OTRAS 2 CARTAS Y SUMA SUS PUNTOS. EL GANADOR SE LLEVA LAS 8 CARTAS.
- ♠ GANA EL QUE TIENE MÁS CARTAS.

PIPE SACÓ ESTAS CARTAS:



PUNTOS:

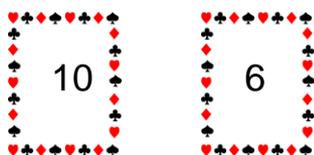
SOFI SACÓ ESTAS CARTAS:



PUNTOS:

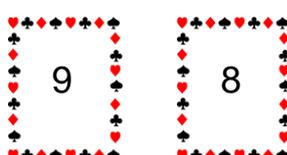
ESTAS SON LAS CARTAS DE CAMI Y DE TOMI:

CAMI



PUNTOS:

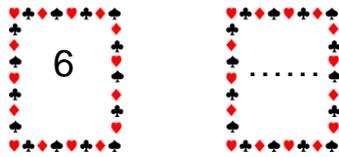
TOMI



PUNTOS:

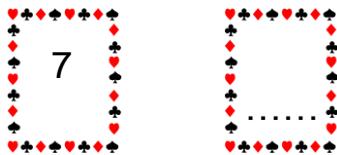
¿QUIÉN GANÓ?

JOSE HIZO 10 PUNTOS. SI UNA DE LAS CARTAS ERA 6, ¿CUÁL ERA LA OTRA?

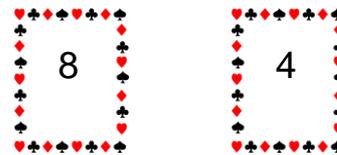


OLI Y FRAN EMPATARON. **COMPLETÁ** LA CARTA PARA QUE SEA EMPATE.

OLI

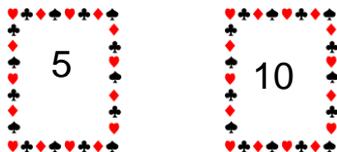


FRAN

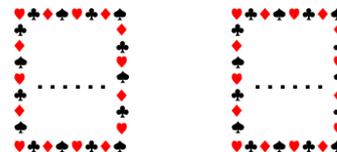


CAMI Y LULO EMPATARON VARIAS VECES. **COMPLETÁ** LAS CARTAS PARA QUE HAYA EMPATE.

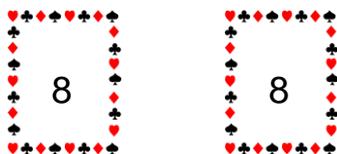
CAMI



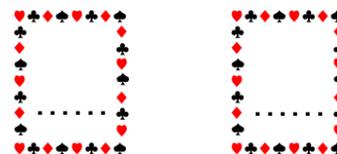
LULO



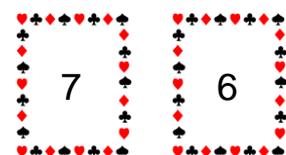
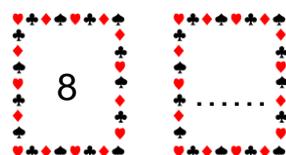
CAMI



LULO



COMPLETÁ LA CARTA PARA QUE JUANI TENGA RAZÓN.



10. ALGUNOS PROBLEMAS

PINTÁ LAS CUENTAS QUE TE PUEDEN AYUDAR A RESOLVER CADA PROBLEMA.

🌀 EN UNA CAJA **HAY 12 MARCADORES Y 9 LÁPICES**. ¿CUÁNTOS ÚTILES HAY?

$12 - 6$

$6 + 12$

$12 + 6$

🌀 EN LA VERDULERÍA PUSIERON 26 BANANAS PARA VENDER. SI YA SE VENDIERON 14, ¿CUÁNTAS BANANAS QUEDAN?

$26 + 4$

$4 + 26$

$26 - 4$

🌀 EN MI BIBLIOTECA HAY UN ESTANTE CON 56 LIBROS DE CUENTOS. SI PONGO OTROS 9, ¿CUÁNTOS LIBROS HABRÁ?

$16 - 9$

$16 + 9$

$9 + 16$



LOS CHICOS DE PRIMER GRADO SE FUERON DE CAMPAMENTO. PRIMERO ARMARON 12 CARPAS. Y MÁS TARDE AGREGARON OTRAS 8 CARPAS. ¿CUÁNTAS CARPAS HAY EN TOTAL?

CÓMO LO PIENSO:



RESPUESTA: _____

LLEVARON 20 BIDONES DE AGUA. SI EL PRIMER DÍA SE TOMARON 7, ¿CUÁNTOS BIDONES QUEDARON?

CÓMO LO PIENSO:



RESPUESTA: _____

11. CUATRO EN LÍNEA

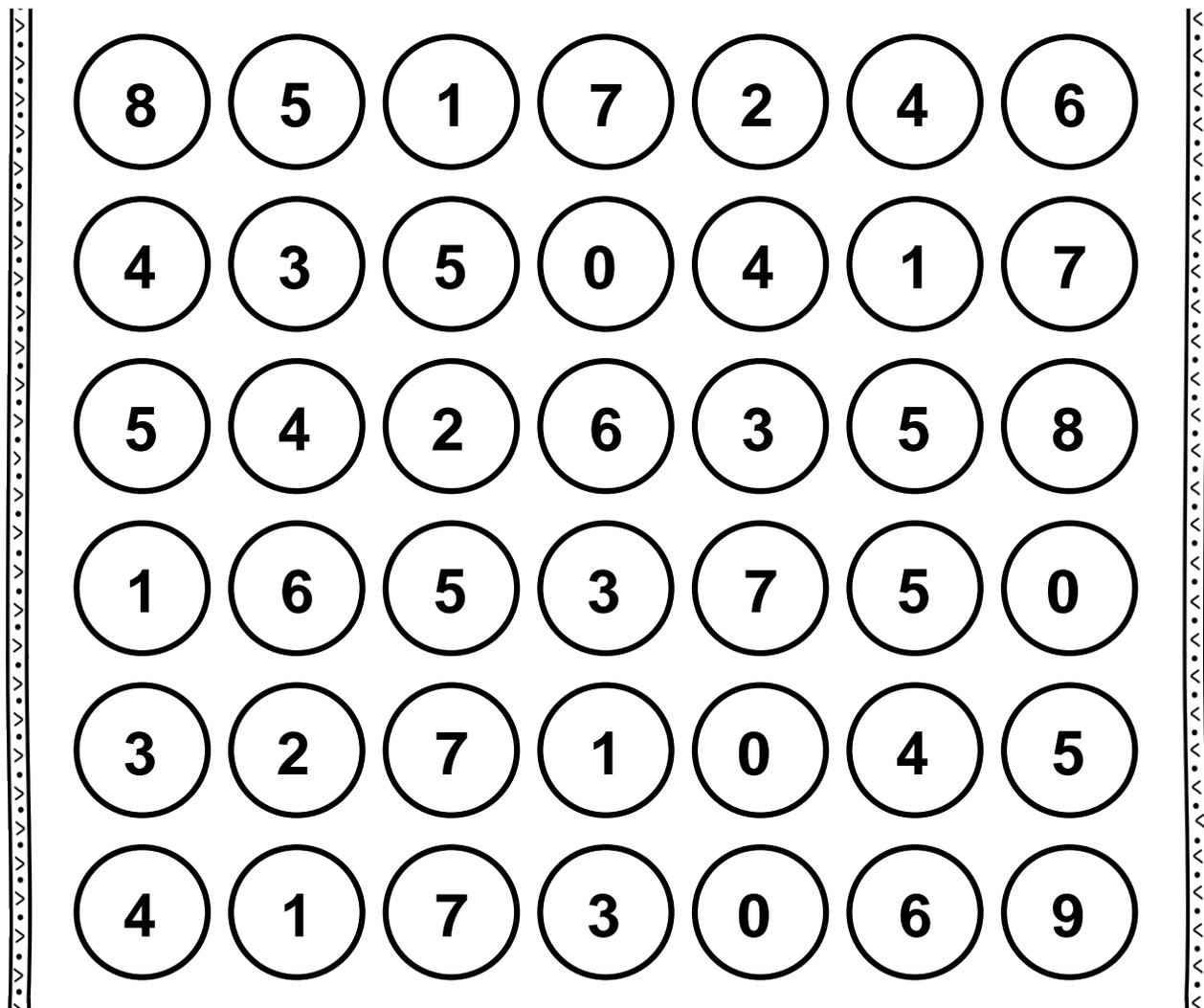
MATERIALES:

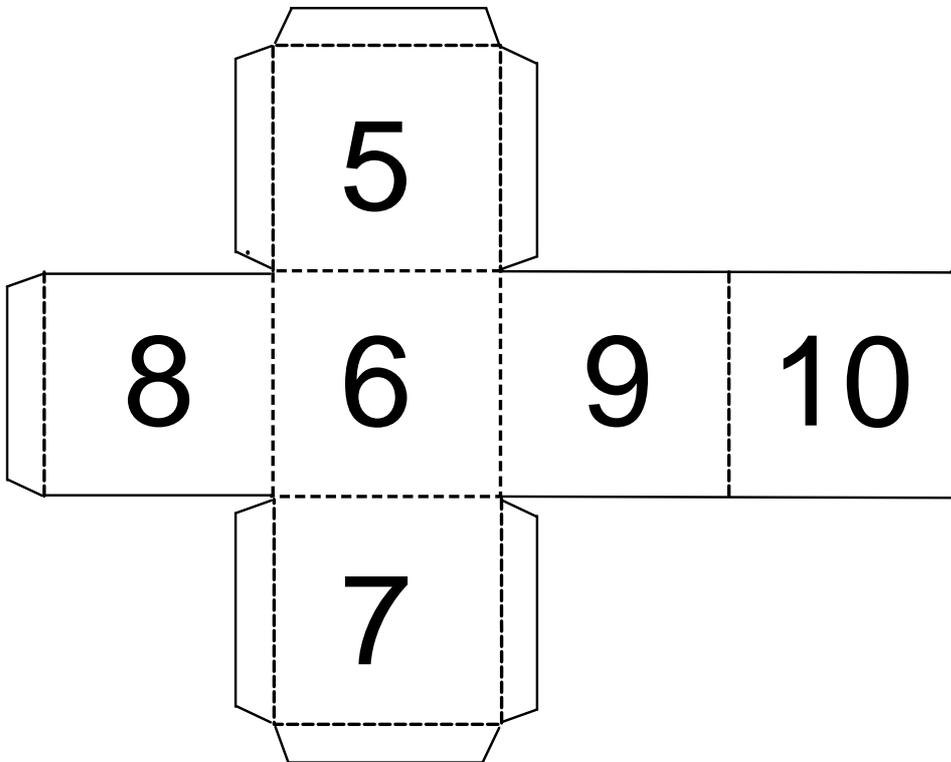
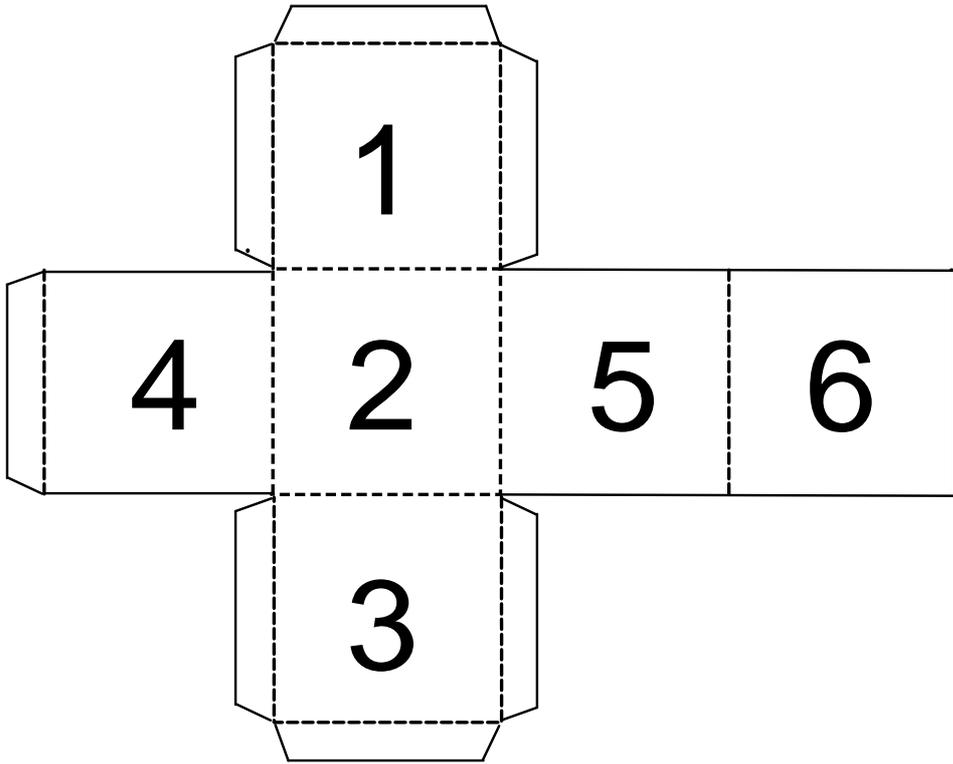
- ◆ 1 TABLERO CADA 2 JUGADORES.
- ◆ 2 DADOS (UNO CON NÚMEROS DEL 1 AL 6 Y OTRO DEL 5 AL 10).
- ◆ LÁPICES DE COLORES.

INSTRUCCIONES:

- ◆ SE TIRAN LOS DOS DADOS.
- ◆ SE RESTAN LOS NÚMEROS.
- ◆ SE PINTA EL RESULTADO EN EL TABLERO.
- ◆ GANA EL PRIMER JUGADOR QUE PINTE 4 NÚMEROS EN LÍNEA.

¡ATENCIÓN! RECORDÁ QUE EL PRIMER NÚMERO TIENE QUE SER MÁS GRANDE.





12. ALGUNOS DESAFÍOS.

EN LA GRANJA HAY 26 CONEJOS. SI 3 ESTÁN ESCONDIDOS EN LA CONEJERA, ¿CUÁNTOS SE PODRÁN VER?



CÓMO LO PIENSO:

RESPUESTA: _____

EN UN CORRAL HAY 16 GALLINAS BLANCAS Y 8 MARRONES. ¿CUÁNTAS GALLINAS HAY EN TOTAL?

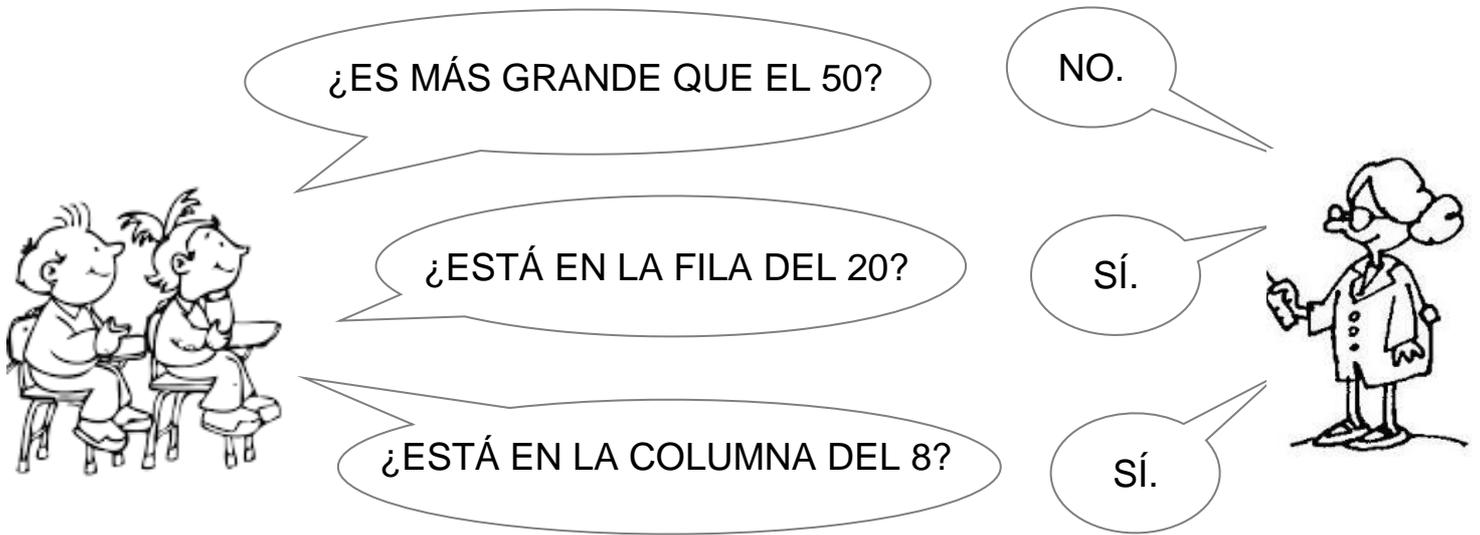


CÓMO LO PIENSO:

RESPUESTA: _____

13. ADIVINANZAS

¿CUÁL DE ESTOS NÚMEROS ELIGIÓ LA MAESTRA? 82 73 28 52 38



¿ES MÁS GRANDE QUE EL 50?

NO.

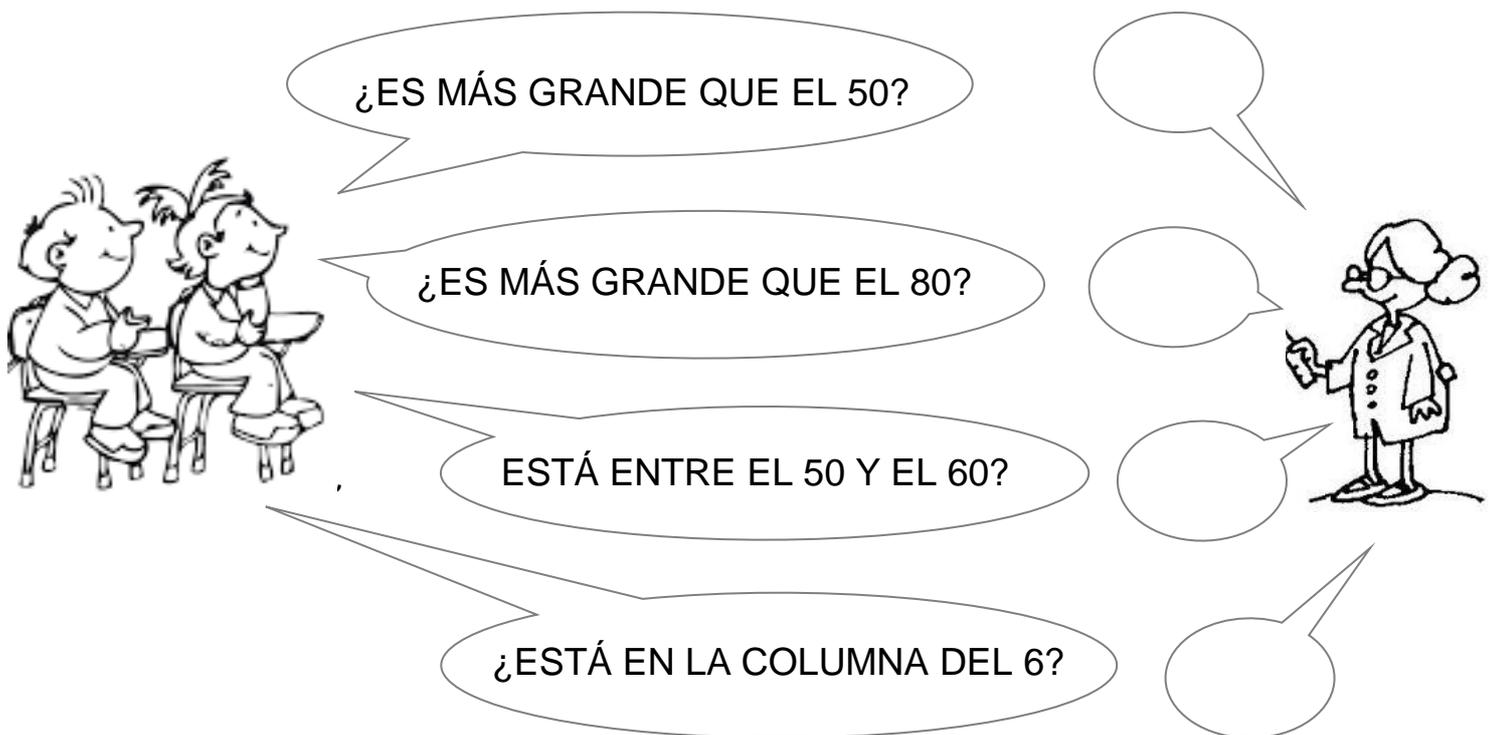
¿ESTÁ EN LA FILA DEL 20?

SÍ.

¿ESTÁ EN LA COLUMNA DEL 8?

SÍ.

SI EL NÚMERO FUERA 56, **COMPLETÁ** LO QUE RESPONDERÍA LA MAESTRA.



¿ES MÁS GRANDE QUE EL 50?

¿ES MÁS GRANDE QUE EL 80?

ESTÁ ENTRE EL 50 Y EL 60?

¿ESTÁ EN LA COLUMNA DEL 6?

