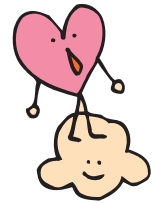
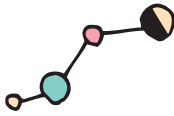


1º básico





Queridos niños y niñas:

Durante estos últimos meses, hemos descubierto juntos el maravilloso mundo matemático y como nos acompaña en cada paso de nuestra vida. Desde resolver problemas y acertijos hasta contar, clasificar y descubrir patrones, la matemática está en todas partes, haciéndonos compañía en nuestras aventuras diarias.

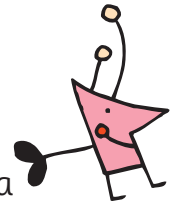


También hemos aprendido que saber matemática no solo es útil, ¡también es muy divertido! Nos ayuda a realizar diversos juegos, construir cosas increíbles e incluso compartir de manera justa nuestras golosinas y tesoros con nuestros amigos y familia.

Recuerden, saber matemática es como un súper poder que nos ayuda a entender el mundo que nos rodea y a hacer cosas asombrosas. Con ella, podrán convertirse en científicos que resuelvan misterios del universo, ingenieros que construyan puentes y edificios increíbles, músicos que creen melodías maravillosas, cocineros que preparen las cantidades perfectas de alimentos ¡y todo lo que se propongan!



Ahora que han llegado las merecidas vacaciones, queremos invitarlos a compartir con sus familias todo lo que hemos aprendido en la escuela ¿qué tal si disfrutan de unos días llenos de juegos matemáticos juntos?



Para hacerlo aún más divertido, les regalamos este set "Disfruto mis resolviendo juegos matemáticos".



Esperamos que tengan unas vacaciones llenas de alegría, aprendizaje, diversión y que sigan explorando el emocionante mundo matemático junto a sus familias y amigos.

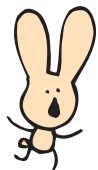


Equipo Aptus



Índice

Preparemos nuestros juegos.....	4
Modelo de dados para recortar y armar	5
Calendario de juegos.....	6
Mi gráfico de juegos	7
Preguntas para analizar el gráfico	8
JUEGO 1: LEER Y CONTAR.....	9
JUEGO 2: COMPONENDO NÚMEROS	12
JUEGO 3: BINGO DESCOMPONENDO NÚMEROS	16
JUEGO 4: CÁLCULO MENTAL.....	19
JUEGO 5: MEMORICE DE DECENAS Y UNIDADES	23



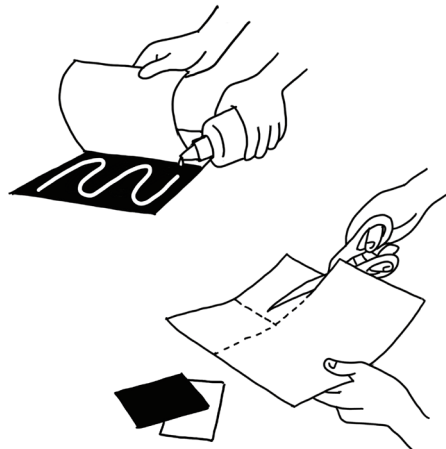
Preparemos nuestros juegos

Prepara las tarjetas para los diferentes juegos.

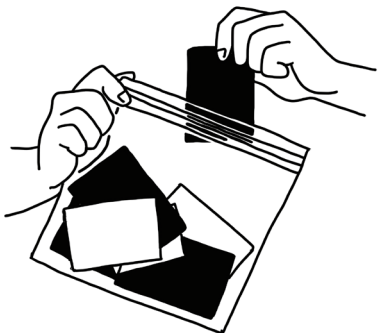
- 1** Revisa cada juego para que lo puedas conocer.



- 2** Pega cada juego en una cartulina de distinto color y luego recorta las piezas.



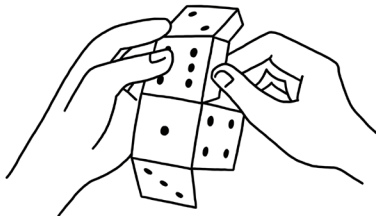
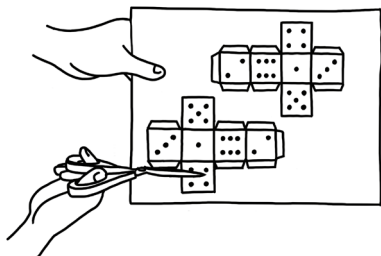
- 3** Guarda cada juego en una bolsa o caja diferente.



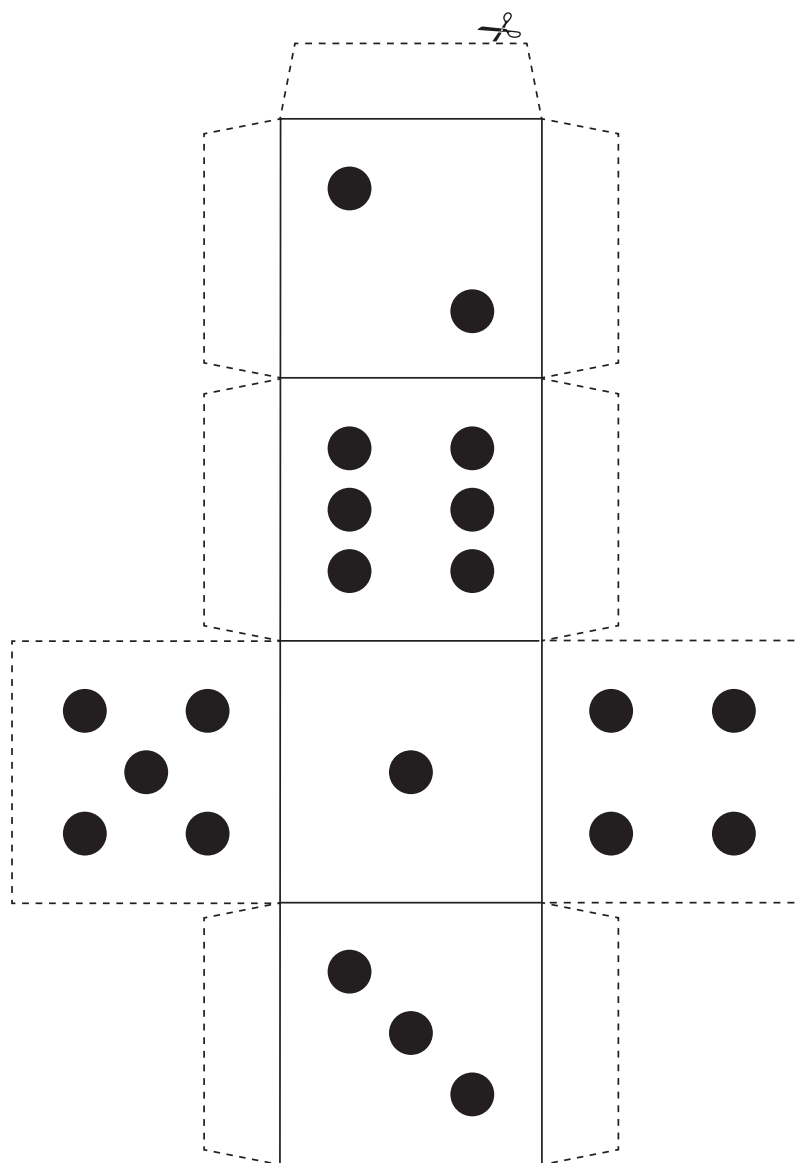
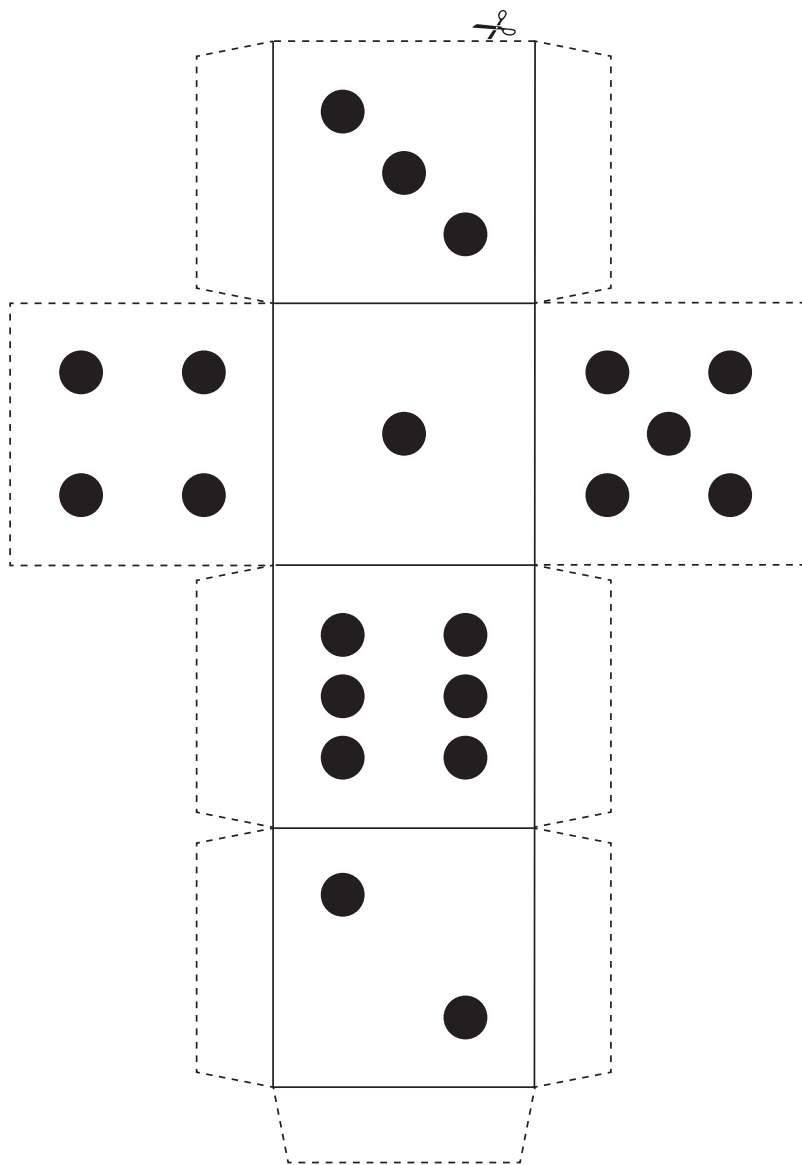
- 4** Utiliza los juegos en diferentes días de tus vacaciones y regístralo en tu calendario.



- 5** Si en tu casa no tienes dados, recorta el modelo de dados de la siguiente página y ármalos. De esta manera podrás usarlos en diferentes juegos.



Modelo de dados para recortar y armar



Calendario de juegos

¿Qué juego realizaste cada día?


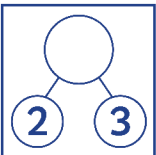
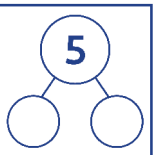

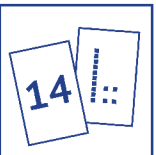
Semana 1						
lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo

Semana 2						
lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo

Mi gráfico de juegos

- Cada vez que realices un juego con tu familia, marca una X en la columna de ese juego y completa el gráfico.
- Al finalizar las vacaciones responde las preguntas para analizar el gráfico, tal como lo haces en la escuela cuando completan y analizan gráficos.

Veces que jugamos

14					
13					
12					
11					
10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					
					
Leer y contar	Bingo componer	Bingo descomponer	Cálculo mental	Memorice	

Juegos

Preguntas para analizar el gráfico

Pídele a un adulto que te lea las siguientes preguntas y responde:

1. ¿Cuántas veces jugaste al juego “Leer y contar”?

2. ¿Cuántas veces jugaste al juego “Bingo componer”?

3. ¿Cuántas veces jugaste al juego “Bingo descomponer”?

4. ¿Cuántas veces jugaste “Cálculo mental”?

5. ¿Cuántas veces jugaste al “Memorice”?

6. ¿Cuál es el juego que más jugaste?

7. ¿Cuántas veces jugaste el juego que más te gustó?

8. ¿Cuál es el juego que menos jugaste?



JUEGO 1: LEER Y CONTAR



Juego Leer y contar

Objetivo: Leer, contar y visualizar números.

Organización: Mínimo dos personas.

Materiales:

- Tabla numérica de 100.
- Mazo de tarjetas con situaciones matemáticas.
- Fichas para marcar (pueden ser tapas de bebida, piedras u otro).

100

Desarrollo del juego:

1. Completa la tabla antes de comenzar el juego
2. Entre todos eligen a un participante para que comience el juego.
3. Colocan el mazo de tarjetas boca abajo.
4. El primer participante toma la primera tarjeta del mazo y realiza la situación matemática que en ella se expresa.
5. Continúa el siguiente jugador y así sucesivamente.
6. El juego termina cuando se terminan las tarjetas.

TABLA DE 100 PARA COMPLETAR Y RECORTAR

- Completa la siguiente tabla de 100 con los números que faltan.
- Recórtala y pégala sobre un cartón.



1		3		5		7		9	10
11	12	13		15		17		19	20
21	22	23	24	25	26	27	28		30
	32	33	34		36	37	38	39	40
41		43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56		58	59	60
61	62		64		66	67	68		70
71	72	73			76	77			80
81			84	85	86	87	88	89	90
91	92	93		95	96	97		99	100

TARJETAS PARA JUEGO LEER Y CONTAR



Avanza en la tabla numérica
contando de 1 en 1.

Avanza en la tabla numérica
contando de 2 en 2.

Avanza en la tabla numérica
contando de 5 en 5.

Avanza en la tabla numérica
contando de 10 en 10.

Deja una ficha sobre el número
veinte y luego responde ¿qué
número está antes del 20?

Deja una ficha sobre el número 51 y
luego responde ¿entre qué números
está el 51?

Avanza en la tabla numérica
de 1 en 1 del 1 al 33.

Avanza en la tabla numérica
de 2 en 2 del 50 al 10.

Avanza en la tabla numérica
de 5 en 5 del 15 al 60.

Retrocede en la tabla numérica
de 10 en 10 del 100 al 10.

Deja una ficha en el número 25.
Lanza un dado y avanza tantas
casillas como el dado indica.

Deja una ficha en el número 94.
Lanza un dado y avanza tantas
casillas como el dado indica.

JUEGO 2: COMPONRIENDO NÚMEROS



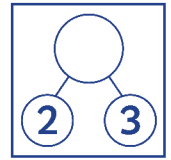
Juego Bingo componiendo números

Objetivo: Componer números.

Organización: Entre dos y cuatro personas.

Materiales:

- Cartones de bingo.
- Tarjetas con esquemas de números o cantidades que componen un número.
- Bolsa para guardar las tarjetas.
- Fichas (por ejemplo, tapas de bebida, piedras, semillas).



Desarrollo del juego:

1. Entre todos eligen a un participante para que cante los números.
2. El lector, saca al azar una tarjeta y muestra el esquema con la descomposición de un número.
3. Los jugadores marcan, colocando una ficha sobre el número que corresponde.
4. El primer jugador que completa el cartón gana el juego.
5. En conjunto revisan si el cartón fue marcado correctamente.
6. El juego termina cuando se terminan las tarjetas.

TARJETAS PARA BINGO COMPONRIENDO NÚMERO



BINGO COMPONRIENDO NÚMEROS		
8	9	4
5	2	6

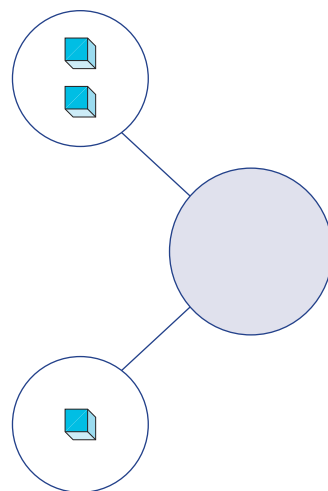
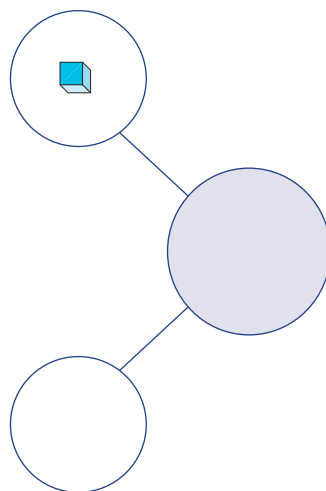
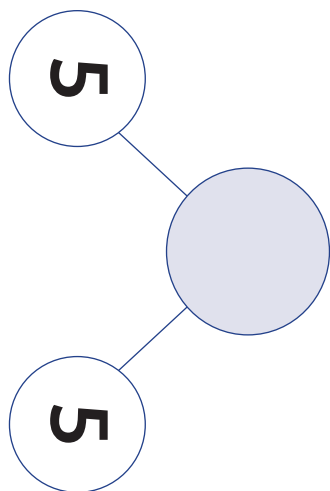
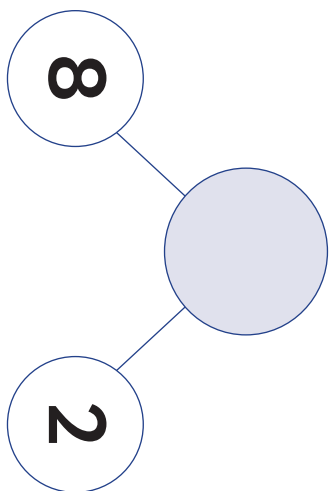
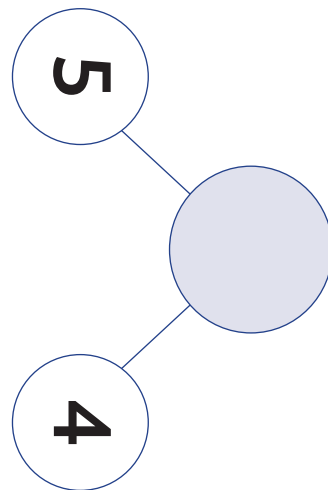
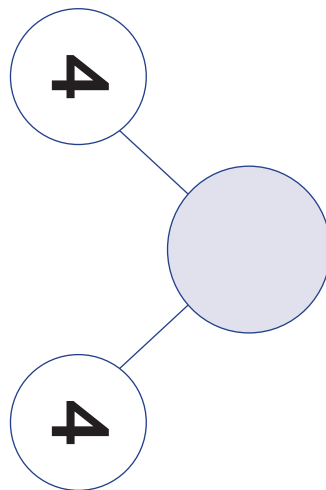
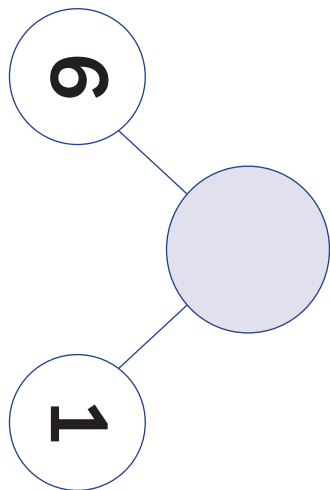
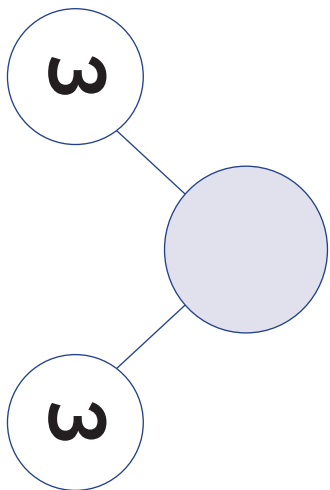
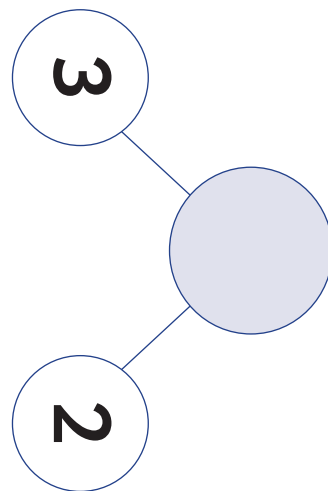
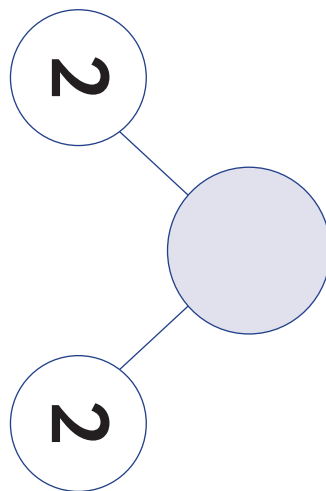
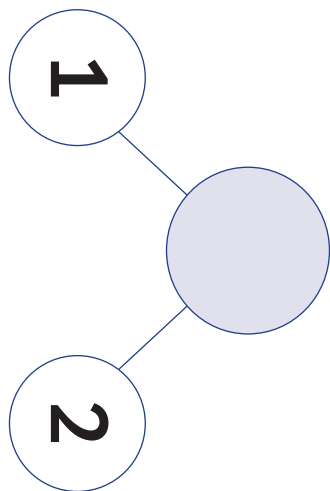
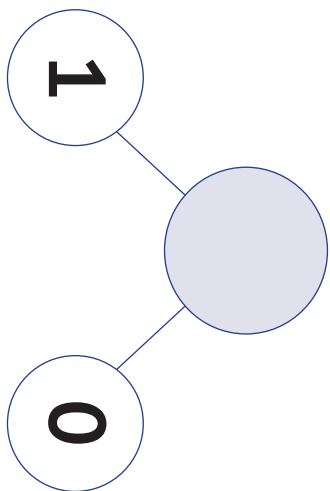


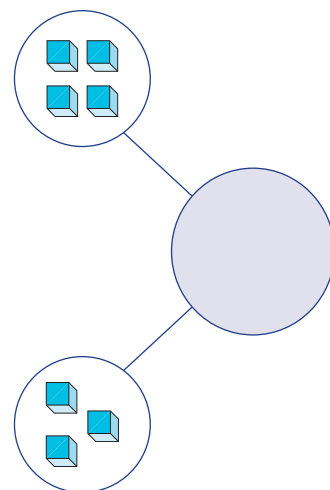
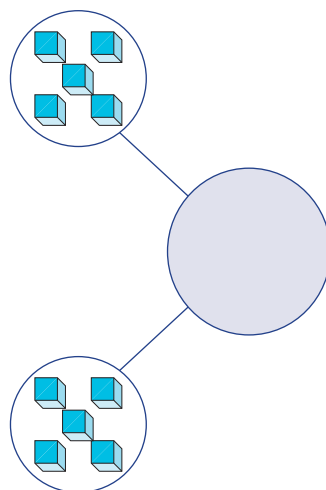
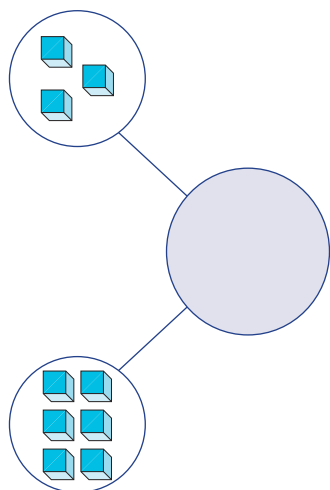
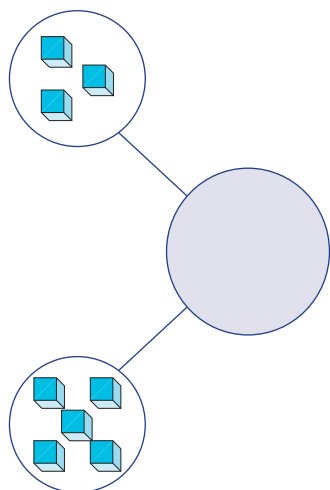
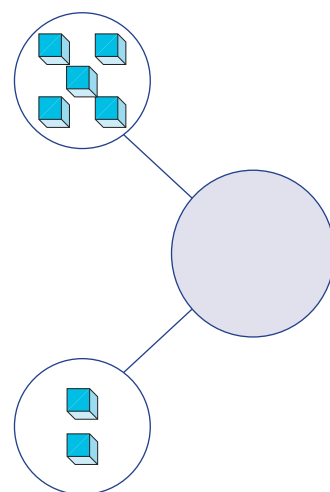
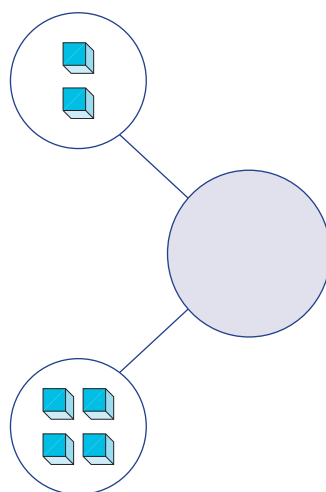
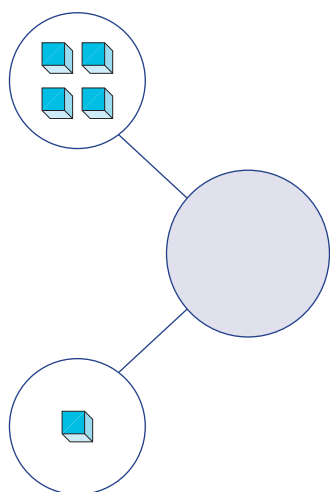
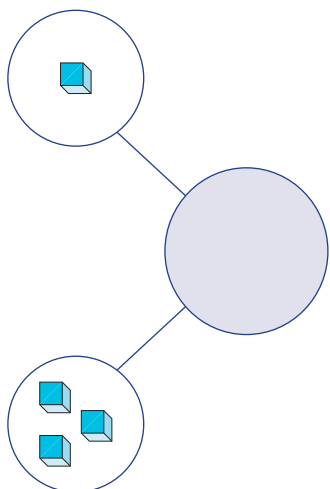
BINGO COMPONRIENDO NÚMEROS		
1	3	5
7	9	10

BINGO COMPONRIENDO NÚMEROS		
2	4	6
8	10	3

BINGO COMPONRIENDO NÚMEROS		
5	3	9
4	2	6

TARJETAS PARA “CANTAR EL BINGO”





JUEGO 3: BINGO DESCOMPONRIENDO NÚMEROS



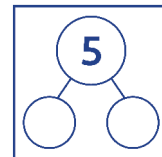
Juego Bingo descomponiendo números

Objetivo: Descomponer números.

Organización: Entre dos y cuatro personas.

Materiales:

- Cartones de bingo.
- Tarjetas con esquemas de números o cantidades que componen un número.
- Bolsa para guardar las tarjetas.
- Fichas (por ejemplo, tapas de bebida, piedras, semillas).



Desarrollo del juego:

1. Entre todos eligen a un participante para que cante los números.
2. El lector saca al azar una tarjeta con un número.
3. Los jugadores colocan una ficha sobre la casilla que muestra los números que componen el número mencionado.
4. El primer jugador que completa el cartón gana el juego.
5. En conjunto revisan si el cartón fue marcado correctamente.

CARTONES BINGO DESCOMPONRIENDO NÚMEROS



BINGO DESCOMPONRIENDO NÚMEROS		
8 y 1	2 y 3	4 y 4
5 y 4	2 y 6	6 y 1

**BINGO DESCOMPONIENDO NÚMEROS****2 y 3****5 y 3****4 y 3****5 y 1****2 y 8****6 y 3****BINGO DESCOMPONIENDO NÚMEROS****1 y 5****2 y 8****3 y 6****4 y 3****1 y 1****7 y 1****BINGO DESCOMPONIENDO NÚMEROS****9 y 1****1 y 4****8 y 2****3 y 1****6 y 2****3 y 3**

TARJETAS PARA CANTAR EL BINGO DESCOMPONRIENDO NÚMEROS



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

JUEGO 4: CÁLCULO MENTAL



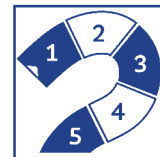
Juego Cálculo mental

Objetivo: Practicar estrategias de cálculo mental

Organización: Mínimo dos personas.

Materiales:

- Tablero.
- 1 dado.
- Fichas para avanzar y retroceder (pueden ser tapas de bebida, piedras u otro).
- Tarjetas con preguntas de cálculo mental.



Desarrollo del juego:

1. Entre todos eligen a un participante para que comience el juego.
2. Colocan el mazo de tarjetas boca abajo y eligen una ficha diferente para cada uno (Por ejemplo, una tapa de bebida y un poroto).
3. El primer participante toma la primera tarjeta del mazo y responde la pregunta que allí se encuentra.
4. Lanza un dado y si responde correctamente avanza tantos espacios como el dado indica, de lo contrario deberá retroceder tantos espacios como el dado indica.
5. El juego termina cuando el primer jugador llega a la meta (30).

TARJETAS PARA EL JUEGO DE PREGUNTAS



¿Cuánto le falta a 7 para llegar a 10?	¿Cuánto le falta a 6 para llegar a 10?	¿Cuánto le falta a 9 para llegar a 10?	¿Cuánto le falta a 2 para llegar a 10?
--	--	--	--



¿Cuánto le falta a 4 para llegar a 10?

¿Cuál es el doble de 8?

Isabel tiene 3 pelotas. Jimena tiene el doble de pelotas que Isabel ¿cuántas pelotas tiene Isabel?

¿Cuánto le falta a 8 para llegar a 10?

¿Cuál es el doble de 7?

Martín tiene 2 manzanas. Gabriel tiene el doble de manzanas que Martín ¿cuántas manzanas tiene Gabriel?

¿Cuánto le falta a 3 para llegar a 10?

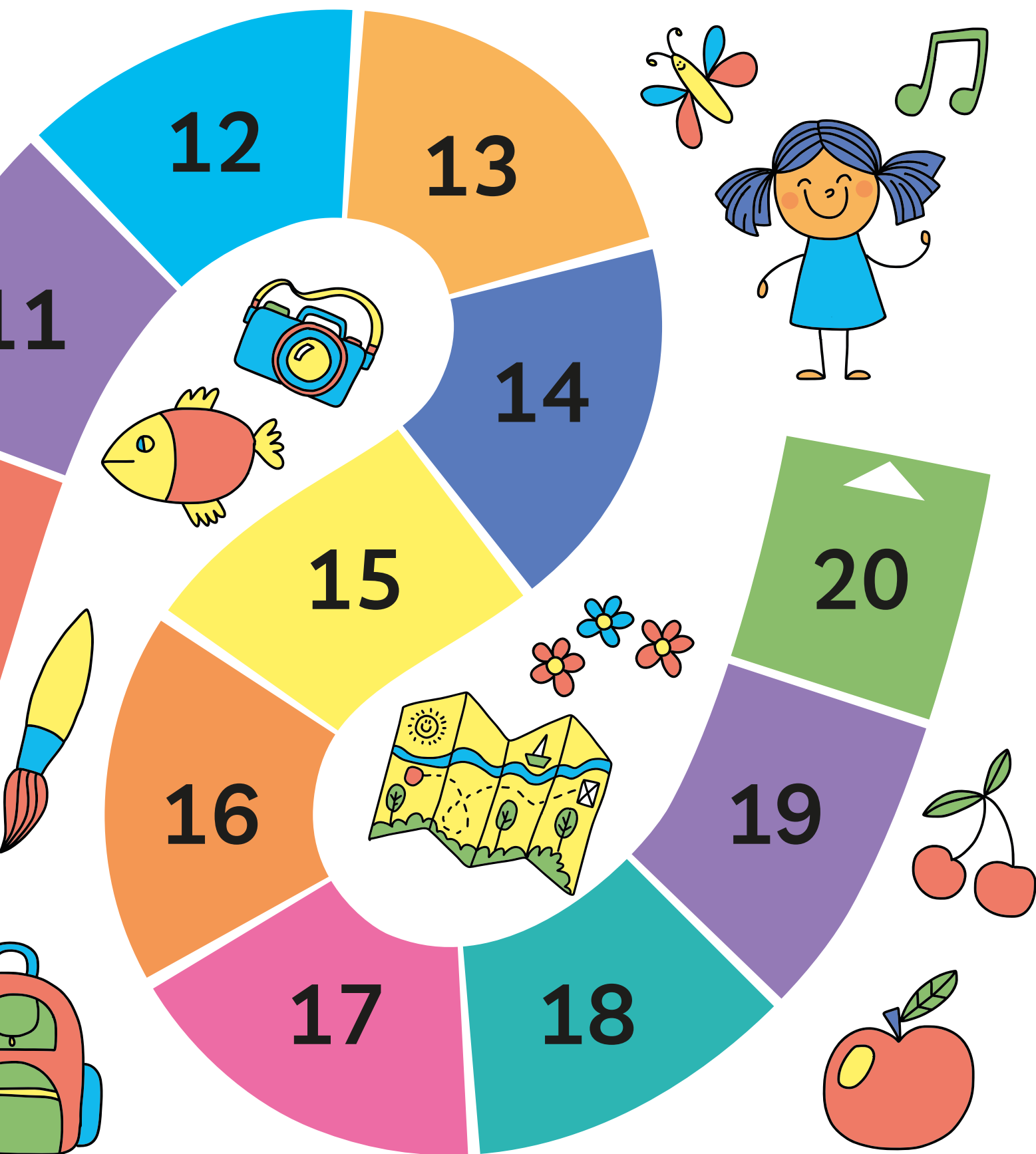
Lanza un dado, menciona el número que te salió y luego menciona su doble.

Rodrigo tiene 4 chirimoyas. Álvaro tiene el doble de chirimoyas que Rodrigo ¿cuántas pelotas tiene Álvaro?

¿Cuánto le falta a 1 para llegar a 10?

¿Cuánto le falta a 5 para llegar a 10?

¿Cuál es el doble de 9?



JUEGO 5: MEMORICE DE DECENAS Y UNIDADES



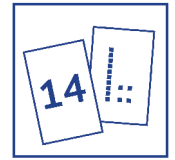
Juego Memorice de decenas y unidades

Objetivo: Visualizar decenas y unidades.

Organización: Mínimo dos personas.

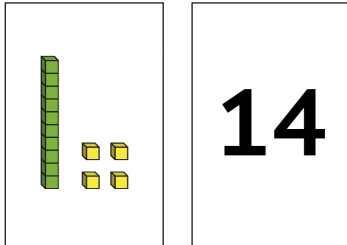
Materiales:

- Tarjetas con cantidades.
- Tarjetas con representaciones.



Desarrollo del juego:

1. Entre todos eligen a un participante para que comience el juego.
2. Observan las tarjetas para visualizar decenas y unidades y ubicar la tarjeta que es par, tal como se muestra en el ejemplo.



3. Colocan el mazo de tarjetas boca abajo.
4. El primer participante da vuelta 2 tarjetas. Si las tarjetas son pareja, se queda con ellas. Si estas no se corresponden se vuelven a dejar en el mismo lugar donde se encontraban.
5. El juego termina cuando no quedan tarjetas en la mesa.
6. Gana quien haya logrado encontrar más tarjetas.

TARJETAS PARA JUGAR MEMORICE

1**10****11****12****13****14****15****16****17****18****19****20**

