



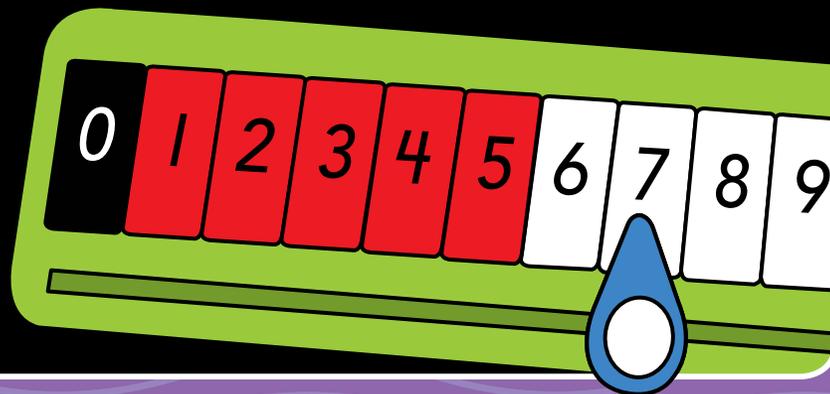
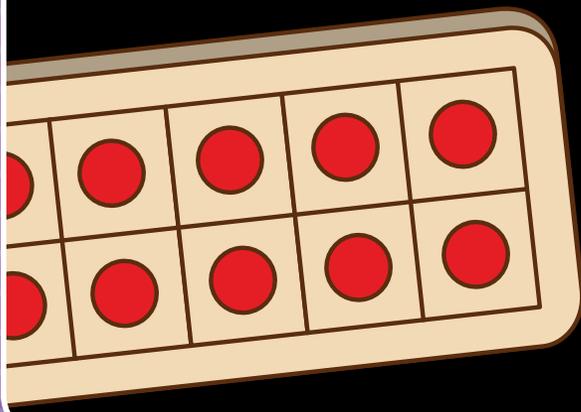
## Daily Math Fluency

SPANISH  
VERSION

Grade

**K**

# CENTERS



---

**Daily Math Fluency Centers, Grade K Spanish Supplement**

90030SP



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

© 2020 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.

# ¡Vayan a casa!

1

## Materiales:

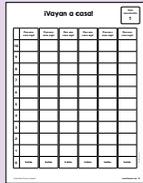
Una actividad para 2 personas



Fichas para clasificar  
(perros y casas)



Dado  
(1)



Hoja fotocopiable #1  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Ayuda a todos los perros para que lleguen a casa.
2. Tomen turnos para lanzar 1 dado.
3. Elige un perro y muévelo la cantidad de espacios que indica el dado.
4. Un lanzamiento se puede dividir para mover más de 1 perro en un turno.
5. El objetivo es que los 6 perros lleguen a casa.



		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		
0	salida	salida



¿Cuándo dividiste la cantidad? ¿Cómo la dividiste?

# Llena una hilera

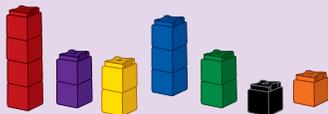
2

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



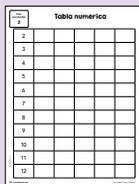
Dados  
(2)



Cubos UniLink



Clip



Hoja fotocapiable #2  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Lanza 2 dados y arma una torre con una cantidad de cubos igual a la cantidad de puntos en ambos dados.
2. Pon la torre de cubos sobre el cuadrado de la fila con esa cantidad.
3. Gana el primer jugador que llene una fila.

3					
4					
5					



¿En cuántas filas hiciste una torre? ¿El ganador hizo más o menos torres?

# ¿Cuántas tengo?

3

## Materiales:

Una actividad para 2 personas



Fichas para clasificar  
(cerca de 40)

## Qué hacer:

1. Organiza las fichas para clasificar por casas, carros, perros, árboles y personas.
2. Anota la cantidad y el nombre de cada tipo de ficha.
3. Organiza las fichas por el color.
4. Anota la cantidad y el color de cada grupo.



¿Fue más fácil agrupar por la figura o por el color?  
¿Por qué?

# Reúne 20

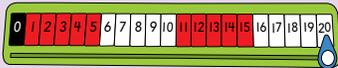
4

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



Fichas de colores

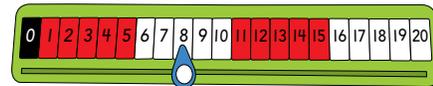


Ruta numérica

(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Toma turnos con tu compañero para tomar un puñado de las fichas de colores.
2. Cuenta la cantidad de fichas que tienes.
3. Mueve la aguja hasta esa cantidad en la ruta numérica.
4. Continúa tomando fichas de colores, cuéntalas y desliza la aguja en la ruta numérica.
5. Gana el primer jugador que llegue hasta 20.



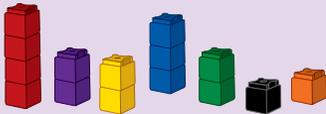
¿Cuál fue la cantidad mayor de fichas de colores que tomaste? ¿Cuál fue la cantidad menor?

# Lanza y cuenta

5

## Materiales:

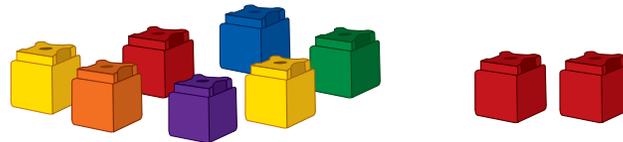
Una actividad para 2 a 4 personas



Cubos UniLink

## Qué hacer:

1. Sentado frente a tu compañero toma turnos para lanzar 1 o 2 cubos a una pila en el centro. Di la cantidad en voz alta.
2. Continúa agregando 1 o 2 cubos a tu cantidad y sigue la cuenta.
3. Cuando llegues a 20, empieza a quitar 1 o 2 cubos y a decir el número en voz alta. Por ejemplo: "Dos menos que 20 es 18".



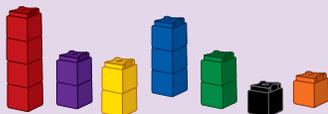
¿Qué pasó con los números cuando lanzaste los cubos a la pila y cuando los quitabas?

# Gira para ganar

6

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



Cubos UniLink



Clip

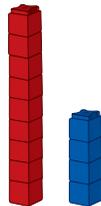


Hoja fotocopiaable #3

(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. A cada jugador le tocan 20 cubos UniLink y arma una torre con ellos. Siéntate frente a tu compañero. Pon tu torre detrás de ti.
2. Al mismo tiempo, cada jugador le arranca un pedazo a la torre y muestra esa parte. Decidan entre los dos, cuál tiene más y cuál tiene menos.
3. Giren la rueda giratoria de más o menos. La rueda indicará si gana más o menos, y el ganador toma los cubos de ambas torres.
4. Continúen tomando turnos para girar la rueda, hasta que un solo jugador tenga los 40 cubos.



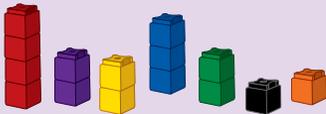
¿Qué pasaría si giras la rueda primero y, luego, quitas una parte? ¿Por qué?

# La torre de Rapunzel

7

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



Cubos UniLink



Tarjetas numeradas

(1-10)



Fichas para clasificar

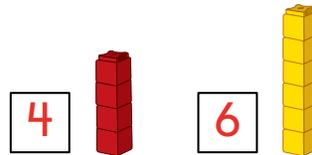


Hoja fotocopyable #4

(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Cada jugador elige una tarjeta numerada de la pila.
2. Cada jugador arma la torre de Rapunzel con esa cantidad de cubos.
3. Comparen las torres.
4. El jugador con la torre más alta gana una ficha y la pone en el tablero.
5. Gana el jugador que primero consiga 10 fichas para llegar hasta la parte más alta de la torre.



¿Cuántos cubos más tiene una torre que la otra?

# Compara las torres

8

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



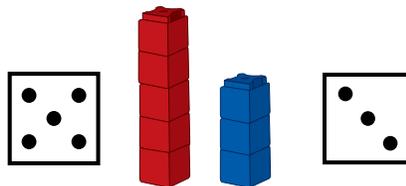
Dado  
(1)



Cubos UniLink

## Qué hacer:

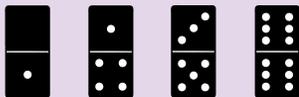
1. Lanza 1 dado y di cuánto salió.
2. Arma una torre con la misma cantidad de puntos que hay en el dado.
3. Los jugadores comparan la altura de sus torres y determinan cuál torre es más alta.
4. El jugador con la torre más alta se queda con la cantidad de cubos igual a la diferencia entre las dos torres.
5. Gana el jugador con más cubos al final del juego.



¿Cómo resolvieron con cuántos cubos se quedaba el ganador?

## Materiales:

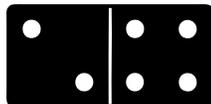
Un juego para 2 jugadores



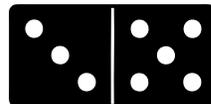
Dominó

## Qué hacer:

1. Cada jugador recibe la misma cantidad de fichas de dominó.
2. Pongan al mismo tiempo una ficha de dominó sobre la mesa.
3. Los jugadores comparan los puntos que tiene cada uno en su ficha de dominó.
4. El jugador con menos puntos se queda con ambas fichas de dominó.
5. Gana el que tenga más fichas de dominó al final del juego.



6



8



¿Cuántos puntos menos hay cada vez?

# El número deseado

10

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



Tarjetas numeradas  
(1-20)



Fichas para clasificar

## Qué hacer:

1. Elige una tarjeta para que sea el número deseado.
2. Pon las tarjetas numeradas boca abajo en una pila.
3. Tomen turnos para elegir una tarjeta.
4. Si el número en la tarjeta es menor que el número deseado, el jugador 1 se gana una ficha.
5. Si el número en la tarjeta es mayor que el número deseado, el jugador 2 se gana una ficha.
6. Gana el jugador con más fichas.

Número deseado:

6

7

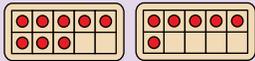
Este número es mayor.  
El jugador 2 se gana una ficha.



¿El número deseado fue justo para ambos jugadores?  
¿Qué números deseados serían justos?

## Materiales:

Una actividad para 2 personas



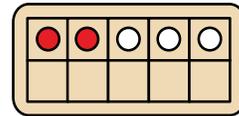
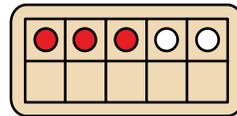
**Cuadros de diez**  
(1 por pareja)



**Tarjetas numeradas**  
(1-10)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 usa el lado rojo de las fichas y el jugador 2 usa el lado blanco.
2. Elige una tarjeta numerada de la pila para seleccionar un número deseado.
3. El jugador 1 coloca una cantidad de fichas rojas menor que el número deseado.
4. El jugador 2 agrega fichas blancas para formar el número deseado.
5. Ambos jugadores dicen o escriben la combinación.
6. Continúen hallando las diferentes combinaciones.



¿Cómo puedes estar seguro de que hicieron todas las combinaciones posibles?

# ¡Ricas bolitas de chicle!

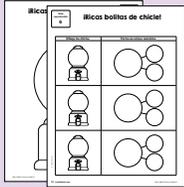
12

## Materiales:

Una actividad para 1 persona



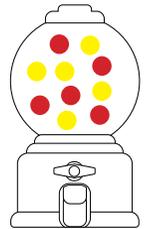
Fichas de dos colores



Hojas reproducible #5 y #6  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Selecciona una cantidad de fichas de dos colores entre 5 y 10.
2. Tómalas en tus manos, sacúdelas 3 veces y déjalas caer en la máquina de chicles.
3. Usa los crayones rojos y amarillos para dibujar la cantidad de chicles amarillos y rojos en la hoja de registro.
4. Llena el enlace numérico.
5. Continúa con la misma cantidad para completar la hoja de registro.



Dibuja los chicles.	Forma un enlace numérico.



¿De cuántas maneras diferentes pudiste mostrar los chicles rojos y amarillos? ¿Hay alguna otra manera de hacerlo?

# A las escondidas

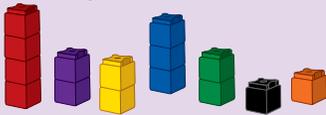
13

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



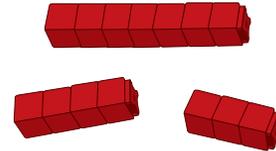
Tarjetas numeradas



Cubos UniLink

## Qué hacer:

1. Elige una tarjeta numerada y arma una torre con esa cantidad de cubos.
2. Un jugador esconde una torre de cubos detrás de su espalda y quita algunos cubos de la torre. Muestra cuántos cubos quitaste, pero esconde el resto de los cubos.
3. El otro jugador dice cuántos cubos están escondidos.
4. Muestra los cubos escondidos. Entre ambos jugadores, cuenten los cubos escondidos.
5. Intercambien los roles y jueguen otra vez.



*¿De qué otra manera se pueden quitar los cubos?  
¿Cuántos estarían escondidos?*

# Plano con fichas

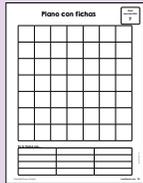
14

## Materiales:

Una actividad para 2 personas



Fichas de colores

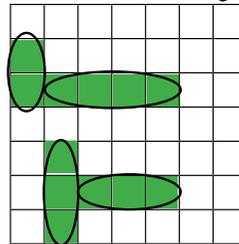


Hoja fotocopiable #7  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Escoge un número entre 4 y 9.
2. Usa fichas de colores para formar ese número
3. Halla distintas maneras de ordenar las fichas.
4. Cada ficha debe compartir un lado con la ficha vecina.
5. Colorea los cuadrados y anota de qué manera formaste los números.

Maneras de formar 6



Yo lo formé con...

4 y 2
3 y 3



¿Cómo puedes estar seguro de que formaste todas las combinaciones posibles?

# Iguala el dominó

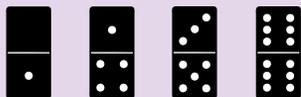
15

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



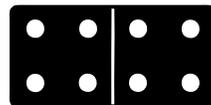
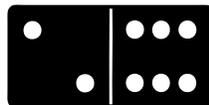
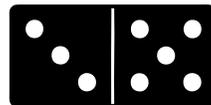
Tarjetas numeradas



Juego de dominó

## Qué hacer:

1. Alinea las tarjetas numeradas en orden del 0 al 12.
2. Elige una ficha de dominó y ponla debajo del número a la que es igual.
3. Continúa tomando turnos con tu compañero para poner fichas de dominó debajo de las tarjetas numeradas.



¿Puedes pensar en otras fichas de dominó que se puedan poner debajo de cada número? ¿Las tienes todas?

# Casa de dos pisos

16

## Materiales:

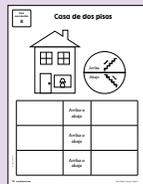
Una actividad para 1 persona



Dado  
(2)



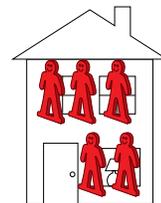
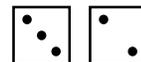
Fichas para clasificar  
(personas)



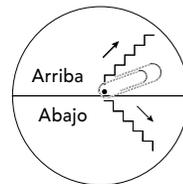
Hoja fotocopiable #8  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza los 2 dados. El primer dado será la cantidad de personas en el piso de arriba. El segundo dado será la cantidad de personas en el piso de abajo.
2. El jugador 1 coloca las fichas de personas para mostrar cuántas personas hay arriba y cuántas hay abajo.
3. El jugador 2 gira la rueda y mueve una persona para arriba o para abajo.
4. Anota las posiciones de las piezas al empezar y cómo cambiaron.
5. Tomen turnos para lanzar los dados y girar la rueda.



3 y 2 es 5	Arriba abajo	4 y 1 es 5
------------	-----------------	------------



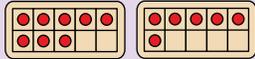
Hay 5 personas arriba y 2 personas abajo.  
¿Cómo se vería si 2 personas bajan?

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



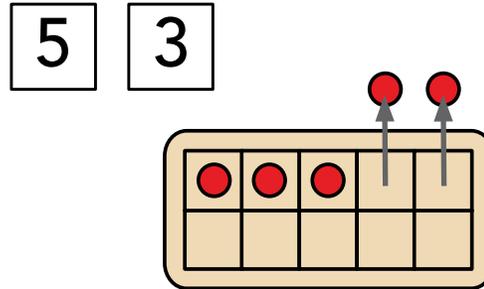
Tarjetas numeradas  
(1-10)



Cuadros de diez  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Voltea una tarjeta numerada.
2. Forma el número en el cuadro de diez.
3. Tomen turnos para voltear una tarjeta numerada y cambiar las fichas en el cuadro de diez para formar el número nuevo.



¿De qué manera cambiaron los números cuando agregaste las fichas? ¿De qué manera cambiaron cuando quitaste las fichas?

# Desliza y comparte

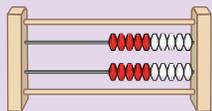
18

## Materiales:

Una actividad para 2 a 4 personas



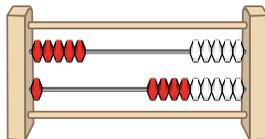
Tarjetas numeradas  
(1-10)



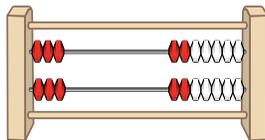
Rekenrek

## Qué hacer:

1. Elige 1 tarjeta numerada.
2. Tomen turnos para formar el mismo número en el Rekenrek.
3. Explica cómo formaste el número.
4. Anota las diferentes maneras en que se formó el número.



$$5 + 1 = 6$$



$$3 + 3 = 6$$



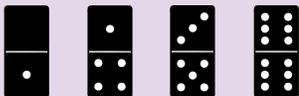
¿Cómo formaste el número de manera diferente?

# Torres de dominó

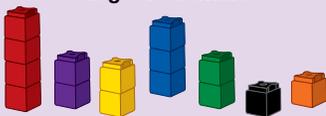
19

## Materiales:

Una actividad para 2 personas



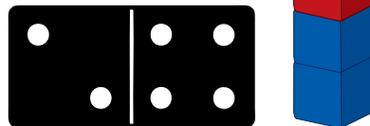
Juego de dominó



Cubos UniLink

## Qué hacer:

1. Tomen turnos para elegir una ficha de dominó.
2. Forma los 2 números en la ficha de dominó con cubos de colores diferentes.
3. Une los cubos.
4. Escribe \_\_ y \_\_ es \_\_.



¿Hay alguna torre igual a otra? ¿En qué se diferencian las fichas de dominó?

# De más a menos por 1 o 2

20

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



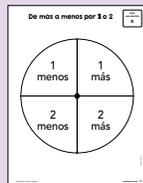
Tarjetas numeradas  
(1-18)



Ruta numérica  
(1 por persona)



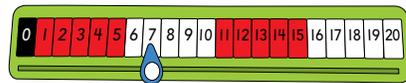
Clip



Hoja fotocopiable #9  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Elige una tarjeta numerada y mueve la aguja hasta ese número en la ruta numérica.
2. Cada jugador gira la rueda para saber hacia dónde mover la aguja en la ruta numérica y, luego, la mueve.
3. El jugador que tenga el número mayor obtiene 1 punto.
4. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.



## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



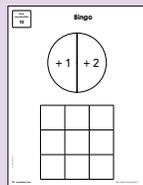
Dados



Fichas de colores



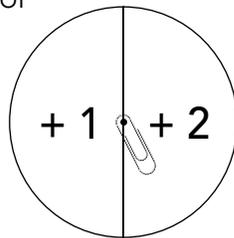
Clip



Hoja fotocopiable #10  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Los jugadores llenan los espacios de la tarjeta de Bingo con los números del 2 al 8.
2. El jugador 1 lanza el dado y el jugador 2 gira la rueda.
3. Los jugadores tapan la suma si la tienen en su tarjeta.
4. Cuando se llena una fila, columna o diagonal completa, se canta bingo.
5. Gana el primer jugador que cante bingo.



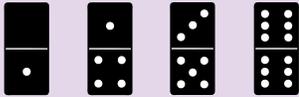
	5	8
2		
6	7	



Llena las tarjetas de bingo con los números 2, 4, 6, 8 y 10. Lanza un dado y duplica el número. ¿Qué pasa?

## Materiales:

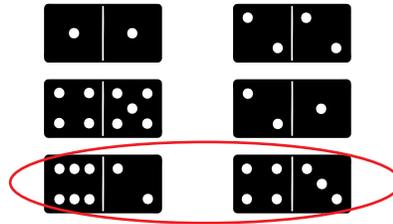
Un juego para 2 jugadores



Juego de dominó

## Qué hacer:

1. Cada jugador toma 1 ficha de dominó de la pila.
2. Ambos jugadores ponen una ficha de dominó sobre la mesa al mismo tiempo.
3. El juego continúa hasta que las fichas de dominó que se pongan tengan una diferencia de 1.
4. El jugador que da una manotada primero se queda con todas las fichas de dominó en la pila.
5. El juego continúa hasta que 1 jugador tiene todas las fichas de dominó.



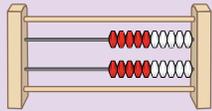
¿Sería más fácil o más difícil el juego si la diferencia fuera de 2? ¿Por qué?

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



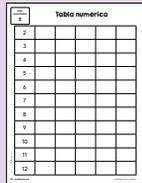
Cubo numerado



Rekenrek



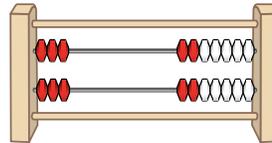
Fichas de colores



Hoja fotocopiable #2  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Lanza un cubo numerado y desliza ese número de cuentas en la fila superior del Rekenrek.
2. Desliza el mismo número de cuentas en la fila inferior para formar el doble.
3. Pon una ficha de color al lado de la suma para registrarla.
4. Gana la primera persona que llene una fila.



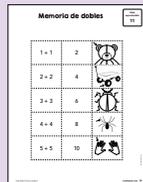
4					
5					
6					
7					
8					



¿Cuáles números no tienen una ficha a su lado? ¿Qué número tendrías que lanzar con el cubo para obtener ese número?

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



Hoja fotocopiable #11  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Pon las tarjetas boca abajo en 3 filas con las tarjetas de dibujos en una fila, las tarjetas con problemas de suma en la segunda fila y las tarjetas de suma en la tercera fila.
2. Túrnense para voltear una tarjeta de cada fila.
3. Si las 3 tarjetas se corresponden, quédate con las tarjetas.
4. Si las 3 tarjetas no se corresponden, ponlas boca abajo en el mismo sitio.
5. Gana el jugador que tenga más tarjetas iguales.

				
	1 + 1			
			2	



Escribe la operación de dobles. ¿Cómo harías dibujos para que se igualen?

# Problema doble

25

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores

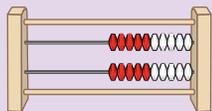


Fichas para clasificar

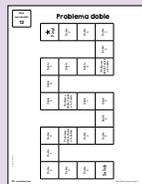


Cubo numerado

(1)



Rekenrek

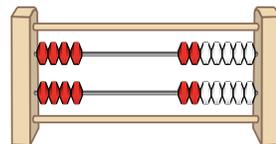


Hoja fotocopiable #12

(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Tomen turnos para lanzar un cubo numerado y mover una ficha por el tablero.
2. El jugador dice el doble del número que salió.
3. El otro jugador comprueba la respuesta al hacer el doble en el Rekenrek.
4. Si se cae en el espacio de Problema doble, el jugador tiene que volver a la Salida.
5. Gana el jugador que primero llegue a la meta.



$$4 + 4 = 8$$

5

Doble 2	Doble 1	Doble 4
Doble 3	Problema doble, regresa a la salida	Problema doble, regresa a la salida
Doble 5	Doble 3	Doble 3
Salida		Doble 5



¿Cómo puedes explicar a tu compañero qué te ayuda a recordar las operaciones de dobles?

# El doble mayor

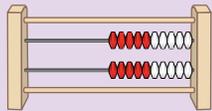
26

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



Cubo numerado



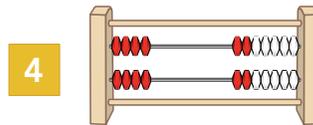
Rekenrek



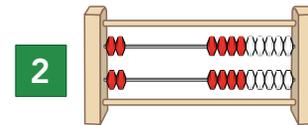
Hoja fotocopiable #13  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Cada jugador lanza un cubo numerado y desliza esa cantidad de cuentas en la fila superior del Rekenrek.
2. Cada jugador desliza la misma cantidad de cuentas en la fila inferior para mostrar el doble.
3. Entonces, cada jugador escribe una oración numérica en la hoja de registro.
4. Encierra en un círculo la oración numérica con la suma mayor.
5. Gana el jugador con más oraciones encerradas en círculos.



$$4 + 4 = 8$$



$$2 + 2 = 4$$



¿De qué manera ayuda el Rekenrek a escribir la oración numérica?

## Materiales:

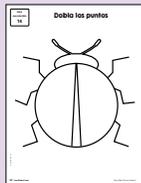
Una actividad para 2 personas



Tarjetas numeradas  
(1-5)



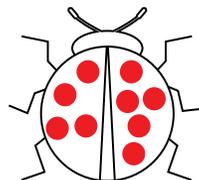
Fichas de dos colores



Hoja fotocopiable #14  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Elige una tarjeta numerada.
2. Pon ese número de puntos en 1 lado de la mariquita usando las fichas de colores.
3. En el otro lado, añade puntos para formar el doble. Escribe la oración numérica.
4. Añade 1 más con una ficha. Escribe la oración numérica de casi el doble.
5. Continúa eligiendo tarjetas para formar oraciones numéricas de dobles y casi el doble.



$$4 + 4 = 8$$

$$4 + 5 = 9$$



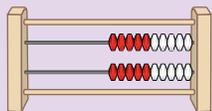
¿De qué manera la suma de una operación doble cambia con una operación de casi el doble?

## Materiales:

Una actividad para 1 persona



Cubo numerado



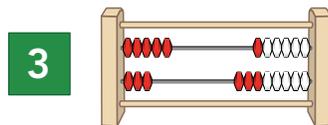
Rekenrek



Hoja fotocapiable #15  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Desliza 5 cuentas en la fila superior del Rekenrek.
2. Lanza un cubo numerado y forma ese número en la fila inferior del Rekenrek.
3. Si sacas 6, lanza otra vez.
4. Halla la suma.
5. Llena la hoja de registro.
6. Continúa el juego empezando con 5 y sumando un número para hallar una suma.



Empieza con	Suma	Total	Cómo lo veo yo
5	3	8	5 y 5 es 10 por lo que 2 menos es 8



¿Cómo haces para deslizar 5 cuentas?

## Materiales:

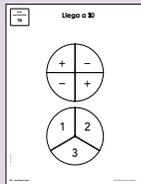
Un juego para 2 jugadores



**Ruta numérica**  
(1 por persona)



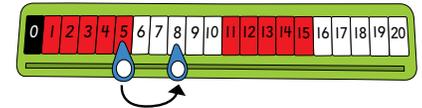
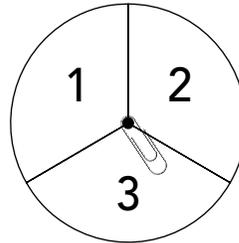
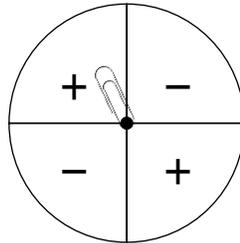
**Clip**



**Hoja fotocopiable #16**  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

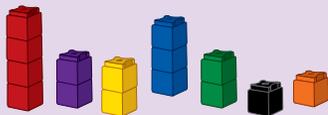
1. Los jugadores ponen la aguja de sus rutas numéricas en 5.
2. Túrnense para girar ambas ruedas. Predice adónde quedará la aguja de la ruta numérica.
3. Mueve la aguja cuando sea tu turno. Pierdes un turno si con el número obtenido se sale la aguja de la ruta numérica.
4. Gana el primer jugador que llegue al 10



Cuando llegaste a +, ¿hacia dónde se movió la aguja?  
Cuando llegaste a -, ¿hacia dónde se movió la aguja?

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



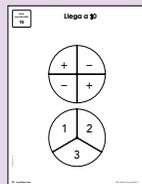
Cubos UniLink



Fichas de colores



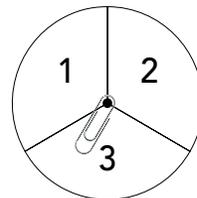
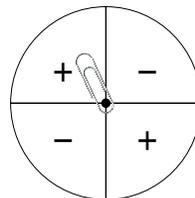
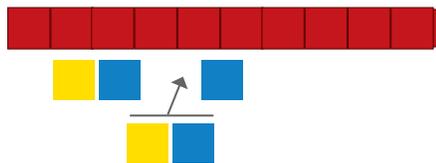
Clip



Hoja fotocopiable #16  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Cada jugador empieza con un tren de 10 cubos UniLink y 3 fichas de colores colocadas debajo.
2. Tomen turnos para girar las 2 ruedas giratorias y agregar o quitar fichas de colores.
3. Pierdes un turno si el número obtenido te saca del tren de cubos.
4. Gana el jugador que primero arme 10 fichas.
5. Coloca otra vez 3 fichas de colores junto a los cubos UniLink y juega otra vez.



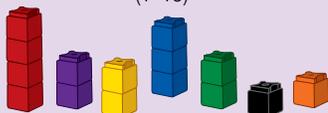
Cuando la rueda giratoria llegó a + o -, ¿qué hiciste con las fichas?

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



Tarjetas numeradas  
(1-10)



Cubos UniLink



Fichas de colores



Hoja fotocopiable #13  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Cada jugador empieza con un tren de 10 cubos UniLink y 10 fichas de colores colocadas al lado de este.
2. Cada jugador elige una tarjeta numerada y quita ese número de fichas del grupo.
3. Cada jugador escribe una oración numérica.
4. Gana la ronda el jugador que tenga menos fichas.
5. Encierra en un círculo la oración numérica ganadora.
6. Coloca otra vez las fichas junto a los cubos UniLink y juega otra vez.



Jugador 1	Jugador 2
$10 - 2 = 8$	$10 - 4 = 6$



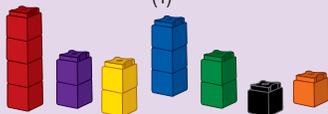
Si tienes 7 fichas y tu compañero tiene 6 fichas,  
¿a quién le quedan menos fichas si ambos sacan 3?

## Materiales:

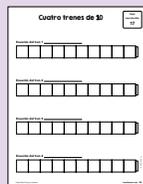
Un juego para 2 jugadores



Dado  
(1)



Cubos UniLink  
(2 colores)



Hoja fotocopiable #17  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Usa 2 colores de los cubos UniLink para jugar. Ambos jugadores necesitan el mismo color de crayones que tienen los cubos.
2. Tomen turnos para lanzar el dado y armar un tren de 10 cubos.
3. Si ya has empezado un tren, lanza el dado y añade ese número al tren con un color diferente de cubos. Un tren solo puede tener 10 cubos. Si sobran cubos, se empieza un tren nuevo.
4. El juego termina cuando haya 4 trenes de 10. Cada jugador colorea los trenes de cubos en el papel del mismo color que los cubos usados. Escribe ecuaciones para mostrar cuántos cubos de cada color se usaron en cada tren.



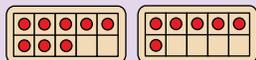
¿De cuántas maneras diferentes formaste 10?  
¿Hay otras maneras de conseguir 10?

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



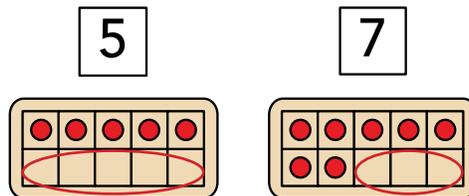
Tarjetas numeradas  
(1-10)



Cuadros de diez  
(1 por persona)

## Qué hacer:

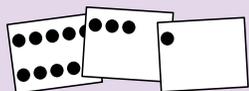
1. Repartan las tarjetas numeradas para que cada jugador tenga una cantidad igual de tarjetas.
2. Cada jugador pone una tarjeta sobre la mesa al mismo tiempo, forma el número en el cuadro de diez y dice cuánto falta para formar 10.
3. Gana la ronda el jugador que necesita menos para formar 10 y se queda con las dos tarjetas.
4. Gana el jugador con más cartas al final del juego.



¿De cuántas maneras diferentes puedes formar 10?

## Materiales:

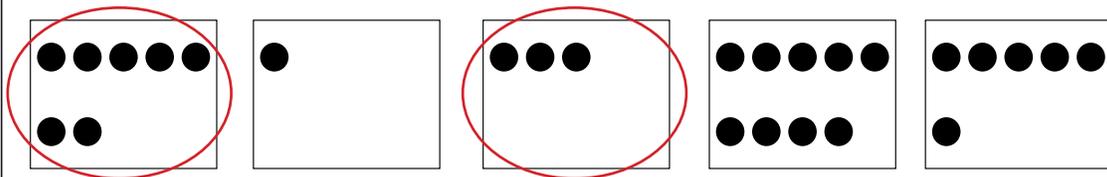
Un juego para 2 a 4 jugadores



Tarjetas con cuadros de diez

## Qué hacer:

1. A cada jugador le tocan 5 tarjetas con cuadros de diez. Las tarjetas sobrantes se ponen en una pila boca abajo.
2. Mira tus tarjetas para hallar las tarjetas que formen 10. Si tienes 2 tarjetas para formar 10, ponlas en la mesa y saca 2 tarjetas de la pila.
3. Tomen turnos para pedir una tarjeta que forme 10 en pareja con una de tus tarjetas. Si tu compañero no tiene esa tarjeta, puedes sacar una tarjeta de la pila.
4. Gana el jugador que tenga más pares que forman 10.



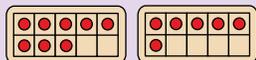
¿Qué estrategias usaste para formar 10?

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



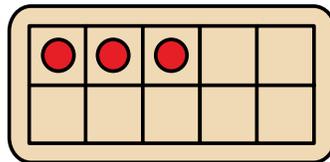
Tarjetas numeradas  
(1-10)



Cuadro de diez  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

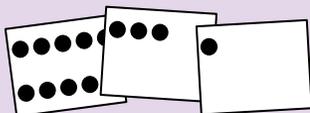
1. El jugador 1 elige una tarjeta numerada de la pila sin mirarla y la pone en su frente de cara al jugador 2.
2. El jugador 2 mira la tarjeta y dice el otro sumando necesario para formar 10 y lo forma en el cuadro de diez.
3. El jugador 1 es el adivinador y averigua el valor de la tarjeta en su frente.
4. Tomen turnos para jugar a ser el adivinador.



¿De qué manera te ayudaron los cuadros de diez para formar 10?

## Materiales:

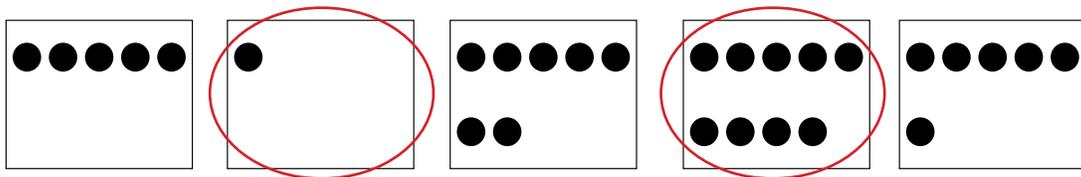
Una actividad para 2 personas



Tarjetas con cuadros de diez

## Qué hacer:

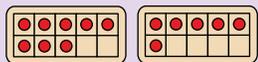
1. Pon boca arriba 5 tarjetas con cuadros de diez formando una fila. Pon el resto de las tarjetas numeradas boca abajo en una pila.
2. Tomen turnos para buscar 2 tarjetas que sumen 10. Toma las tarjetas y di la oración numérica.
3. Reemplaza las tarjetas que tomaste con tarjetas nuevas de la pila. Si no se puede formar un 10, pon una tarjeta de la pila encima de las tarjetas hasta que se pueda formar un 10.
4. Sigam tomando turnos hasta que hallen todos los diez posibles.



*¿De qué manera puedes explicar las estrategias usadas para formar 10?*

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores



Cuadros de diez  
(1 por persona)



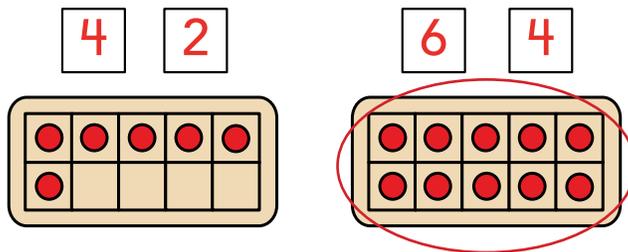
Tarjetas numeradas  
(1-9)



Fichas para clasificar

## Qué hacer:

1. Elige 2 tarjetas numeradas.
2. Forma ambos números en un cuadro de diez.
3. El jugador que llegue más cerca de 10 se gana una ficha.
4. Si los 2 números dan más de 10, pierdes la ronda.
5. Gana el jugador que primero tenga 10 fichas.



¿Cuáles son los mejores números para conseguir 10?

# Lanza y anota

38

## Materiales:

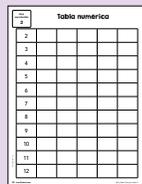
Un juego para 2 jugadores



Dado  
(1)



Cubos numerados  
(1)



Hoja fotocopiable #2  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Lanza un cubo numerado y un dado.
2. Suma los números.
3. Escribe los sumandos en una casilla de la misma fila que la suma.
4. Gana el jugador que primero llene una fila.

4					
5					
6	$2 + 4$				
7					
8					



¿Puedes pensar en otros sumandos que podrías registrar?

# Empieza con 10

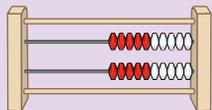
39

## Materiales:

Una actividad para 1 persona



Tarjetas numeradas  
(1-9)



Rekenrek

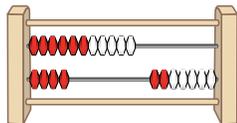


Hoja fotocopiable #15  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Desliza 10 cuentas en la fila superior del Rekenrek.
2. Elige una tarjeta numerada y forma ese número en la fila inferior del Rekenrek.
3. Halla la suma.
4. Llena la hoja de registro.

4



Empieza con	Suma	Total	Cómo lo veo yo
10	4	14	Yo vi 10, 11, 12, 13, 14



¿Qué números formas cuando le sumas 10 a cada uno?

# Bingo de 11 a 19

40

## Materiales:

Un juego para 2 jugadores

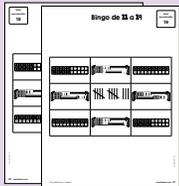


Fichas para clasificar



Tarjetas numeradas

(11-19)



Hojas reproducibles #18 y #19

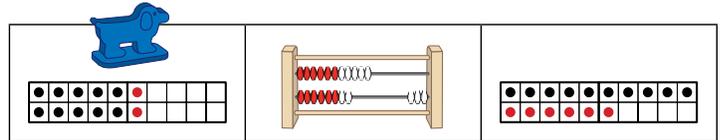
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Cada jugador elige una tarjeta de bingo y un conjunto de fichas.
2. Pon las tarjetas numeradas en una pila boca abajo.
3. Tomen turnos para voltear una tarjeta numerada.
4. Pon una ficha sobre el número si sale en tu tarjeta.
5. Cuando se llena una fila, columna o diagonal completa, se canta bingo.
6. Gana el jugador que primero cante bingo.



12



¿En qué se parecen todos los números en una tarjeta de bingo?