



Martes de Matemáticas Lúdicas

Primer Grado / Memorama “Conociendo los números”

Objetivo: Adquirir a través del juego y actividades, habilidades matemáticas para la resolución de situaciones en su vida diaria.

Material a utilizar. Cartulina u hojas en blanco o a color para la elaboración de las tarjetas, tijera, un dado, lápiz, lapicero o plumón, Anexo 1 y 2.

Instrucciones:

Elaborar o imprimir *Anexo 1*, 40 tarjetas numéricas.

Escribir en cada una de las tarjetas un número, empezando con el 1 y terminando con el 20, las tarjetas que quedaron deberás escribir con letra en cada tarjeta el nombre de los números que utilizaste.

Actividades: La siguiente actividad se desarrolla con 3 o 4 personas: un adulto y 2 niños(as) o 3 niños, teniendo su sana distancia, las fichas se colocan boca abajo (revolver). Cada jugador va a lanzar el dado, el que obtenga el mayor puntaje inicia la partida.

- 1.- El juego comienza revolviendo las tarjetas con el número y el nombre distribuyéndolas en la mesa hacia abajo, de tal modo que no sea posible ver el número ni el nombre que se encuentra en ellas.
- 2.- El jugador que inicia el juego, escoge dos tarjetas, si las dos que escogió es el número y el nombre del número se las queda consigo y tiene derecho a escoger otras dos; si las dos tarjetas que escogió no es el número con su nombre, son diferentes, las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar y procura recordar cuales eran, cediendo el turno al siguiente jugador.
- 3.- El siguiente jugador selecciona otras dos tarjetas, Si el jugador consigue formar un par continúa jugando, de lo contrario pierde el turno y continúa el siguiente jugador.
- 4.- El que obtenga más pares de tarjetas, será el ganador.

Martes de Matemáticas Lúdicas

Segundo Grado / Memorama.

Objetivo: Adquirir a través del juego y actividades, habilidades matemáticas para la resolución de situaciones en su vida diaria.

Material a utilizar: Impresora, 3 hojas blancas, pegamento y tijera, Anexo 1, 2, y 3.

Segunda opción: Cartulina o 3 hojas en blanco o a color para la elaboración de las fichas, tijera, un dado, pegamento, un lápiz, borrador, lapicero o plumón.

Instrucciones: Elaborar 22 tarjetas; primero utilizaras 11 tarjetas, deberás escribir un número en cada tarjeta empezando con el 10, luego el 11, así sucesivamente hasta llegar al número 20, en cada una de las tarjetas que quedaron deberás escribir con letra, el nombre de los números que utilizaste iniciando con el diez hasta terminar con el 20. (*Anexo 1 y 2*).

Posteriormente, elaborarás otras 18 tarjetas con las mismas medidas, colocando en las primeras 9 tarjetas los números 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100 y 200, en las tarjetas que quedaron deberás escribir con letra el nombre de los números que utilizaste.

Actividades: La siguiente actividad se desarrolla con 3 personas: un adulto y 2 niños(as), teniendo su sana distancia, las tarjetas se colocan boca abajo (revolver). Cada jugador va a lanzar el dado, el que obtenga el mayor puntaje inicia la partida. El juego consiste en:

1. Buscar el número y el nombre de ese número escrito.
2. Si el jugador consigue formar un par continúa jugando, de lo contrario pierde el turno y continúa el siguiente jugador.
3. El que obtenga más pares de fichas, será el ganador.





Martes de Matemáticas Lúdicas

Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto Grado / Dominó de fracciones

Objetivo: Adquirir a través del juego y actividades, habilidades matemáticas para la resolución de situaciones en su vida diaria.

Material a utilizar: Impresora, 2 hojas blancas y un dado, imprimir el *Anexo 4*.

Segunda opción: Cartulina u hojas en blanco o a color para la elaboración de las tarjetas y el dado, tijera, lápiz, colores y pegamento.

Instrucciones: Elaborar 28 tarjetas de 3 cm de largo x 6 cm de ancho, deberás dividir en dos partes iguales cada una de las tarjetas, en la parte superior dibujarás un círculo sin salirte de los márgenes (moneda de 5 pesos), divide el círculo como se muestra en la imagen y por último colorea. En la parte inferior de la tarjeta escribe la fracción que se indica en la imagen.

Actividades: Máximo 4 personas, un adulto y 3 niños(as), mantener su sana distancia, las fichas se colocan boca abajo (revolver). Cada jugador va a lanzar el dado, el que obtenga el mayor puntaje inicia la partida. El juego consiste en:

1. Cada jugador agarra 7 fichas.
2. Se coloca en el centro de la mesa la primera ficha de forma horizontal.
3. El siguiente jugador coloca una ficha equivalente a la fracción o dibujo colocado por el primer jugador, si no tiene una ficha equivalente pierde el turno, pero si hay fichas sobrantes agarra una por una hasta que aparezca una ficha que pueda utilizar en el juego.
4. El ganador es el que se quede sin fichas.





ANEXO 1

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20



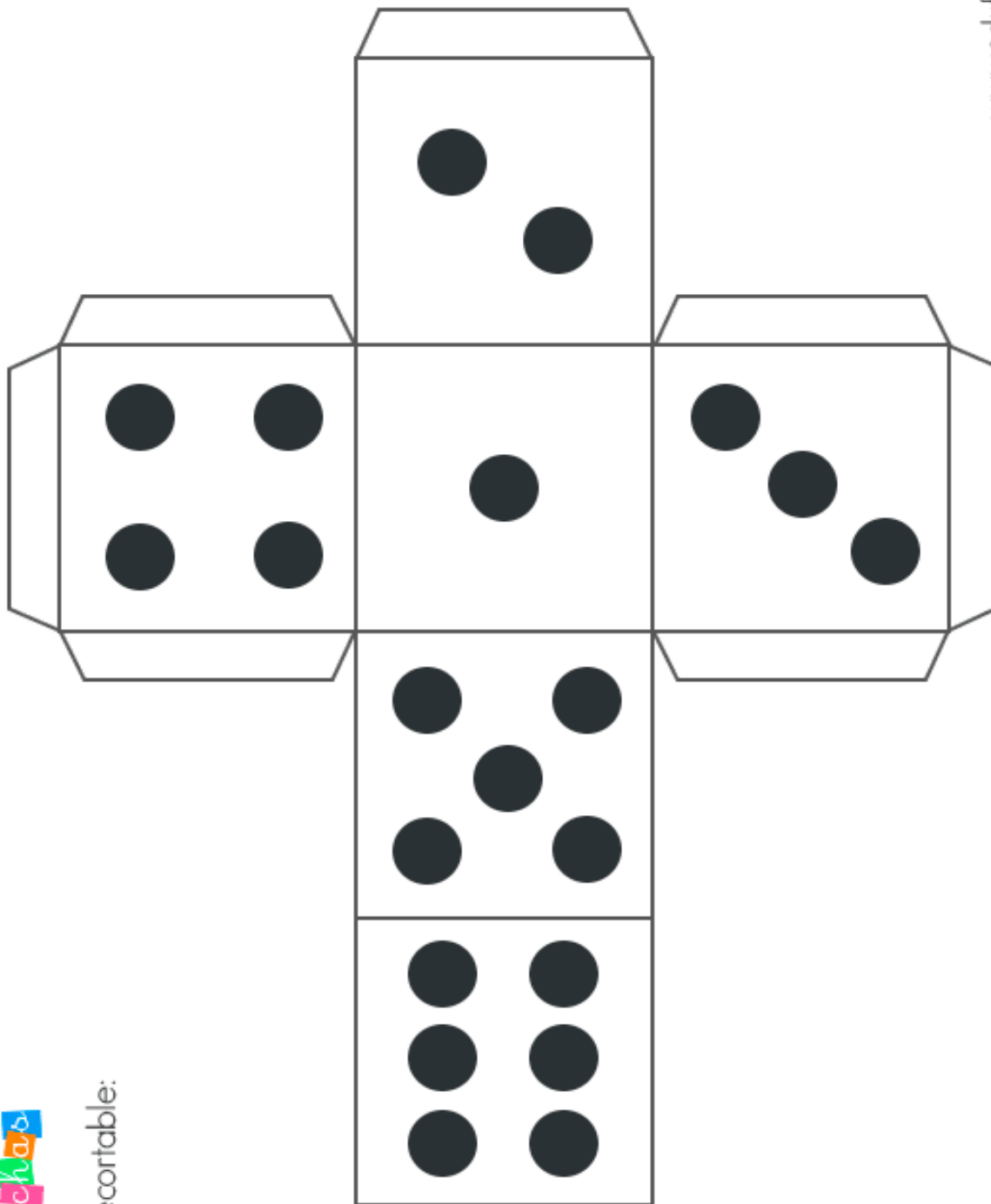


Uno	Dos	Tres	Cuatro
Cinco	Seis	Siete	Ocho
Nueve	Diez	Once	Doce
Trece	Catorce	Quince	Dieciséis
Diecisiete	Dieciocho	Diecinueve	Veinte





www.edufict



recortable:





ANEXO 3



10	11	12	13	14
DIEZ	ONCE	DOCE	TRECE	CATORCE
15	16	17	18	19
QUINCE	DIECISÉIS	DIECISIETE	DIECIOCHO	DIECINUEVE
20	30	40	50	60
VEINTE	TREINTA	CUARENTA	CINCUENTA	SESENTA
70	80	90	100	200
SETENTA	OCHENTA	NOVENTA	CIEN	DOSCIENTOS





ANEXO 4

$\frac{4}{4}$	$\frac{4}{16}$	$\frac{2}{8}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{9}{16}$
$\frac{8}{12}$	$\frac{6}{12}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{4}{8}$	$\frac{4}{12}$
$\frac{8}{16}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{3}{6}$	$\frac{6}{6}$	$\frac{4}{6}$	$\frac{2}{4}$
$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{12}{16}$	$\frac{6}{9}$	$\frac{3}{9}$	$\frac{9}{12}$	$\frac{5}{9}$

