



MATEMÁTICA OPERACIONES I

PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA
ESTUDIANTES DEL **NIVEL PRIMARIO**

DIRECCIÓN PROVINCIAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA | SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN

acompañar

Puentes
de igualdad

DIRECCIÓN GENERAL DE
CULTURA Y EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE
BUENOS AIRES

Matemática: Operaciones I

SUMAR Y COMPARAR CARTAS

Reglas del juego

Se juega de a dos. Se necesita un mazo de cartas españolas.

Las y los participantes se reparten el mazo en partes iguales. Cada jugadora o jugador pone sus cartas en una pila boca abajo. Dan vuelta dos cartas al mismo tiempo.

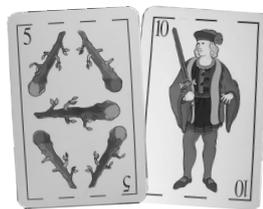
La jugadora o jugador que sumando los valores de ambas cartas obtiene más puntos, gana la ronda y se lleva las cuatro cartas a su pila.

Si al sumar las dos cartas que dan vuelta empatan, cada jugadora o jugador da vuelta otras dos cartas y quien sume más puntos se lleva las cuatro cartas a su pila.

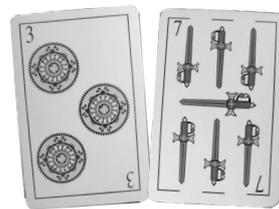
Gana la partida quien junte más cartas en su pila.

Para después de jugar

1. Alma y Nina jugaron.
¿Quién ganó la ronda?



Cartas de Alma



Cartas de Nina

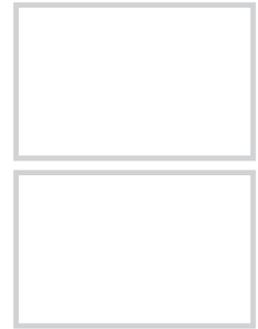
2. Estas son las cartas de Alma en una nueva ronda. Dibujá dos cartas con las que Nina podría ganarle a Alma.



CARTAS DE ALMA



CARTAS DE NINA



3. Dibujá dos cartas que sumen 18.



CALCULAR PUNTAJES



Podés usar la calculadora para resolver y para comprobar los resultados.

Reglas del juego



Se juega de a dos o más jugadoras y jugadores. Se necesita un dado.



Por turnos, cada jugadora o jugador tira el dado y anota el puntaje que obtuvo.

Gana quien tenga el puntaje más alto luego de sumar los puntajes de dos vueltas.

¡A jugar!

Tableros para jugar

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

Para después de jugar

1. ¿Quién ganó esta jugada?

ALMA	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

MALENA	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

2. Dibujá un dado con el que Nina le pueda ganar a Benjamín.

BENJAMIN	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

NINA	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

3. ¿Qué dado sacó cada jugadora en la segunda vuelta?

MARTINA	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	10

VALENTINA	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	10

AGOSTINA	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	11

MARÍA	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	12



4. Pueden volver a jugar pero ahora sumando los puntajes de tres vueltas.

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Tercera vuelta:	
Puntaje Total:	

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Tercera vuelta:	
Puntaje Total:	

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Tercera vuelta:	
Puntaje Total:	

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Tercera vuelta:	
Puntaje Total:	

5. Y ahora un juego más difícil, porque cada puntito del dado vale 10.
 Si se animan, otro juego más difícil en el que cada puntito vale 100.
 Pueden usar las ayudas de los cuadros.

CADA PUNTO VALE 10

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

CADA PUNTO VALE 100

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

Nombre:	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

¡AYUDITA!

ALGUNOS NÚMEROS Y SUS NOMBRES.

- 10 DIEZ
- 20 VEINTE
- 30 TREINTA
- 40 CUARENTA
- 50 CINCUENTA
- 60 SESENTA
- 70 SETENTA
- 80 OCHENTA
- 90 NOVENTA
- 100 CIEN

¡OTRA AYUDITA!

ALGUNOS NÚMEROS Y SUS NOMBRES.

- 100 CIEN
- 200 DOSCIENTOS
- 300 TRESCIENTOS
- 400 CUATROCIENTOS
- 500 QUINIENTOS
- 600 SEISCIENTOS
- 700 SETECIENTOS
- 800 OCHOCIENTOS
- 900 NOVECIENTOS
- 1.000 MIL

6. Alma jugó de dos maneras. En el primer juego cada punto del dado valía 1 y en el otro juego cada punto del dado valía 10.



a- Completá los puntajes en estos tableros.

CADA PUNTO VALE 1

ALMA	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

CADA PUNTO VALE 10

ALMA	
Primera vuelta:	
Segunda vuelta:	
Puntaje Total:	

b- En los dos juegos a Alma le salieron los mismos dados pero no se anotó el mismo puntaje. ¿Estás de acuerdo con lo que dice Alma? ¿Cómo habrá hecho?



¡Mirando el puntaje del primer tablero puedo saber el puntaje del segundo tablero sin contar!

RESOLVER PROBLEMAS DE DISTINTAS MANERAS

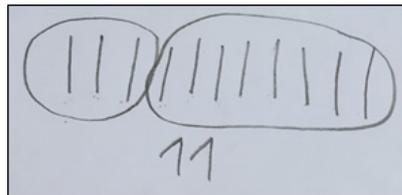
Podés usar la calculadora para resolver y para comprobar los resultados.



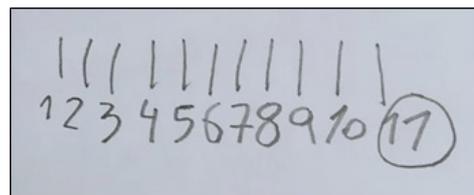
1.a- Charo puso 3 medialunas en un plato y 8 en el otro. ¿Cuántas medialunas acomodó en total?



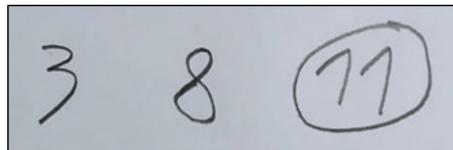
b- Así resolvieron el problema de las medialunas Eva, Luli, Cata y Juan. ¿Alguna de estas formas se parece a la manera en que vos lo resolviste?



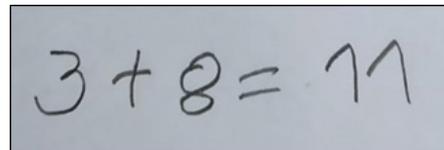
Eva



Luli



Cata



Juan

c- ¿Cuál o cuáles de estos cálculos podrían usarse para resolver el problema a? Luego, podés comprobar con la calculadora.

8 - 3

3 + 8

8 + 3

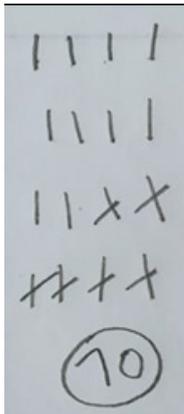
11 + 3

2. a- Felipe acomodó sus juguetes en estantes. Se le cayeron 6 juguetes. ¿Cuántos quedaron en los estantes?

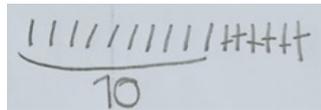




b- Eva, Luli, Cata y Juan resolvieron el problema 2.a del siguiente modo. ¿Alguna de estas formas se parece a la manera en que vos lo resolviste?



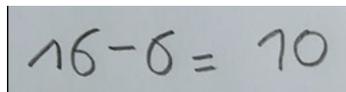
Eva



Luli



Cata



Juan

c- ¿Cuál o cuáles de estos cálculos podrían usarse para resolver el problema 2.a? Luego, podés comprobar con la calculadora.

16 + 6

16 - 6

6 + 16

10 + 6

3. Felipe tenía 10 autitos de colección y le regaló 3 a un amigo. ¿Cuántos autitos le quedaron?



4. Ema tenía 12 autitos de colección y para su cumpleaños pidió que le regalen 3 más. ¿Cuántos autitos tendrá si se los compran?

JUEGO DE RECORRIDO



Podés usar la calculadora para resolver y para comprobar los resultados.

Reglas del juego

Se juega de a dos o más jugadoras o jugadores. Se necesita un tablero como el que muestra la imagen, dados y una fichita para cada jugadora o jugador.

Por turnos tiran el dado y avanzan tantos casilleros como puntos tiene el dado.

Gana quien llega primero al final del recorrido.

¡A jugar!



1. Amelia está en el casillero 24 y tiene que avanzar 6, ¿en qué casillero debe poner su ficha?
2. Nacho está jugando con el tablero, pero en lugar de avanzar tiene que retroceder. Si está en el casillero 16 y tiene que retroceder 6, ¿en qué casillero tiene que poner su ficha?

Pensar en los problemas

- ¿Qué cálculos se podrían usar para anotar las jugadas de Amelia y de Nacho?
- En otra partida Amelia escribió este cálculo para representar esa jugada:

$$12 + 5 = 17$$

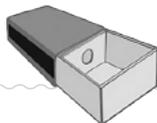
- ¿En qué casillero estaba su ficha?
- ¿Tenía que avanzar o retroceder?
- ¿Cuántos casilleros tenía que avanzar o retroceder?
- ¿A qué casillero llegó su ficha?

LA CAJITA DE LOS 10

Podés usar la calculadora para resolver y para comprobar los resultados.



Reglas del juego



Se juega de a dos o más jugadoras o jugadores.

Se necesita: una caja de fósforos (a la que hay que hacerle un agujerito en la separación del medio como se ve en la imagen); 10 bolitas o semillas (van dentro de la caja, cada bolita o semilla tiene



que pasar por el agujerito que hicieron).

Cada jugadora o jugador mueve la caja cerrada sacudiendo las bolitas o semillas. La apoya en la mesa y abre la caja hasta la mitad. De ese modo podrá ver algunas de las bolitas o semillas. Tendrá que adivinar cuántas bolitas o semillas quedaron en la otra mitad. Luego abren toda la caja, si adivinó se anota un punto.

Gana quien suma más puntos luego de 5 vueltas.

¡A jugar!

Si se animan, pueden jugar a la Cajita de los 100 y a la Cajita de los 1.000. Las reglas son las mismas, solo que cambia el valor de cada bolita. En la Cajita de los 100, cada bolita vale 10 puntos y en la Cajita de los 1.000, cada bolita vale 100 puntos.

1. Cuando Verónica abrió la caja pudo ver estas bolitas. ¿Cuántas quedaron del otro lado?



2. Estas tres cajas corresponden a distintas rondas del juego.



CAJA 1



CAJA 2

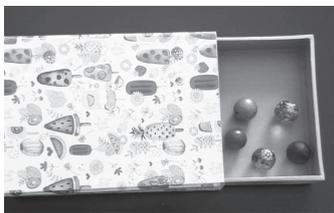


CAJA 3



- a- ¿Cuántas bolitas quedaron del otro lado en cada caja? ¿Cómo hacés para averiguarlo?
- b- Nacho dice que en la parte tapada de la caja 1 hay 3 bolitas. ¿Tiene razón?
- c- Abril dice que en la parte tapada de la caja 2 debe haber 7 bolitas, porque ella sabe que 3 más 7 es 10. ¿Será cierto?

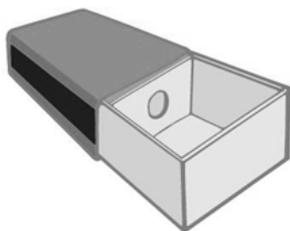
3. Abril jugó con su hermana a la Cajita de los 10. Para averiguar cuántas bolitas había en la parte tapada de su caja, Abril escribió este cálculo:



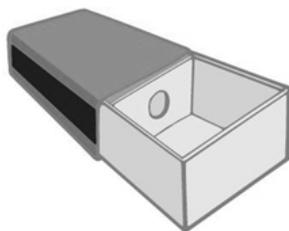
$$6 + 4 = 10$$

¿Cuántas bolitas quedaron escondidas?

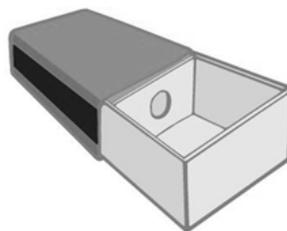
4. Abril siguió jugando y anotó estos cálculos. Dibujá las bolitas que se veían en su caja.



$$8 + 2 = 10$$



$$1 + 9 = 10$$



$$7 + 3 = 10$$

5. Abril empezó a anotar cálculos que la ayudan a saber cuántas bolitas quedaron del otro lado de la caja. Completá la lista con otras sumas.

$$3 + 7 = 10$$

$$9 + 1 = 10$$

6. Nacho dice que también se pueden usar restas y anotó algunas. ¿Qué otras restas se podrían usar?

$$10 - 7 = 3$$

$$10 - 3 = 7$$

PROBLEMAS CON BILLETES Y MONEDAS



Podés usar la calculadora para resolver y para comprobar los resultados.

1. ¿Cuánto dinero tiene cada nene?

DINERO DE JOAQUÍN



DINERO DE NACHO



2. Dana fue al kiosco con este dinero. Si gastó \$20, ¿cuánto dinero le quedó?



3. Abril tenía \$100 y gastó \$30. ¿Cuánto dinero le quedó?



4. Alina tenía el dinero que muestran las imágenes y su abuela le regaló \$15. ¿Cuánto dinero tiene ahora?



5. Benjamín tiene \$50 y quiere comprar un helado que cuesta \$100. ¿Cuánto dinero le falta?

6. Malena quiere comprar esta pelota. ¿Cuánto dinero le falta?

DINERO DE MALENA



\$85



7. ¿Será cierto que Augusto tiene más dinero que Victorio?

DINERO DE AUGUSTO



DINERO DE VICTORIO



8. ¿Quién tiene más dinero? ¿Cuánto dinero más tiene?

DINERO DE MALENA



DINERO DE LOURDES



SUMAS Y RESTAS PARA RECORDAR Y USAR

1. Resolvé los cálculos mentalmente y agregá otros en cada columna.

SUMAR 1	RESTAR 1	SUMAR 10	RESTAR 10
$1 + 1 =$	$2 - 1 =$	$12 + 10 =$	$18 - 10 =$
$4 + 1 =$	$6 - 1 =$	$20 + 10 =$	$40 - 10 =$
$10 + 1 =$	$10 - 1 =$	$34 + 10 =$	$34 - 10 =$
$23 + 1 =$	$20 - 1 =$		

2. Completá la tabla.

	TENÍA	LE REGALARON	TIENE AHORA
FRANCISCO			
PAZ			
BELÉN			



3. Resolvé los cálculos mentalmente y agregá otros en cada columna.

SUMAR UNOS IGUALES	SUMAR DIECES IGUALES
$1 + 1 =$	$10 + 10 =$
$3 + 3 =$	$30 + 30 =$
$5 + 5 =$	$50 + 50 =$

4. Completá la tabla.

	TENÍA	LE REGALARON	TIENE AHORA
MELINA			
AUGUSTO			
VICTORIO			

5. Buscá con la calculadora sumas y restas que den estos resultados y completá el cuadro.

Sumas que dan 10	Restas que dan 10	Sumas que dan 30	Restas que dan 5

6. Completá estas sumas.

$$\text{[]} + \text{[]} = 10$$

$$\text{[]} + \text{[]} = 100$$

$$\text{[]} + \text{[]} = 10$$

$$\text{[]} + \text{[]} = 100$$

7. Lucía tenía que escribir sumas que dieran 8. Marcá las que están bien.

$$3 + 5$$

$$7 + 1$$

$$4 + 4$$

$$6 + 1$$

$$5 + 3$$

$$2 + 7$$

MÁS PROBLEMAS CON SUMAS Y RESTAS



Podés usar la calculadora para resolver y para comprobar los resultados.

1. Tomás, Charo y Manuel están jugando. Gana quien llega primera o primero a 100 puntos.
 - a. Tomás tenía 90 puntos y en esta ronda sacó 10 puntos más. ¿Es cierto que ya ganó?
 - b. Charo tiene 70 puntos, ¿cuántos le faltan para ganar?
 - c. Manuel tiene 54 puntos, ¿cuántos le faltan para ganar?
2. Silvana tenía 5 huevos y compró esta caja:



a. ¿Cuántos huevos tiene ahora?

b. ¿Cuál o cuáles de estos cálculos podrían usarse para resolver el problema anterior? Luego, podés comprobar con la calculadora.

$10 - 5$

$10 + 5$

$5 + 10$

$15 - 5$

3. Inventá un problema que se resuelva con la siguiente suma y uno con la siguiente resta. Resolvelos y anotá la respuesta.

a. $20 + 10$

b. $20 - 10$

Las imágenes utilizadas con fines pedagógicos en este material fueron tomadas de: Freepik, Serie Cuadernos para el aula (Ministerio de Educación de la Nación, 2006) y archivo de la Dirección General de Cultura y Educación de la provincia de Buenos Aires.

