

Resolvemos problemas jugando

3



EDUCACIÓN PRIMARIA



MINISTERIO DE EDUCACIÓN



**Siempre
con el pueblo**

Niñas y niños:

En este fascículo, les presentamos actividades de juego desafiantes donde podrán demostrar sus habilidades y destrezas en los juegos propuestos para contar, hacer agrupaciones de diez objetos y canjearlos.

Los retos de esta actividad les permitirán expresar con sus propias palabras las representaciones realizadas a partir del juego; representar cantidades usando materiales y dibujos; emplear estrategias de comparación para la formación de la decena y realizarán afirmaciones sobre la formación de grupos de diez.

Esperamos que disfruten de los retos que les presentamos en esta actividad de juego, con el propósito de que aprendan la matemática a través de la resolución de problemas y de manera divertida.

Trabaja con el acompañamiento de algún familiar, tu maestra o maestro, o una persona adulta quien te lea las instrucciones de las actividades o te ayude si lo necesitas.



**Trabaja
individualmente**



**Trabaja
acompañada o
acompañado**



Jueguen

¿Qué encontrarás en este fascículo?

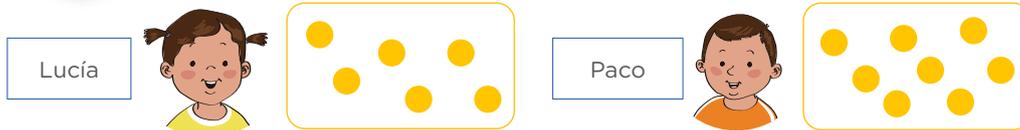
Aquí encontrarás una actividad con tres retos en los que podrás contar, hacer agrupaciones de diez objetos y canjearlos para aprender matemática de manera divertida.

Jugamos a formar grupos



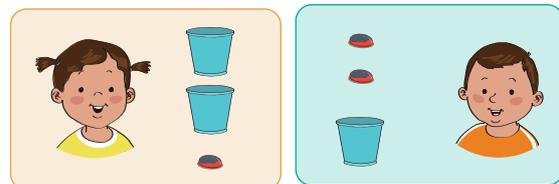
Reto 1

Jugamos con el dado a formar grupos de objetos



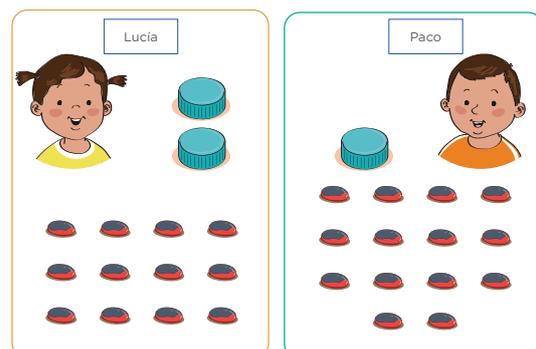
Reto 2

Jugamos a formar grupos de 10 semillas



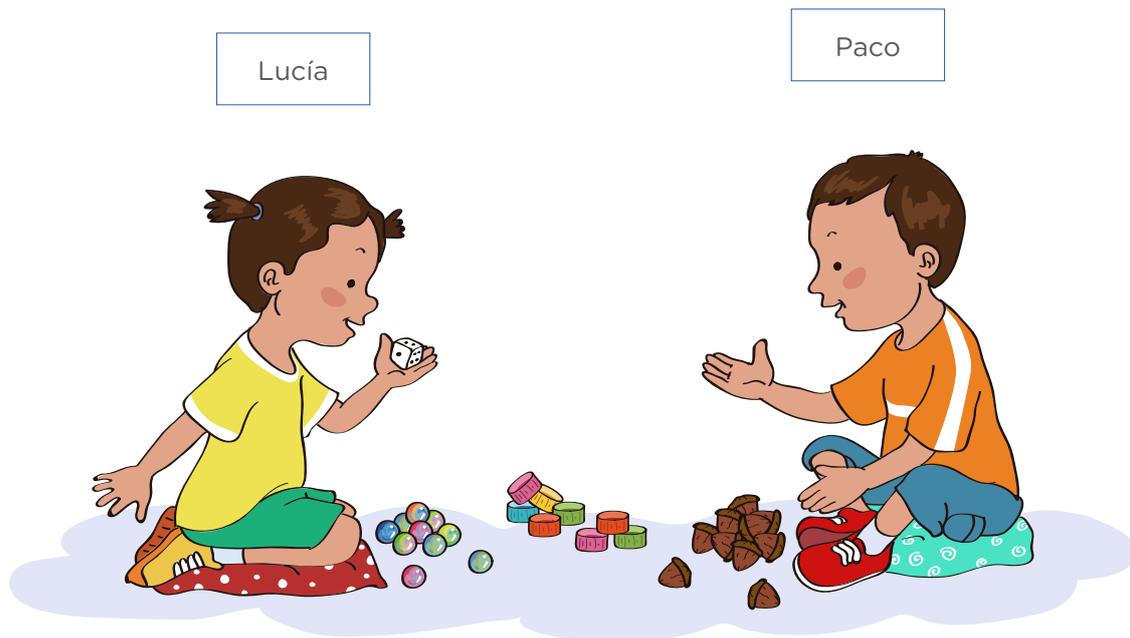
Reto 3

Jugamos a canjear



Jugamos a formar grupos

Lucía y Paco son muy creativos y les encanta jugar. Ella y él tienen muchos materiales con los que se divierten y que les gusta compartir.



Lucía y Paco quieren inventar un juego divertido. ¿Qué juego podrían crear con esos u otros objetos?



Reto **1**

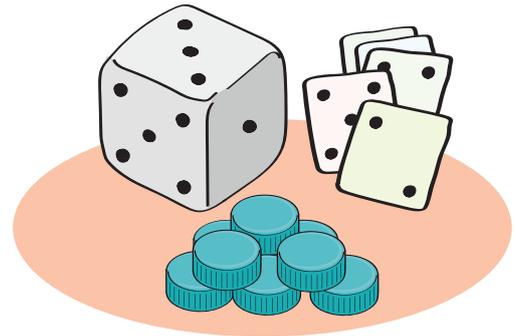
Jugamos con el dado a formar grupos de objetos

En este reto te divertirás mucho al seleccionar objetos con los que podrás hacer grupos, descubrir quién tiene más objetos y quién será la ganadora o el ganador del juego.



¿Qué se necesita?

- 20 objetos pequeños (pepas, canicas, palitos, tapitas, etc.) por persona, que se colocarán en el centro de una mesa.
- Un dado o 6 tarjetas con los puntos que tiene el dado en cada una de sus caras.



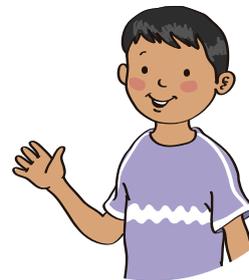
¿Cómo se juega?

- Pueden jugar dos o más personas en dos rondas.
- En cada ronda, cada participante lanzará el dado y, según el número de puntos que salgan, seleccionará de los objetos que tiene la cantidad indicada.
- Ganará el juego quien obtenga la mayor cantidad de objetos luego de las dos rondas.



¡Es hora de jugar y divertirnos!

Invita a jugar a quien prefieras y registra con números, figuras o como desees, los puntos que obtengas al tirar el dado o al sacar una tarjeta.



Primera ronda

Segunda ronda

Primera ronda

Segunda ronda

¿Cuántos puntos salieron?

¿Cuántos puntos salieron?

¿Cuántos puntos salieron?

¿Cuántos puntos salieron?

Puntaje total

¿Cuántos objetos acumulaste en total?

¿Cuántos objetos acumuló la persona con quien jugaste?

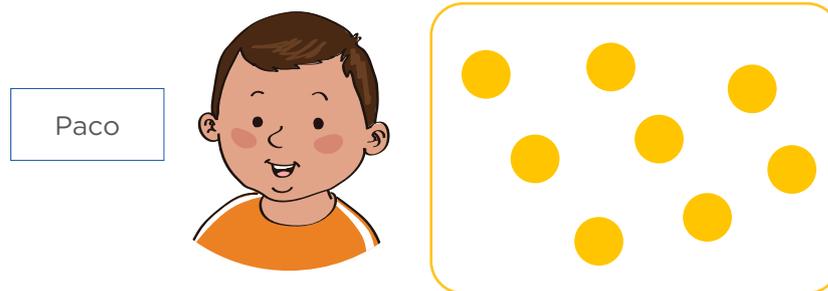
- ¿Quién ganó el juego?

.....

- ¿Qué hiciste para saber quién ganó el juego?

.....

Ahora, observa la cantidad que Paco registró después de dos rondas de juego.



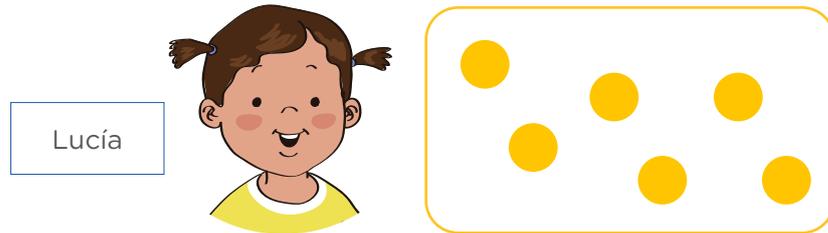
¿Cuántos puntos pudo haber obtenido Paco en la segunda ronda de juego para tener esa cantidad? Dibuja los puntos en cada dado.



- ¿Cuántos objetos le faltan a Paco para juntar 10?

.....

Ahora, observa la cantidad que registró Lucía después de dos rondas de juego.



- Dibuja los puntos de los dados que podrían obtenerse en cada ronda.



- ¿Cuántos objetos le faltan a Lucía para juntar 10?

Empty space for writing the answer.

Pensamos en lo que aprendimos



- ¿Cuántos puntos hiciste en cada ronda de juego?
- ¿Cómo lograste saber quién ganó el juego?
- ¿Qué hiciste para saber cuánto les faltaba a Lucía y a Paco para formar grupos de 10 objetos?

Ahora, yo propongo otro reto.



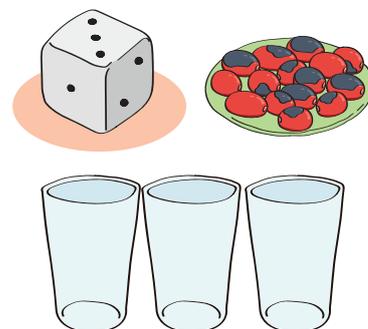
Reto **2**

Jugamos a formar grupos de 10 semillas

¿Qué se necesita?

- ✓ 30 semillas o pepas, por persona.
- ✓ Un dado o 6 tarjetas con los puntos que tiene el dado en cada una de sus caras.
- ✓ Tres vasitos

Para seguir jugando, podemos cambiar algunas reglas:

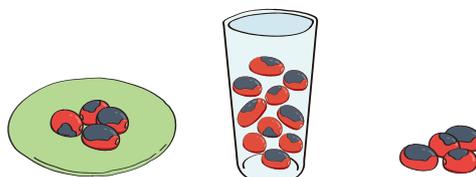


¿Cómo se juega?

- Pueden jugar dos o más personas en cuatro rondas.
- En cada ronda, cada participante lanzará el dado y, según el número de puntos que salgan, seleccionará de sus semillas la cantidad indicada.
- Cuando la o el participante junte 10 semillas, las colocará dentro de un vasito.
- Ganará el juego quien obtenga mayor cantidad de semillas luego de cuatro rondas.



¿Tienes alguna duda? Si es así, observa:





¡Listo! ¡Ahora a divertirse!

Empieza a jugar con tus compañeras o compañeros.

No olvides registrar la cantidad de puntos que obtengas en cada ronda.

Con la ayuda de quien te acompaña, dibuja esta tabla en un cuaderno, para que registres los puntos que obtengas.



	Tú	Tu compañera o compañero	Tu compañera o compañero
Primera ronda			
Segunda ronda			
Tercera ronda			
Cuarta ronda			
Total			



- ¿Qué hicieron cuando tenían 10 semillas?

.....

- ¿Quién logró llenar solo 1 vasito?

.....

- ¿Quién logró llenar 2 vasitos?

.....

- ¿Cómo representarías con vasitos y semillas sueltas la cantidad que obtuvo cada uno?

Tú

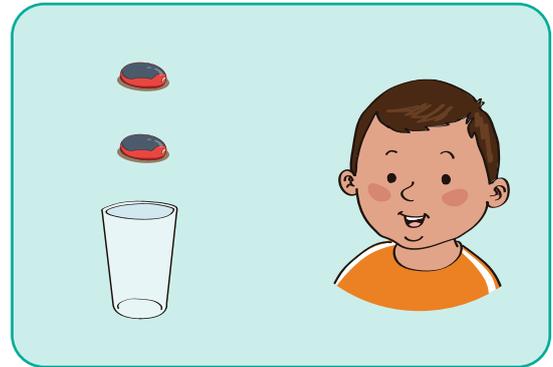
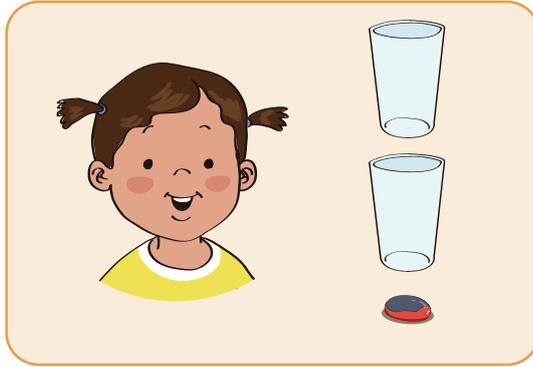
Tu compañera o compañero

Tu compañera o compañero

- ¿Quién ganó? ¿Cuántos vasitos y semillas sueltas tienes?



Ahora, observa la cantidad que tienen Lucía y Paco después de 4 rondas de juego:



- ¿Cuántas semillas tiene en total cada uno?



tiene semillas.



tiene semillas.

- ¿Quién tiene más semillas?

Pensamos en lo que aprendimos



- ¿Cómo registraste los puntos que obtuviste durante el juego?
- ¿Qué hiciste cada vez que juntaste 10 semillas?
- Si se llenan dos vasos, ¿cuántas semillas habrá?
- ¿Tuviste alguna dificultad?, ¿cómo la solucionaste?

¿Te gustaría seguir jugando?
¿Qué otro reto podrías proponer?



Reto **3**

Jugamos a canjear

En este reto te divertirás mucho al agrupar semillas para hacer canjes y descubrir quién ganará.

¿Qué se necesita?

- Un dado
- 60 semillas u otro material similar
- 10 tapas

También puedes jugar con pepas o fichas que tengas disponibles.



¿Cómo se juega?

- Se necesitan dos participantes, como mínimo.
- Se ubican las semillas en el centro de la mesa o el lugar que elijan.
- En cada ronda, cada participante lanzará el dado y, de acuerdo a la cantidad de puntos que obtenga, tomará la cantidad de semillas indicada.
- Cuando la o el participante agrupe **10** semillas, las canjeará por una tapa y retirará esas semillas.
- Después de varias rondas de juego, ganará quien primero logre canjear tres tapas.



¡Listo! ¡Ahora a divertirse!

Empieza a jugar con tus compañeras o compañeros.

No olvides registrar los grupos que formes y los canjes que realices.

Tus registros:

Grupos de semillas



Canjes que hiciste

Cada vez que tengas 10 semillas, enciérralas con una

Registros de tu compañera o compañero:

Grupos de semillas



Canjes que hizo



- ¿Quién ganó el juego? ¿Cómo lo sabes?

.....

- ¿Qué hicieron cada vez que tenían 10 semillas?

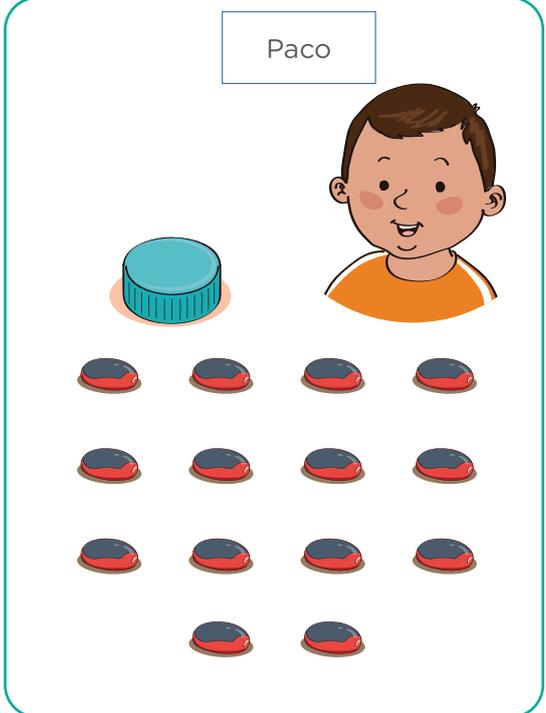
.....

Ahora, observa la cantidad que tienen Lucía y Paco después de varias rondas de juego:

Lucía



Paco



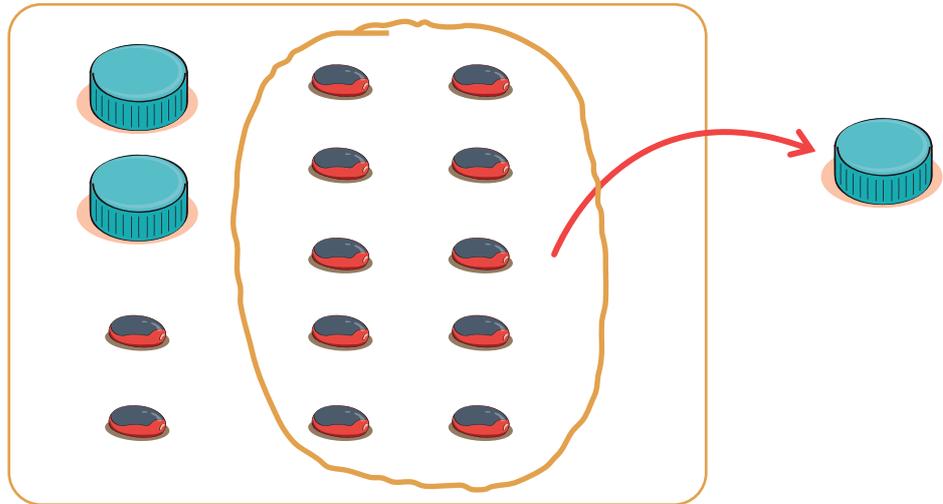
- ¿Podrán canjear una tapita más?

.....

- ¿Qué tendrían que hacer para canjear 10 semillas por una tapita?

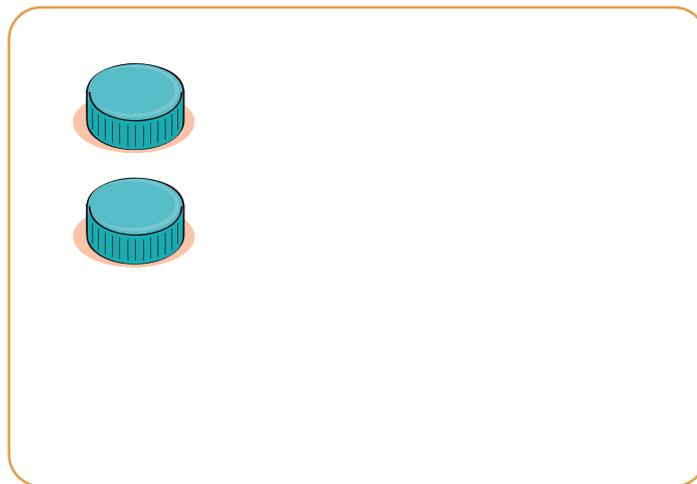
.....

Mira qué hizo Lucía:

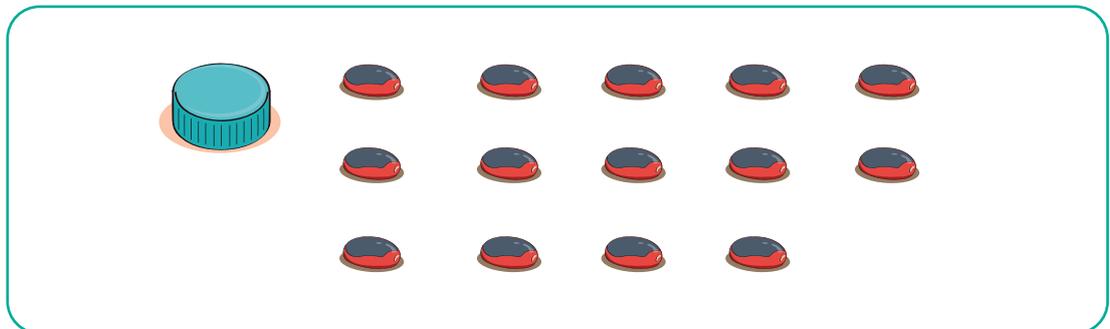


Ahora ella tiene tapas y semillas sueltas.

Completa el dibujo:



¡Ahora te toca a ti! Ayuda a Paco a hacer sus canjes:



- ¿Con cuántas semillas se canjeó una tapa? Dibújalas.



En este caso, cada tapa representa 10 semillas, es decir, una decena.



- ¿Cuántas tapas y semillas tienen Lucía y Paco? Dibújalas.

	Tapas	Semillas sueltas
Lucía		
Paco		



Lucía, ¿qué te parece si me das una oportunidad?... ¡Si tiro el dado, con buena suerte, podré canjear una tapita más!

- ¿Por qué dice esto Paco? ¿Es posible que logre canjear una tapita más? Explica.

.....

.....

.....

Pensamos en lo que aprendimos



- ¿Cómo lograste saber quién ganó el juego?
- ¿Cómo hiciste los canjes?
- ¿Qué representa cada tapa?
- ¿Cómo hiciste para registrar las semillas y las tapas durante el juego?