

Differentiated Math Centers

Place Value and Properties

Hop, Skip, Jump

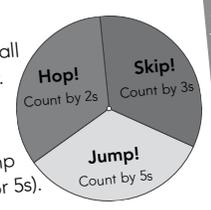
An activity for 3 people

Materials

- Link-Its®
- Hundred Board
- Paperclip

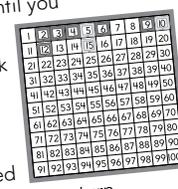
What to Do

- Each person takes all the links of a color.
- On your turn, spin to see if you will Hop, Skip, or Jump (count by 2s, 3s, or 5s).



Show Your Work

- Place a link on every number you say. Keep skip counting until you run out of numbers.
- The other people check to see if you skip counted correctly.
- Do not remove your links from the Hundred Board. Each person takes a turn.



Which numbers have 2 links on them? 3 links? Why do some numbers have more than 1 link on them?

Grade 2 • Place Value and Properties

Make Your Move

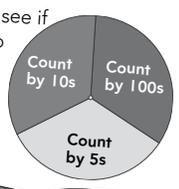
A game for 2 players

Materials

- Link-Its®
- Number Cube

What to Do

Each player spins to see if he or she will be skip counting by 5s, 10s, or 100s during the entire game.



Show Your Work

On your turn, roll the number cube. Skip count by the number you rolled. Remember to skip count by 5s, 10s, and 100s.

Grade 2 • Place Value and Properties

Produce Count

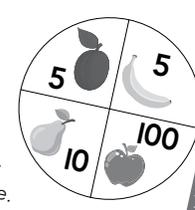
An activity for 2 people

Materials

- Link-Its®
- Number Cube

What to Do

- On your turn, spin the spinner. Take links of the same color and amount as your fruit.
- Toss the number cube. Model that many bags of fruit.
- Skip count to find the total number of bananas.



I spun banana. I tossed a 3.

There are 5 bananas in each bag. I'm buying 3 bags of bananas.

Show Your Work

- Record how you skip counted.
5, 10, 15
15 bananas
- Repeat Steps 1-4 five times.

How is skip counting like addition?

Grade 2 • Place Value and Properties

CONTENTS

Blackline Masters	3-11
Activity Cards	12-53

PLEASE NOTE: Page references are for PDF pages and not the page numbers shown on black line master pages.

This Spanish Supplement includes all student materials that require translation. This PDF is to be used in conjunction with the English version of this Differentiated Math Center Topic. When printing, use the “actual size” option; do not use the “fit to page” option.

Differentiated Math Centers: Place Value and Properties Spanish Supplement, Grade 2
86962SP-T2

 **hand2mind**[®]

500 Greenview Court • Vernon Hills, Illinois 60061-1862 • 800.445.5985 • hand2mind.com

© 2017 hand2mind, Inc., Vernon Hills, IL, USA
All rights reserved.

Permission is granted for limited reproduction of the pages contained in this PDF, for classroom use and not for resale.

Tarjetas de formas desarrolladas

$200 + 6$	$700 + 9$	$100 + 50$
$100 + 20 + 3$	$500 + 20 + 1$	$70 + 5$
$60 + 8$	$900 + 40 + 3$	300
$300 + 15$	$600 + 90 + 5$	$90 + 9$
$10 + 9$	$50 + 4$	$400 + 30$
$400 + 90 + 2$	$100 + 30 + 3$	$800 + 50$
200	$800 + 70 + 5$	$60 + 4$

Cartón de Bingo #1

Hoja
fotocopiable
2

90	20	54	60	68
75	19	99	123	133
150	200	LIBRE	300	315
430	709	800	206	875
492	521	850	695	943

Hoja
fotocopiable
3

Cartón de Bingo #2

943	875	850	800	709
75	90	99	123	133
492	200	LIBRE	300	521
430	150	315	206	695
68	60	54	20	19

Cartón de Bingo #3

Hoja
fotocopiable
4

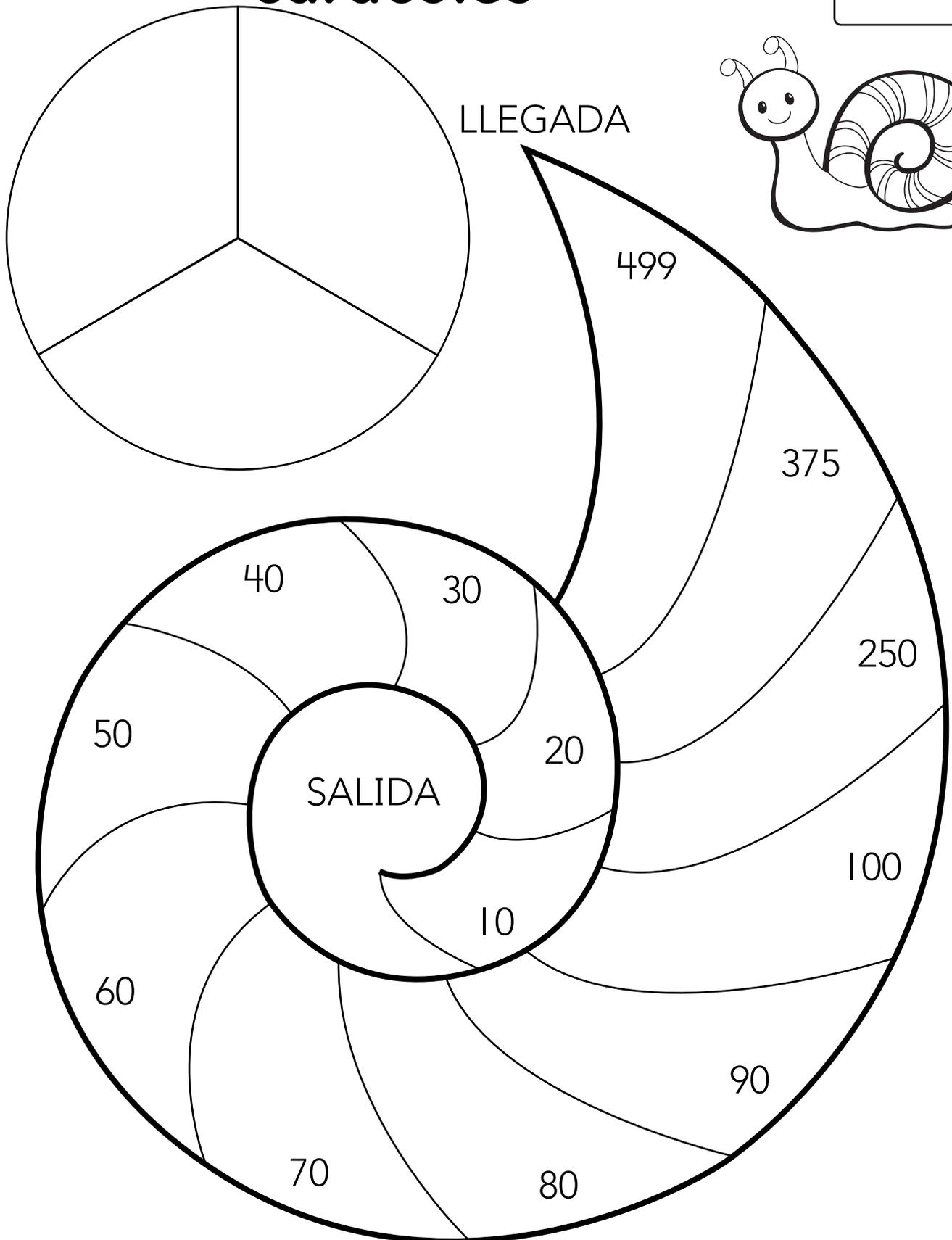
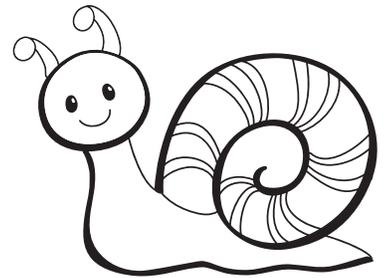
709	800	850	875	943
123	133	99	75	90
300	315	LIBRE	150	200
430	492	521	610	695
19	20	54	60	68

Cartón de Bingo #4

54	20	68	60	19
99	90	133	123	75
206	200	LIBRE	300	150
521	492	685	610	430
850	800	943	875	709

Tablero para la carrera de caracoles

Hoja
fotocopiable
6



Papel cuadriculado en centímetros

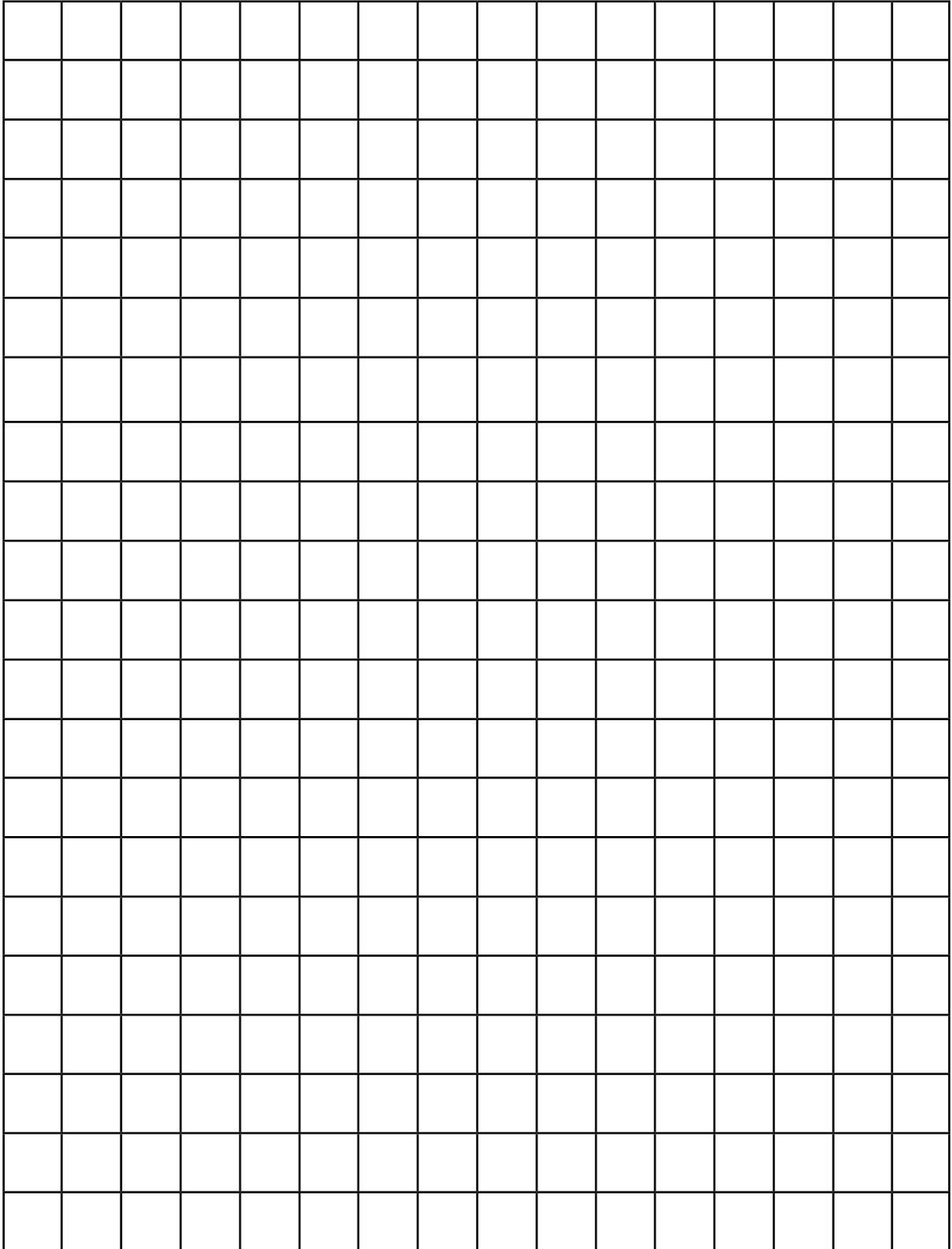


Tabla de eslabones

Hoja
fotocopiable
8

$1 + 2 = 2 + 1$	$12 + 6 = 6 + 12$	$(1 + 2) + 3 =$ $1 + (2 + 3)$	$(3 + 4) + 7 =$ $3 + (4 + 7)$
$19 + 0 = 0 + 19$	$17 + 0 = 0 + 17$	$0 + 0 = 0$	$5 + (9 + 10) =$ $(5 + 9) + 10$
$9 + 9 = 9 + 9$	$7 + 8 = 8 + 7$	$8 + (1 + 9) =$ $(8 + 1) + 9$	$4 + (2 + 6) =$ $(4 + 2) + 6$
$0 + 6 = 6$	$1 + 2 + 3 =$ $2 + 1 + 3$	$10 + (10 + 3) =$ $(10 + 10) + 3$	$20 + 0 = 0 + 20$
$10 + 9 = 9 + 10$	$1 + 2 = 2 + 1$	$1 + (1 + 1) =$ $(1 + 1) + 1$	$9 + (8 + 7) =$ $(9 + 8) + 7$

Tablero para el viaje matemático

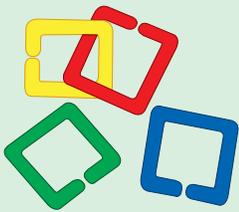
SALIDA	$5 + 2 = 2 + 5$	$2 + 2 = 4$	$4 + 5 = 9$	$2 + 3 = 5$
				$5 + 0 = 5$
$6 + 0 = 6$	$3 + 3 = 6$	$4 + 6 = 6 + 4$	$0 + 0 = 0$ VUELVE A LA SALIDA	$(3 + 1) + 2 = 3 + (1 + 2)$
$3 + 4 = 7$				
$(6 + 4) + 1 = 6 + (4 + 1)$	$4 + 0 = 4$			
		$4 + 5 = 9$	$3 + 4 = 4 + 3$	$4 + (5 + 3) = (4 + 5) + 3$
			$(0 + 5) + 9 = 0 + (5 + 9)$	$7 + 8 = 15$
				$7 + 7 = 14$
LLEGADA	$8 + 0 = 0 + 8$	$9 + 3 = 3 + 9$	$7 + (2 + 8) = (7 + 2) + 8$	

Salta, bota, brinca

Actividad para 3 personas



Materiales



Eslabones
Link-Its®

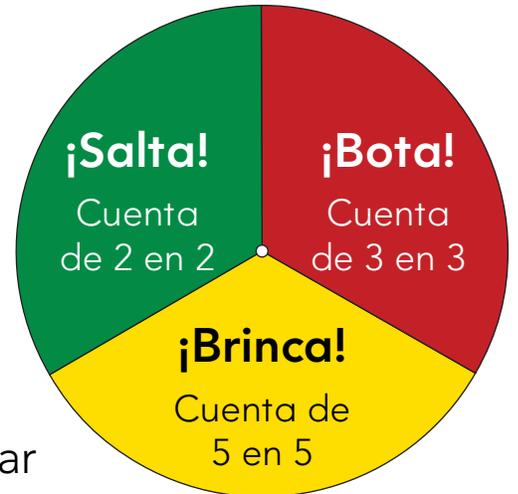
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Tablero de cien



Qué hacer

1. Cada persona toma todos los eslabones de un color. .
2. En tu turno, gira la rueda para ver si vas a saltar, botar, o brincar (contar de 2 en 2, de 3 en 3, o de 5 en 5).



Muestra tu trabajo

3. Coloca un eslabón sobre cada número que digas. Sigue contando salteado que se acaben los números.
4. Tus compañeros comprueban que hayas contado correctamente.
5. No quites tus eslabones del Tablero de cien.
Cada persona toma su turno.

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	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

¿Qué números tienen 2 eslabones? ¿Qué números tienen 3? ¿Por qué algunos números tienen más de 1 eslabón?



Práctica de la destreza

Usa un Tablero de cien como ayuda.

Cuenta de 2 en 2.

1. 32, 34, 36, _____, _____, _____

2. 50, 52, 54, _____, _____, _____

3. 86, 88, 90, _____, _____, _____

4. 14, 16, 18, _____, _____, _____

Cuenta de 3 en 3.

5. 3, 6, 9, _____, _____, _____

6. 24, 27, 30, _____, _____, _____

7. 42, 45, 48, _____, _____, _____

8. 81, 84, 87, _____, _____, _____

Cuenta de 5 en 5.

9. 30, 35, 40, _____, _____, _____

10. 60, 65, 70, _____, _____, _____

11. 5, 10, 15, _____, _____, _____

12. 75, 80, 85, _____, _____, _____

Es tu turno

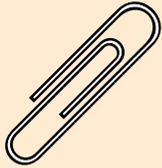
Juego para 2 personas



Materiales



Cubo numerado



Qué hacer

1. Cada jugador gira la rueda para ver si contará de 5 en 5, de 10 en 10, o de 100 en 100 durante todo el juego.



Muestra tu trabajo

2. En tu turno, lanza el cubo numerado.
Cuenta salteado de la manera en que hayas caído, ese número de veces.
Recuerda el último número que dijiste.
3. Cada jugador repite el paso 2. En tu segundo turno, lanza el cubo y cuenta salteado, empezando con el último número que dijiste.
4. Ojo: Siempre cuentas salteado de la misma manera (de 5 en 5, de 10 en 10, o de 100 en 100).
5. ¡Gana el primero que llegue a 1,000!

Caí en "Cuenta de 10 en 10". Saqué un 3. Cuento 10, 20, 30 y recuerdo el número 30.



¿Es justo y equitativo este juego? ¿Por qué?

Práctica de la destreza

Cuenta de 5 en 5.

1. 20, 25, _____, 35, _____, _____

2. 50, _____, 60, _____, 70, _____

3. _____, 40, 45, _____, 55, _____

Cuenta de 10 en 10.

4. 60, 70, _____, _____,

5. 80, _____, 100 _____,

6. _____, 50, _____, 70

Cuenta de 100 en 100.

7. 300, 400, _____, _____

8. 100, _____, 300, _____

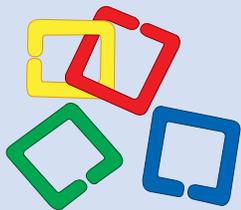
9. _____, 800, _____, 1,000

Contar frutas

Actividad para 2 personas



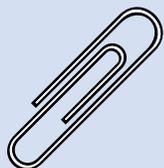
Materiales



Eslabones
Link-Its®

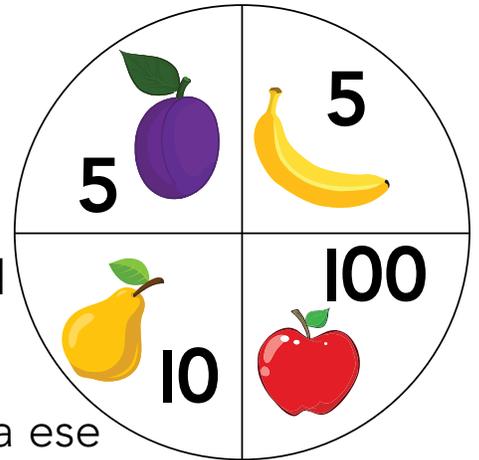


Cubo numerado



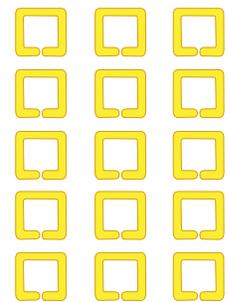
Qué hacer

1. En tu turno, gira la rueda.
Toma  del mismo color y la misma cantidad que la fruta en que caes.
2. Lanza el . Representa ese número de sacos de fruta con tus eslabones.
3. Cuenta salteado  para hallar el total de frutas.



*Caí en bananas.
Saqué un 3.*

*Hay 5 bananas en cada
saco. Compro 3 sacos
de bananas.*



Muestra tu trabajo

4. Anota la manera en que contaste salteado.
5, 10, 15
15 bananas
5. Repitan los pasos 1 a 4 cinco veces.



¿En qué se parece contar salteado a sumar?

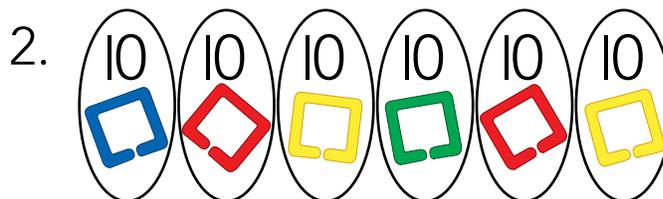
Skip count by 5s, 10s, and 100s.

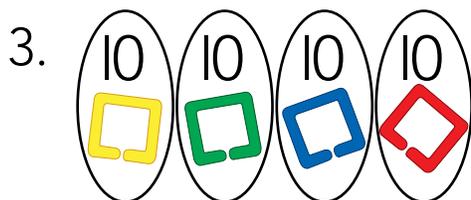
© hand2mind®, Inc.

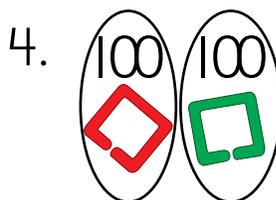
Práctica de la destreza

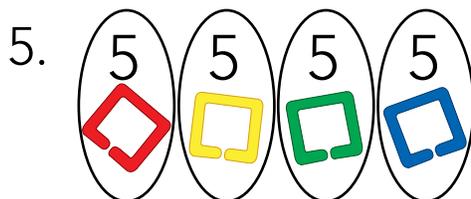
Escribe una oración numérica para cada dibujo.

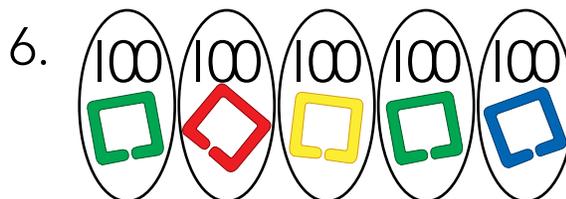












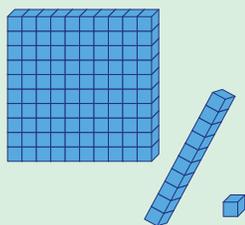
Parejas de números

Actividad para 1 persona

Materiales



Cubos numerados



Bloques de base diez

Qué hacer

1. Haz un tapete de valor posicional. Dobra un papel en tres. Escribe centenas, decenas y unidades en la parte de arriba.
2. Lanza los 3 . El es para centenas, el es para decenas y el es para unidades.

Muestra tu trabajo

3. Anota. Representa tu número con bloques de base diez. Usa barras de decenas para formar otro grupo de 100 si hace falta.
4. Dibuja tu modelo en papel.

centenas	decenas	unidades			
6	2	4			

5. Repite los pasos 2 a 4 dos veces.



¿Cómo podrías hacer esta actividad si solo tuvieras barras de 10 y cubos de 1?

Práctica de la destreza

Dibuja bloques de base diez para representar cada número.

1. 238

2. 541

3. 546

4. 372

5. 169

6. 423

7. 185

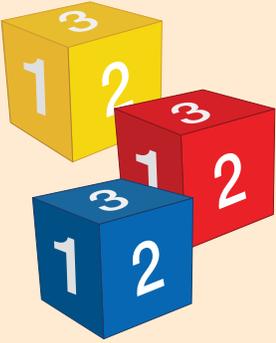
8. 247

A sus lugares, por favor

Actividad para 2 personas

★★★
2
☆☆

Materiales



Cubos numerados

Qué hacer

1. Túrnense. El jugador 1 lanza los 3  para formar un número de 3 dígitos. Coloca los números en cualquier orden.
2. El jugador 2 escribe el número con palabras.

Muestra tu trabajo

3. Ambos jugadores escriben el número en forma desarrollada.
4. Cambien roles. Lancen los 3 cubos y jueguen otra vez.

Jugador 1 Jugador 2
 quinientos treinta y seis

Ambos jugadores
 $500 + 30 + 6 = 536$



¿Cuáles son los números mayor y menor que puedes formar lanzando los 3 cubos numerados? Explica.

Práctica de la destreza

Escribe cada número con palabras.

1. 381 _____

2. 567 _____

3. 219 _____

4. 645 _____

5. 876 _____

6. 423 _____

Escribe cada número en forma desarrollada.

7. 777 _____

8. 128 _____

9. 915 _____

10. 234 _____

11. 311 _____

12. 862 _____

Bingo desarrollado

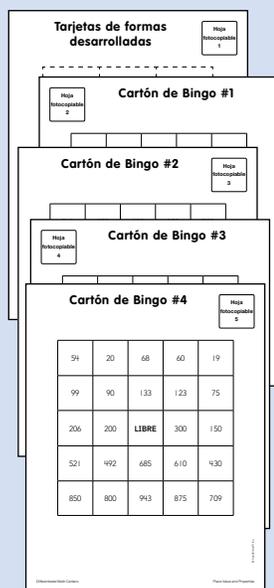
Juego para 2 a 4 personas

★
★
★
2

Materiales



Fichas de colores



Hojas
fotocopiables #1,
#2, #3, #4, #5



Qué hacer

1. Corta las tarjetas de formas desarrolladas. Colócalas boca abajo.
2. Un jugador canta el bingo. Cada uno de los otros toma un cartón de Bingo.
3. El que canta da vuelta a una tarjeta y lee la forma desarrollada en voz alta.

Muestra tu trabajo

4. Si tienen ese número en sus cartones, los jugadores colocan una ficha encima.
5. Jueguen hasta que un jugador tenga 5 fichas en línea horizontal, vertical o diagonal.
6. El ganador se convierte en el que canta el bingo. Jueguen de nuevo.

¡Doscientos más 6!

$$200 + 6$$

	20	54	60	68
75		99	123	133
150	200		300	
430	709	800		875
492		850	695	

¡BINGO!
Cinco en una
línea diagonal

Escribe los números de la línea ganadora en forma desarrollada.

Understand place value to 1,000.

Práctica de la destreza

Escribe cada número en forma estándar
y con palabras.

1. $80 + 8$ _____

2. $20 + 5$ _____

3. $300 + 10 + 9$ _____

4. $400 + 30 + 7$ _____

5. $500 + 30$ _____

6. $900 + 1$ _____

7. $500 + 90$ _____

8. $700 + 2$ _____

9. $200 + 70 + 4$ _____

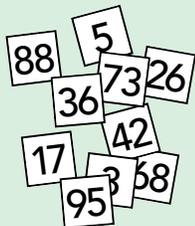
10. $300 + 10 + 2$ _____

Duelo entre números

Juego para 2 personas

★
★
★
3

Materiales



Tarjetas numeradas
(1 a 100)

Qué hacer

1. Coloca boca abajo las tarjetas numeradas.
2. Cada jugador elige una tarjeta.

Jugador 1

Jugador 2

Saqué 53.

Saqué 45.

Muestra tu trabajo

3. Anota ambos números con sus decenas y unidades.

Jugador 1

Jugador 2

5 decenas

4 decenas

3 unidades

5 unidades

4. Compara los números usando $<$, $=$ o $>$.

$$53 > 45$$

5. El jugador con el número mayor gana un punto.

6. Repital los pasos 2 a 5. Gana el que gane primero 15 puntos.

¿Siempre hace falta comparar las unidades? Explica.



Práctica de la destreza

Escribe $<$, $=$ o $>$.

1. 56 ○ 83

2. 31 ○ 13

3. 74 ○ 75

4. 8 ○ 98

5. 27 ○ 26

6. 19 ○ 20

7. 53 ○ 35

8. 70 ○ 77

9. 91 ○ 91

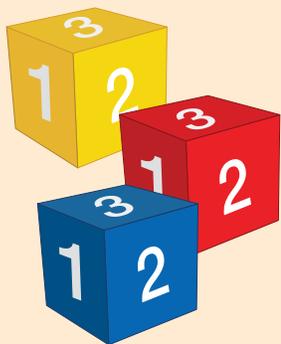
10. 48 ○ 50

Menos es mejor

Juego para 2 personas

★★★
3

Materiales



Cubos numerados

Qué hacer

1. Cada jugador lanza 3 .
2. Cada jugador forma un número secreto de tres dígitos. El  es para centenas, el  es para decenas y el  es para unidades.

Muestra tu trabajo

3. Cada jugador lee su número en voz alta. Compáren. Anoten. El jugador con el número menor gana un punto.
4. Gana el primero que gane 5 puntos.

centenas	decenas	unidades	centenas	decenas	unidades	
						
Jugador 1			Jugador 2			
2 4 6			<	3 6 5		

¿Cuál es el número mayor que puedes formar con los cubos numerados?
¿Cómo lo sabes?



Práctica de la destreza

Escribe $<$, $=$ o $>$.

1. 758 893

2. 932 293

3. 356 456

4. 801 810

5. 319 317

6. 450 449

7. 678 678

8. 114 112

9. 584 845

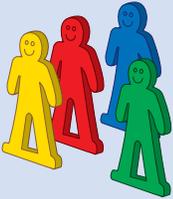
10. 822 828

Salto entre números

Juego para 3 personas

3

Materiales



Fichas para clasificar



Tarjetas numeradas (0 a 9)

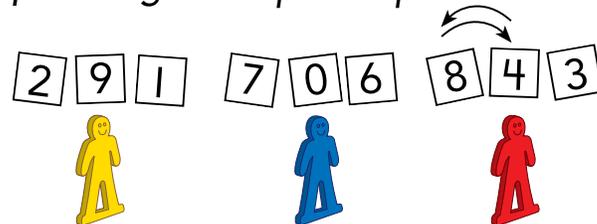
Qué hacer

1. Coloca las tarjetas numeradas boca abajo. Elige una .
2. Cada jugador toma 3 tarjetas y forma un número secreto.

Muestra tu trabajo

3. Destapen y comparen. El jugador con el numero que va entre los otros 2 gana un punto.

¡El azul ganó el primer punto!



Puedo intercambiar 8 y 4 y formar 483.

¡El rojo salta en el medio y gana un punto!

4. Ahora, intercambia dos dígitos de tu número. Si el nuevo número va entre los otros 2, salta entre ellos y gana un punto.
5. Repitan los pasos 2 a 4. Gana el primero que obtenga 10 puntos.



¿Cuántos números puedes formar con 1, 3 y 5 que estén entre 300 y 600? Haz una lista.

Práctica de la destreza

Escribe los números en orden de menor a mayor.

1. 479, 682, 301 _____

2. 902, 335, 760 _____

3. 582, 488, 573 _____

4. 119, 122, 120 _____

5. 775, 594, 591 _____

6. 371, 713, 137 _____

Escribe los números en orden de mayor a menor.

7. 453, 345, 534 _____

8. 268, 266, 259 _____

9. 784, 684, 884 _____

10. 104, 100, 101 _____

Carrera de caracoles

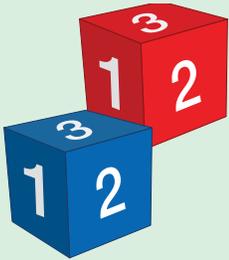
Juego para 2 a 4 personas



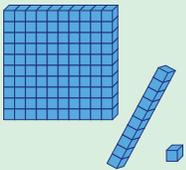
Materiales



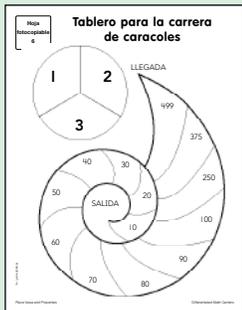
Fichas para clasificar



Cubos numerados



Bloques de base diez



Hoja fotocopiable #6



Qué hacer

1. Todos los jugadores ponen sus  en la SALIDA.
2. En tu turno, gira la rueda. Avanza tu  ese número de casillas.
3. Lanza los . Forma un número de 2 dígitos. Pon los números en cualquier orden. Caí en el 30. Saqué un 5 y un 4.
4. Suma tu número de 2 dígitos al número en tu casilla. Representa la suma
$$\begin{array}{r} 30 \\ + 54 \\ \hline 84 \end{array}$$
 con  y anótalo.

Muestra tu trabajo

5. Todos los otros jugadores comprueban tu respuesta. Si está bien, quédate en tu casilla. Si no, retrocede 3 casillas.
6. En tu siguiente turno, resta el número menor del mayor.
7. Repitan los pasos 2 a 6 hasta que un jugador alcance la LLEGADA.

¿Cómo puedes representar la suma?

Práctica de la destreza

Suma o resta. Usa bloques de base diez como ayuda.

1. $40 + 47 =$ _____

2. $20 - 16 =$ _____

3. $350 + 46 =$ _____

4. $123 - 30 =$ _____

5. $400 + 88 =$ _____

6. $730 - 81 =$ _____

7. $60 + 29 =$ _____

8. $140 - 37 =$ _____

9. $550 - 61 =$ _____

10. $19 + 90 =$ _____

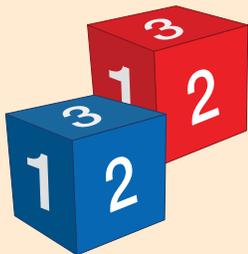
599 Cuesta abajo

Juego para 2 a 4 personas

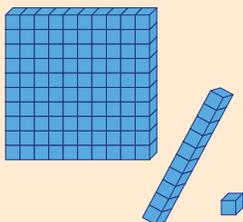


4

Materiales



Cubos numerados



Bloques de base diez

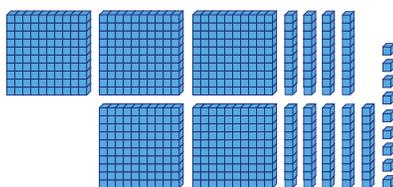
Qué hacer

1. Túrnense. Hagan un modelo con .
2. Lanza 2  y forma un número de 2 dígitos. Pon los dígitos en cualquier orden.

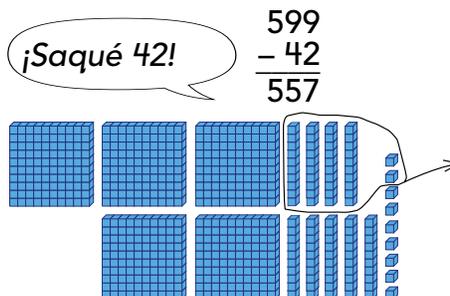
Muestra tu trabajo

3. Quita bloques para restar. Anota.

Haz un modelo de 599



Resta 42 de 599.



4. Lanza 2 cubos numerados y forma otro número de 2 dígitos.
5. Suma el nuevo número. Agrega bloques.
6. El siguiente jugador toma su turno.
7. Repitan los pasos 2 a 6 cinco veces. Gana el jugador que tenga menos bloques.



Explica cómo puedes representar del 100 al 35 con bloques de base diez.

Práctica de la destreza

Suma o resta. Usa bloques de base diez como ayuda.

1. $574 - 32 =$ _____

2. $681 - 50 =$ _____

3. $372 - 48 =$ _____

4. $745 - 62 =$ _____

5. $449 - 38 =$ _____

6. $227 - 38 =$ _____

7. $916 - 54 =$ _____

8. $771 - 64 =$ _____

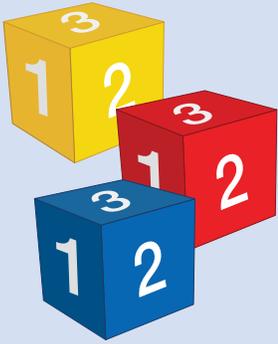
9. $885 - 96 =$ _____

10. $356 - 67 =$ _____

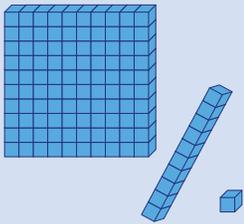
Cae en 3 dígitos

Actividad para 1 persona

Materiales



Cubos numerados

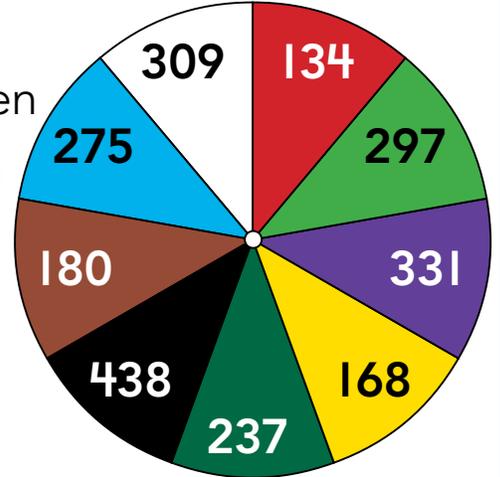


Bloques de base diez



Qué hacer

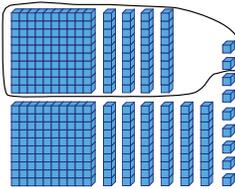
1. Gira la rueda para caer en un número. Representa el número con .
2. Lanza los 3 . Forma un número para restar.



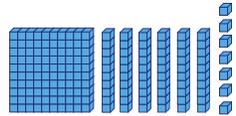
Muestra tu trabajo

3. Escribe un problema de resta y resuélvelo.
4. Comprueba tu trabajo usando tu modelo.

Caí en el 309.



Saqué un 142.



$$\begin{array}{r} 309 \\ - 142 \\ \hline \end{array}$$

5. Dibuja tu modelo, mostrando cómo restaste.
6. Repite los pasos 1 a 5, pero suma los números.

¿Por qué tienes que cambiar un tablero de cien por 10 barras cuando el número tiene un 0 en el medio?



Práctica de la destreza

Suma o resta. Usa bloques de base diez como ayuda.

1. $208 - 122 =$ _____ 2. $317 + 556 =$ _____

3. $563 - 141 =$ _____ 4. $195 + 143 =$ _____

5. $413 + 268 =$ _____ 6. $637 + 348 =$ _____

7. $905 - 251 =$ _____ 8. $583 + 139 =$ _____

9. $800 - 299 =$ _____ 10. $707 + 153 =$ _____

La barra y la planta de frijoles

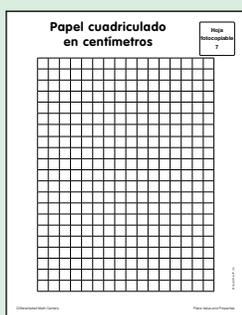
Juego para 2 personas

★
★
★
5

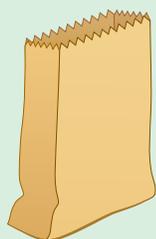
Materiales



barras Cuisenaire®
(usa 3 de cada una de las barras 4 a 7)



Hoja fotocopiable #7



Qué hacer

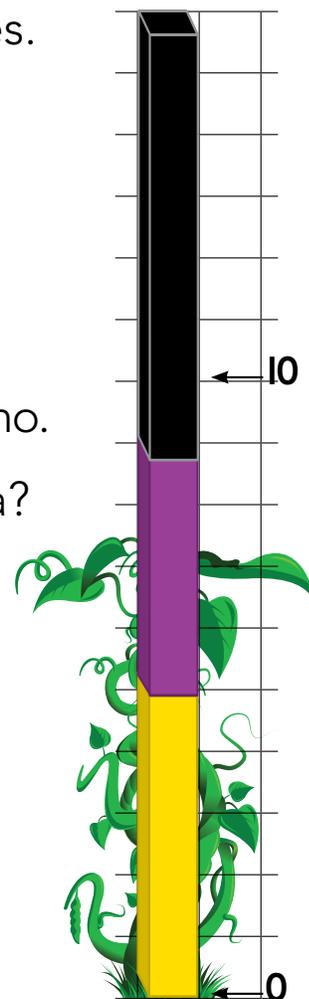
1. Mete las  en una bolsa. En tu turno, saca 3 barras sin mirar.
2. Construye una planta de frijoles. Usa el papel cuadriculado en centímetros para medirla.

Muestra tu trabajo

3. Escribe una oración de suma.
4. Ahora tu compañero toma su turno.
5. ¿Quién tiene la planta más alta?
6. ¿A qué distancia de 10 está tu planta? Ese es tu puntaje.

$5 + 4 + 7 = 16$
Mi puntaje es 6.

7. Anota los puntos. Jueguen de nuevo.
8. Sumen sus puntos. El juego termina cuando un jugador llega a 40 puntos.



¿Cómo hallaste tu total de puntos después de cada turno?

Práctica de la destreza

Suma.

1. $4 + 3 + 6 =$ _____ 2. $2 + 5 + 4 =$ _____

3. $6 + 1 + 2 =$ _____ 4. $7 + 1 + 5 =$ _____

5. $5 + 3 + 5 =$ _____ 6. $8 + 2 + 1 =$ _____

7. $7 + 3 + 5 =$ _____ 8. $4 + 2 + 9 =$ _____

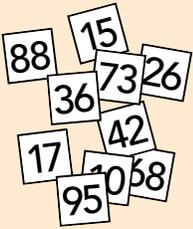
9. $3 + 3 + 6 =$ _____ 10. $1 + 8 + 4 =$ _____

¡Gana uno!

Juego para 2 personas

5

Materiales



Tarjetas numeradas
(10 a 99)

Qué hacer

1. El jugador 1 toma 4 tarjetas numeradas.

Muestra tu trabajo

2. El jugador 1 anota los números y los suma, reordenándolos cuando sea necesario. El jugador 2 comprueba la suma.
3. Ahora el jugador 2 hace los pasos 1 a 2 y suma. El jugador 1 comprueba su trabajo.

$$\begin{array}{r} 13 \\ 75 \\ 54 \\ + 27 \\ \hline 169 \end{array}$$

4. Los jugadores comparan totales. El jugador que tenga el total más alto gana un punto.

$$225 > 169$$

5. Gana el primero que llegue a 10 puntos.

¿Cómo puedes redondear para comprobar la suma?



Práctica de la destreza

Suma.

$$\begin{array}{r} 1. \quad 45 \\ \quad 13 \\ \quad 75 \\ + 87 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2. \quad 61 \\ \quad 53 \\ \quad 24 \\ + 37 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3. \quad 28 \\ \quad 32 \\ \quad 47 \\ + 16 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4. \quad 93 \\ \quad 16 \\ \quad 48 \\ + 53 \\ \hline \end{array}$$

$$5. \quad 86 + 72 + 31 + 60 = \underline{\hspace{2cm}} \quad 6. \quad 27 + 41 + 50 + 92 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$7. \quad 30 + 17 + 26 + 91 = \underline{\hspace{2cm}} \quad 8. \quad 56 + 87 + 21 + 40 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Súmalos rápido

Juego para 2 personas

★
★
★
5

Materiales



Cubos numerados



Libro separador

Qué hacer

1. Pon un libro separador entre los jugadores para que uno no vea lo que hace el otro.
2. El jugador 1 lanza los  , uno por uno, anota un número de 2 dígitos y repite este paso 3 veces más para obtener 4 números.
3. El jugador 2 hace lo mismo.

Muestra tu trabajo

4. Los jugadores intercambian papeles y suman los números tan rápido como puedan.
5. El jugador que termina de sumar primero golpea la mesa. Espera a que los otros jugadores sumen sus números.
6. Los jugadores comprueban el trabajo de los otros. Cada suma correcta gana un punto. Si el primero en terminar acierta la suma, gana 2 puntos más.
7. Gana el primer jugador que llegue a 20 puntos.

¿Cuál fue tu estrategia para sumar?



Práctica de la destreza

Suma.

1. $19 + 23 + 45 + 61 =$ _____

2. $53 + 22 + 65 + 31 =$ _____

3. $18 + 34 + 45 + 66 =$ _____

4. $75 + 34 + 13 + 87 =$ _____

5. $51 + 43 + 49 + 68 =$ _____

6. $17 + 63 + 86 + 92 =$ _____

7. $54 + 18 + 47 + 96 =$ _____

8. $75 + 34 + 26 + 38 =$ _____

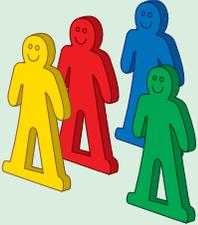
9. $93 + 73 + 58 + 67 =$ _____

10. $86 + 40 + 36 + 71 =$ _____

Salta a 100

Juego para 2 personas

Materiales



Fichas para clasificar

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	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Tablero de cien



Tarjetas numeradas (20 a 30)



Qué hacer

1. Cada jugador elige una tarjeta numerada y coloca una  sobre ese número en el Tablero de cien.

2. Túrñense. Giren la rueda. Muevan sus .



Muestra tu trabajo

3. Anota tu primer número y el último.

21

11

10

9

19

29

4. Sigán jugando hasta que un jugador llegue a 100.

Cambia papeles con tu compañero. Mira los números. Adivina en dónde cayó tu compañero para llegar a cada número.

Práctica de la destreza

Escribe el número que es 10 más.

1. 7 _____

2. 48 _____

3. 90 _____

4. 33 _____

5. 61 _____

Escribe el número que es 10 menos.

6. 19 _____

7. 70 _____

8. 60 _____

9. 39 _____

10. 98 _____

Más o menos

Actividad para 2 personas

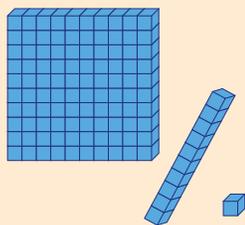


9

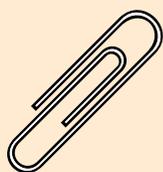
Materiales



Cubos numerados



Bloques de base diez



Qué hacer

1. Cada jugador gira la rueda para formar un número de 3 dígitos. El  es para centenas, el  es para decenas y el  es para unidades.



2. Representa tu número con .
3. En tu turno, gira la rueda. Mira dónde ha caído. Forma un número nuevo.

Muestra tu trabajo

4. Anota el número de que tienes modelo y el nuevo.
5. Túrnense. Repitan los pasos 1 a 4 cinco veces.
6. Cambia papeles con tu compañero. Escribe cómo llegar de un número al otro.

¿Cómo cambiaste tu modelo para mostrar que habías sumado 10? ¿Cómo cambiaste tu modelo para mostrar que habías restado 100?

Práctica de la destreza

Escribe el número que es 10 más.

1. 370 _____

2. 602 _____

3. 328 _____

Escribe el número que es 10 menos.

4. 100 _____

5. 711 _____

6. 834 _____

Escribe el número que es 100 más.

7. 313 _____

8. 804 _____

9. 187 _____

Escribe el número que es 100 menos.

10. 961 _____

11. 504 _____

12. 210 _____

Quinientos

Juego para 2 personas

★
★
★
9

Materiales



Cubo numerado

Qué hacer

1. Cada jugador empieza con 500 puntos. La meta es tener 1000 puntos o 0 puntos.

Muestra tu trabajo

2. El jugador 1 lanza el cubo numerado y resta ese número de decenas.

3. El jugador 2 hace lo mismo.

4. El jugador 1 lanza el cubo numerado y suma ese número de decenas.

$$\begin{array}{r} 500 \\ - 50 \\ \hline 450 \end{array}$$

5. El jugador 2 hace lo mismo.

$$\begin{array}{r} 450 \\ + 60 \\ \hline 510 \end{array}$$

6. El jugador 1 lanza el cubo numerado y resta ese número de centenas.

7. El jugador 2 hace lo mismo.

8. El jugador 1 lanza el cubo numerado y suma ese número de centenas.

9. El jugador 2 hace lo mismo.

10. Gana el jugador que obtenga primero menos de 0 o más de 1000 puntos.

11. Jueguen de nuevo.

¿Cuál es el menor número de turnos necesarios para ganar el juego? Explica.



Práctica de la destreza

Suma o resta.

1. $214 + 100$ _____ 2. $73 - 10$ _____

3. $405 + 10$ _____ 4. $333 - 100$ _____

5. $729 - 10$ _____ 6. $804 + 100$ _____

7. $64 + 100$ _____ 8. $542 - 100$ _____

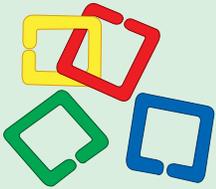
9. $550 - 10$ _____ 10. $135 + 10$ _____

Eslabones de propiedad

Actividad para 1 persona

7

Materiales



Eslabones de colores

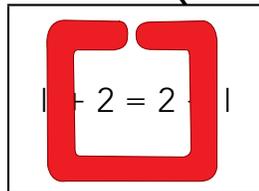
Tabla de eslabones	
Propiedad	Ejemplos
Asociativa	$(3+4)+2 = 3+(4+2)$ $(5+6)+7 = 5+(6+7)$ $(1+2)+3 = 1+(2+3)$ $(7+8)+9 = 7+(8+9)$
Conmutativa	$5+6 = 6+5$ $4+2 = 2+4$ $8+1 = 1+8$ $3+7 = 7+3$ $2+4 = 4+2$ $9+1 = 1+9$
Propiedad del cero	$0+5 = 5$ $7+0 = 7$ $0+8 = 8$ $6+0 = 6$ $0+3 = 3$ $4+0 = 4$ $0+9 = 9$ $2+0 = 2$

Hoja fotocopiable #8

Qué hacer

- Mira la Tabla de eslabones.
Coloca  sobre los ejemplos de la propiedad asociativa.
Coloca  sobre los ejemplos de la propiedad conmutativa.
Coloca  sobre los ejemplos de la propiedad del cero.

La propiedad conmutativa dice que se pueden sumar los números en cualquier orden. $1 + 2$ es igual que $2 + 1$. ¡Puedo colocar un eslabón rojo!



Muestra tu trabajo

- ¿Cuántos eslabones rojos usaste? ¿Cuántos eslabones azules usaste? ¿Qué dígito forman los eslabones azules? Anota.

¿Hay casillas donde podrías colocar tanto un eslabón rojo como un eslabón amarillo? Escribe las oraciones numéricas.



Práctica de la destreza

¿Qué propiedad de la suma muestra cada oración numérica? Escribe asociativa, conmutativa o del cero.

1. $4 + 3 = 3 + 4$

2. $8 + 0 = 8$

3. $(2 + 6) + 1 = 2 + (6 + 1)$

4. $5 + 9 = 9 + 5$

5. $5 + 0 = 5$

6. $(4 + 5) + 3 = 4 + (5 + 3)$

7. $3 + 8 = 8 + 3$

8. $7 + 0 = 7$

¡Eliminado con tres strikes!

Juego para 2 a 4 personas

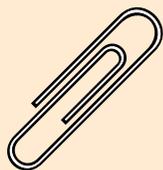


7

Materiales



Cubo numerado



Qué hacer

1. En tu turno, lanza el . Anota.

Muestra tu trabajo

2. Gira la rueda. Escribe una oración numérica de suma para esa estrategia.
3. Al caer tres veces en la operación con cero, estás eliminado. ¡El último en eliminarse es el ganador!



Saqué un 4. Caí en "Operación con más 1".

$$4 + 1 = 5$$

	Maria	Tim	Kary	Phil
Número de operaciones con cero				

Lanza el cubo y gira la rueda para formar una operación básica. Haz un modelo de la operación. Escribe un problema.



Práctica de la destreza

Suma. Luego, escribe qué propiedad usaste como ayuda. Escribe asociativa, conmutativa, del cero, dobles o dobles +1.

1. $6 + 1 =$ _____ 2. $9 + 0 =$ _____

3. $5 + 5 =$ _____ 4. $3 + 4 =$ _____

5. $2 + 0 =$ _____ 6. $6 + (4 + 5) =$ _____

7. $8 + 1 =$ _____ 8. $4 + 5 =$ _____

9. $1 + 1 =$ _____ 10. $(2 + 2) + 1 =$ _____

Viaje matemático

Juego para 2 a 4 jugadores

7

Materiales



Fichas para clasificar

Tablero para el viaje matemático				Resp. fotocopiables
SALIDA	$0+2=2$	$2+2=4$	$1+5=6$	$0+3=3$
$6+0=6$	$3+3=6$	$1+6=7$	$3+0=3$ ¡MUEVE LA WAGON!	$0+0=0$ $3+1=4$
$3+4=7$	$4+0=4$	$4+5=9$	$3+4=7$ $4+5=9$	$0+0=0$ $0+0=0$
$0+4=4$ $8+0=8$	$4+5=9$	$3+4=7$ $4+5=9$	$1+0=1$ $0+0=0$	$7+8=15$
LLEGADA	$8+0=8$	$7+3=10$	$0+0=0$ $0+0=0$	$2+7=9$

Hoja fotocopiable #9



Qué hacer

1. Usa tu destreza matemática para viajar por el Tablero para el viaje matemático. ¡Sé el primero en llegar al final!
2. Cada jugador elige una ficha.



Muestra tu trabajo

3. En tu turno, gira la rueda para caer en una estrategia con operaciones básicas o propiedad. Muévete a la primera oración de suma que muestre lo que sacaste.
4. ¡Gana el primer jugador que alcance la LLEGADA!

Escribe tu propia oración numérica para cada estrategia con operaciones básicas y propiedades de la suma de la rueda.

Práctica de la destreza

¿Qué propiedad o estrategia muestra cada oración de suma? Escribe asociativa, conmutativa, del cero, dobles o dobles +1.

1. $5 + 6 = 11$

2. $(2 + 6) + 3 = 2 + (6 + 3)$

3. $7 + 3 = 3 + 7$

4. $8 + 8 = 16$

5. $3 + 4 = 7$

6. $5 + 0 = 5$

7. $9 + 9 = 18$

8. $(4 + 2) + 7 = 4 + (2 + 7)$
