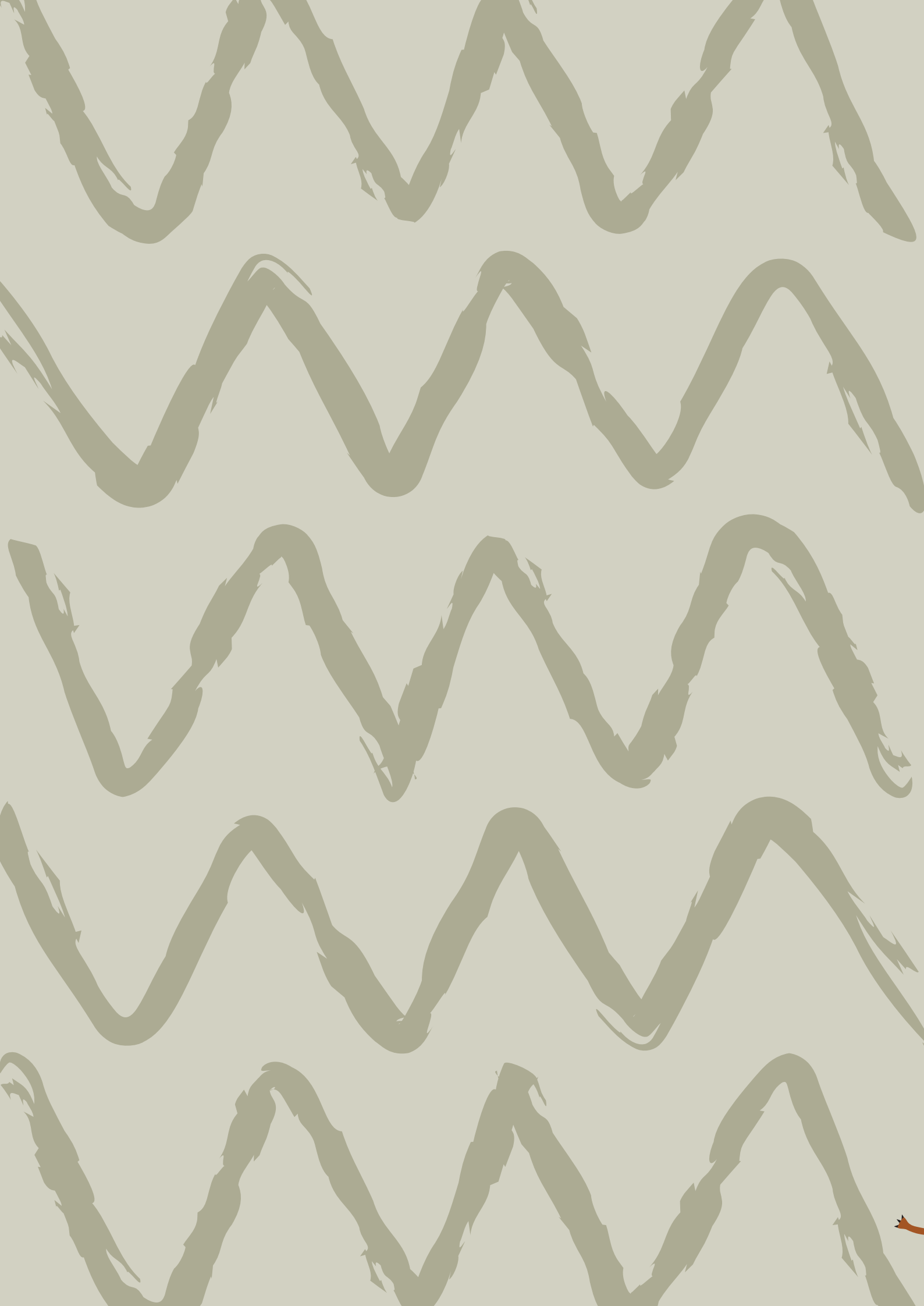


CUADERNO PARA HACER MATEMÁTICA EN INICIAL

EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA



Este cuaderno pertenece a:
.....
Escuela n.º:
Clase:
Año:



CUADERNO PARA HACER MATEMÁTICA EN INICIAL

EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA



Cuaderno para Hacer Matemática en Inicial

1.ª edición ©Administración Nacional de Educación Pública

Consejo Directivo Central

Consejo de Educación Inicial y Primaria

CACEEM - Comisión de Análisis Curricular de la Enseñanza Escolar de la Matemática

Gestión de proyecto:

IMPO

Corrección:

Laura Zavala

Diseño:

Laura Scaron

Impresión:

Imprimex S.A.

Depósito legal:

ISBN:

978-9974-677-76-0

Impreso en Uruguay

Material publicado y distribuido por el Consejo de Educación Inicial y Primaria, en los centros educativos dependientes de ANEP, en forma gratuita, con fines estrictamente educativos.

ADMINISTRACIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA

CONSEJO DIRECTIVO CENTRAL

PRESIDENTE: Prof. Wilson Netto
CONSEJERA: Mag. Margarita Luaces
CONSEJERA: Prof. Laura Motta
CONSEJERA: Mtra Elizabeth Ivaldi
CONSEJERO: Dr. Robert Silva

CONSEJO DE EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA

DIRECTORA GENERAL: Mag. Irupé Buzzetti
CONSEJERO: Mtro. Héctor Florit
CONSEJERO: Mtro. Pablo Caggiani

COMISIÓN DE ANÁLISIS CURRICULAR DE LA ENSEÑANZA ESCOLAR DE LA MATEMÁTICA (CACEEM)

REFERENTE TÉCNICO CEIP: Mtro. Héctor Florit
COORDINADORA TÉCNICA: Mtra. Insp. Rosa Lezué

EQUIPO TÉCNICO

Mtro. Nicolás Alonso
Prof. Carla Damisa
Mtra. Silvia Hawelka
Mag. Mercedes Laborde
Mtra. Ana Laura Lujambio
Mag. Ana Novo
Mtra. Adriana Pico
Prof. Gabriel Requena
Prof. Ricardo Vilaró
SECRETARIA TÉCNICA: Mtra. Gabriela Salsamendi

ASESOR ACADÉMICO

Mag. Graciela Chemello

GRUPO DE CONSULTA

Inspección Técnica de CEIP
Instituto de Formación en Servicio – IFS
Proyecto de Apoyo a la Escuela Pública Uruguaya – PAEPU
Federación Uruguaya de Magisterio – FUM-Quehacer Educativo
Ceibal



ESTE ES TU CUADERNO
PARA QUE TRABAJES EN
ÉL, PARA QUE ESCRIBAS,
PARA QUE PUEDES
PROBAR, TACHAR Y
VOLVER A ESCRIBIR O
DIBUJAR

NO TE PREOCUPES
SI TE EQUIVOCAS

SERÁS
ACOMPAÑADO Y
ALGUIEN TE
AYUDARÁ A LEER
LAS CONSIGNAS

LOS JUEGOS SON
PARA JUGAR
VARIAS VECES



ÍNDICE



LOBITO Y LOS NÚMEROS páginas 10 a 19

30 a 39

50 a 59

68 a 73



LOBITO Y LAS FIGURAS páginas 20 a 29

60 a 67



LOBITO Y LAS MEDIDAS páginas 40 a 47



LOBITO Y LAS CUENTAS páginas 48 a 49

74 a 77



LOBITO Y EL AZAR páginas 78 a 79



LOBITO Y LOS DATOS páginas 80 a 87



RECORTABLES páginas 89 a 96

YO SOY LOBITO

TE VOY A ACOMPAÑAR
MIENTRAS TRABAJAS.



CUANDO ME VEAS...



...PENSANDO,

TE INVITO A TRABAJAR
INDIVIDUALMENTE.



...CON UN DADO,

TE INVITO A JUGAR
CON TUS COMPAÑEROS.



...CON MIS AMIGOS,

TE INVITO A TRABAJAR
EN GRUPO.



...CON UNA MOCHILA,

TE INVITO A
TRABAJAR EN CASA.

**Y CUANDO VEAS
ESTOS ÍCONOS...**



ES MOMENTO
DE CONVERSAR.



ES HORA DE ESCRIBIR.

ESTOS SON MIS AMIGOS:
ZORRITO, MULITA Y GUAZUBIRÁ.



YO VIVO EN UNA
MADRIGUERA,
AL LADO
DE UN RÍO.



* Completa el globo con tus datos y dibújate dentro del cuadro o pega tu foto.

ME LLAMO

TENGO AÑOS.

ME GUSTARÍA
CONOCERTE.



* Dibuja a tus amigos y escribe sus nombres en las líneas punteadas.

A large white square box intended for drawing a friend. At the bottom of the box, there is a horizontal dashed line for writing the friend's name.A large white square box intended for drawing a friend. At the bottom of the box, there is a horizontal dashed line for writing the friend's name.A large white square box intended for drawing a friend. At the bottom of the box, there is a horizontal dashed line for writing the friend's name.

YO CUMPLO AÑOS EL DÍA

Dibuja aquí tu cumpleaños.



TENGO HERMANOS.

Dibújate con ellos.



EN MI CLASE SOMOS

Dibújate con algunos.





JUNTANDO TAPITAS

MATERIALES

- UNA CAJA CON VARIAS TAPITAS
- UN DADO

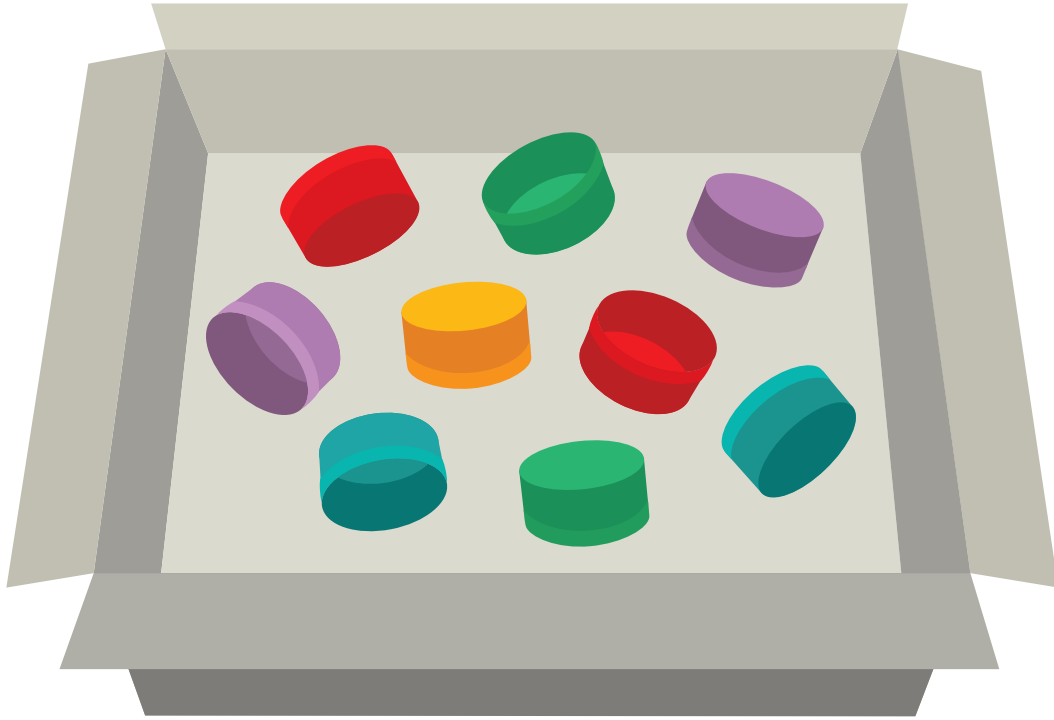
REGLAS DE JUEGO

POR TURNO, CADA JUGADOR TIRA EL DADO Y TOMA DE LA CAJA TANTAS TAPITAS COMO ESTE INDICA.

GANA EL JUGADOR QUE JUNTA MÁS TAPITAS.



1 CUANDO LOBITO TIRÓ POR PRIMERA VEZ EL DADO CAYÓ ASÍ:
MARCA LAS TAPITAS QUE JUNTÓ.



2 EN OTRA TIRADA LOBITO JUNTÓ ESTAS TAPITAS:
COMPLETA EL DADO.





¡A EMBOCAR!

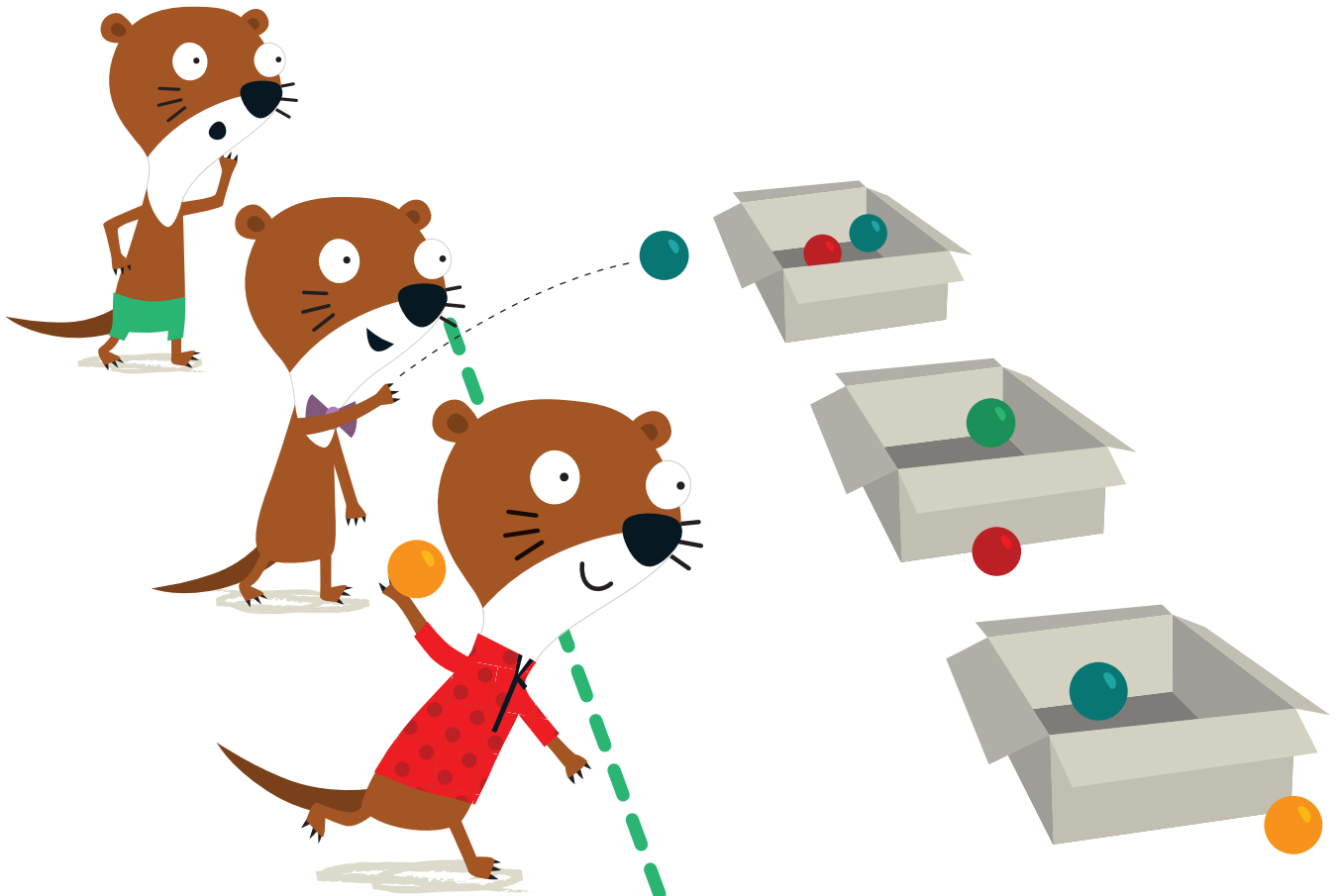
MATERIALES

- CAJAS PARA EMBOCAR
- CINCO PELOTITAS POR NIÑO

REGLAS DE JUEGO

CADA JUGADOR POR TURNO TRATARÁ DE EMBOCAR LA MAYOR CANTIDAD DE PELOTITAS.

GANA EL QUE DICE CORRECTAMENTE LA CANTIDAD QUE EMBOCÓ.



1 ENCIERRA AL LOBITO QUE CONTÓ BIEN.

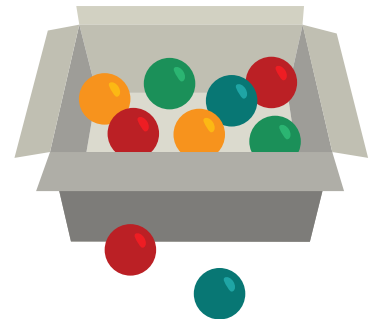
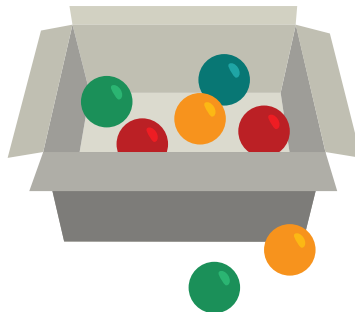
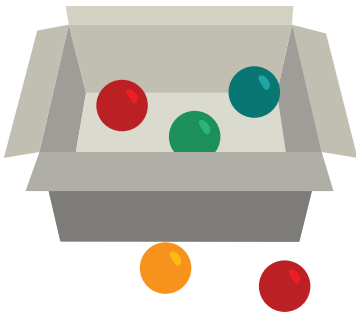
EMBOQUÉ CINCO



EMBOQUÉ TRES



2 LOBITO DICE QUE EMBOCÓ CINCO PELOTITAS.
¿CUÁL ES SU CAJA?



EMBOQUÉ CINCO





LA ATRAPADA

MATERIALES

- UNA CAJA
- CINCO PELOTAS PEQUEÑAS A LAS QUE SE LES PEGARÁ TIRAS DE VELCRO O PAPEL DE LIJA
- DOS GUANTES DE LANA O SIMILAR

REGLAS DE JUEGO

COLOCAR LAS PELOTAS DENTRO DE LA CAJA.

CADA JUGADOR SE PONDRÁ UN GUANTE EN UNA MANO.

UNA SOLA VEZ POR TURNO, APOYANDO EL GUANTE SOBRE LAS PELOTITAS, DEBERÁ TRATAR DE JUNTAR LA MAYOR CANTIDAD POSIBLE.

GANA EL QUE JUNTA MÁS.



- 1 EN UNA PARTIDA LOS GUANTES DE DOS JUGADORES QUEDARON ASÍ:
ELIGE EL GUANTE GANADOR.



- 2 UNE CADA ANIMAL CON SU GUANTE.





LA BATALLA DE LAS CARTAS

MATERIALES

- UN MAZO DE CARTAS ESPAÑOLAS AL QUE PREVIAMENTE SE LE EXTRAJERON LAS CARTAS DEL 6 EN ADELANTE

REGLAS DE JUEGO

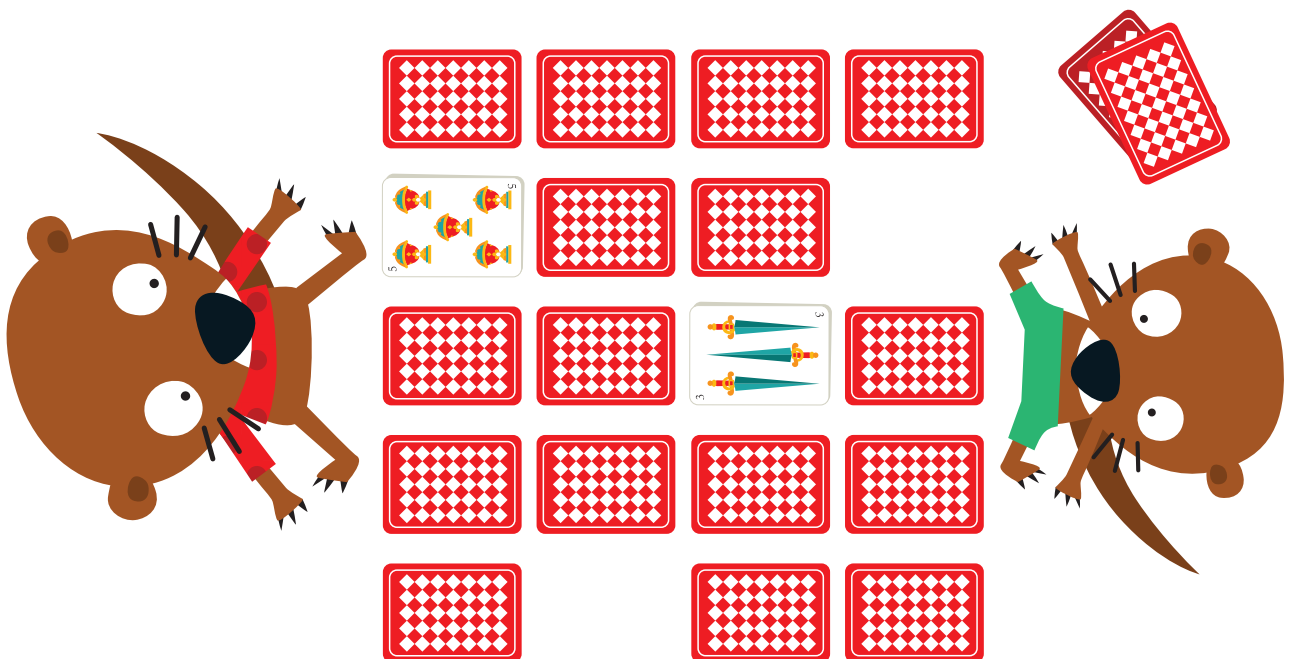
SE COLOCAN TODAS LAS CARTAS BOCA ABAJO SOBRE LA MESA.

POR TURNO CADA NIÑO DA VUELTA UNA CARTA.

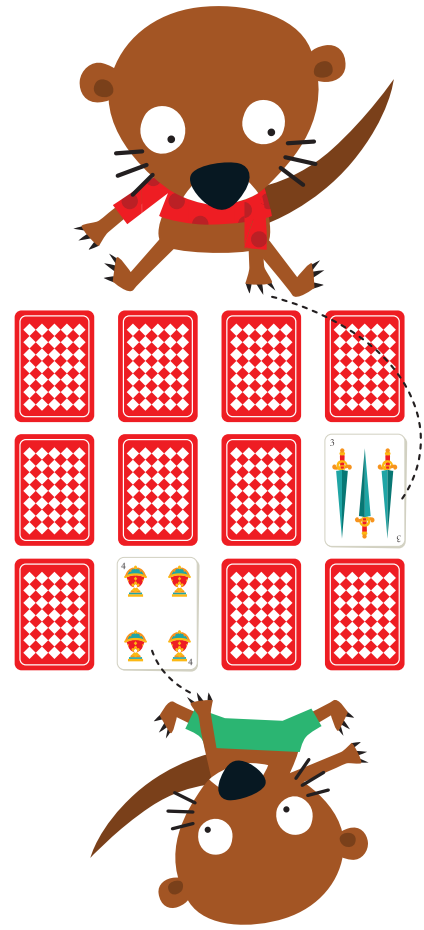
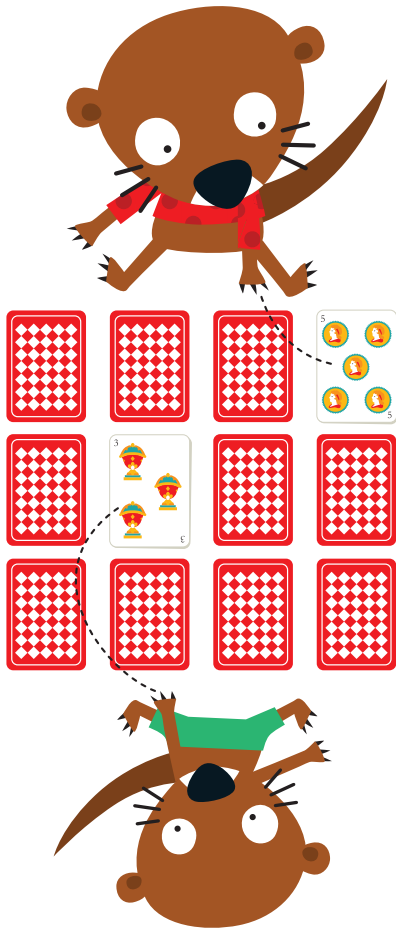
EL QUE DA VUELTA LA CARTA MAYOR SE LLEVA LAS DOS.

EN CASO DE EMPATE VUELVEN A DAR VUELTA UNA CARTA CADA UNO Y EL QUE SACA LA MAYOR SE LLEVA TODAS LAS QUE QUEDARON DADAS VUELTA.

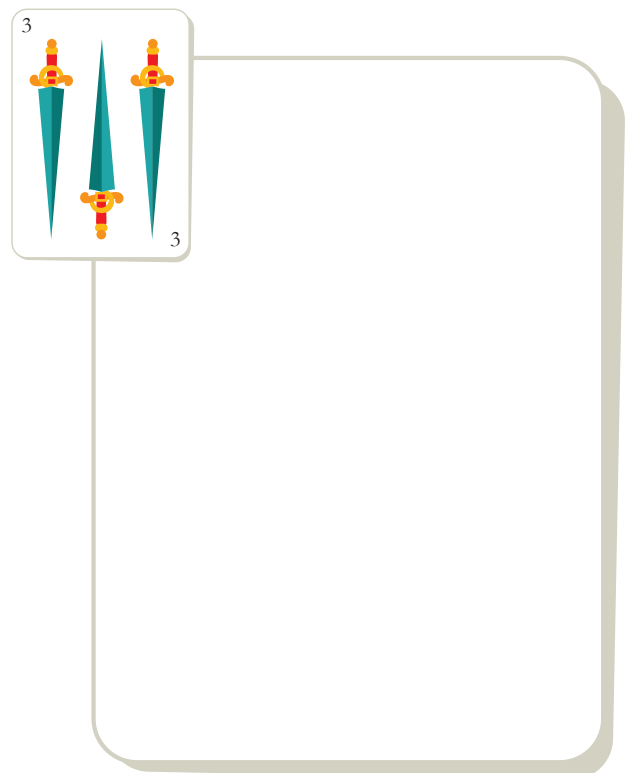
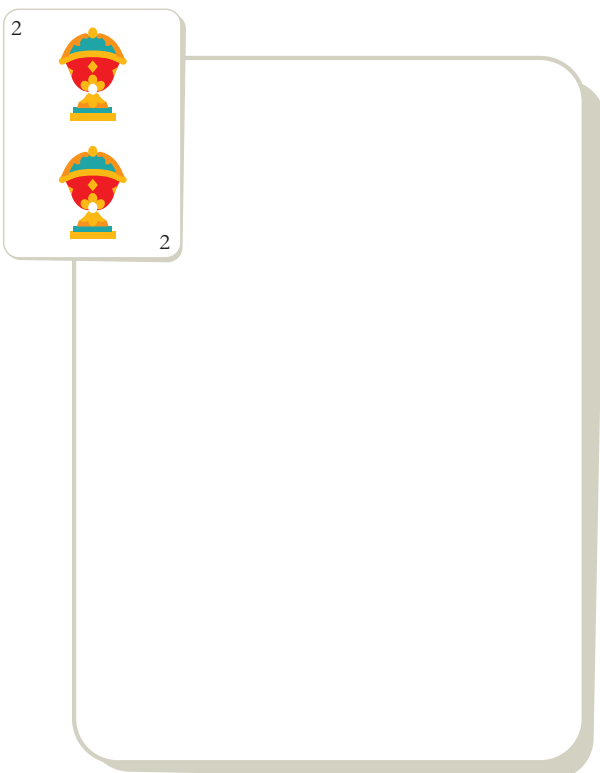
GANA EL NIÑO QUE JUNTA MÁS CARTAS.



1 MARCA AL LOBITO QUE GANÓ EN CADA MANO.



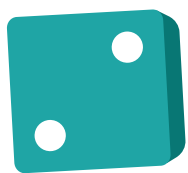
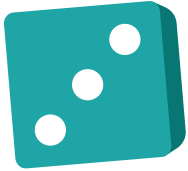
2 DIBUJA EN CADA CASO UNA CARTA QUE LE GANE A LA QUE ESTÁ DADA VUELTA.



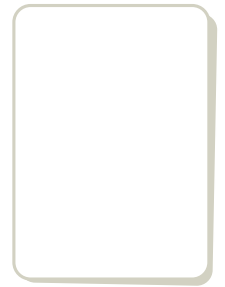
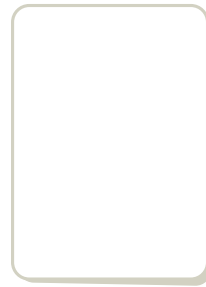
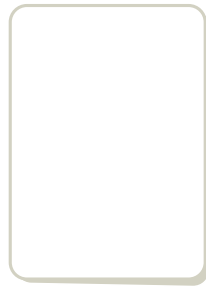
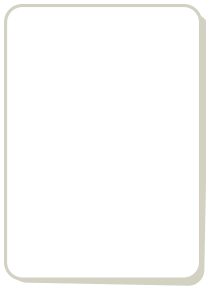


DADOS Y NÚMEROS

1 UNE CADA DADO CON LA TARJETA QUE TIENE SU NÚMERO.



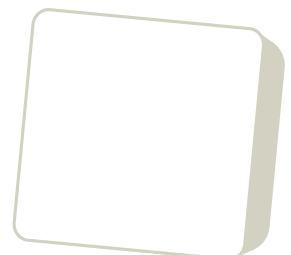
2 ESCRIBE LOS NÚMEROS EN LAS TARJETAS.



3 LOBITO TIENE ESTAS TARJETAS.

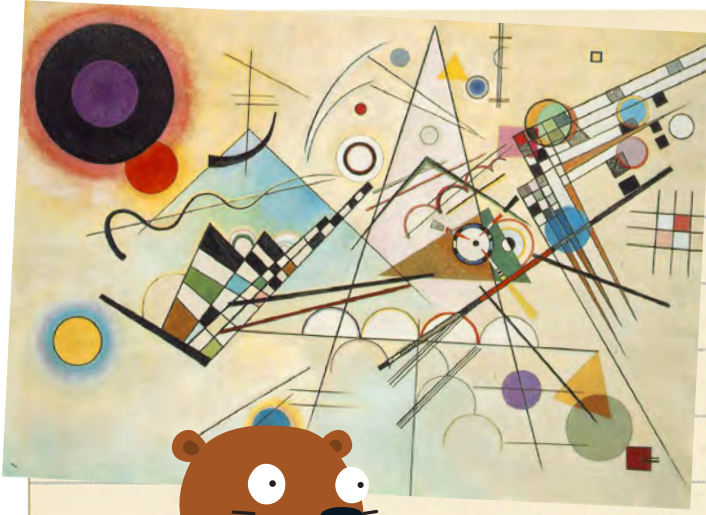


DIBUJA LOS DADOS QUE TIRÓ LOBITO EN CADA CASO.





KANDINSKY Y SUS LÍNEAS

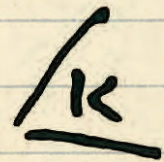


KANDINSKY FUE UN PINTOR RUSO.

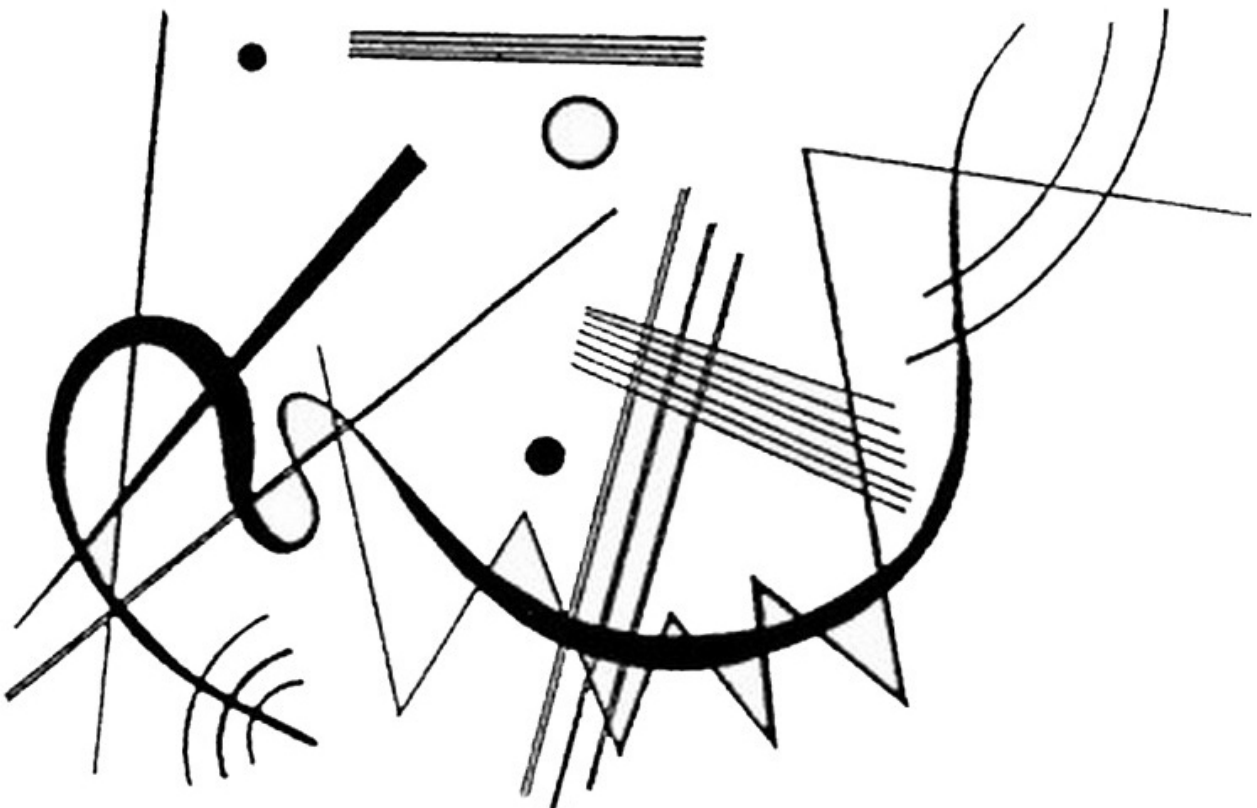
NACIÓ EN 1866 Y MURIÓ EN 1944.

ENTRE OTRAS FIGURAS, UTILIZABA EN SUS PINTURAS LÍNEAS RECTAS Y CURVAS.

ESTA ES SU FIRMA:



1 MARCA CON AZUL LAS LÍNEAS RECTAS Y CON ROJO LAS LÍNEAS CURVAS.



2 DIBUJA EN UN RECUADRO DOS LÍNEAS RECTAS Y EN EL OTRO DOS LÍNEAS CURVAS.

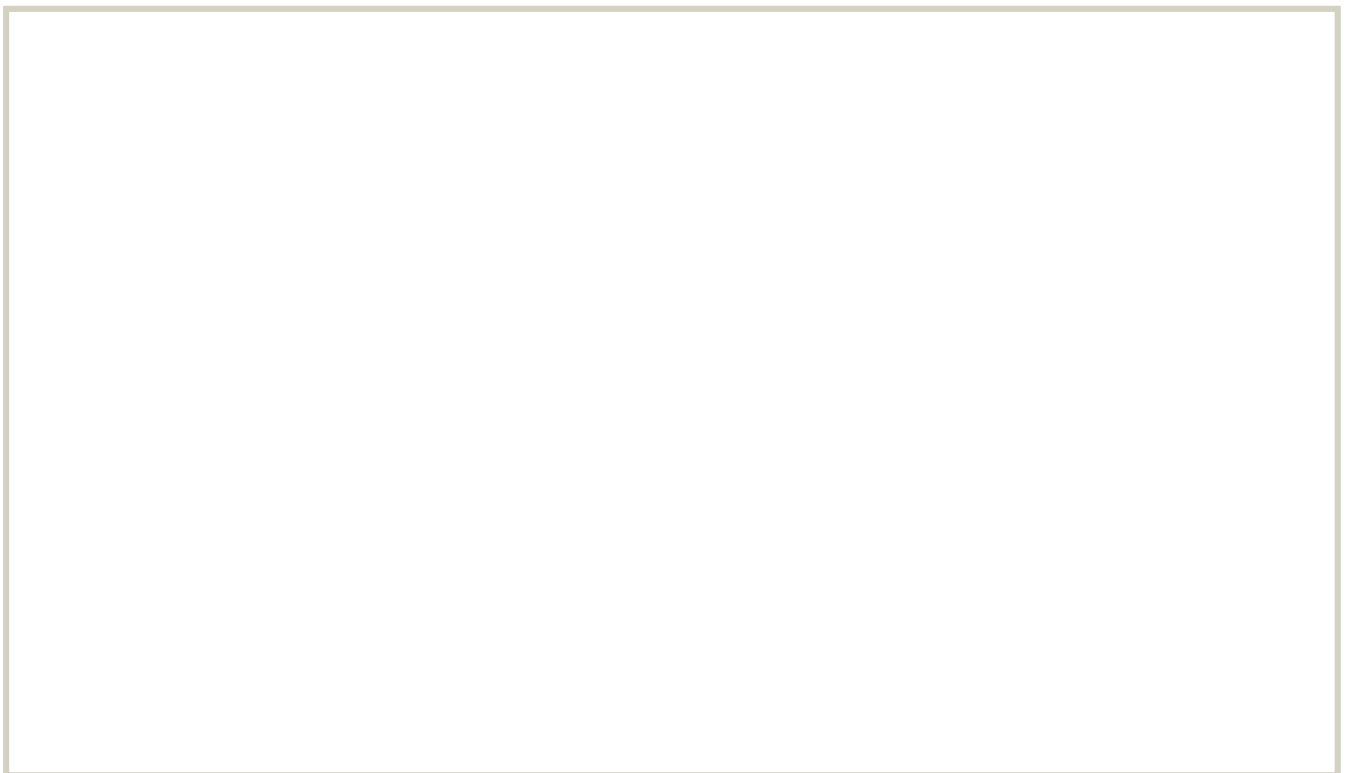


LÍNEAS RECTAS



LÍNEAS CURVAS

3 DIBUJA USANDO EL ESTILO DE KANDINSKY.





MUCHAS FIGURAS

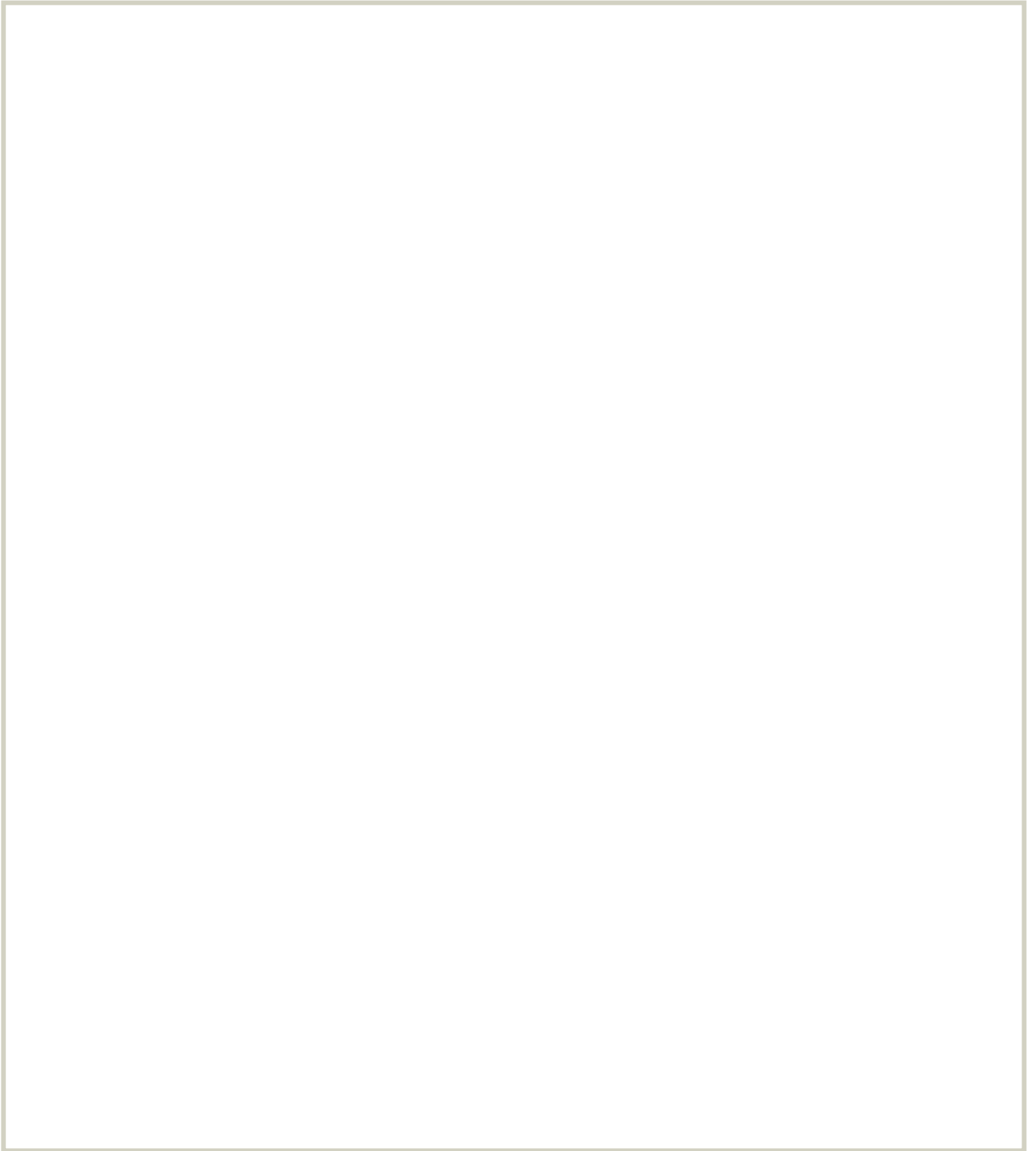
- 1 MARCA LOS TRIÁNGULOS CON UNA CRUZ (X).
MARCA LOS CUADRILÁTEROS CON UN CÍRCULO (O).



BLA
BLA

CONVERSA CON TUS COMPAÑEROS SOBRE LO QUE TUVIERON EN CUENTA PARA ELEGIR LOS TRIÁNGULOS.

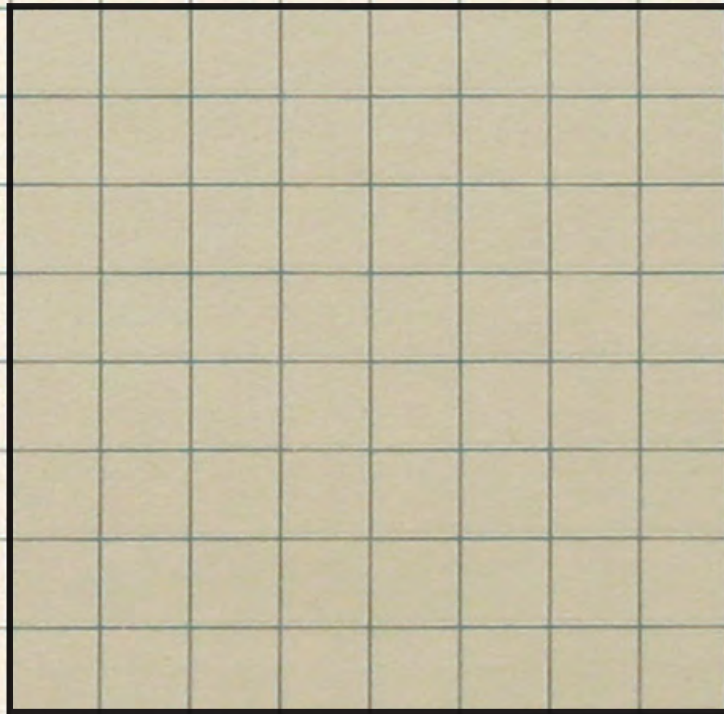
2 DIBUJA UN TRIÁNGULO Y UN CUADRILÁTERO.



CONVERSA CON TUS COMPAÑEROS EN QUÉ SE FIJARON PARA SABER SI LO QUE DIBUJARON ES UN TRIÁNGULO O UN CUADRILÁTERO.



¡A COPIAR EL CUADRADO!



1

DIBUJA UN CUADRADO IGUAL AL ANTERIOR.



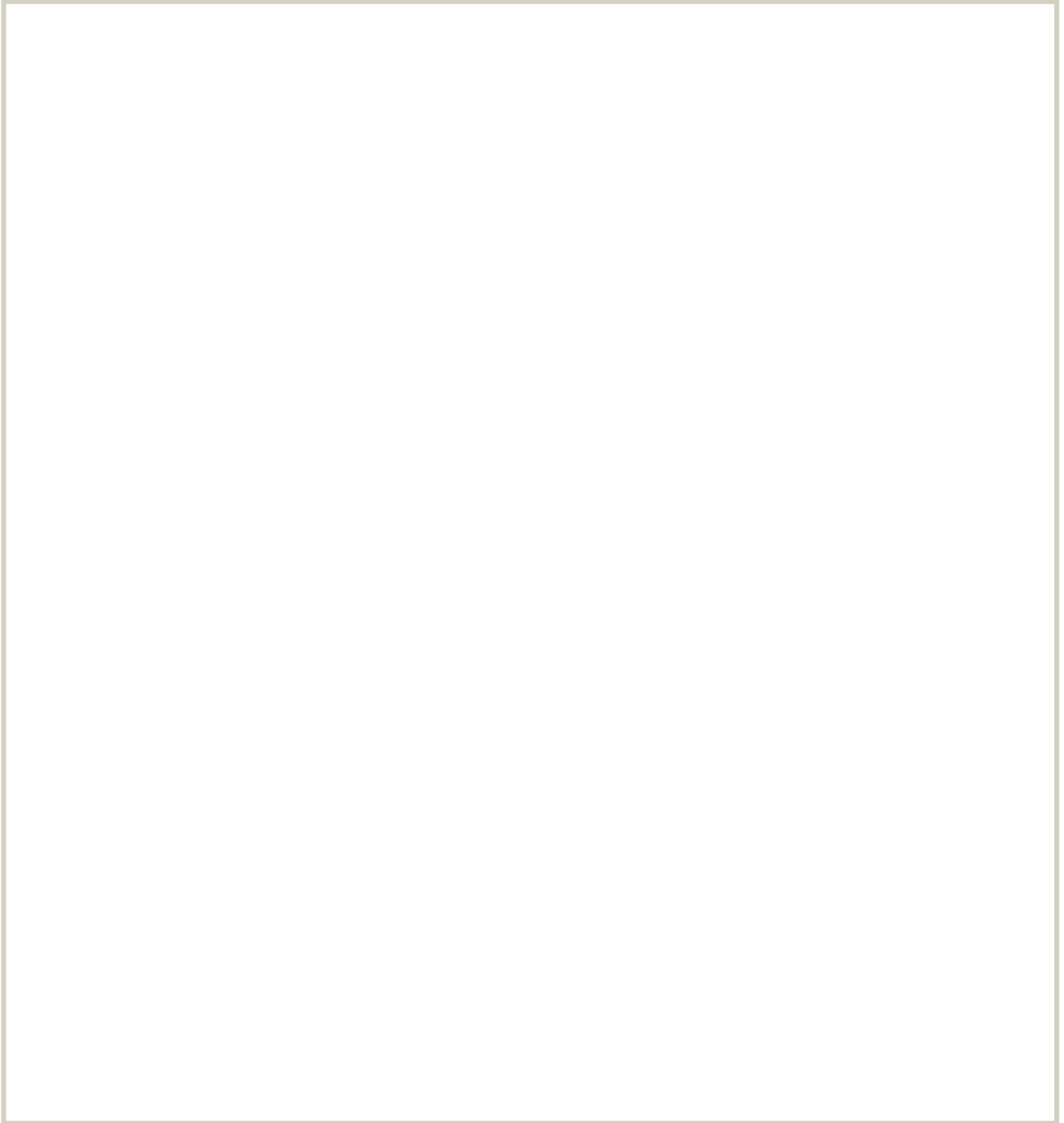
CONVERSA CON TUS COMPAÑEROS EN QUÉ SE FIJARON PARA COPIAR EL CUADRADO.



A PLEGAR

1

PLIEGA EL PAPEL GLASÉ EN DOS PARTES IGUALES. RECÓRTALAS Y PÉGALAS ACÁ.



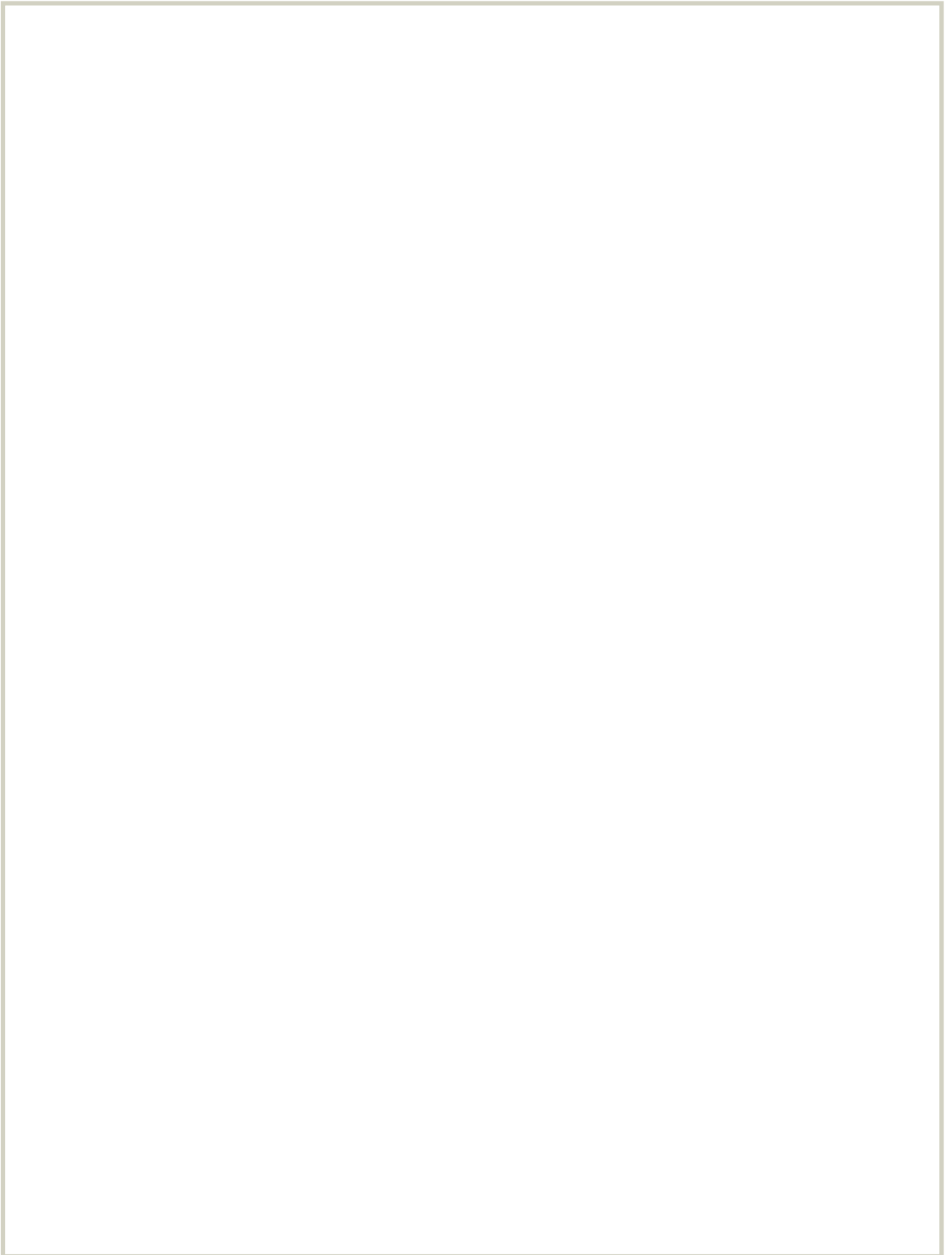
BLA

BLA

COMPARA CON TUS COMPAÑEROS LAS FORMAS QUE OBTUVIERON.

2

AHORA RECORTA EL PAPEL GLASÉ DE OTRA MANERA, EN DOS PIEZAS IGUALES. PÉGALAS ACÁ.

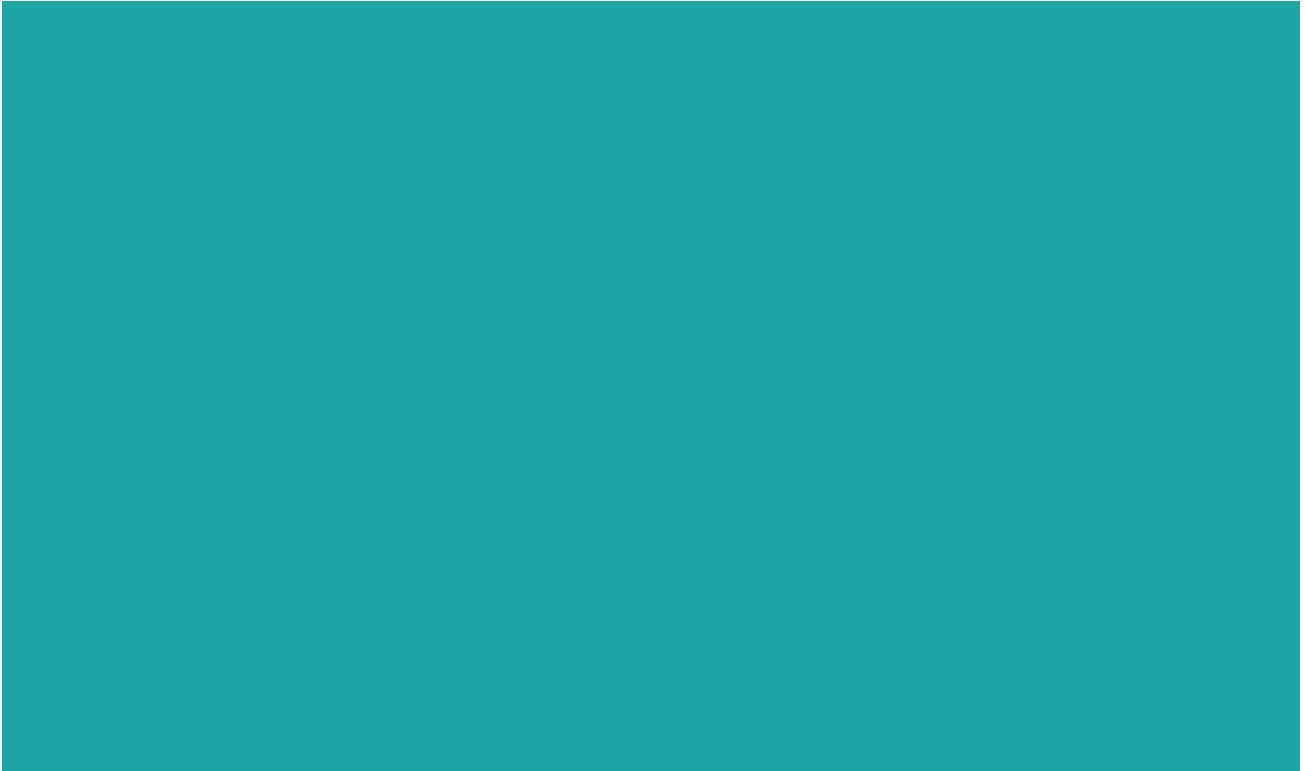




EL ROMPECABEZAS

1 RECORTA LAS PIEZAS DE LAS PÁGINAS 91 A 94.

ELIGE LAS QUE NECESITES PARA ARMAR EL RECTÁNGULO.



¡JUGAMOS
VARIAS VECES!

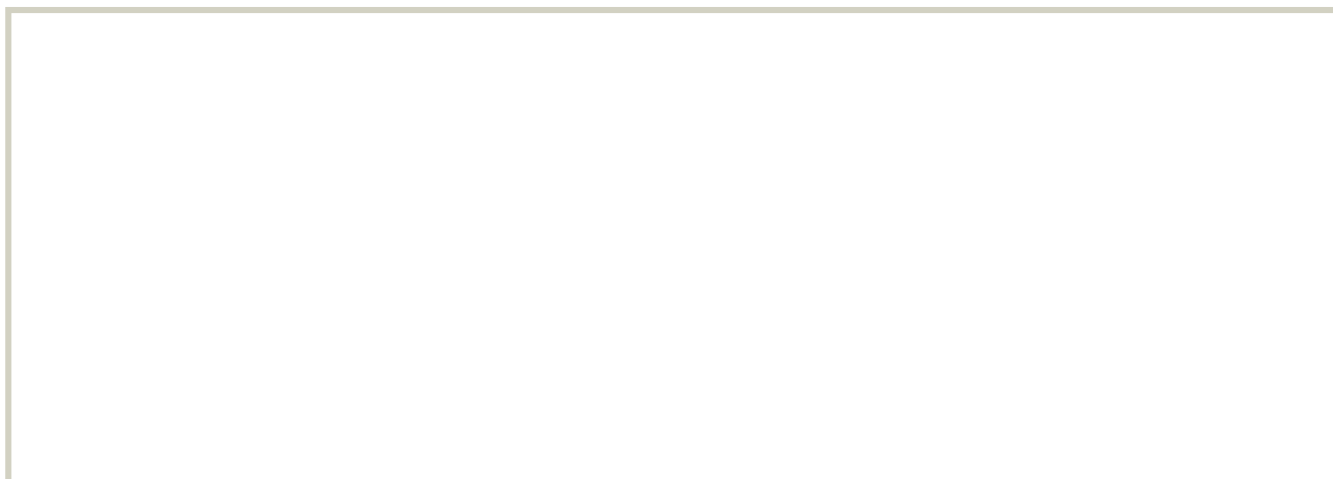


BLA

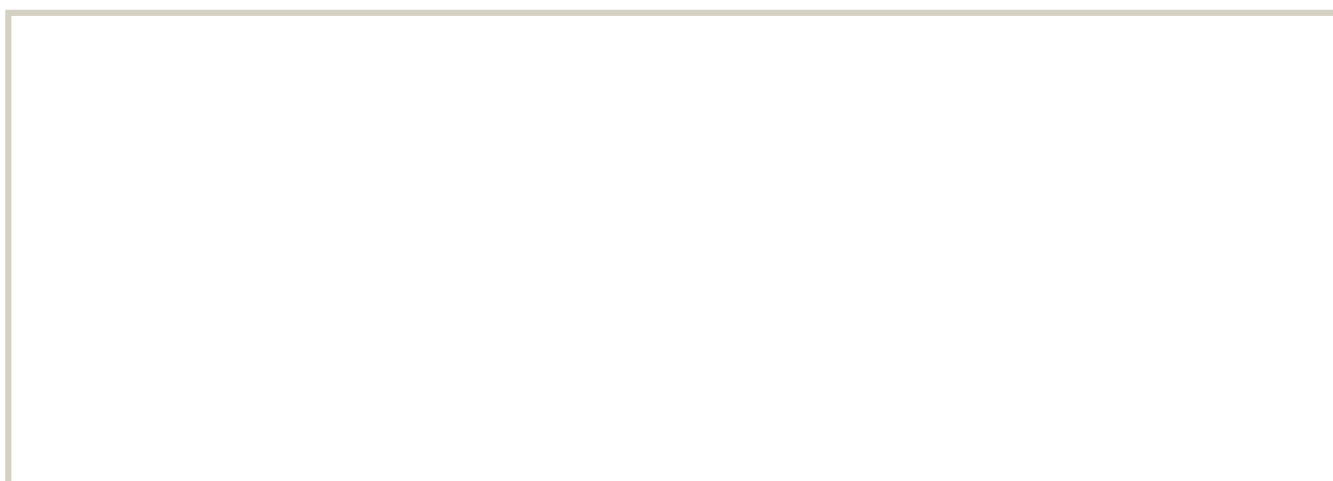
BLA

COMPARA CON TUS COMPAÑEROS LAS PIEZAS
QUE USARON PARA ARMAR EL RECTÁNGULO.

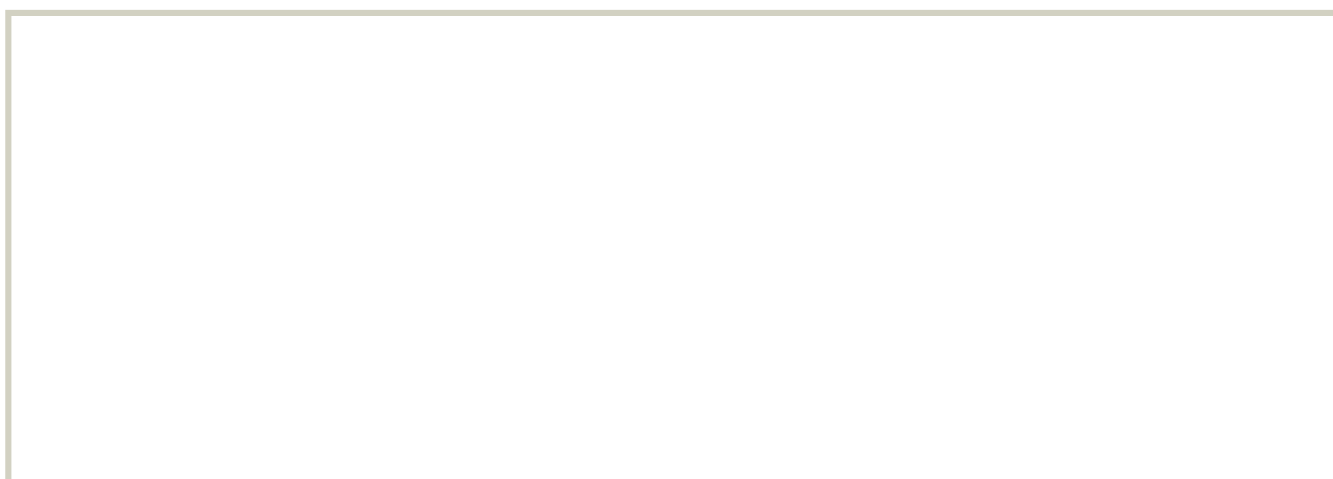
2 ¿CON CUÁNTAS PIEZAS ARMARON EL RECTÁNGULO?



3 ¿DE CUÁNTAS MANERAS DISTINTAS PUDIERON ARMARLO?



4 ¿CÓMO SON LAS PIEZAS QUE USARON CADA VEZ PARA ARMAR EL RECTÁNGULO?





AFINANDO LA PUNTERÍA

MATERIALES

- CAJAS
- DIEZ CAMELOS POR GRUPO

REGLAS DE JUEGO

SE FORMAN GRUPOS.

SE DISTRIBUYEN LOS DIEZ CAMELOS ENTRE SUS INTEGRANTES.

EL PRIMER JUGADOR DEL GRUPO INTENTA EMBOCAR LOS DIEZ CAMELOS.

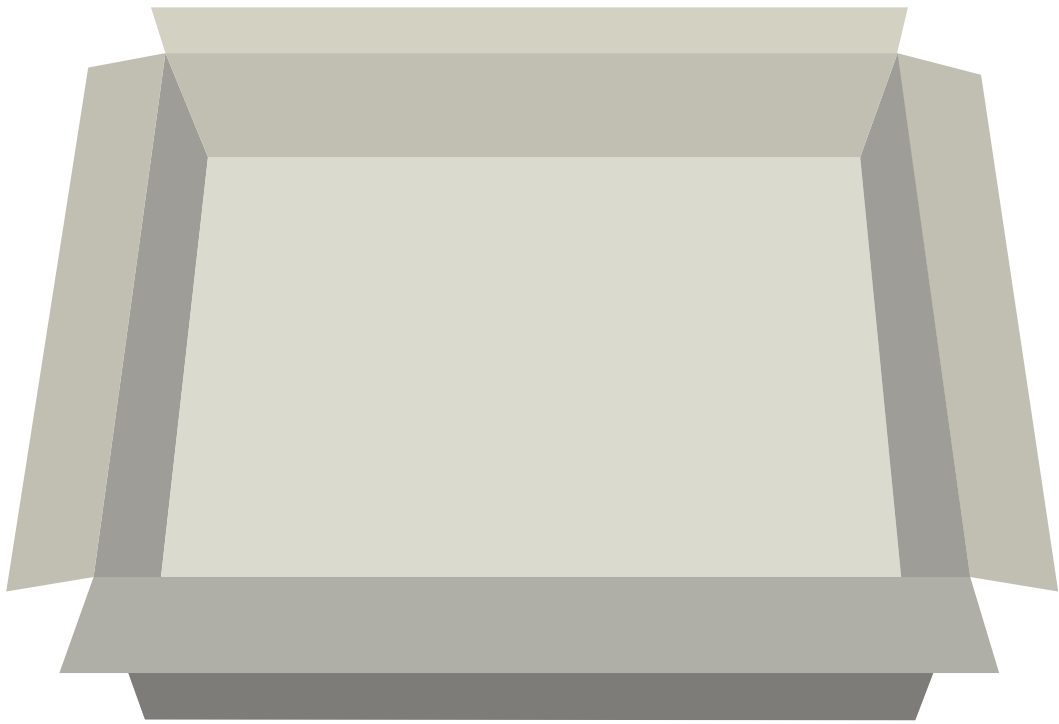
EL SEGUNDO JUGADOR BUSCA LOS NO EMBOCADOS Y TIRA. IGUAL EL TERCERO Y EL CUARTO.

LUEGO DE QUE TODOS HAYAN TIRADO EL TOTAL DE CAMELOS DISTRIBUIDOS, CADA GRUPO CONTARÁ LOS QUE QUEDARON DENTRO DE LA CAJA.

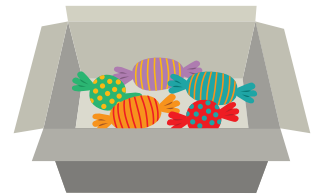
GANAN EL EQUIPO QUE EMBOCAN MÁS CANTIDAD DE CAMELOS.



- 1** DIBUJA EL MÁXIMO DE CAMELOS QUE CADA GRUPO PUEDE EMBOCAR EN UNA CAJA.



- 2** LA CAJA DEL EQUIPO DE LOBITO QUEDÓ ASÍ:
¿CUÁNTOS CAMELOS CAYERON AFUERA?

A large empty rectangular box for drawing.



EL JUEGO DEL MAYOR

MATERIALES

- UN MAZO DE CARTAS ESPAÑOLAS SIN LOS 11 Y LOS 12

REGLAS DE JUEGO

SE COLOCA EL MAZO DE CARTAS BOCA ABAJO EN EL CENTRO DE LA MESA Y SE DA VUELTA LA CARTA DE ARRIBA QUE DARÁ INICIO A UN POZO.

CADA JUGADOR POR TURNO TOMA UNA CARTA Y LA DA VUELTA.

SI LA CARTA MOSTRADA ES MAYOR QUE LA QUE ESTÁ EN EL POZO, SE LO LLEVA JUNTO CON SU CARTA Y SE DA VUELTA OTRA CARTA PARA INICIAR UN NUEVO POZO.

SI LA CARTA ES MENOR, DEBE DEJARLA EN EL POZO.

GANA EL JUGADOR QUE JUNTA MÁS CARTAS.

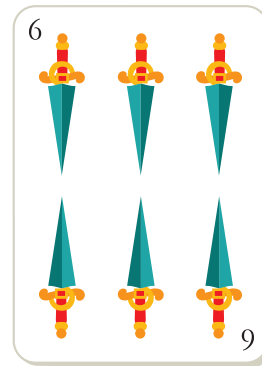
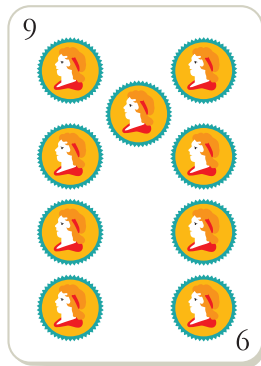
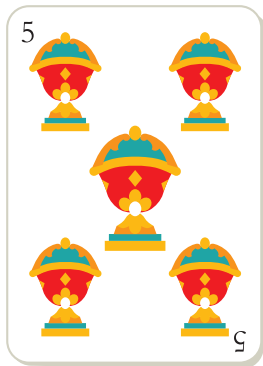
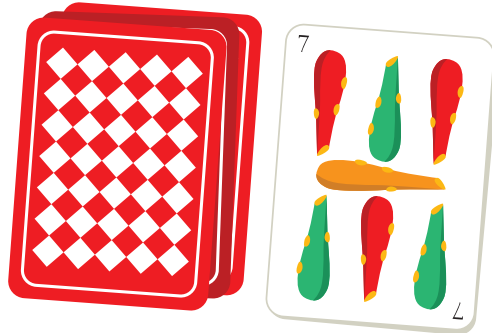


EL JUEGO DEL MENOR

ES IGUAL AL JUEGO DEL MAYOR SOLO QUE SE LLEVA LAS CARTAS DEL POZO EL NIÑO QUE SACA UNA CARTA MENOR.

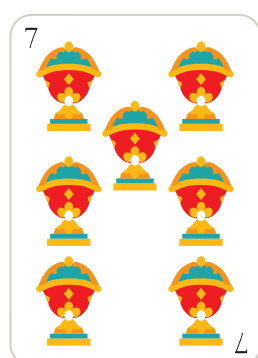
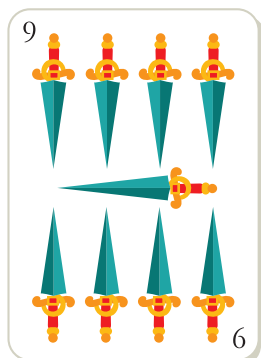
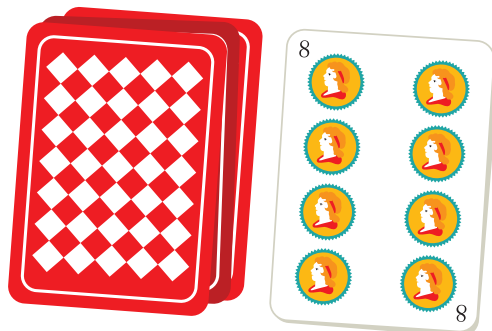
1 LA CARTA QUE ESTÁ JUNTO AL MAZO ES LA CARTA DEL POZO.

 ENCIERRA LA CARTA QUE TE SIRVA PARA LLEVÁRTELA EN EL JUEGO DEL MAYOR.



2 LA CARTA QUE ESTÁ JUNTO AL MAZO ES LA CARTA DEL POZO.

 ENCIERRA LA CARTA QUE TE SIRVA PARA LLEVÁRTELA EN EL JUEGO DEL MENOR.





¡TABLERO LLENO!

MATERIALES

- UN TABLERO DEL TIPO DEL JUEGO DE AJEDREZ
- FICHAS DE DIFERENTES COLORES SEGÚN LA CANTIDAD DE JUGADORES
- LA PERINOLA DEL RECORTABLE DE LA PÁGINA 93

REGLAS DE JUEGO

CADA JUGADOR POR TURNO HARÁ GIRAR LA PERINOLA Y COLOCARÁ EN EL TABLERO (UNA POR CASILLERO) TANTAS FICHAS DE SU COLOR COMO INDICA LA PARTE DE LA PERINOLA QUE QUEDA APOYADA.

GANA EL JUGADOR QUE, AL MOMENTO DE COMPLETARSE EL TABLERO, COLOCÓ MÁS FICHAS.





¡TIRANDO BOLOS!



PRIMERA
jugada



1 1 1 1



o o o o o



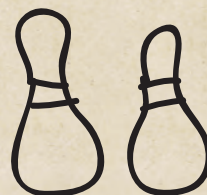
1 + 1



4

SEGUNDA
Jugada

1 1 1



1 1 1 1 1 1 1

2

BLA

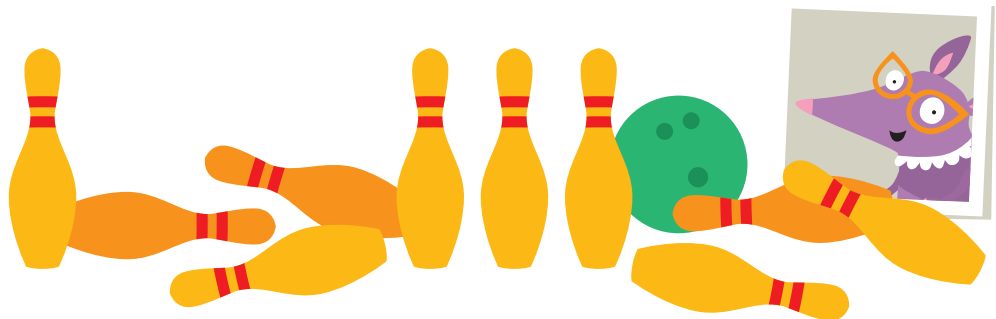
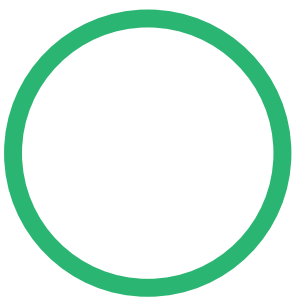
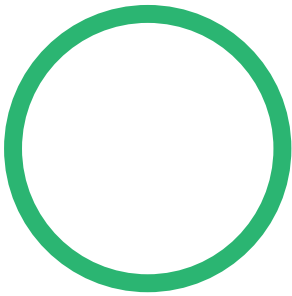
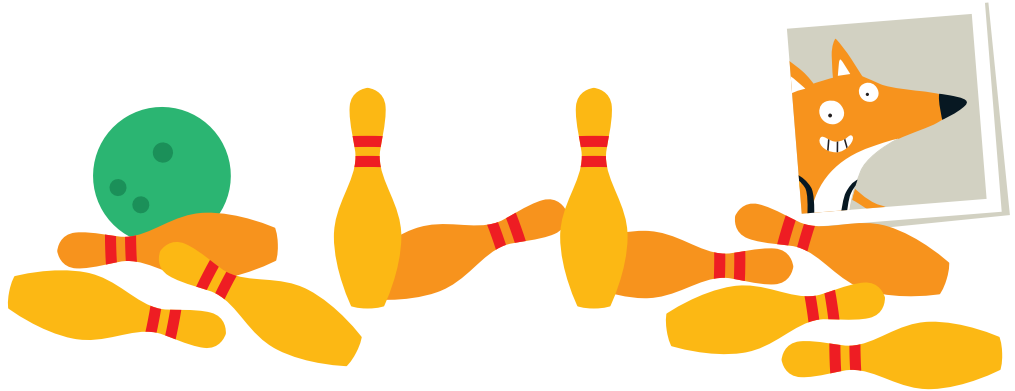
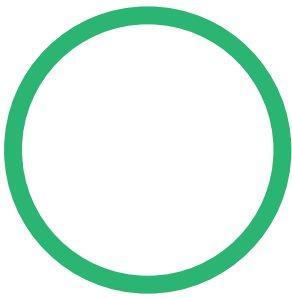
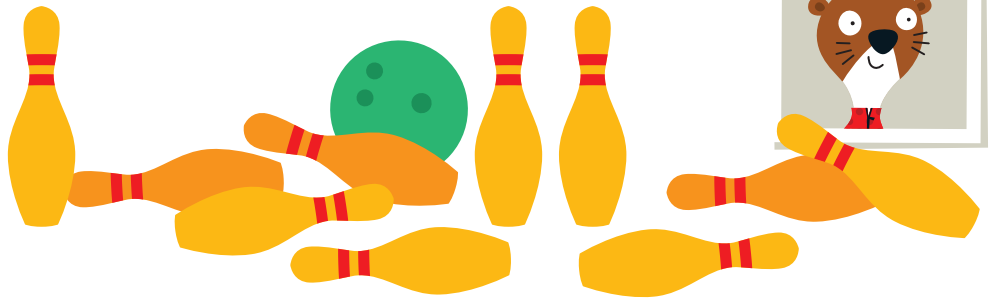
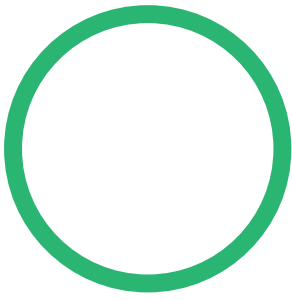
BLA

LOBITO Y SUS AMIGOS JUEGAN A LOS BOLOS. HAY 10 BOLOS. CADA UNO TIRA DOS VECES.

EN ESTA TABLA REGISTRARON LA CANTIDAD DE BOLOS QUE TIRARON EN CADA JUGADA.

¿QUÉ PASÓ CON EL PUNTAJE DE MULITA Y LOBITO EN LA PRIMERA JUGADA? ¿HUBO EMPATE EN LA SEGUNDA JUGADA?

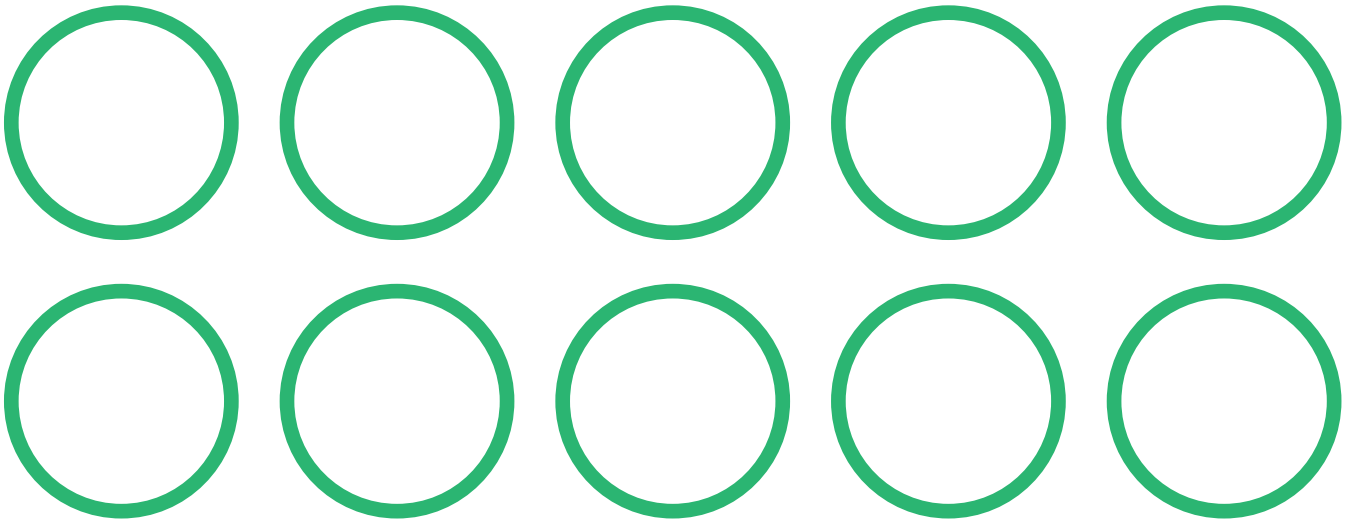
1 ANOTA LA CANTIDAD DE BOLOS QUE TIRÓ CADA JUGADOR.



2 DIBUJA LOS BOLOS QUE TIRÓ LOBITO EN CADA JUGADA.



3 ANOTA TODOS LOS PUNTAJES POSIBLES DE UNA JUGADA.



PUEDES AYUDARTE
MIRANDO LOS NÚMEROS
DE LAS PÁGINAS
DE ESTE LIBRO





DOS VECES EL MISMO

MATERIALES

- DOS DADOS CONVENCIONALES
- UNA TABLA COMO LA SIGUIENTE PARA CADA JUGADOR

REGLAS DE JUEGO

ENTRE 2 Y 5 JUGADORES

POR TURNOS, CADA JUGADOR TIRA LOS DOS DADOS JUNTOS. EN SU TABLA, ANOTA EN LA PRIMERA COLUMNA CUÁNTOS PUNTOS SACÓ EN TOTAL Y EN LA SEGUNDA COLUMNA LO QUE SALIÓ EN CADA DADO.

GANA EL QUE LOGRA REPETIR DOS VECES EL MISMO TOTAL.

TOTAL	DADO 1	DADO 2

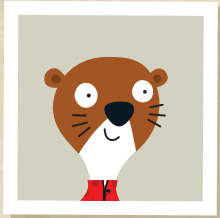
BLA









BLA









COMPARTE TU TABLA CON LOS AMIGOS DE TU MESA.
¿TODOS LA COMPLETARON DE LA MISMA MANERA?

1 LOBITO Y MULITA JUGARON A "DOS VECES EL MISMO". ESTAS SON LAS TABLAS QUE COMPLETARON.

 MARCA QUIÉN GANÓ.



TOTAL	Dados
9	 
6	 
9	 
7	 

Total	DADOS
8	 
6	 
10	 
7	 

2 OTRO DÍA LOBITO JUGÓ Y SACÓ ESTOS PUNTOS.

 DIBUJA LOS DADOS.

TOTAL	Dados
10	<input type="text"/> <input type="text"/>

Total	DADOS
7	<input type="text"/> <input type="text"/>



¿CUÁL PESA MÁS?

MATERIALES

- UNA FRUTILLA, UNA MANZANA, UNA NARANJA Y UNA BANANA
- UNA BALANZA DE DOS PLATILLOS













REGLAS DE JUEGO

ANTES DE PESAR LAS FRUTAS, CADA JUGADOR ARRIESGARÁ CUÁL ES LA MÁS PESADA EN CADA CASO Y COMPLETARÁ LA PRIMERA TABLA.













LUEGO DE PESARLAS, COMPLETARÁN LA SEGUNDA TABLA.

GANA EL QUE MÁS COINCIDENCIAS TENGA.

¿CUÁL SERÁ LA MÁS PESADA?

¿CUÁL ES EN REALIDAD LA MÁS PESADA?

1 ¿TE QUEDARON IGUALES LAS DOS TABLAS?

 DIBUJA LAS FRUTAS EN LAS QUE COINCIDIERON.

BLA

BLA

CONVERSA CON TUS COMPAÑEROS EN QUÉ SE FIJARON, ANTES DE PESARLAS, PARA DECIDIR.



COMPARANDO ALTURAS

PARA ORGANIZAR JUEGOS EN EL PATIO, TIENEN QUE MEDIR SUS ALTURAS.

1 ¿QUIÉN ES EL MÁS ALTO DE LA CLASE?

 DIBÚJALO Y ESCRIBE SU NOMBRE.

2 EN TU CLASE, ¿QUIÉNES SON MÁS ALTOS QUE TÚ?

 DIBUJA DOS DE ELLOS Y PONLES EL NOMBRE.

- 3** ¿QUÉ OBJETOS DE LA CLASE TIENEN UNA ALTURA PARECIDA A LA TUYA?
DIBUJA ALGUNOS.



- 4** ¿QUÉ OBJETOS DE LA CLASE TIENEN UNA ALTURA MAYOR A LA TUYA?
DIBUJA ALGUNOS.





¡A MEDIR EL SALÓN!

VAMOS A HACER UNA GUIRNALDA PARA ADORNAR EL SALÓN DE PUNTA A PUNTA.

1 MIDAN EL LARGO DEL SALÓN.



DIBUJA LO QUE NECESITARON PARA HACERLO.

2 ANOTA CÓMO PEDIRÍAS AL VENDEDOR LA CANTIDAD DE PIOLA QUE SE PRECISA.

3 AHORA MIDAN EL LARGO DEL SALÓN CON PASOS.

 COMPLETA LA TABLA.

MEDIMOS CON PASOS	EL LARGO DEL SALÓN MIDE
LOS TUYOS	
LOS DE UN COMPAÑERO	
LOS DE LA MAESTRA	
LOS DE LA DIRECTORA	

¿POR QUÉ CAMBIAN
ESTAS MEDIDAS?





¿CUÁNTO MIDE LA CARTELERA?

PARA ADORNAR LA CARTELERA, SE QUIERE MEDIR EL CONTORNO.

MATERIALES

- DOS TIRAS DE PAPEL POR GRUPO
(UNA "CORTA" Y UNA "LARGA". LA LARGA ES EL DOBLE DE LA CORTA. LA TIRA LARGA TENDRÁ QUE ENTRAR UN NÚMERO ENTERO DE VECES EN EL CONTORNO DE LA CARTELERA)
- VARIOS INSTRUMENTOS DE MEDIDA

1 ELIJAN UNA TIRA Y MIDAN EL CONTORNO DE LA CARTELERA.



¿CUÁNTAS SE PRECISAN PARA LA CARTELERA?

2 AHORA USEN LA OTRA TIRA Y MIDAN OTRA VEZ.



¿CUÁNTAS SE PRECISAN?

BLA

BLA

¿POR QUÉ SE PRECISAN MÁS TIRAS CORTAS QUE LARGAS?

3 Y SI MEDIMOS CON INSTRUMENTOS ¿CUÁLES DE ESTOS SIRVEN?



4 ELIJAN UNO DE LOS INSTRUMENTOS Y MIDAN NUEVAMENTE EL CONTORNO DE LA CARTELERA.

 DIBUJA EL INSTRUMENTO Y ANOTA LA MEDIDA.

MEDÍ CON	EL CONTORNO DE LA CARTELERA MIDE



COMPARA CON TUS COMPAÑEROS CÓMO ANOTARON LA MEDIDA.



JUNTANDO MONEDAS

1 LOBITO TIENE UNA MONEDA DE \$5 Y ZORRITO OTRA IGUAL.

 ¿CUÁNTO DINERO TIENEN ENTRE LOS DOS?



2 PARA COMPRAR LA MERIENDA LOBITO LLEVA SIEMPRE \$5. HOY, POR SER SU CUMPLEAÑOS, SU MAMÁ LE DIO ADEMÁS UNA MONEDA DE \$10.

 ¿CUÁNTO DINERO TIENE HOY LOBITO?



- 3 CON LOS \$15 QUE TENÍA, LOBITO SE COMPRÓ UN ALFAJOR DE \$10.
¿CUÁNTO LE SOBRÓ?



- 4 CON SU MONEDA, LOBITO COMPRÓ DOS SOBRES DE 5 FIGURITAS CADA UNO.
¿CUÁNTAS FIGURITAS COMPRÓ?





¿CUÁNTAS TAPITAS HAY?

1

EN UNA CLASE DE LA ESCUELA ESTÁN COLECCIONANDO TAPITAS Y QUIEREN SABER CUÁNTAS JUNTARON HASTA AHORA. LAS GUARDAN EN UNA CAJA QUE PASARÁ POR CADA UNO DE USTEDES.



ANOTA AQUÍ CUÁNTAS TAPITAS CONTASTE.



DISCUTE CON TUS COMPAÑEROS QUÉ CANTIDAD DE TAPITAS HAY EN LA CAJA.



ANOTA AQUÍ LO QUE ACORDARON.

¿SON IGUALES LAS CANTIDADES QUE ESCRIBISTE?

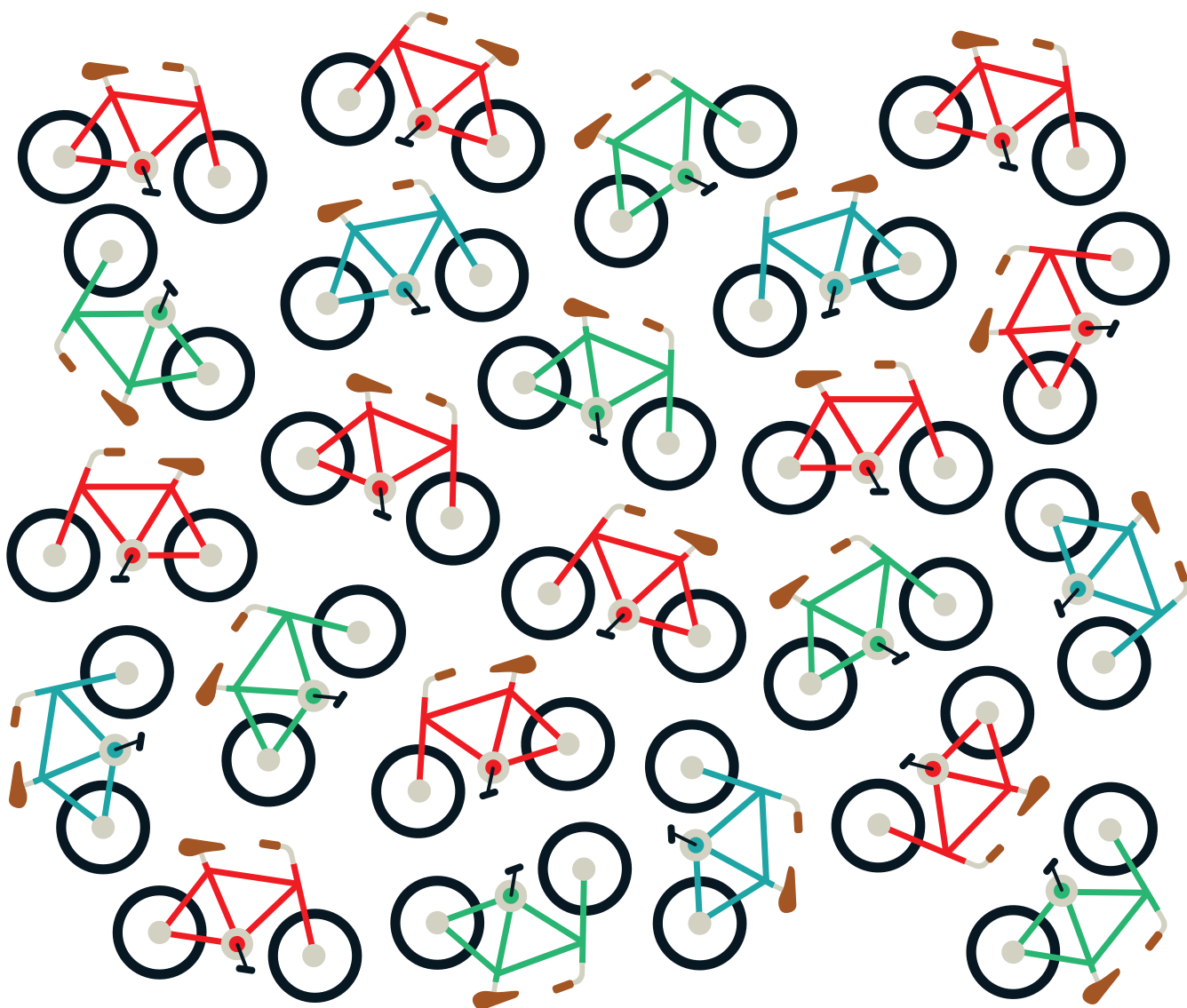




¿CUÁNTAS BICICLETAS HAY?

1 CUENTA LA CANTIDAD DE BICICLETAS.

LUEGO PINTA EN LA PISTA EL NÚMERO QUE CORRESPONDE A LA CANTIDAD DE BICICLETAS.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15		
27	28	29	30										



PERSIGUIENDO NÚMEROS

MATERIALES

- TREINTA TARJETAS CON NÚMEROS DEL 1 AL 30
- CINCO TARJETAS CON UN CUADRADO ROJO

REGLAS DE JUEGO

SE FORMAN GRUPOS.

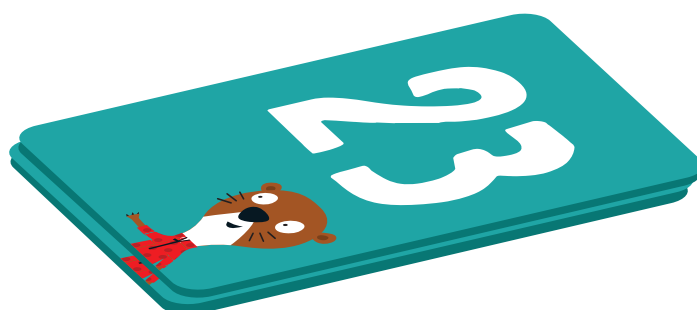
SE REPARTEN TODAS LAS TARJETAS ENTRE LOS JUGADORES MENOS UNA, QUE SERÁ LA QUE DARÁ INICIO AL JUEGO, PONIÉNDOLA BOCA ARRIBA SOBRE LA MESA.

LOS JUGADORES DEBERÁN IR PONIENDO SOBRE ESA TARJETA OTRA CUYO VALOR SEA UNO MÁS QUE EL DE LA QUE ESTÁ DADA VUELTA FORMANDO UN POZO. SI NO TIENE, DEBERÁ PASAR HASTA QUE PUEDA COLOCAR.

EL JUGADOR QUE TIRA EL CUADRADO ROJO HARÁ QUE EL SIGUIENTE JUGADOR, EN LUGAR DE PONER UNA TARJETA CUYO VALOR SEA UNO MÁS, TENGA QUE PONER UNA CUYO VALOR SEA UNO MENOS. LO MISMO OCURRIRÁ CUANDO LA CARTA QUE ESTÉ MÁS ARRIBA SEA 1 O 30.

EL QUE COMETE UN ERROR DEBE LLEVARSE TODO EL POZO.

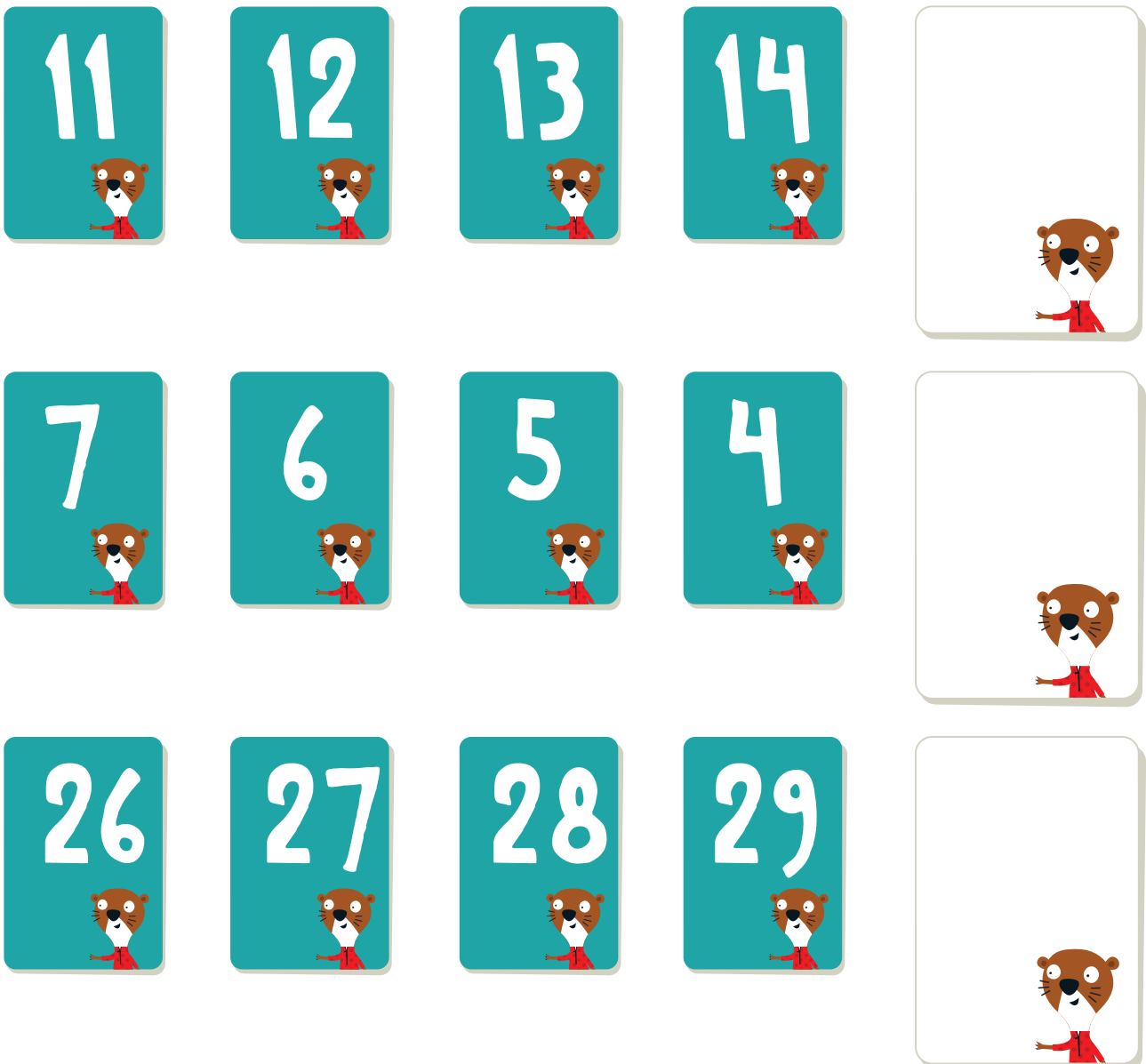
GANAN EL JUGADOR QUE SE QUEDA PRIMERO SIN CARTAS.



- 1 MARCA CUÁL DE ESTAS TARJETAS DEBERÁS TIRAR SI LA CARTA TIENE QUE VALER UNO MÁS DE LA QUE ESTÁ DADA VUELTA EN LA PÁGINA ANTERIOR.



- 2 EN CADA CASO, DIBUJA LA CARTA QUE DEBERÍAS TIRAR SI ESTAS SON LAS CARTAS QUE SE VIENEN JUGANDO.





LA LOTERÍA

MATERIALES

- CARTONES DE LOTERÍA
- BOLILLAS CON NÚMEROS DEL 1 AL 30
- FICHAS, POROTOS, PIEDRITAS

REGLAS DE JUEGO

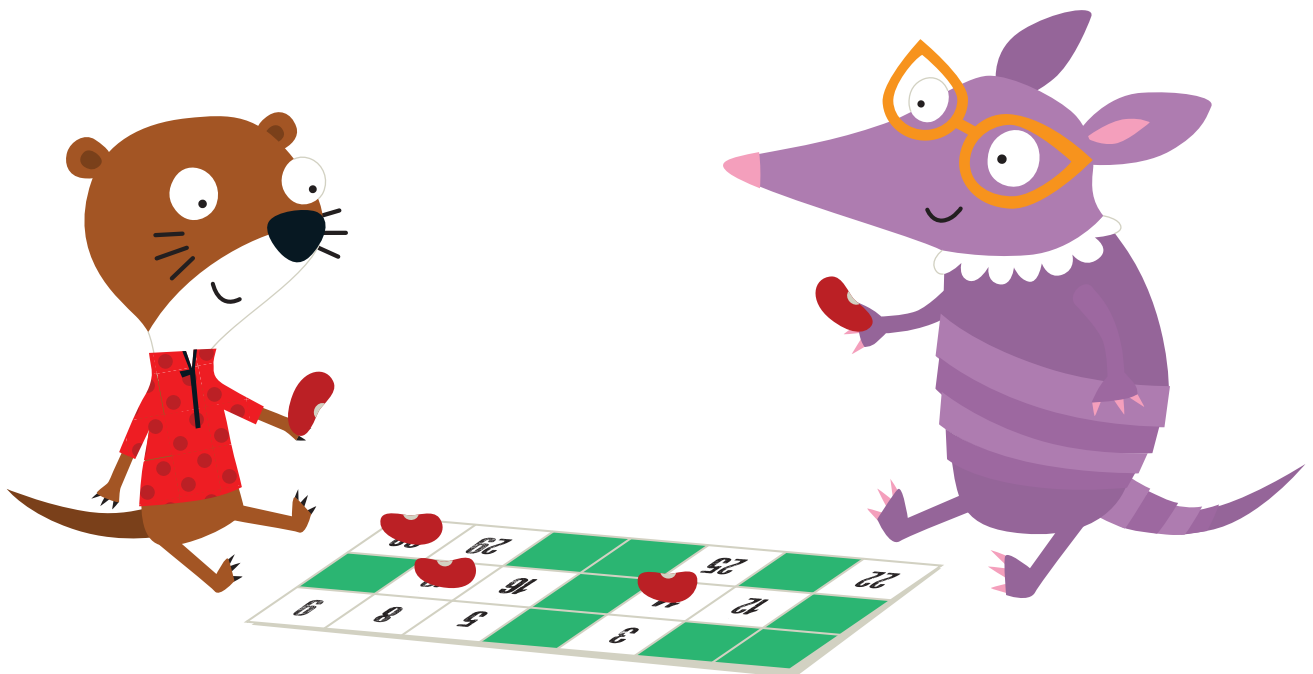
SE FORMAN PAREJAS Y CADA PAREJA ELIGE UN CARTÓN.

EL QUE CANTA SACA UNA BOLILLA DE LA BOLSA Y LO DICE SIN MOSTRARLA.

CADA PAREJA BUSCA EN SU CARTÓN Y SI ENCUENTRA EL NÚMERO LO INDICA CON UN POROTO.

LA PAREJA QUE COMPLETA PRIMERO UNA FILA GANA UN PUNTO Y LA PAREJA QUE COMPLETA PRIMERO EL CARTÓN GANA CINCO PUNTOS.

GANAN LA PAREJA QUE SUMA MÁS PUNTOS.





LOBITO Y SUS AMIGOS ESTÁN JUGANDO A LA LOTERÍA. DISCUTE CON TUS COMPAÑEROS QUÉ PAREJA GANÓ UN PUNTO.

ESTE ES EL CARTÓN DE LOBITO Y MULITA:

		3		5	8	9
	12	14		16	19	
22		25			29	30

ESTE ES EL CARTÓN DE ZORRITO Y GUAZUBIRÁ:

		2		3	6	9
	10	13		15	19	
20		24			28	30

SALIERON ESTAS BOLILLAS:



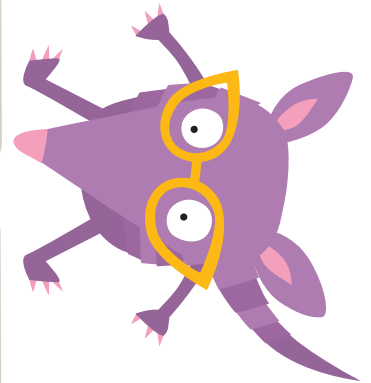
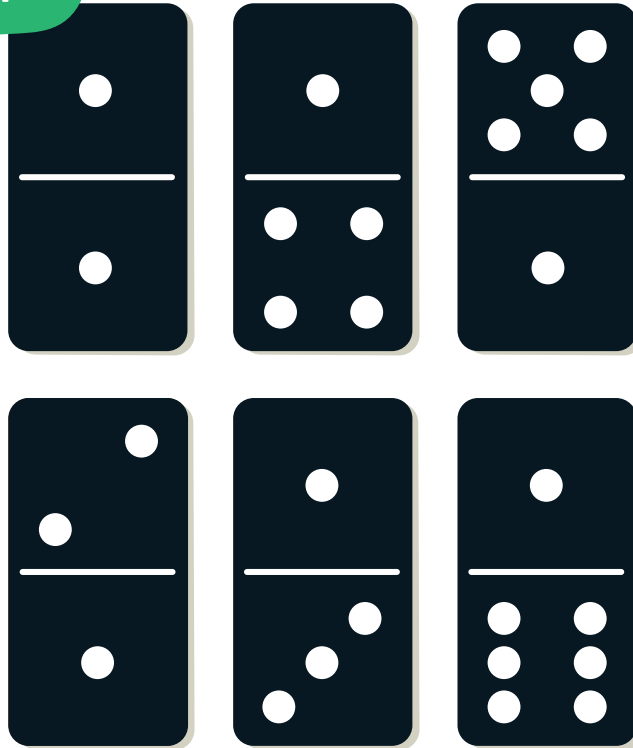


USAMOS FICHAS DE DOMINÓ

1 LOBITO Y SUS AMIGOS ESTÁN JUGANDO CON FICHAS DE DOMINÓ.



SEPARÉ ESTAS FICHAS



BLA
BLA

DISCUTE CON TUS COMPAÑEROS QUÉ TIENEN EN COMÚN LAS FICHAS DE DOMINÓ QUE SEPARÓ LOBITO.

2 USANDO LA REGLA DE LOBITO, UNE CADA TARJETA CON UNA FICHA.

ESTA FICHA
PUEDE CAMBIARSE
POR ESTA TARJETA



3 DIBUJA LAS FICHAS DE DOMINÓ QUE TE SIRVEN PARA FORMAR 7.

--	--	--	--



¡QUÉ RICOS ALFAJORES!

1 LOBITO HIZO 4 ALFAJORES Y VA A REPARTIRLOS ENTRE ZORRITO Y MULITA. QUIERE DARLE LA MISMA CANTIDAD A CADA UNO.

 ¿CUÁNTO LE DARÁ A CADA UNO?





2 MULITA Y ZORRITO QUIEREN COMER LA MISMA CANTIDAD Y LOBITO SOLO TIENE ESTE ALFAJOR.

 ESCRIBE Y DIBUJA CUÁNTO LE DARÁ LOBITO A CADA UNO,

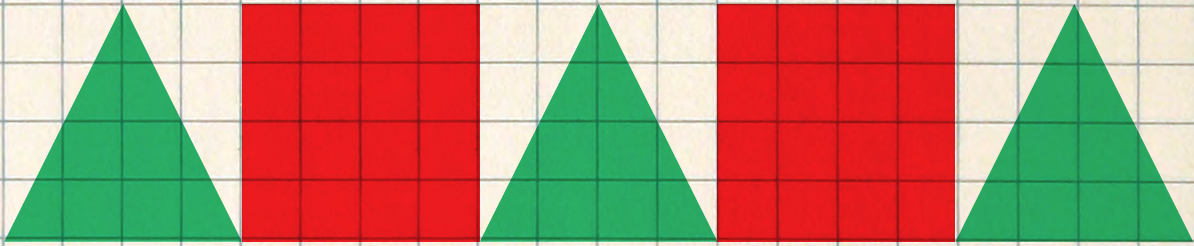


¿CÓMO TIENEN QUE SER LOS TROZOS PARA QUE NADIE SE ENOJE?



MUCHAS GUARDAS

1 COPIA EN LA CUADRÍCULA ESTA GUARDA.

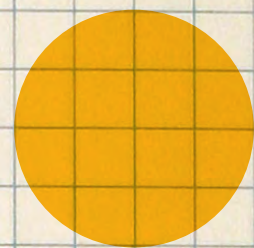
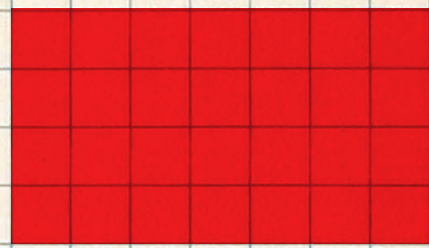
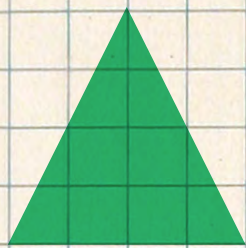


BLA

BLA

¿EN QUÉ SE FIJARON PARA DIBUJAR LA GUARDA?

2 DIBUJA UNA GUARDA USANDO ESTAS FIGURAS. LAS PUEDES REPETIR.



3 COMPARA TU GUARDA CON LA DE TUS COMPAÑEROS. ELIGE UNA DISTINTA A LA TUYA Y CÓPIALA AQUÍ.



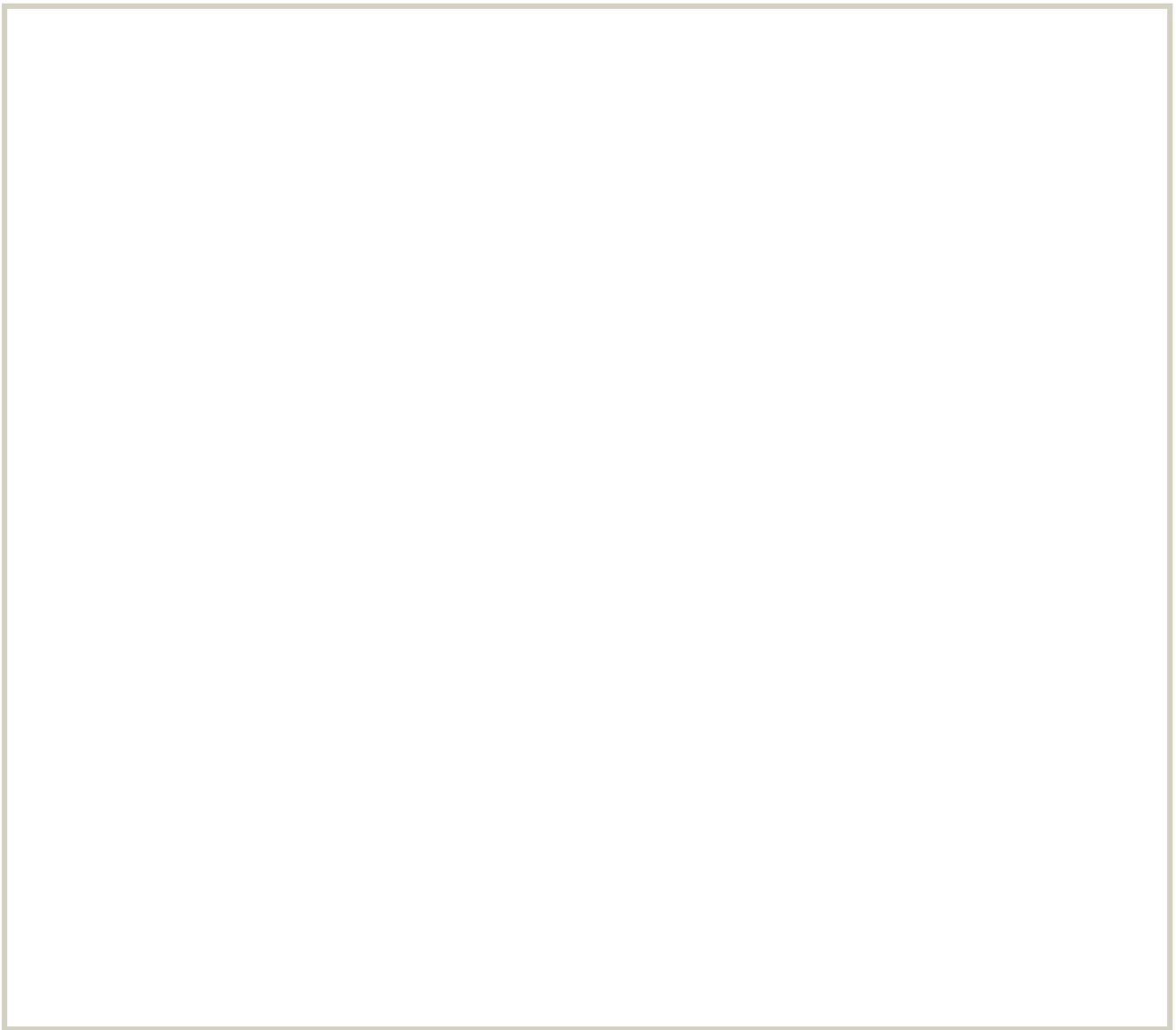
HUELLAS Y MÁS HUELLAS

MATERIALES

- CAJA CON CUERPOS GEOMÉTRICOS
- PINTURA

1 ELIGE DE LA CAJA CUERPOS COMO LOS QUE USA LOBITO.

 ESTAMPA SUS CARAS.

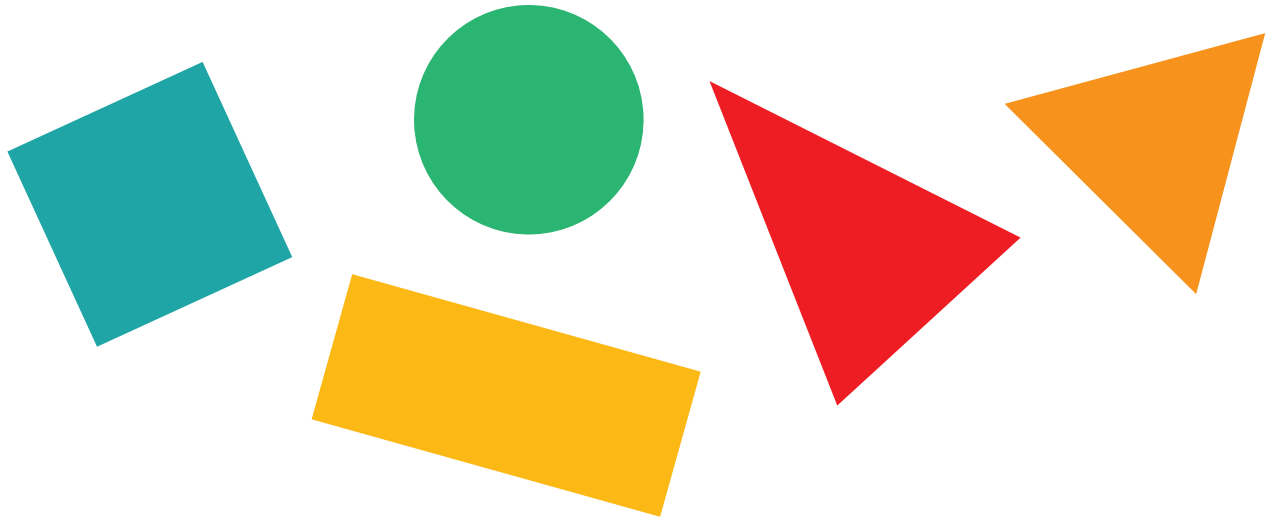


BLA

BLA

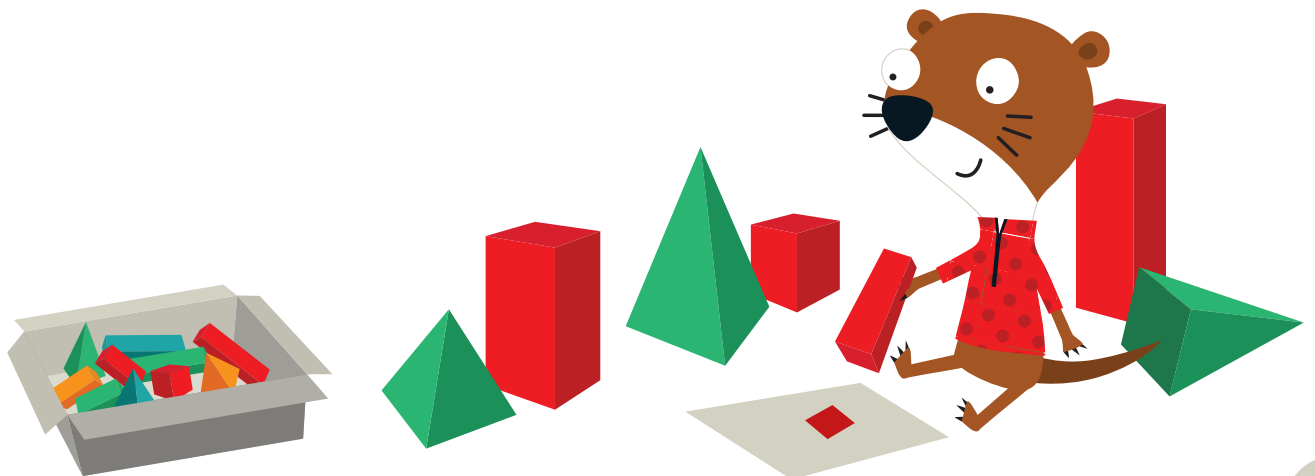
COMPAREN LAS HUELLAS QUE ESTAMPARON. ¿QUÉ FORMAS TIENEN?

2 SEÑALA LAS FIGURAS QUE SE PARECEN A LAS HUELLAS.



CONVERSEN SOBRE LOS CUERPOS UTILIZADOS PARA HACER ESTA GUARDA.

BÚSQUENLOS EN LA CAJA DEL SALÓN.

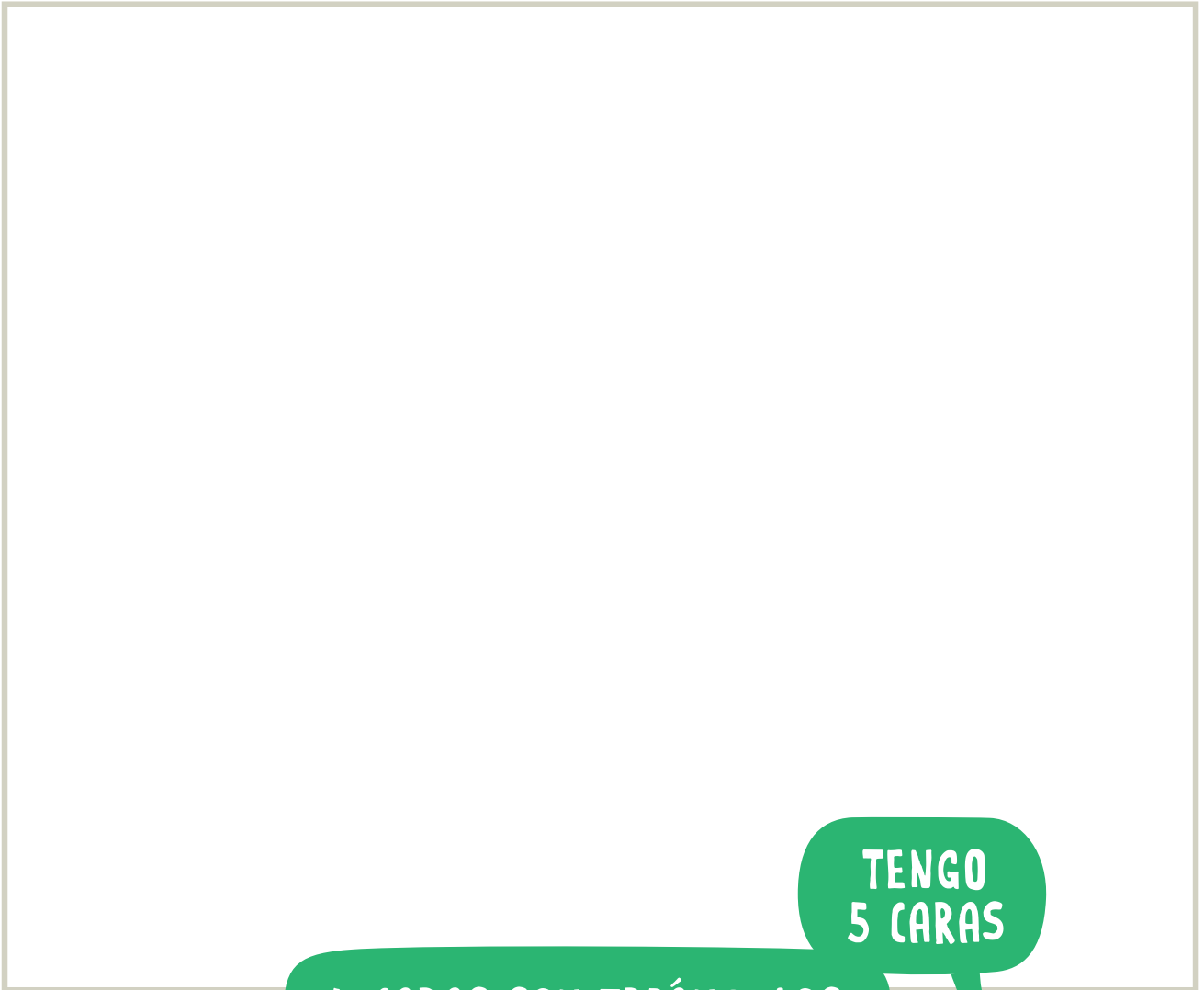




ADIVINA ADIVINADOR

1 ADIVINA DE QUÉ CUERPO ESTÁ HABLANDO LOBITO.

 ELIGE UN CUERPO DE LA CAJA Y DIBÚJALO EN EL RECUADRO.



TENGO
5 CARAS

4 CARAS SON TRIÁNGULOS

TENGO 5 PUNTAS
(VÉRTICES)

BLA

BLA

¿TODOS ELIGIERON EL MISMO?
¿CÓMO PODEMOS ESTAR SEGUROS DE QUÉ CUERPO ES?



2 ADIVINA DE QUÉ FIGURA ESTÁ HABLANDO LOBITO.

 DIBÚJALA EN EL RECUADRO.



**TENGO 4 PUNTAS
Y 4 LADOS RECTOS**



**TENGO 4 PUNTAS
Y 4 LADOS RECTOS IGUALES**



DISCUTE CON TUS COMPAÑEROS EN QUÉ SE FIJARON PARA SABER QUÉ FIGURA ES.



EL QUIOSCO DE FIGURAS

LOBITO FUE AL QUIOSCO A BUSCAR FIGURAS. ELIGIÓ 6 CUADRADOS IGUALES Y 8 BOLITAS.



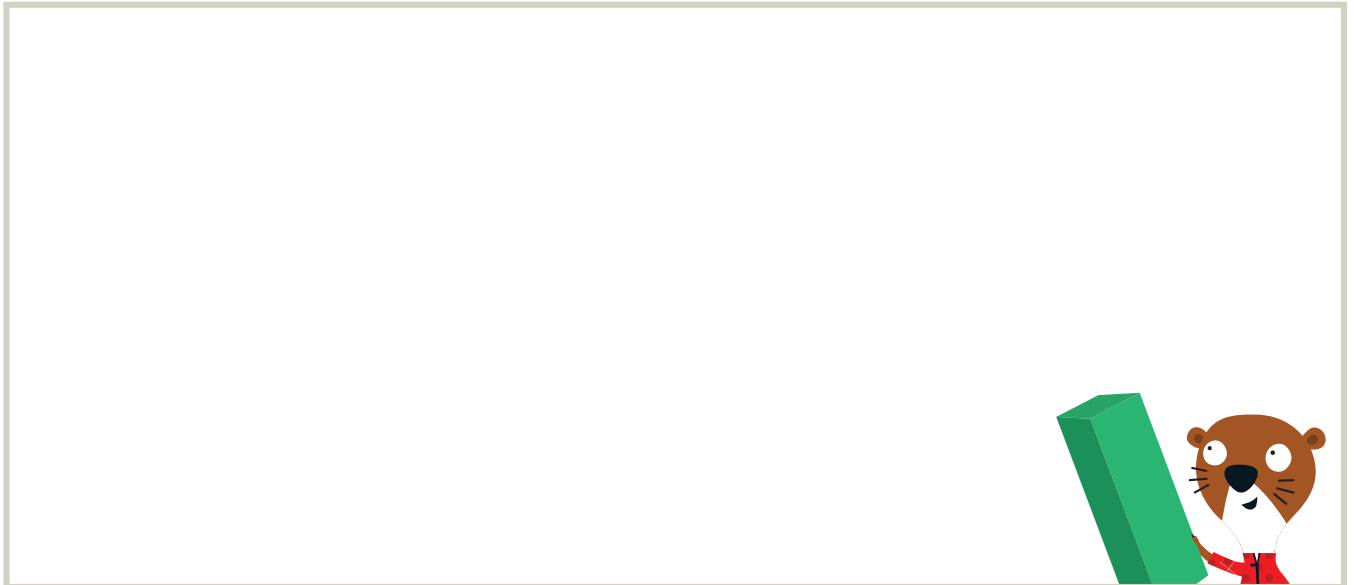
BLA

BLA

DISCUTE CON TUS COMPAÑEROS QUÉ CUERPO PUEDE ARMAR.

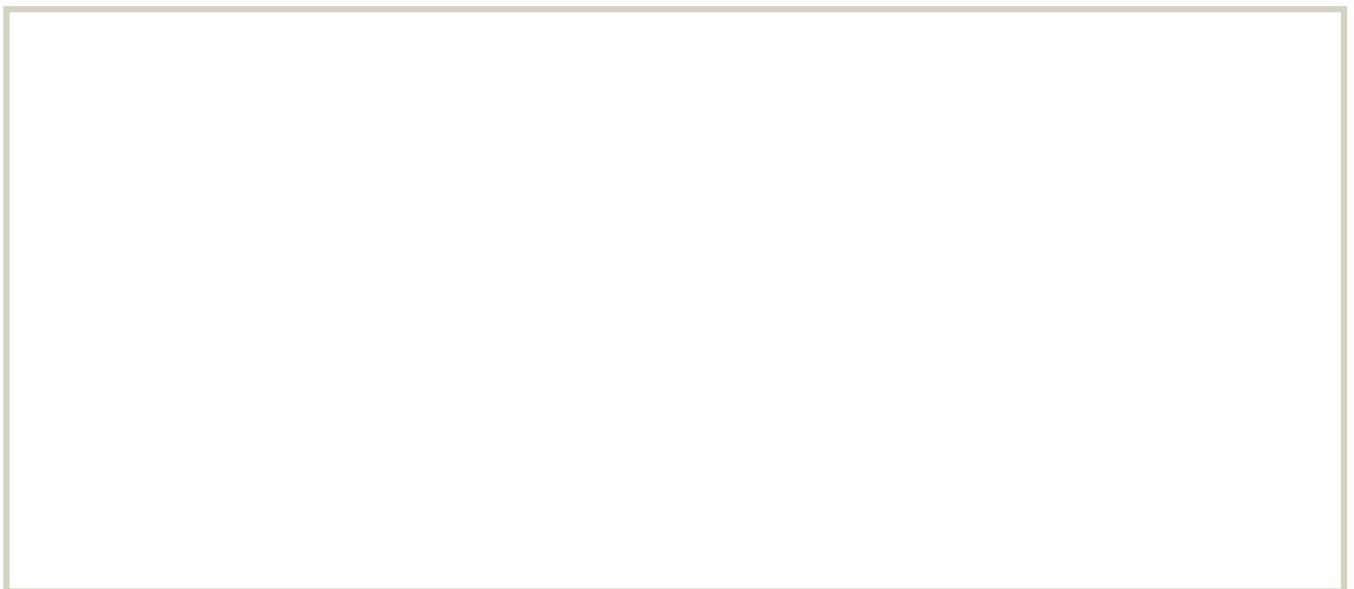
1 ELIGE DEL QUIOSCO LO QUE PRECISAS PARA ARMAR EL CUERPO QUE TIENE LOBITO.

 DIBUJA LAS BOLITAS Y LAS PIEZAS QUE USASTE.



2 BUSCA UN CUERPO DE LA CAJA Y ARMA UN PEDIDO PARA QUE UN AMIGO VAYA AL QUIOSCO A BUSCAR LO NECESARIO PARA ARMARLO.

 DIBUJA LAS FIGURAS QUE SE NECESITAN.

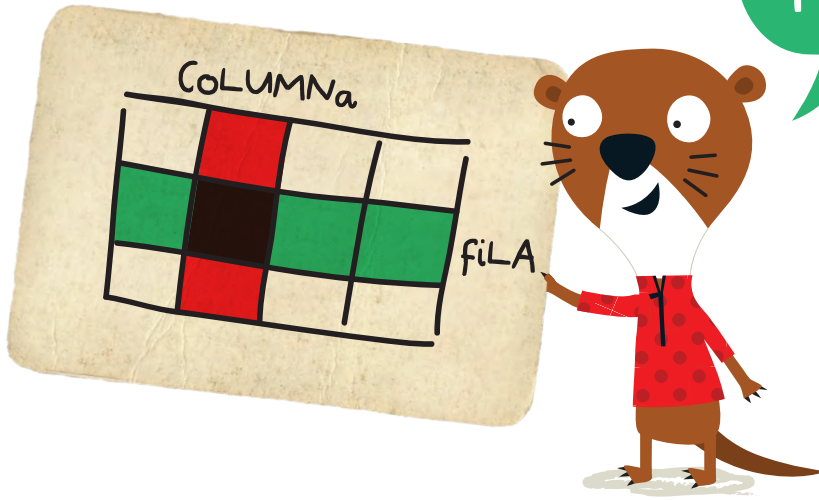


DISCUTE CON TUS COMPAÑEROS QUÉ FIGURAS Y CUÁNTAS BOLITAS SE NECESITAN PARA ARMARLO.



LA TABLA DE NÚMEROS

MIRA ESTA TARJETA PARA LEER LA TABLA



1 EN ESTA TABLA ESTÁN LOS NÚMEROS DEL 0 AL 39.

¿CUÁLES SON LOS NÚMEROS QUE ESTÁN EN LA FILA 1? MÁRCALOS.

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

BLA

BLA

SI LOS COMPARAMOS CON LOS NÚMEROS DE LA FILA 2, ¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN?

¿Y SI LOS COMPARAMOS CON LOS DE LA FILA 3?

¿Y CON LOS DE LA FILA 4?

2 TODOS LOS NÚMEROS DE LA COLUMNA DEL CERO TERMINAN IGUAL.
 ¿EN QUÉ TERMINAN?

 ¿Y LOS DE LA COLUMNA DEL 9 EN QUÉ TERMINAN?



¿QUÉ PASA EN LAS OTRAS COLUMNAS?

¿CÓMO PODRÍAMOS EXPLICAR ESTO QUE APRENDIMOS A UN
COMPAÑERO?

**ESTO PASA SIEMPRE
¡ES UNA REGLA!**





MÁS JUEGOS CON TABLAS

1 EN ESTA TABLA SE HAN BORRADO ALGUNOS NÚMEROS.

 COMPLÉTALA CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20								28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

 ¿CON QUÉ CIFRA EMPIEZAN LOS NÚMEROS QUE ESCRIBISTE?

2 COMPLETA LOS SIGUIENTES ENUNCIADOS:

TODOS LOS NÚMEROS DE LA FILA DEL 10 EMPIEZAN CON

TODOS LOS DE LA FILA DEL 30 EMPIEZAN CON

TODOS LOS NÚMEROS DE LA FILA DEL 20 EMPIEZAN CON

¿EN QUÉ SE PARECEN?



3 LOBITO Y MULITA ESTÁN LEYENDO LA TABLA Y TIENEN UNA DUDA.



 TÚ, ¿QUÉ DICES?



¿QUÉ PUEDE HACER MULITA PARA SABER CÓMO SIGUE?
¿SE PUEDE SEGUIR DE CUALQUIER MANERA?



UNA CINTA CON NÚMEROS

MATERIALES

- UNA CINTA O BANDA CON LOS NÚMEROS DEL 1 AL 30
- CUATRO CARTONES PARA TAPAR NÚMEROS Y CUATRO CLIPS

REGLAS DE 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.



1 LOBITO DICE QUE TAPÓ EL NÚMERO 23.



 ¿ES CIERTO? ¿CÓMO LO SABES?

 ¿QUÉ OTRO NÚMERO ESTÁ TAPADO?

2 LOBITO DICE QUE TAPÓ EL NÚMERO QUE ESTÁ JUSTO ANTES DEL 20 Y EL QUE ESTÁ JUSTO DESPUÉS DEL 21.



 ¿DE QUÉ NÚMEROS SE TRATA?



EL CUMPLEAÑOS DE LOBITO

- 1 LA MAMÁ DE LOBITO PREPARA LAS BOLSAS DE SORPRESITAS. DE MAÑANA ARMÓ 3 BOLSAS, DE TARDE HIZO 6 MÁS.

 ¿CUÁNTAS BOLSITAS TIENE PRONTAS?

- 2 LA MAMÁ DE LOBITO HIZO 10 INVITACIONES. LOBITO ENTREGÓ 7.

 ¿CUÁNTAS LE FALTA REPARTIR?

¡ME ENCANTAN ESTAS INVITACIONES!



- 3 TODOS AYUDAN A INFLAR GLOBOS. DE LOS 9 QUE INFLARON, SE REVENTARON 3.

 ¿CUÁNTOS GLOBOS QUEDAN?

- 4 LA TÍA DE LOBITO PREPARÓ EXQUISITOS ALFAJORES. RELLENÓ 8 CON DULCE DE LECHE. MÁS TARDE, RELLENÓ 4 CON DULCE DE FRUTILLA.

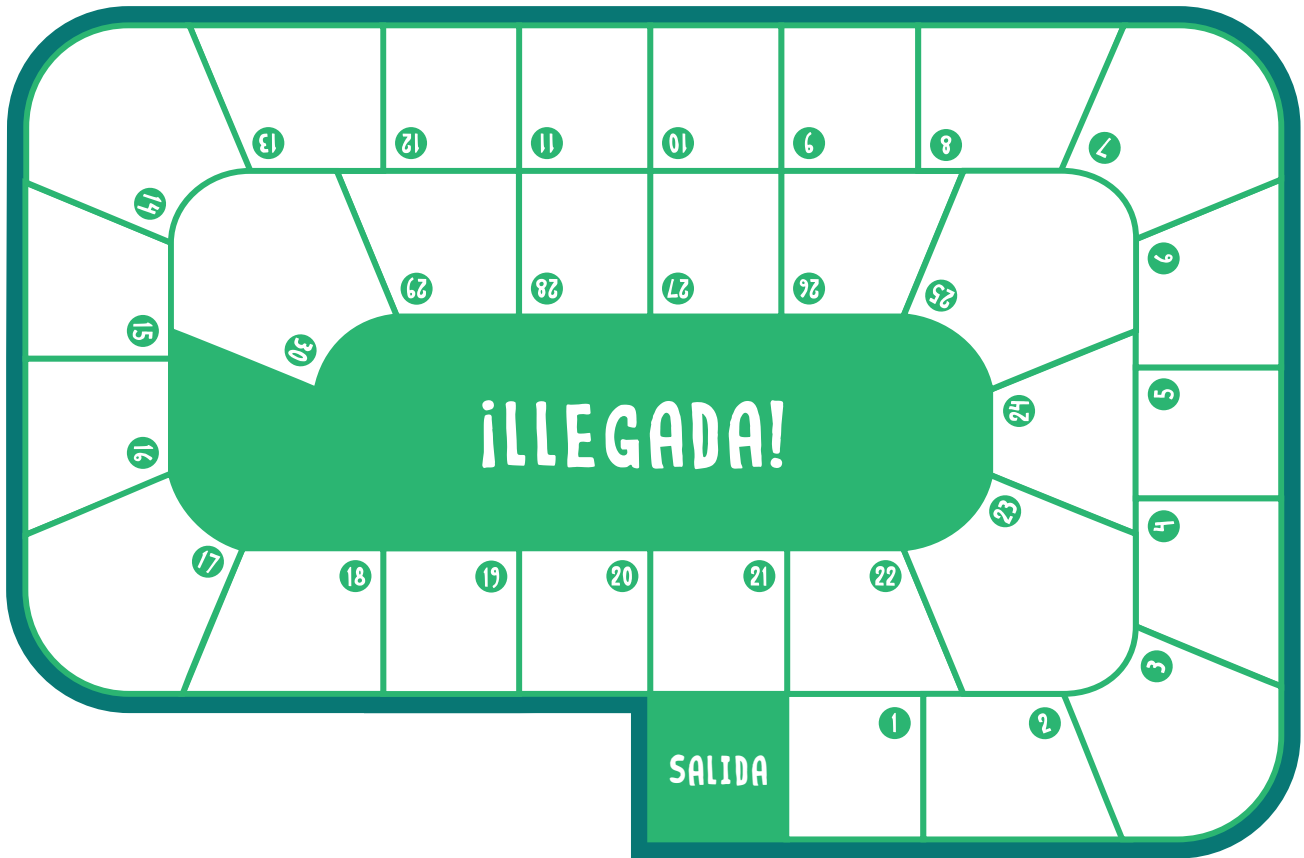
 ¿CUÁNTOS ALFAJORES ESTÁN PRONTOS?





POR UN CAMINO

LOBITO Y SUS AMIGOS ESTÁN JUGANDO A UN JUEGO DE AVANCE Y RETROCESO.



1 LOBITO CAYÓ EN EL CASILLERO 5 Y DEBE AVANZAR 3 CASILLEROS.

 ¿CUÁL ES EL NUEVO CASILLERO? PÍNTALO DE ROJO.


2 MULITA ESTÁ EN EL CASILLERO 27 Y SACA ESTA TARJETA:

 ¿CUÁL ES EL NUEVO CASILLERO? PÍNTALO DE VERDE.


27 TIENES QUE CONSTRUIR
TU MADRIGUERA.

RETROCEDES
5 CASILLEROS.



- 3** EN OTRA JUGADA, SALTA DEL CASILLERO 8 AL 10.
 ¿QUÉ NÚMERO SACÓ EN EL DADO? DIBÚJALO AQUÍ.



- 4** AHORA ES EL TURNO DE ZORRITO. ESTÁ EN EL CASILLERO 24, TIRA EL DADO Y SACA UN 6.
 ¿CUÁL ES SU NUEVA POSICIÓN?

- 5** ¿QUIÉN LLEGA PRIMERO A LA LLEGADA?



RECORTA EL TABLERO DE LA PÁGINA 89 Y ENSEÑA A JUGAR A ESTE JUEGO EN TU CASA.

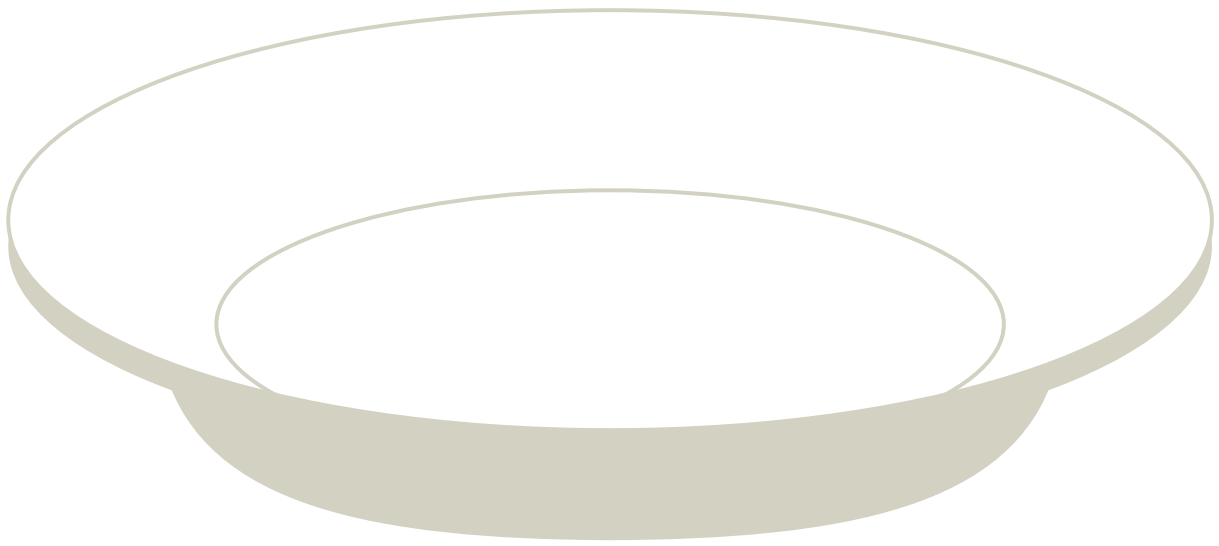


LA ERA DEL DESHIELO

PROCEDIMIENTO

COLOCA UN HIELO EN UN PLATO Y DÉJALO UN RATO LARGO, LARGO, LARGO.

1 DIBUJA EN EL PLATO LO QUE PASÓ CON EL HIELO.



BLA
BLA


COMPARTE EN CLASE TU DIBUJO Y CONVERSA CON TUS COMPAÑEROS ACERCA DE QUÉ DIBUJÓ CADA UNO.

SI DEJAMOS UN HIELO
UN RATO LARGO, LARGO,
LARGO EN UN PLATO,
¿QUÉ ENCONTRAMOS?





CARA O NÚMERO

- 1 DEJA CAER UNA MONEDA DE \$1.
 MARCA LA CARA QUE SALIÓ.



¿A TODOS LES
SALIÓ LA MISMA CARA
DE LA MONEDA?

- 2 LANZA AL AIRE UNA MONEDA DE \$1.
 DIBUJA LA CARA QUE SALIÓ.

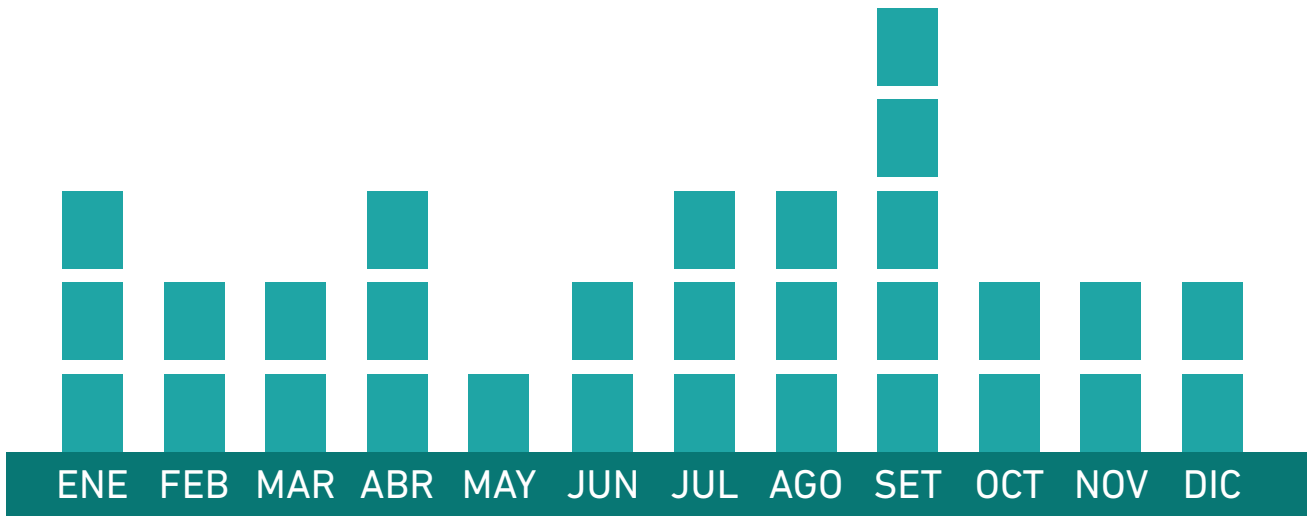




CUMPLEAÑOS FELIZ

1 EN LA CLASE DE LOBITO HICIERON UNA GRÁFICA QUE MUESTRA LA CANTIDAD DE CUMPLEAÑOS POR MES.

 MARCA EL MES CON MAYOR CANTIDAD DE CUMPLEAÑOS.



2 ¿CUÁL ES EL MES CON MENOR CANTIDAD DE CUMPLEAÑOS?

BLA
BLA

CONVERSA CON TUS COMPAÑEROS POR QUÉ ESTÁN SEGUROS DE SUS RESPUESTAS.

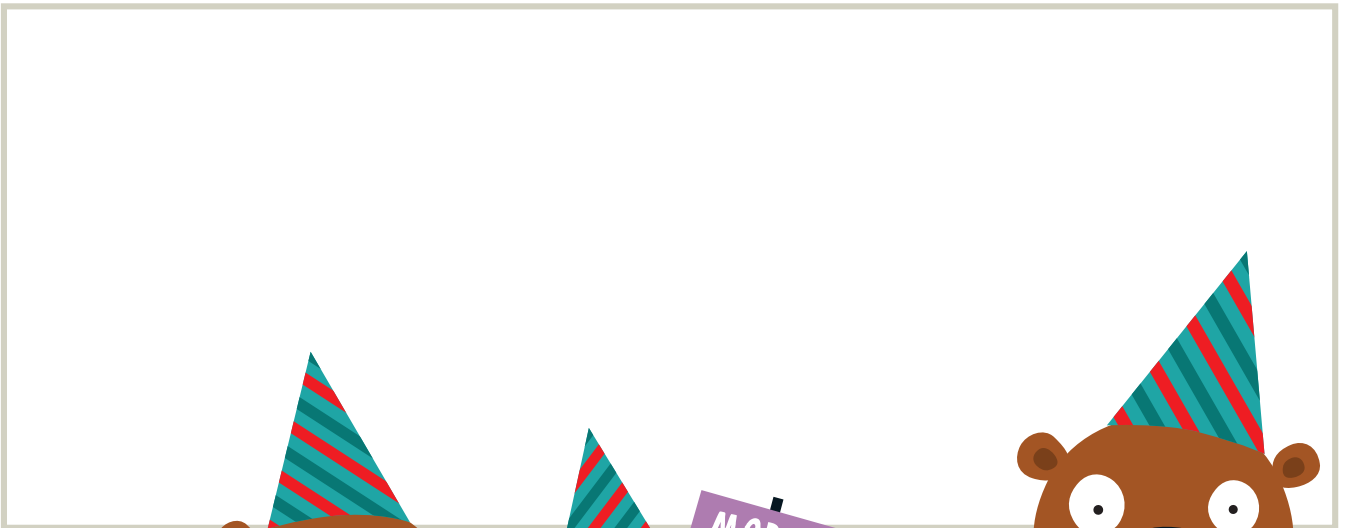
3 EN JUNIO, DOS COMPAÑEROS DE LOBITO CUMPLEN AÑOS.

 ¿ESTÁS DE ACUERDO? ¿POR QUÉ?



4 MARCA EN EL GRÁFICO EL MES DE TU CUMPLEAÑOS.

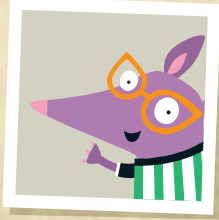
 ¿CUÁNTOS CUMPLEN AÑOS ESE MES?





¡GOLAZO!

LOBITO, MULITA Y ZORRITO JUGARON AL FÚTBOL. LA SIGUIENTE TABLA MUESTRA LOS GOLES QUE ANOTÓ CADA UNO.



1 RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

¿QUÉ INDICAN LAS PELOTAS?

.....

¿CUÁNTO GOLES HIZO ZORRITO?

.....

¿QUIÉN HIZO MÁS GOLES?

.....

2 ESCRIBE EN ESTA TABLA LOS GOLES QUE HIZO CADA UNO.

	CANTIDAD de GOLES
	_____
	_____
	_____



CONVERSA CON TUS COMPAÑEROS EN QUÉ SE FIJARON PARA COMPLETAR LA TABLA.

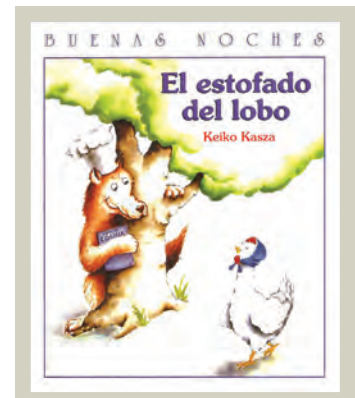
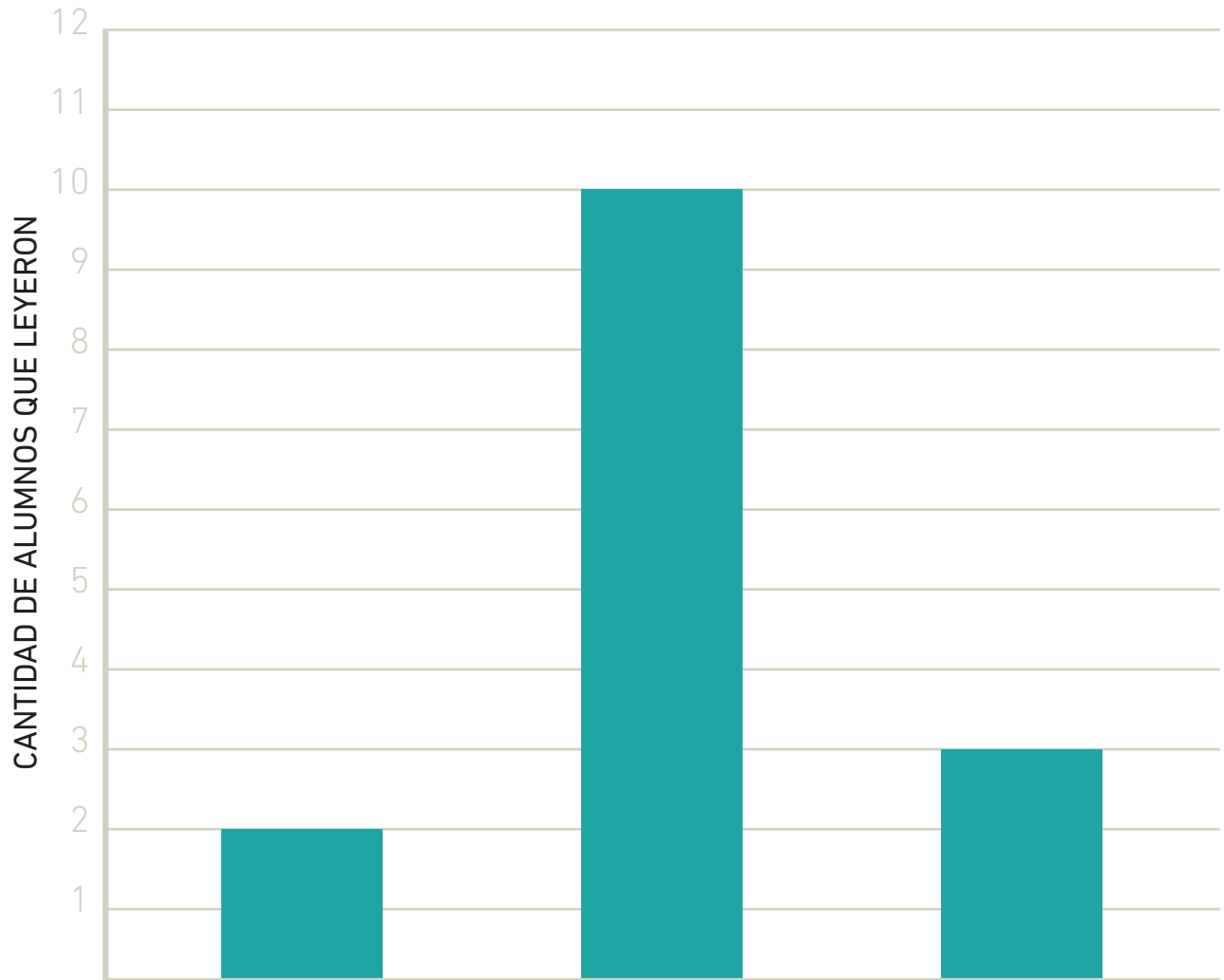




EN LA BIBLIOTECA

EN LA CLASE DE LOBITO, LOS ALUMNOS QUIEREN SABER CUÁL ES EL LIBRO MÁS LEÍDO.

1 MARCA LA PORTADA DEL LIBRO MÁS LEÍDO, SEGÚN LA GRÁFICA.



- 2 LA MAESTRA ARMÓ ESTA TABLA PARA COLGAR EN LA CARTELERA.
COMPLÉTALA CON EL DATO QUE FALTA.

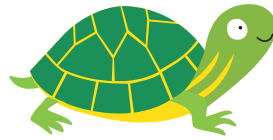
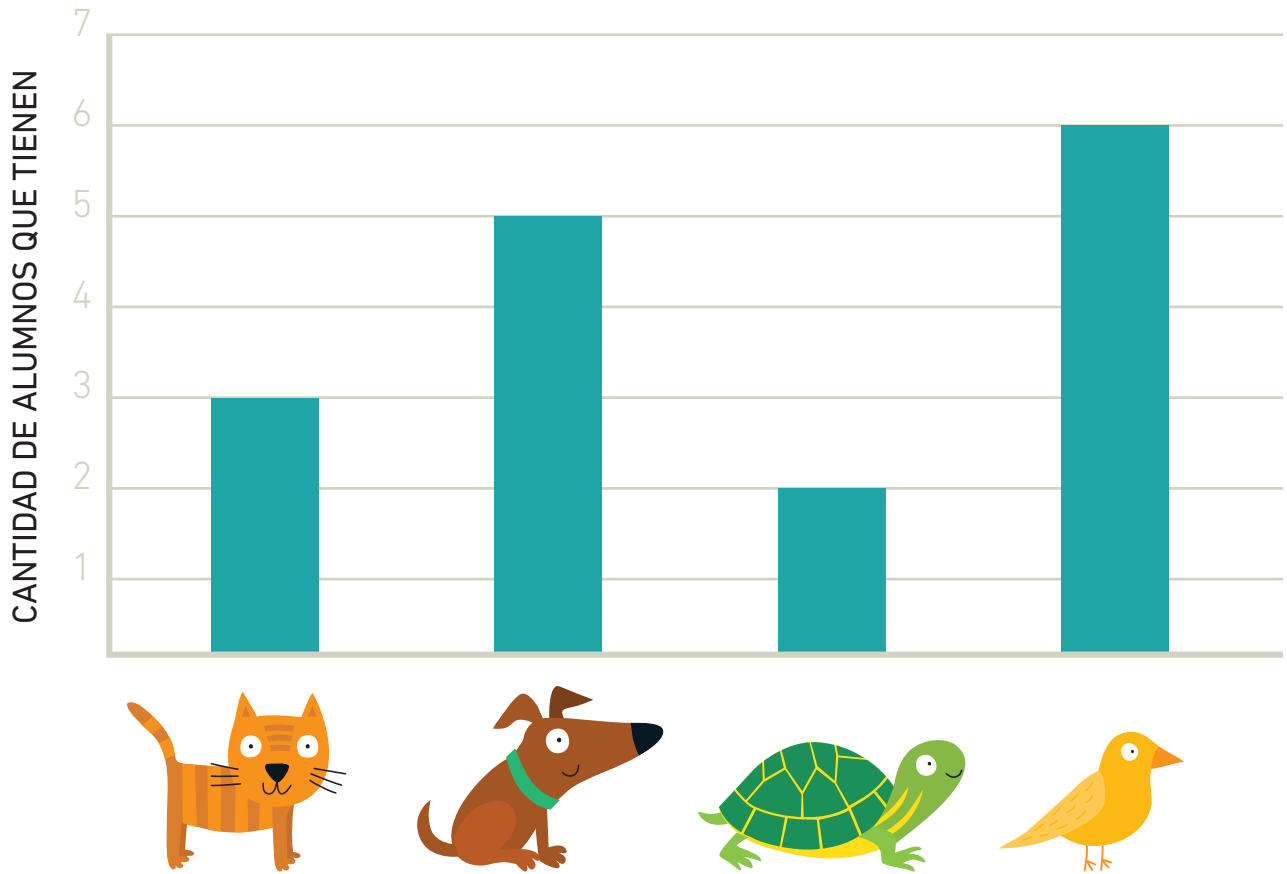
LIBRO	ALUMNOS QUE LO LEYERON
	
	10
	3





LAS MASCOTAS

EN LA CLASE DE LOBITO, MUCHOS ALUMNOS TIENEN MASCOTAS.



1 OBSERVA LA GRÁFICA.

 ¿CUÁNTOS ALUMNOS TIENEN PERRO?

 ¿CUÁNTOS TIENEN TORTUGA Y GATO?

2 COMPLETA LA TABLA UTILIZANDO LOS DATOS DE LA GRÁFICA.

MASCOTA	ALUMNOS QUE LA TIENEN
	3
	5
	2
	6

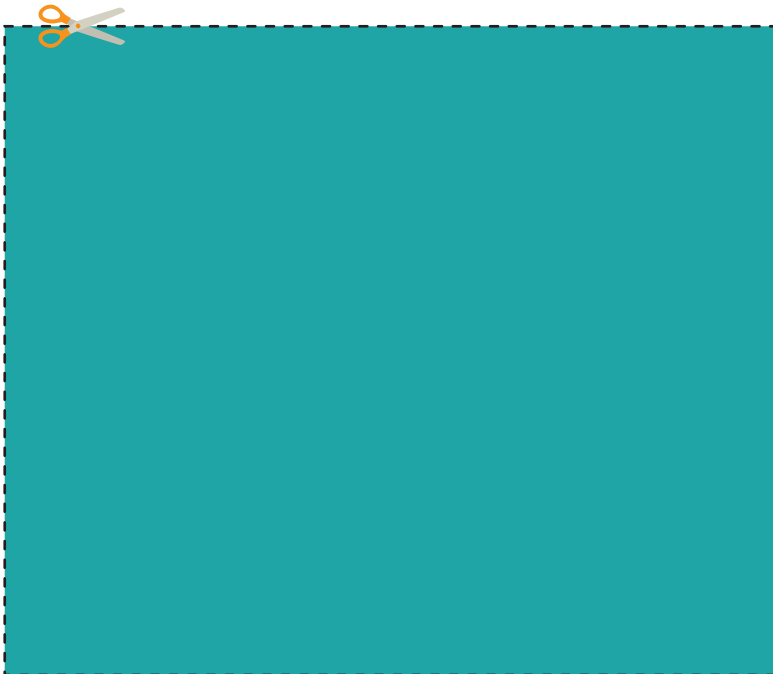
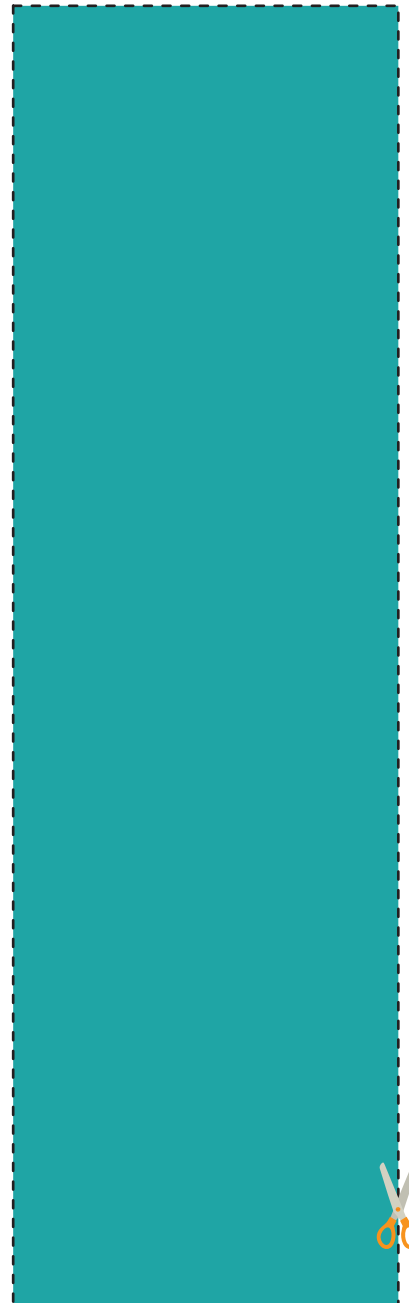
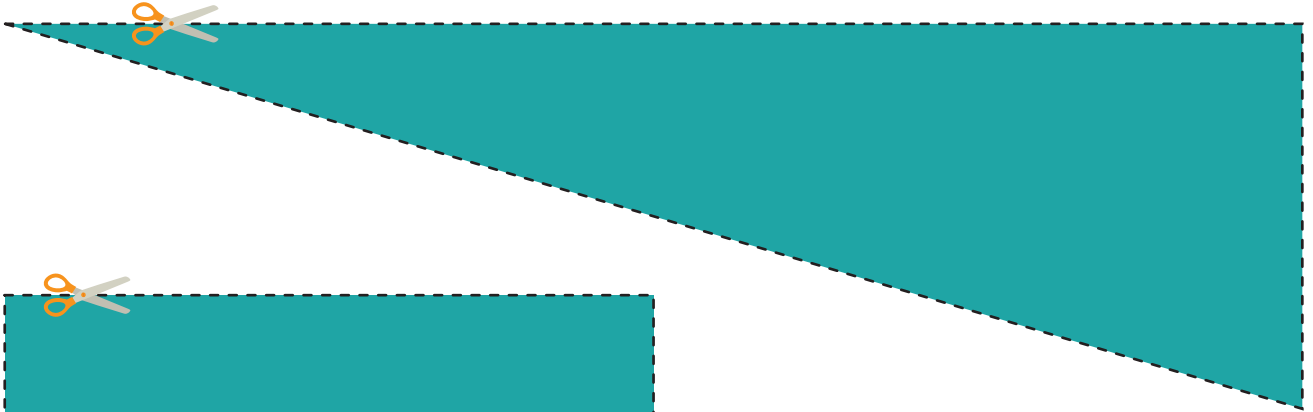
3 DIBUJA LA MASCOTA QUE MÁS TIENEN EN ESA CLASE.



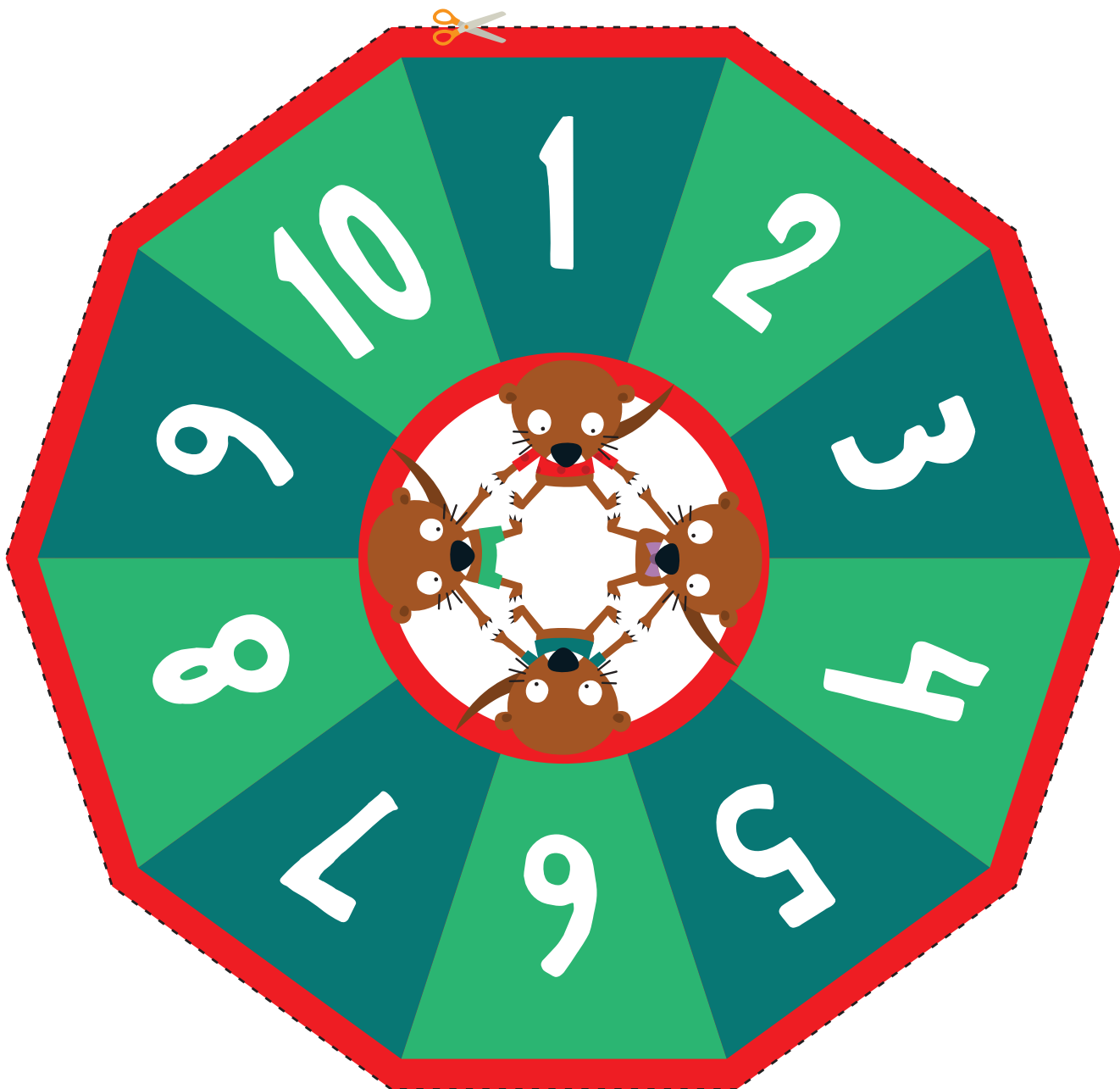
RECORTABLES

1 RECORTA ESTAS PIEZAS PARA ARMAR LA FIGURA.

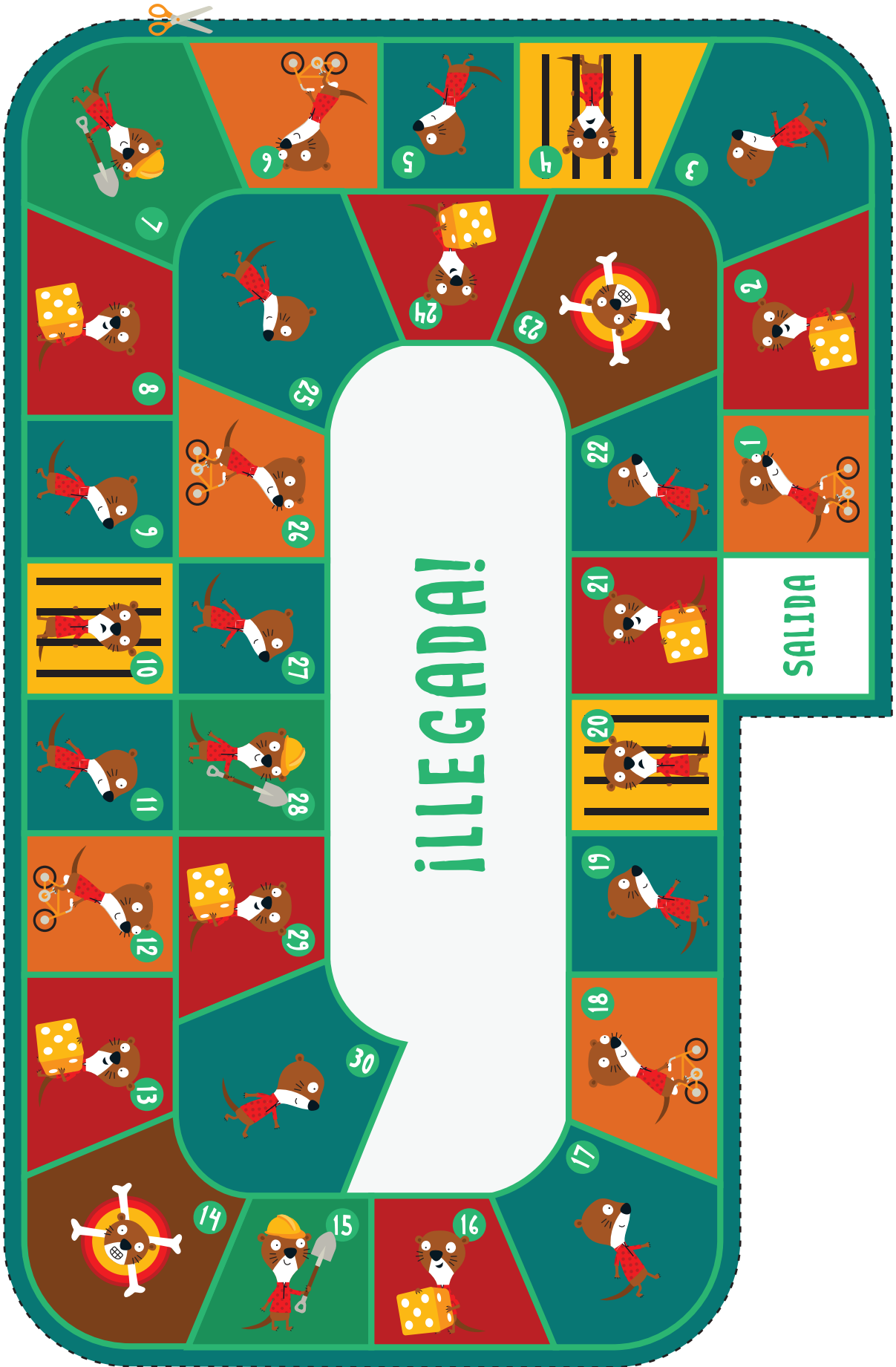




2 RECORTA LA PERINOLA Y ¡A JUGAR!



3 RECORTA EL TABLERO PARA JUGAR EN CASA.







¡Chau!

CACEEM

Comisión de Análisis Curricular de la Enseñanza Escolar
de la Matemática