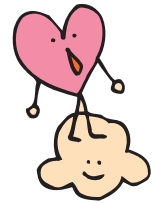


Disfruto mis vacaciones resolviendo juegos matemáticos

2° 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".

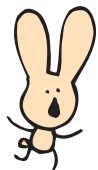
Esperamos que tengan unas vacaciones llenas de alegría, aprendizaje, diversión y que sigan explorando el emocionante mundo matemático junto a sus familias y amigos.

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: BINGO DECENAS Y UNIDADES	12
JUEGO 3: EL NERVIOSO SUMA 10	16
JUEGO 4: MEMORICE DE CIFRAS Y PALABRAS	19



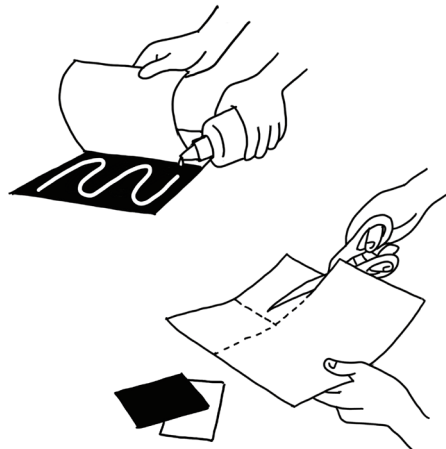
Preparemos nuestros juegos

Prepara las tarjetas para los diferentes juegos.

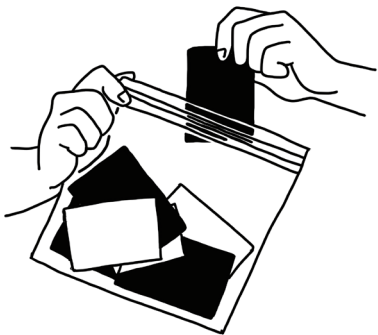
- 1** Revisa cada juego para que lo puedas conocer.



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



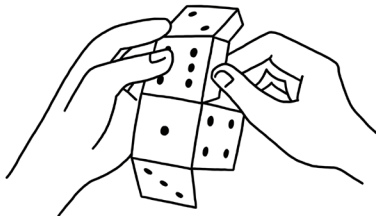
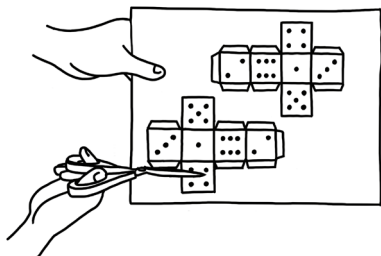
- 3** Guarda cada juego en una bolsa o caja diferente.



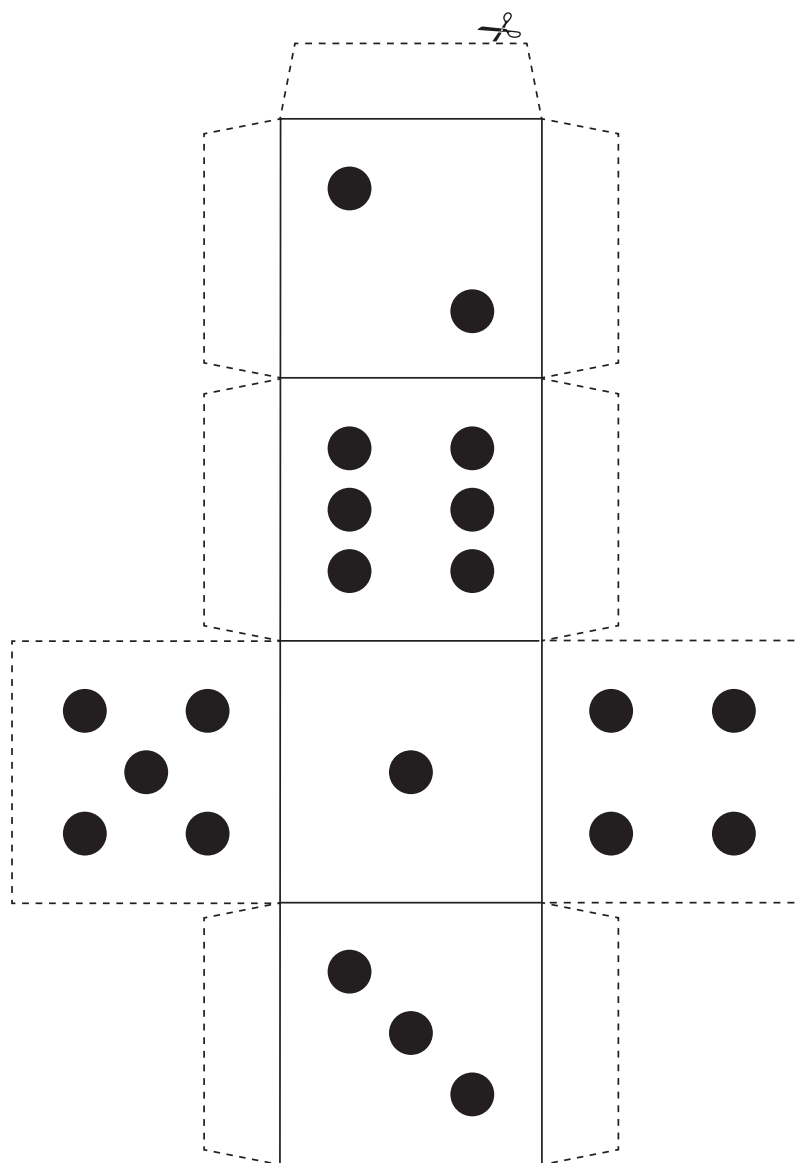
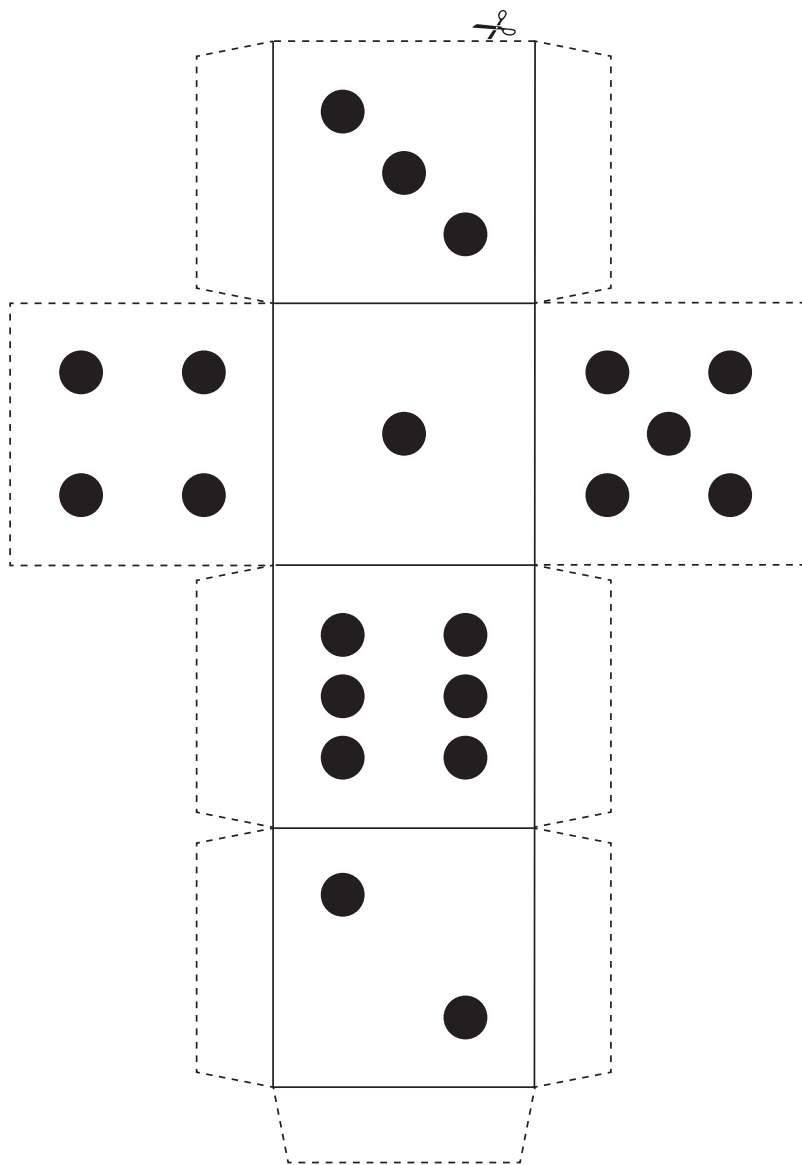
- 4** Utiliza los juegos en diferentes días de tus vacaciones y regístralo en tu calendario.



- 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



¿Qué juego realizaste cada día?

Semana 1						
lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo

Semana 2					
lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado

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				
	<div>200</div> <div>Leer y contar</div>	<div> <div>D U</div> <div>81</div> </div> <div>Bingo decenas y unidades</div>	<div>2 + 8</div> <div>El nervioso suma 10</div>	<div> <div>30</div> <div>treinta</div> </div> <div>Memorice de cifras y palabras</div>

Juegos

Preguntas para analizar el gráfico

Lee las siguientes preguntas y responde:

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

2. ¿Cuántas veces jugaste al “Bingo decenas y unidades”?

3. ¿Cuántas veces jugaste al juego “El nervioso suma 10”?

4. ¿Cuántas veces jugaste “Memorice de cifras y palabras”?

5. ¿Cuál es el juego que más jugaste?

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

7. ¿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 200.
- Mazo de tarjetas con situaciones matemáticas.
- Fichas para marcar (pueden ser tapas de bebida, piedras u otro).

200

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 200 PARA COMPLETAR Y RECORTAR

- Completa la siguiente tabla de 200 con los números que faltan.
- Recórtala y pégala sobre un cartón.



101		103		105		107		109	110
111	112	113		115		117		119	120
121	122	123	124	125	126	127	128		130
	132	133	134		136	137	138	139	140
141		143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156		158	159	160
161	162		164		166	167	168		170
171	172	173			176	177			180
181			184	185	186	187	188	189	190
191	192	193		195	196	197		199	200

TARJETAS PARA JUEGO LEER Y CONTAR



Deja una ficha sobre el número ciento veinte y luego responde ¿qué número está antes del 120?

Marca una secuencia ascendente de 5 en 5 del 175 al 195.

Deja una ficha en el número 125. Lanza un dado y avanza tantas casillas como el dado indica.

Avanza en la tabla numérica contando de 10 en 10.

Marca una secuencia ascendente de 2 en 2 del 150 al 200.

Marca una secuencia descendente de 1 en 1 del 175 al 125.

Avanza en la tabla numérica contando de 5 en 5.

Marca una secuencia ascendente de 1 en 1 del 121 al 160.

Marca una secuencia descendente de 2 en 2 del 120 al 140.

Marca una secuencia ascendente de 2 en 2 desde el 100 hasta el 130.

Deja una ficha sobre el número 151 y luego responde ¿entre qué números está el 151?

Avanza de 10 en 10 del 100 al 200.

JUEGO 2: BINGO DECENAS Y UNIDADES

Juego Bingo decenas y unidades

Objetivo: Identificar decenas y unidades de un número.

Organización: Entre dos y cuatro personas.

Materiales:

- Cartones de bingo.
- Tarjetas con cantidad de decenas y unidades que forman 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 lea los números.
2. El lector, saca al azar una tarjeta y lee la cantidad de decenas y unidades que esta indica.
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.



TARJETAS PARA BINGO COMPONRIENDO NÚMERO

BINGO DECENAS Y UNIDADES		
81	96	44
57	22	68



BINGO DECENAS Y UNIDADES

15

32

57

76

97

100

BINGO DECENAS Y UNIDADES

22

43

61

84

100

35

BINGO DECENAS Y UNIDADES

56

32

94

49

28

63

TARJETAS PARA “CANTAR EL BINGO”



5 decenas y 7 unidades.

3 decenas y 2 unidades.

6 decenas y 1 unidad.

4 decenas y 4 unidades.

1 decena y 5 unidades.

4 decenas y 3 unidades.

9 decenas y 6 unidades.

6 decenas y 8 unidades.

10 decenas y 7 unidades.

8 decenas y 1 unidad.

2 decenas y 2 unidades.

7 decenas y 6 unidades.

TARJETAS PARA “CANTAR EL BINGO”



9 decenas y 4 unidades.

5 decenas y 6 unidades.

3 unidades y 5 decenas.

8 decenas y 4 unidades.

6 decenas y 3 unidades.

2 decenas y 8 unidades.

4 decenas y 9 unidades.

JUEGO 3: EL NERVIOSO SUMA 10



Juego El nervioso suma 10

Objetivo: Sumar completando 10.

Organización: Mínimo dos personas.

Materiales:

- Mazo de cartas con “combinaciones de 10”.

Desarrollo del juego:

1. Revolver las cartas para mezclarlas.
2. Repartir todas las cartas en partes iguales entre los jugadores.
3. Cada jugador debe colocar sus cartas en un grupo hacia abajo.
4. Por turnos, dan vuelta una carta y mencionan las combinaciones que allí aparecen.
5. Observan si la suma da 10 o no.
6. Si la combinación suma 10 colocan una mano sobre el mazo.
7. El último en colocar la mano sobre el mazo debe llevarse las cartas de la mesa.
8. Si el primer participante se equivoca y la suma no da 10 debe ser él quien se lleva las cartas de la mesa.
9. Gana el primero en deshacerse de todas sus cartas.

$$2 + 8$$

TARJETAS PARA EL JUEGO EL NERVIOSO SUMA 10



$$5 + 5$$

$$1 + 9$$

$$2 + 8$$

$$4 + 6$$

$$7 + 3$$

$$0 + 10$$

$$10 + 0$$

$$8 + 2$$

$$6 + 4$$

$$3 + 7$$

$$9 + 1$$

$$10 + 1$$



$$5 + 7$$

$$9 + 3$$

$$2 + 6$$

$$3 + 3$$

$$2 + 9$$

$$3 + 6$$

$$5 + 6$$

$$7 + 2$$

JUEGO 4: MEMORICE DE CIFRAS Y PALABRAS



Juego Memoricé de cifras y palabras

Objetivo: Asociar la cifra a la palabra.

Organización: Mínimo dos personas.

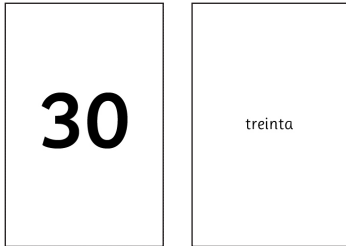
Materiales:

- Tarjetas con números en cifras.
- Tarjetas con números en palabras.



Desarrollo del juego:

1. Toman el mazo de tarjetas, lo revuelven y ponen boca abajo todas las tarjetas por separado, de manera ordenada.
2. Todos los participantes eligen a uno que comience el juego.
3. Cada jugador debe dar vuelta dos tarjetas, observando si tiene un número en cifras y en palabras que sean equivalentes. Ejemplo:



4. Si un jugador tiene dos tarjetas equivalentes, como en el ejemplo anterior, se las lleva.
5. Si un jugador tiene tarjetas diferentes o no equivalentes, debe darlas vuelta en el mismo lugar.
6. Cuando ya no quedan tarjetas en la mesa el juego se termina.
7. Gana el jugador que más tenga tarjetas.

TARJETAS PARA JUGAR MEMORICE



19

23

30

33

42

15

27

38

41

54

51

65

TARJETAS PARA JUGAR MEMORICE



68

70

73

86

89

92

99

100

diecinueve

veintitrés

treinta

treinta y tres

TARJETAS PARA JUGAR MEMORICE

cuarenta y dos

quince

veinte y siete

treinta y ocho

cuarenta y uno

cincuenta y cuatro

cincuenta y uno

sesenta y cinco

sesenta y ocho

setenta

setenta y tres

ochenta y seis

TARJETAS PARA JUGAR MEMORICE

ochenta y nueve

noventa y dos

noventa y nueve

cien