



Accedé aquí a los [Contenidos a priorizar del Nivel Primario](#)

Semana: 8 al 12 de junio

## Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que requieren reunir dos cantidades; inicio de construcción de un repertorio de sumas.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Las propuestas de este plan de clases acompañan el fascículo 2 de [Estudiar y aprender en casa. 1.º y 2º grado](#), para los/las alumnos/as, que desarrolla los mismos contenidos pero de manera más acotada y sin depender de recursos digitales. Cada docente decidirá, en función del conocimiento de su grupo, si amplía o reconfigura las actividades del cuadernillo con lo que aquí se sugiere y/o con otras propuestas.

La propuesta del cuadernillo incluye actividades para realizar después de jugar varias veces. Aquí presentamos otras ideas para seguir pensando sobre el problema planteado en el juego. Incluimos también un avance en los desafíos que cada actividad presenta a partir del trabajo que los/las niños/as ya han realizado en primer grado.

### 3... 2... 1... A la salida

La propuesta de un juego de recorridos implica enfrentarse con el problema de avanzar y retroceder en una pista de casilleros numerados. Los/las alumnos/as deberán determinar la cantidad de puntos que tiene el dado,<sup>1</sup> y luego realizar el procedimiento que les permita desplazarse en el tablero tantas casillas como el puntaje obtenido, poniendo en juego la relación “más 1” involucrada en el conteo y en los desplazamientos hacia adelante. En otras palabras, los/las jugadores/as deben relacionar la cantidad de puntos obtenidos al tirar el dado con la cantidad de casilleros que deben mover su ficha.

<sup>1</sup> Para hacer un dado en casa se puede proponer ver el video: [“¿CÓMO HACER UN DADO?”](#) en el canal Juegotecas en Salud.

El tipo y la cantidad de datos que se utilizan para el juego constituyen variables didácticas en tanto inciden en los procedimientos que los/las niños/as pueden poner en práctica. Si, por ejemplo, el dado contuviera números en lugar de puntos, se pierde la posibilidad de apoyarse en ellos para contar o reconocerlos para identificar una cantidad y se promueve, en cambio, el reconocimiento de los dígitos. La utilización de más de un dado complejiza la determinación de los casilleros a avanzar dado que demanda la reunión de las respectivas cantidades de los dados. Las decisiones sobre estas variables apuntan a promover el uso y la transformación progresiva de las posibilidades de conteo de los/las niños/as. Por ejemplo:

- Si la intención es promover el avance hacia el sobreconteo, se podrán incluir un dado con números y otro con puntos.
- En el caso de tratar de favorecer algunos cálculos mentales, se le planteará el juego con dos dados con números apelando así a cálculos que incluyen las sumas de los números del 1 al 6 entre sí.
- El/la docente podrá ampliar el campo numérico del tablero para poder acrecentar el repertorio de cálculos: establecer que cada punto del dado vale 10. Otra variación es que en un dado cada punto vale 10 y en el otro cada punto vale 1: tienen que elegir en cuál de los dados es conveniente hacer valer los puntos 10 o 1.

Dentro del recorrido, se pueden sugerir números con “prendas” que son interesantes para movilizar estrategias de anticipación de resultados de transformaciones. Para ello, se podrá enviar a los/las alumnos/as una lista con los números que tendrán prendas, por ejemplo:

- En los casilleros de los números “redondos” —aquellos pintados de otro color—, luego de tirar el dado y antes de mover la ficha, el/la alumno/a debe decir en qué número caerá. Si, efectivamente, al desplazar la ficha, llega al número anticipado, la deja allí, si no vuelve al punto de partida de esa jugada. El pedido de anticipación del número en el que quedará la ficha tracciona a que cada alumno/a ponga en juego alguna estrategia para sumar el número en el que está y el obtenido en el dado. Estas prendas apelan a la utilización del sobreconteo o de alguna estrategia de cálculo. Al ubicarse en los números de las decenas, la numeración oral podrá ser un soporte de información para resolver el cálculo: “treinta más cinco es treinta y cinco, te lo dicen los números”.
- Para algunos números pueden agregarse consignas del tipo “si cae en el número..., avanza al número...” o, también “si cae en el número..., retrocede

al número...”. Estas consignas no requieren necesariamente de la lectura de los números, bastará con identificar cuáles de los números del tablero corresponden a las escrituras numéricas que aparecen en la prenda.

- Se pueden incluir otras prendas en otros casilleros que digan, por ejemplo, “al caer en el número 6, ¿qué número tiene que salir en el dado para llegar al número 11?”, etc. Si la respuesta es correcta, avanza hasta la casilla 11. Estas consignas refieren a la transformación necesaria para alcanzar un resultado. Para ello, se pedirá que respondan antes de mover la ficha para promover que apelen a una anticipación. En todos los casos, podrá verificarse luego la respuesta desplazándola.

### Para después de jugar<sup>2</sup>

1. CLARA ESTÁ EN EL CASILLERO 15. SACA 5 Y 4 EN LOS DADOS. ¿EN QUÉ NÚMERO CAERÁ?
2. SEBASTIÁN Y MARCOS JUGARON CON DOS DADOS. SEBASTIÁN ESTABA EN EL CASILLERO 20 Y CAYÓ EN EL CASILLERO 28. ¿QUÉ NÚMEROS PUDO HABER SACADO EN CADA UNO DE LOS DADOS? ¿EXISTE UNA SOLA POSIBILIDAD? SI ENCONTRÁS MÁS DE UNA, ANOTALAS.
3. MARCOS ESTABA EN EL CASILLERO 10 Y CAYÓ EN EL CASILLERO 20. SI EN UNO DE LOS DADOS SACÓ 4, ¿CUÁNTO SACÓ EN EL OTRO DADO?
4. EL TABLERO DEL JUEGO DE TOBÍAS ES HASTA EL 100. TOBÍAS CAYÓ EN 4 - 8 - 14 - 25 - 37 - 44 - 49 - 60. ¿SE PUEDE SABER SI JUGABAN CON UNO O DOS DADOS? ¿POR QUÉ? ¿CUÁL FUE EL TIRO EN EL QUE SACÓ MÁS PUNTAJE?
5. LUCÍA ESTÁ JUGANDO CON DOS DADOS. SI AHORA ESTÁ EN EL CASILLERO 47 Y EN EL TIRO ANTERIOR ESTABA EN EL 38, ¿QUÉ NÚMEROS SACÓ EN EL ÚLTIMO TIRO? ¿HAY UNA SOLA POSIBILIDAD?
6. EL ÚLTIMO NÚMERO DEL TABLERO ES 75. PATRICIA ESTÁ EN EL CASILLERO 60, ¿TIENE POSIBILIDADES DE GANAR EN UN SOLO TIRO? ¿Y SI JUEGA CON DOS DADOS? ¿POR QUÉ?
7. RITA AHORA ESTÁ EN EL 55. EN EL TIRO ANTERIOR SACÓ 12, ¿EN QUÉ CASILLERO ESTABA ANTES DE TIRAR?
8. VALENTÍN ESTÁ EN EL 57. SI EL TABLERO LLEGA HASTA EL NÚMERO 74, ¿CUÁNTOS CASILLEROS TIENE QUE RECORRER TODAVÍA? ¿QUÉ

<sup>2</sup> Remitimos a la/el docente a los problemas planteados a propósito del juego para primer grado si considerara que estos resultan muy complejos para sus alumnas/os. Lo que se incluye aquí es solo una lista de ejemplos de situaciones para que la/el docente seleccione, modifique y arme su propia propuesta.

DADOS TENDRÍAN QUE TOCARLE PARA LLEGAR JUSTO? ¿HAY UNA SOLA POSIBILIDAD?

9. UN CHICO, PARA GANAR, NECESITA SACAR, JUNTANDO LOS DOS DADOS, 7. ¿QUÉ DADOS TENDRÍAN QUE SALIRLE? ¿HAY UNA SOLA POSIBILIDAD? SI ENCONTRÁS MÁS DE UNA, ANOTALAS.
10. EN LA VERSIÓN EN QUE LOS PUNTOS DE UNO DE LOS DADOS VALEN 10, JULIÁN TIENE QUE ELEGIR CADA VEZ EN CUÁL DE LOS DADOS QUE LE SALIERON CADA PUNTO VALDRÁ 10 Y EN CUÁL CADA PUNTO VALDRÁ 1. EL TABLERO VA DEL 1 AL 100.
  - A. TIRÓ LOS DADOS, EN UNO SALIÓ 3 PUNTOS Y EN EL OTRO 5. ¿QUÉ DADO LE CONVIENE QUE VALGA 10 CADA PUNTO SI NECESITA HACER LA MAYOR CANTIDAD DE PUNTOS POSIBLES? ¿CUÁNTOS PUNTOS TUVO?
  - B. SI EN UNA TIRADA SACÓ 54, ¿QUÉ DADOS LE TOCARON? ¿ESE ES EL MAYOR PUNTAJE QUE PODÍA OBTENER?
11. SI YA LLEGÓ AL CASILLERO 84, ¿QUÉ DADOS NECESITA QUE LE TOQUEN PARA GANAR, O SEA, PARA LLEGAR A 100?
12. CANDELA ESTÁ JUGANDO CON CUATRO DADOS. PARA SABER CUÁNTO AVANZAR TIENE QUE SUMARLOS TODOS. SI SACÓ: 4 - 1 - 6 - 3, ¿CÓMO LE CONVIENE ORGANIZAR LOS DADOS PARA QUE LE RESULTE MÁS FÁCIL SABER EL RESULTADO?
13. IAN Y FLOR JUEGAN CON 4 DADOS. SACARON 6 - 2 - 3 - 5.
  - IAN DICE QUE ÉL LOS PONE DE MENOR A MAYOR PARA PODER SABER MEJOR EL RESULTADO.
  - FLOR PIENSA QUE ES MEJOR JUNTAR LOS DADOS QUE DAN 10.
 ¿A VOS QUE TE PARECE? ¿CÓMO CONVIENE ORGANIZAR LOS DADOS PARA QUE RESULTE MÁS FÁCIL Y SEGURO SABER CUÁNTOS PUNTOS OBTUVO?
14. COMPLETÁ EL TABLERO CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

29			32			35			
----	--	--	----	--	--	----	--	--	--

		81					86		
--	--	----	--	--	--	--	----	--	--

15. HAY ALGUNOS NÚMEROS MAL UBICADOS. BUSCALOS Y MARCALOS.

10	11	21	13	14	15	26	17	18	19
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

40	41	42	43	44	54	55	47	48	94
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Semana: 16 al 19 de junio

## Contenidos a enseñar

- Situaciones que requieren componer dos cantidades.
- Situaciones que requieren comparar dos números.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

### La suma mayor

En el [plan de clases semanales del 20 al 30 de abril](#) hemos desarrollado en profundidad este juego donde el problema que enfrentan los/las niños/as es establecer relaciones de orden. La actividad de comparación de números es un medio para analizar aspectos de la organización del sistema de numeración escrito.

La propuesta presenta mayor dificultad, dado que deberán reunir dos cantidades para luego compararlas. Los procedimientos que pueden emplear refieren a la suma pero no solamente, también refieren a establecer una correspondencia entre elementos de las cartas, o comparar las cartas por separado, si ambas son mayores que las dos del/de la contrincante o viceversa. Asimismo podrán apelar, en un procedimiento no válido, a considerar solo una de las cartas. Por ejemplo, si salió 8 y 1 pensar que le gana a 6 y 5, porque tiene un 8 que es la carta mayor de la mesa. En este caso, los/las que acompañen el juego serán quienes recuerden la regla de usar el total obtenido con ambas cartas para comparar con las cartas del/de la contrincante.

Si desean ampliar el campo numérico y el desafío de la situación, pueden proponer dar a cada jugador/a tres o cuatro cartas. Otra opción es anotar el puntaje de cada vuelta. Se juega a tres vueltas. Gana el/la jugador/a que hizo la mayor cantidad de puntos en las tres vueltas.

La/el docente podrá proponer consultar a un portador de información numérica (como un centímetro de costura o un cuadro con los números en filas de a 10) en caso de que tengan dudas.

Para saber más

1. MARCÁ CON UNA X QUIÉN GANÓ EN CADA VUELTA.

	RITA	SANDRA
1° VUELTA		
2° VUELTA		
3° VUELTA		

2. PROPONÉ UNA CARTA QUE PODRÍA SACAR ROCÍO PARA GANARLE A LARA EN ESTA VUELTA.

**LARA**

**ROCÍO**

3. RODRIGO Y JEREMÍAS EMPATARON EN EL PUNTAJE EN ESTA VUELTA. AMBOS SACARON 11 PUNTOS. ¿QUÉ CARTAS PUEDEN HABER TENIDO?

$$\square + \square = 11$$

$$\square + \square = 11$$

$$\square + \square = 11$$

Semana: 22 al 30 de junio

## Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que requieran apelar al conteo.
- Establecer las diferentes maneras de componer un número a partir de la reunión de tres cantidades.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

### Carrera de autos con dados

El juego propone a los/las alumnos/as reunir tres cantidades. Una variante a considerar se encuentra en el material que el/la docente propondrá a los alumnos: los tipos y cantidad de dados.

En este caso, como se trata de arrojar tres dados, los cálculos involucrados incluyen todas las sumas de tres sumando con los números del 1 al 6. Es posible que los/las niños/as utilicen diferentes procedimientos que estarán en relación con la experiencia con juegos con dados y con los conocimientos sobre procedimientos para sumar cantidades que tengan disponibles. Los/las alumnos/as podrán recurrir al conteo uno a uno de los puntos. No obstante, es posible que muchos de ellos/as reconozcan inmediatamente la cantidad que tiene cada dado.

Esta propuesta lúdica favorecerá a que comiencen a pensar que, si se enfrentan a reunir varias cantidades, el orden en que lo hagan no incide en el total y que puede haber maneras de ordenar los cálculos que faciliten la suma total. Como hemos señalado en el juego de recorrido, si reconocen la cantidad de un dado, un procedimiento deseado para facilitar la cuantificación de cantidades es el sobreconteo. Insistimos que utilizar un dado con números y otro con puntos favorece este procedimiento.

Es importante reiterar que es un juego para realizar varias veces, de manera que se familiaricen con sumas parciales, con maneras de agrupar los números

que les resulten conocidas o convenientes, para enriquecer así los procedimientos a utilizar para obtener los puntajes.

Se presentan a continuación un conjunto de problemas para que el/la docente considere, seleccione y modifique según su proyecto didáctico y el conocimiento de su grupo.

**Para saber más**

1. ANOTÁ LOS NÚMEROS QUE PERMITIRÍAN QUE EL AUTO 12 AVANCE.

□□□ = 12

□□□ = 12

□□□ = 12

2. MARIANO, TERE Y EMI DISCUTEN CUÁLES SON LOS MEJORES AUTOS PARA ELEGIR.

EL AUTO 3 ES DIFÍCIL QUE GANE PORQUE SOLO TIENE UNA POSIBILIDAD: LOS TRES DADOS CON UN PUNTO.



ENTONCES, ¿CUÁL CONVIENE ELEGIR?



TENÉS RAZÓN, TERE... EL 18 ES TAMBIÉN DIFÍCIL QUE SALGA MUCHAS VECES. NECESITAMOS LOS TRES DADOS CON SEIS PUNTOS.

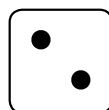


¿QUÉ PENSÁS DE LO QUE DICEN LOS CHICOS? ¿ESTÁS DE ACUERDO CON ELLOS? ESCRIBÍ TUS IDEAS O DICTALE A ALGÚN/A ADULTO/A PARA QUE QUEDEN REGISTRADAS. VOLVEREMOS A TRABAJAR CON ELLAS CUANDO VOLVAMOS A LA ESCUELA.

3.



PARA SABER EL PUNTAJE COMIENZO POR EL DADO QUE TIENE NÚMERO... CUATRO... Y DESPUÉS LOS DE PUNTOS... CINCO, SEIS... SIETE. OCHO, NUEVE, DIEZ, ONCE.



¿VOS TAMBIÉN LO HACÉS ASÍ? ¿CÓMO HACÉS PARA SABER CUÁNTOS PUNTOS HAY ENTRE LOS TRES DADOS? ANOTALO EN EL CUADERNO PARA QUE AL VOLVER A CLASES PUEDAS COMPARTIR TUS IDEAS CON TUS COMPAÑEROS/AS Y EL/LA DOCENTE.