

MATEMÁTICA: SECUENCIA DIDÁCTICA



DÍA 1:

ACTIVIDAD GRUPAL: Juego Actividad 1 del cuadernillo

Recursos: cartas, fotocopias, cuadro en cartulina para pegar en la pared, fibrones, ficha didáctica.

- **Material:** mazos de cartas con dígitos del 1 al 9.
- **Cantidad de participantes:** la clase se dividirá en parejas y a cada una se le dará un mazo de cartas.
- **Reglas del juego**

Puestas boca abajo, cada participante extrae dos cartas. El que saque la mayor suma de sus puntos, gana la partida.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Con ayuda de las cartas, completar la tabla:

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

2. Anota las sumas que dan por resultado 10.

10	

10	

¡PARA RECORDAR!

3. Pinta, en el cuadro, las sumas "fáciles".

Colocar la tabla de doble entrada de cartulina en el pizarrón.

Anotar los resultados de las sumas en la tabla de cartulina, en el pizarrón, con un color para los de un dígito y otro color para los de dos dígitos.

Puesta en común (en forma oral)

Pegar el cuadro de sumas en la pared del aula.

DÍA 2:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. ¿Qué cálculos permiten resolver los problemas?

Señalá los cálculos que pueden servir para resolver cada problema.

En un estante del armario hay 5 diccionarios y 4 enciclopedias.
¿Cuántos libros hay en total?

$5 + 4$

$5 - 4$

$4 + 5$

Los chicos de 1.º A tienen en la biblioteca del aula 10 libros de cuentos y 5 libros de poesías. ¿Cuántos libros tienen?

$10 - 5$

$5 + 10$

$10 + 5$

Los chicos de 1.º B tenían 13 libros en su biblioteca. Recibieron una donación de 12 libros. ¿Cuántos tienen ahora?

$12 + 13$

$13 - 12$

$13 + 12$

Este año los nenes de 1.º C están leyendo los libros de una colección que tiene 16 libros. Les quedan 6 libros por leer. ¿Cuántos leyeron?

$16 + 6$

$6 + 16$

$16 - 6$

Los nenes de 1.º A van a visitar una exposición de cuadros. Hay 34 cuadros. Ya miraron 14. ¿Cuántos les falta mirar?

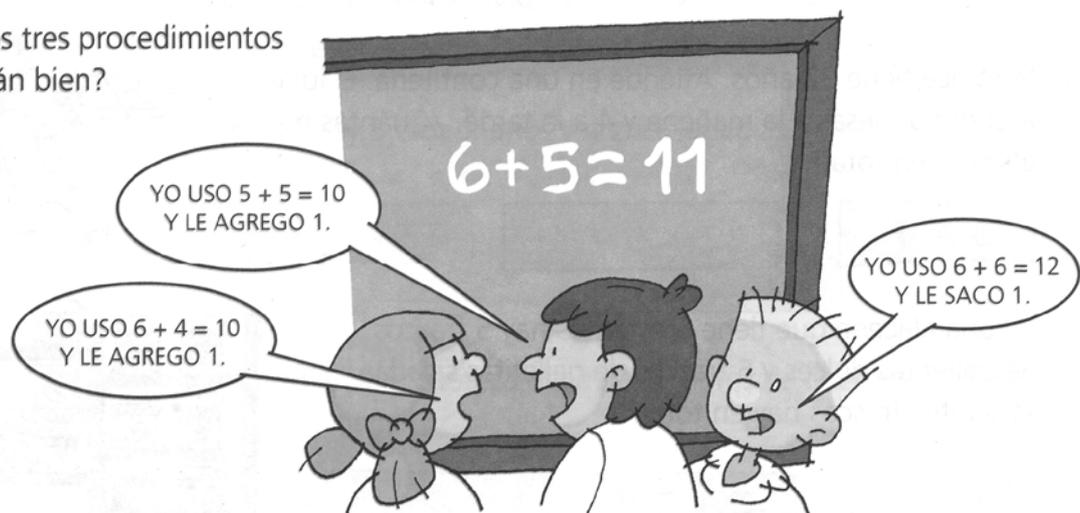
$34 + 14$

$14 + 34$

$34 - 14$

2. "Saber un cálculo sirve para resolver otros:

¿Los tres procedimientos están bien?



Usando estas sumas se pueden resolver todos los cálculos del cuadro. Completá el cuadro con el resultado y con el cálculo que te ayudó en cada caso.

$3 + 7 = 10$

$4 + 6 = 10$

$6 + 6 = 12$

$5 + 5 = 10$

$8 + 2 = 10$

3. Completá el cuadro con el resultado y con el cálculo que te ayudó en cada caso:

CÁLCULO	RESULTADO	CÁLCULOS QUE SIRVEN
$6 + 5 =$		
$4 + 7 =$		
$7 + 6 =$		
$6 + 8 =$		
$10 - 5 =$		
$3 + 8 =$		
$8 + 4 =$		

Preguntas de reflexión

¿Todos usaron los mismos cálculos para resolver otro?

4. Actividad 7 del cuadernillo:

- ✓ Utilizando el cuadro de la clase anterior ¿cuáles de estas cuentas puedes resolver con tu compañero?
- ✓ Uní las cuentas con los resultados.

Preguntas de reflexión

¿Cómo resolvemos las cuentas que no son sumas?

¿Está el número 12 en el cuadro? ¿Dónde? ¿Usando qué números puede obtenerse? ¿Puedes relacionarlo con alguna de las cuentas que resolvimos hoy?

5. Actividad 8 del cuadernillo:

- ✓ Ayudándote con el cuadro, si es posible, resuelve la siguiente actividad.

Preguntas de reflexión

¿Cuáles cuentas pudiste resolver? ¿Cómo lo hiciste? ¿Cuáles no? ¿Cómo lo harías?

DÍA 3:

ACTIVIDAD GRUPAL; Actividad 1 de la secuencia “El Castillo” del Cuaderno para el aula 1.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL;

1. En el salón de actos de la escuela hay lugar para 100 personas. En la primera fila hay 9, y en las siguientes filas hay lugar para 10 sillas en cada una y atrás de todo esta sólo la número 100. La directora de la escuela da un número de asiento a los niños y las niñas para la fiesta. Algunas sillas están rotas y borra los números para no entregarlos.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14		16	17	18	19
20	21	22	23	24		26	27	28	29
30	31	32	33	34		36	37	38	39
40		42	43		45	46	47	48	49
50		52	53		55	56		58	59
60	61	62	63		65	66		68	69
70		72	73		75	76		78	79
80	81	82	83		85	86		88	89
90	91	92	93		95	96	97	98	99
100									

Escribí los números de sillas que se reserva, en los casilleros vacíos.

2. Anotá los números de las sillas en los que podría estar sentado cada uno de los chicos, según las pistas dadas.

Matías está en la columna del 44	40	47	84	43	64	
Lorena está en la columna del 76	79	26	71	78	96	
Luis está en la columna del 25 y es más chico que 59	29	55	46	85	75	
No está en la columna de los 70	65	90	89	60	20	
No está en la columna de los 9 y es mas chico que 67.	69	19	55	59	47	

3. Pintá los números MAL puestos de los sectores que la directora entregó a dos maestros. El número marcado, está BIEN colocado.

10		12	13	
20				24
25				
		42		
				27

	36	37		
	46		84	
55				59
60		63		
				99

DÍA 4:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. La directora decidió sacar la silla número 100 y agregó otra con el número 0 en la primera fila. Escribe en los casilleros pintados, el número de silla que le corresponde.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									

2. Ahora la directora pide a las maestras que le ayuden a ubicar a los alumnos en la silla que le corresponde a cada uno. Para ello les reparte porciones de tablas como las que se muestran.

	55			

	34			

		67		

Completa los casilleros pintados con los números que les correspondan.

ACTIVIDAD GRUPAL; Juego “Adivino el número”

Material: Un cuadro de números para cada jugador.

Reglas: En grupos de 4 integrantes, por turno, uno de ellos elige un número y no se lo dice a nadie. Los demás le hacen preguntas que se respondan solamente con SÍ o NO, hasta que alguno adivina. Gana el que más veces adivinó.

Preguntas de reflexión

- ¿Cómo se dieron cuenta de los números que debían pensar?
- ¿Qué es lo que cambian los números de una misma columna?
- ¿Cómo podrían explicárselo a un compañero que no pudo adivinar?

DÍA 5:

ACTIVIDAD GRUPAL; Juego “Carrera en el cuadro de números” (*Hacer Matemática 2* pág. 44 de Irma Saiz, Ed. Estrada)

Materiales por equipo: Una moneda o un dado con los números 1 y 2 solamente.

Dos fichas de distinto color.

Un cuadro de números del 0 al 99 de tamaño suficiente como para colocar las fichas en sus casilleros.

Reglas:

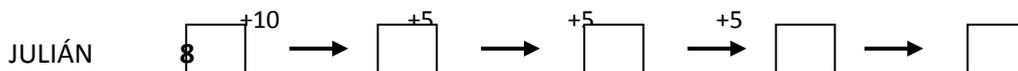
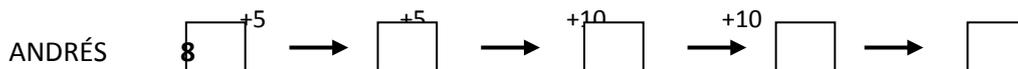
- Se juega en pareja. El cero es la salida.
- Cada jugador tira la moneda (o dado); Si sale *cara* (1), avanza 10 casilleros, si sale *seca* (2), avanza 5 casilleros.
- Gana el primero que sale del cuadro de números.
- Para otros partidos, pueden decidir otro casillero de salida, entre el 0 y el 9.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Saliendo del 0, estos son los 4 primeros tiros de cada jugador. Anotá en qué casillero caerán después de cada tiro:

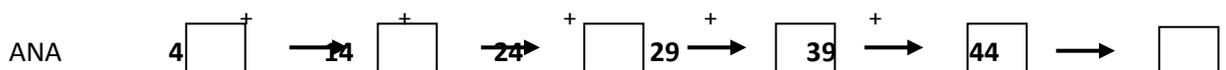


2. Esta vez, Andrés y Julián salieron del 8. Completá los casilleros:



3. Ana jugó a la carrera en el cuadro de números saliendo desde el 4. Estos son los casilleros en que fue cayendo.

Anota, entre casillero y casillero, si el salto fue +10 o +5.



4. Sumar y restar 10 es fácil con la ayuda del cuadro de números. Discutan en el equipo si, sabiendo de qué número salen, pueden determinar, sin contar, a qué número llegarán sumándole 10. Escriban sus conclusiones.

.....

¿Y restándole 10?

5. Completá el cuadro de números escribiendo en los casillero que corresponda, el resultado de las siguientes sumas en rojo y restas en verde:

6 +10=	26 - 10=
16+10=	46 - 10=
26+10=	54 - 10=
36+10=	78 - 10=
75+10=	87 - 10=
89+10=	93 - 10 =

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									

6. Don Carmelo hace todos los lunes una rebaja en sus productos de \$10. Por ejemplo si una bolsa de chupetines cuesta \$15, él la cobra a \$5.

Completá la tabla con los precios

Sin rebajar	Con la rebaja
\$35	
\$76	
	\$89
	\$23
\$12	
	\$47

Preguntas de reflexión

¿Qué cambia en el número cuando sumo 10, que cambia cuando saco 10?

¿Cómo quedaría el cuadro si, saliendo del 3, marcás los números de 20 en 20? ¿de 30 en 30? ¿de 40 en 40?

DÍA 6:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL;

1. "Sumo o Resto"

¿SUMO O RESTO?



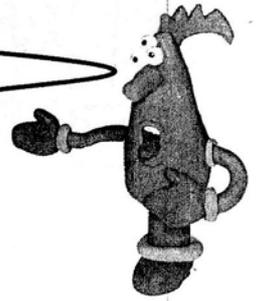
ESCRIBÍ LOS CÁLCULOS DE ESTOS RECORRIDOS.

UNO COMO EJEMPLO

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
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59

$$13 + 20 + 1$$

PARA PODER ESCRIBIR LOS CÁLCULOS DE LOS RECORRIDOS MARCADOS, TENÉS QUE IR ANOTANDO PASO A PASO EL CAMINO QUE VA SIGUIENDO LA FLECHA COMO INDICA EL EJEMPLO.



30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79

50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

2. "Más Recorridos"

Inventá dos recorridos. Marcá los caminos y luego escribí los cálculos que te permitan ir de un número a otro en cada caso.

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
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79

A)

B)

3. Escribí la suma más corta para llegar del 14 al 67:

.....
 4. Escribí dos sumas más largas para llegar del 14 al 67:

5. Con ayuda del cuadro, escribí los resultados de:
- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 25 + 10 = | 12 + 50 = | 10 + 22 = |
| 32 + 20 = | 41 + 10 = | 20 + 15 = |
| 16 + 30 = | 67 + 20 = | 30 + 63 = |

DÍA 7:

ACTIVIDAD GRUPAL; Juego “Dados y restas”

Materiales: Un dado por pareja.

Tablas como las que siguen y lápiz.

	1ª TIRO	2º TIRO	RESULTADO	GANÓ
VUELTA 1				
VUELTA 2				
VUELTA 3				

Reglas: Se juega en parejas. En su turno, cada jugador tira el dado 2 veces seguidas. Cada punto del primer tiro vale 10, y cada uno del segundo tiro vale 1.

En una tabla cada uno anota sus puntajes y el resultado; que se obtiene restando a lo que vale el primer tiro, lo que vale el segundo tiro. Por ejemplo, si sale ... y después , se resta 30 – 4.

En cada vuelta gana el que queda con el número más chico.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Esta es la tabla que está llenando Nicolás, pero hay algunos errores en los resultados. Tachalos y escribí lo correcto:

	1ª TIRO	2º TIRO	RESULTADO	GANÓ
VUELTA 1	60	6	44	
VUELTA 2	30	1	29	
VUELTA 3	50	4	46	
VUELTA 4	40	3	38	

2. En esta tabla se pueden anotar todas las restas que aparecen en el juego. Completá la columna del 3:

-	1	2	3	4	5	6
10						
20						
30						
40						
50						
60						

3. Mirando la tabla, respondé:
- ¿Cómo terminan todos los números de esa columna?
 - Sin hacer las restas, ¿en qué cifra terminan los números de la columna del 4?
4. Estos son los resultados de restas del cuadro. Para cada uno, completá con los números que corresponda:
- 28 = - 49 = - 54 = -

DÍA 8:

ACTIVIDAD GRUPAL; Lotería “Vale 10”

Materiales: Papel y lápiz.

Dos dados. Ficha suficientes para completar los cartones.

Un cartón de lotería con los números del 20 al 120 para cada alumno.

Reglas: Se agrupan de a 4 o 6 alumnos (cada grupo recibe los materiales)

Por turno, cada jugador arroja los dados, registra lo que sale, suma los valores y dice la suma, teniendo en cuenta que cada punto del dado vale 10.

Los jugadores que tienen en su cartón el número correspondiente, ponen una ficha. Gana el que cubre primero todos los números de su cartón.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Con ayuda de tus cálculos, completá la tabla:

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

Preguntas de reflexión

¿Cuáles cuentas pudiste resolver fácil? ¿Cómo lo hiciste? ¿Cuáles no? ¿Cómo lo harías?
 ¿Cómo se dieron cuenta de los números que debían pensar?

2. Anota las sumas que dan por resultado 100.

100	

100	



- Pinta, en el cuadro, las sumas “fáciles”.
- Con la ayuda de la tabla y algunos billetes y monedas, resolvé los problemas de Margarita:
 - Margarita teje bufandas y gorros para vender. Esta semana ganó \$ 40 por las bufandas y \$ 50 por los gorros. ¿Cuánto dinero ganó?
 - Margarita fue a comprar más lana para seguir tejiendo. Gastó \$ 60 y pagó con \$ 100. ¿Cuánto la dieron de vuelto?
 - Con el dinero que gana, va a comprar un telar nuevo que cuesta \$ 100. Ya tiene \$ 30. ¿Cuánto le falta juntar?
 - Un cliente le debía \$ 40. Le pagó con \$ 15. ¿Cuánto le debe todavía?
 - Un cliente le debía \$ 10. Le encargó otra bufanda que cuesta \$ 20. ¿Cuánto le debe ahora?

DÍA 9:

ACTIVIDAD GRUPAL; Juego “Descartar 100” del Cuaderno para el aula 2 (pág. 92)

Etap 1: Luego de deshacerse de todas las parejas, el jugador que empieza le ofrece las cartas que le quedan (sin que se vean los números) al jugador de la derecha, éste “roba” una. Si puede formar 100, descarta, para después ofrecer sus cartas al de su derecha; hasta que un jugador se queda sin cartas: **EL GANADOR.**

Etap 2: Como en el texto original, anticipando la carta necesaria para sumar 100.

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Escribí el número que necesita Julián para formar 100:

85			60	20			50	45	
----	--	--	----	----	--	--	----	----	--

2. Anotá cuatro maneras de armar 100 con tres cartas:

.....

3. Anotá cuatro maneras de armar 100 con cuatro cartas:

.....

DÍA 10:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Resuelve, sin hacer la cuenta, los siguientes cálculos. El primero de cada cartel sirve de ayuda para resolver los demás.

20+80 =
21 + 79 =
22 + 78 =
19 + 81 =
19 + 82 =

50+70 =
52 + 73 =
55 + 75 =
57 + 78 =
59 + 73 =

40+..... = 100
41 + = 100
42 + = 100
39 + = 100
38 + = 100

100-30 =
100 - 29 =
100 - 28 =
100 - 31 =
100 - 32 =

100-..... = 10
100 - = 9
100 - = 8
100 - = 11
100 - = 12

90-40 =
93 - 43 =
95 - 41 =
90 - 39 =
90 - 43 =

Preguntas de reflexión

¿Cuáles cuentas pudiste resolver fácil? ¿Cómo lo hiciste? ¿Cuáles no? ¿Cómo lo harías?
¿Cómo se dieron cuenta de los números que debían pensar?

DÍA 11:

ACTIVIDAD GRUPAL: Actividad 1 de la secuencia “El Cajero” del Cuaderno para el aula 2 (material en el anexo)

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Para cada cartón escribí el pedido que le podés hacer al cajero:

86	
65	
120	

2. Daiana y Sofía jugaron al cajero, dibujá las monedas, y los billetes que recibieron y calculá el total para saber quién ganó:

28	
65	
	DAIANA

46	
55	
	SOFÍA

GANÓ:

3. Indicá, para cada cartón, la cantidad de billetes y de monedas que se piden en el juego del cajero:

	\$ 100	\$ 10	\$ 1
94			
152			
38			

4. Resuelve y anota tu respuesta:

José, el quiosquero, junta monedas de \$1 en paquetes de 10 monedas para poder contar mejor el dinero.

a) Ayer contó 4 paquetes como muestra el dibujo. ¿Cuántas monedas de \$1 tenía?



Preguntas de reflexión

¿Cómo contaron?

¿Alguien contó de manera diferente?

¿Hay alguna forma de contar más rápido?

b) Hoy contó 3 paquetes. ¿Cuántas monedas tiene? Dibuja las monedas en paquetes de 10.

c) ¿Cuántas monedas necesita para armar 6 paquetes?

d) Para mañana ya armó 5 paquetes y tienen 6 monedas sueltas. ¿Cuántas monedas de \$1 tiene?

DÍA 12:

ACTIVIDAD GRUPAL: Actividad 3 de la secuencia “El Cajero” del Cuaderno para el aula 2,

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. En cada caso, responde:

Matías expresó el 64 de la siguiente forma:

$64 = 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 4$ ¿es correcta?

Estela lo hizo de la siguiente forma:

$64 = 20 + 20 + 20 + 2 + 2$ ¿es correcta?

Lucía lo hizo de la siguiente forma:

$64 = 60 + 4$ ¿es correcta?

¿Qué forma te resulta más simple?

2. **Marcos** expresó el 128 de la siguiente forma:

$128 = 100 + 10 + 10 + 5 + 2 + 1$ ¿es correcta?

Elena lo hizo de la siguiente forma:

$128 = 50 + 50 + 20 + 5 + 3$ ¿es correcta?

Luz lo hizo de la siguiente forma:

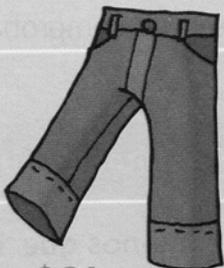
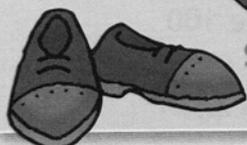
$128 = 100 + 20 + 8$ ¿es correcta?

¿Qué forma te resulta más simple?

DÍA 13:

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

1. Hoy Matías fue de compras. Aquí está lo que compró y cómo lo pagó. Revisá si pagó bien en cada caso. Si hay algún error, tachando o dibujando lo que haga falta:

Gastó	Pagó
 \$ 35	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> \$ 20 \$ 20 \$ 5 \$ 5 \$ 5 \$ 5 </div>
 \$ 69	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> \$ 2 \$ 1 \$ 1 \$ 20 \$ 20 \$ 20 \$ 5 </div>
 \$ 24	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 20 \$ 10 </div>

2. Lucas tiene ahorrado \$ 43. ¿Qué billetes y monedas puede tener? Escribí dos maneras diferentes.

.....

.....

3. Lee los números del dibujo y responde:



a) ¿Cuántos billetes de \$ 100 y de \$ 10 y cuántas monedas de \$ 1 necesitan para pagar cada producto?

Producto			
Calculadora \$ 27			
Teléfono \$ 35			
Grabador \$ 111			
Lámpara de escritorio \$ 68			
Batidora \$ 86			
Cafetera \$ 104			

b) ¿Cuál es el precio de cada uno de estos productos?

Producto	Precio
Celular <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> \$ 10 \$ 10 \$ 10 \$ 10 \$ 10 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 </div>	
Juguera <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> \$ 10 \$ 10 \$ 10 \$ 10 \$ 1 \$ 1 \$ 1 \$ 1 </div>	
Triciclo <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> \$ 100 \$ 1 </div>	

Preguntas de reflexión

¿Cómo se puede hacer para saber rápido cuánto dinero hay, si se utilizan solo billetes de \$ 100 y de \$ 10, y monedas de \$ 1?