

# Differentiated Math Centers

## Addition and Subtraction

### Spin and Add

An activity for 2 people

**Materials**

- Snap Cubes
- Paperclip
- Addition Work Mat
- Blackline Master #1

**What to Do**

- You and your partner each spin a number.
- Model your numbers with cubes on a work mat.
- Predict: Will the sum of the 2 numbers be more than or less than 10?
- Check your prediction. Write a number sentence.

**Show Your Work**

- Repeat Steps 1–4 ten times.

addend plus addend equals sum

6	+	7	=	13
---	---	---	---	----

6 + 7 is more than 10.  
6 + 7 = 13

How many different number pairs make a sum of 13? What are they?

Grade 2 • Addition and Subtraction

### Even Them Up!

An activity for 1 person

**Materials**

- RekenRod™ Ten-Frames
- Number Cards (1–10)

**What to Do**

- Spin a color. Take that rod.
- Spin again. Take that rod.
- Link your rods to make a rod train.

**Show Your Work**

Write an addition or subtraction equation. Use an orange rod to make a rod train. Then them up. Use the same length rods to make another rod train.

5 =

Grade 2 • Addition and Subtraction

### Trade for Tens

A game for 2 players

**Materials**

- RekenRod™ Ten-Frames
- Number Cards (1–10)

**What to Do**

- Each player picks 2 number cards without looking. These are “starter numbers.”
- Each player keeps his or her starter numbers so that the other player cannot see the numbers.
- On the first turn, each player builds the numbers with pegs on 2 separate ten-frames.

**Show Your Work**

- Players find the sum by moving pegs. Compare sums. The greater total earns a point.
- Repeat Steps 1–4. The first player to earn 5 points wins.

When were you not able to fill up one of the ten-frames?

On my turn, I pulled 9 and 8. This makes 17.

Grade 2 • Addition and Subtraction

# CONTENTS

---

Blackline Masters .....3-7  
Activity Cards .....8-49

**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: Addition and Subtraction Spanish Supplement, Grade 2**  
86962SP-T1



500 Greenview Court • Vernon Hills, Illinois 60061-1862 • 800.445.5985 • [hand2mind.com](http://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.

# Tapete de trabajo: Suma


+


=



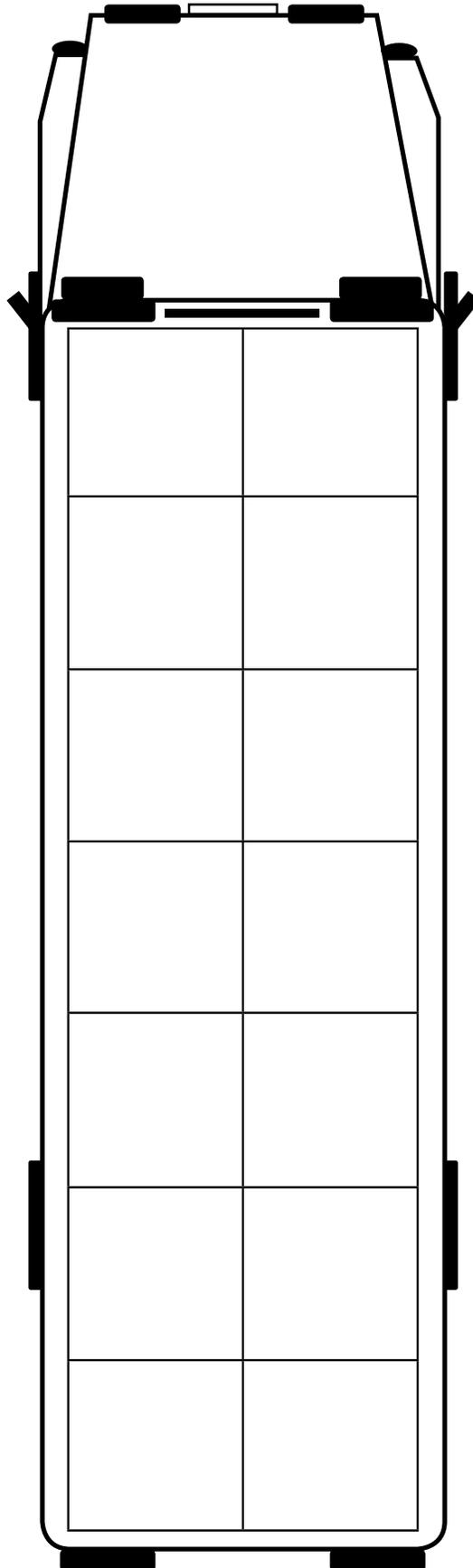
# Tapete de trabajo: Resta

Hoja  
fotocopiable  
2

$$\square - \square = \square$$

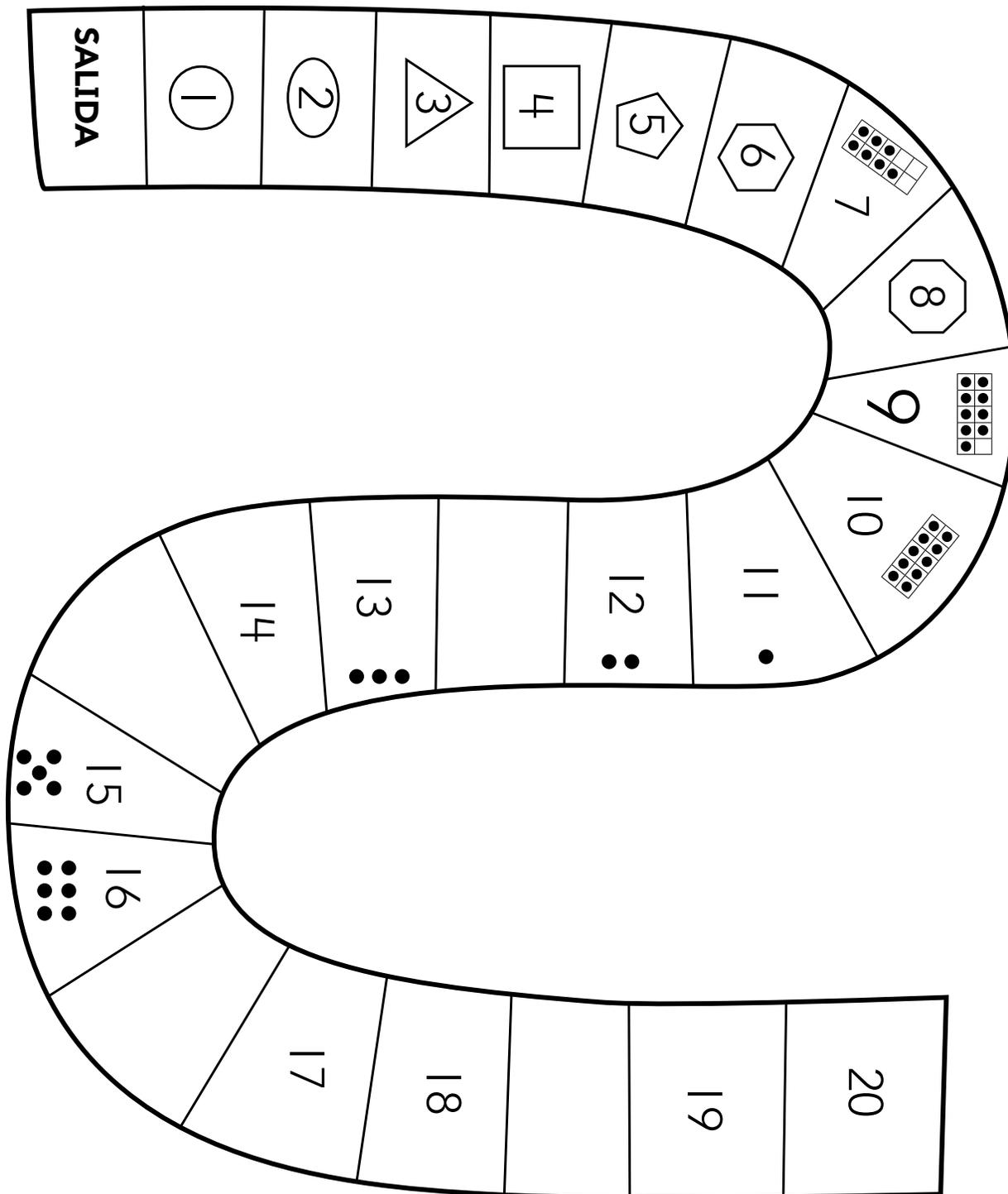
Hoja  
fotocopiable  
3

# Asientos en el autobús

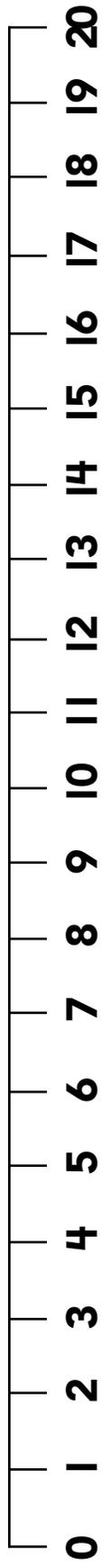


# Tablero de patinaje par o impar

Hoja  
fotocopiable  
4



# Recta numérica

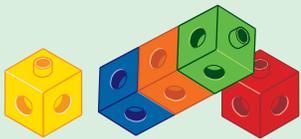


# Gira y suma

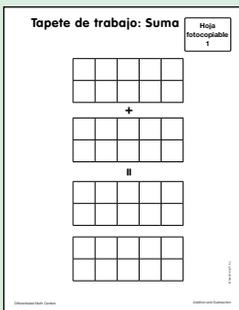
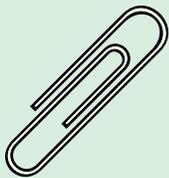
Actividad para 2 personas



## Materiales



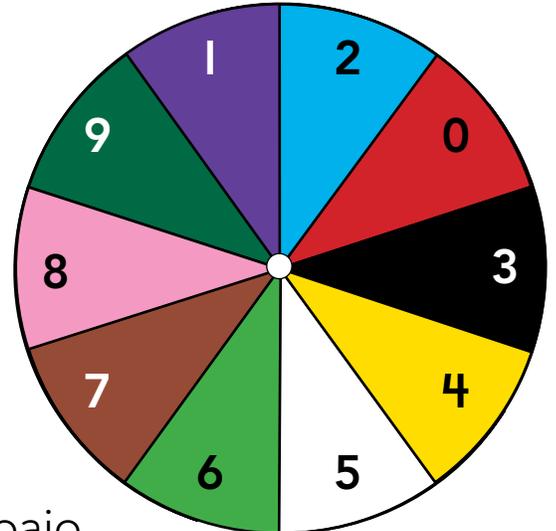
Cubos conectables



Hoja fotocopiable #1

## Qué hacer

1. Tu compañero y tú giran la rueda para sacar un número cada uno.
2. Representen sus números con  en un tapete de trabajo.
3. Predigan: ¿Será la suma de los 2 números mayor o menor que 10?
4. Comprueben sus predicciones. Escriban una oración numérica.



## Muestra tu trabajo

5. Repitan los pasos 1 a 4 diez veces.

sumando más sumando es igual a suma

			=		
					
					
					
					
					
					

$6 + 7$  es más de 10.

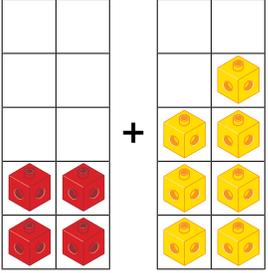
$$6 + 7 = 13$$

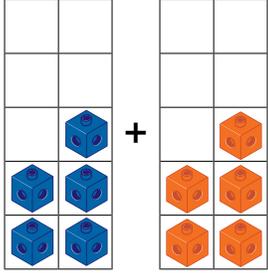
¿Cuántos pares de números suman 13?  
¿Cuáles son?

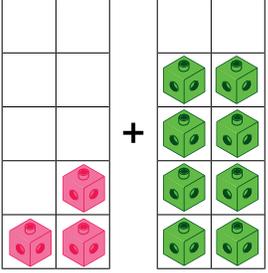


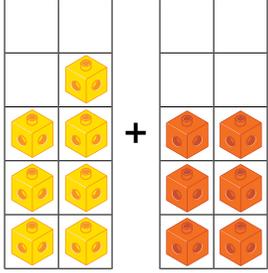
# Práctica de la destreza

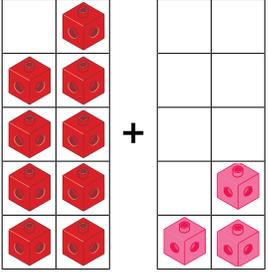
Escribe una oración numérica para cada dibujo.

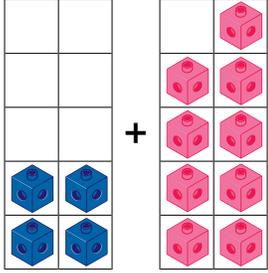
1.  = \_\_\_\_\_

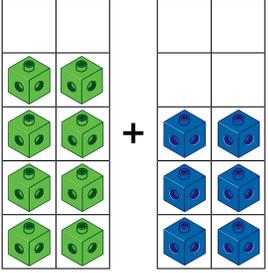
2.  = \_\_\_\_\_

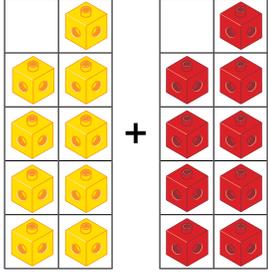
3.  = \_\_\_\_\_

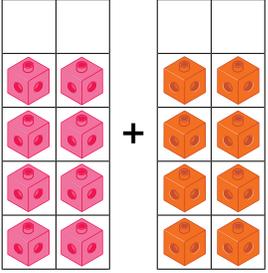
4.  = \_\_\_\_\_

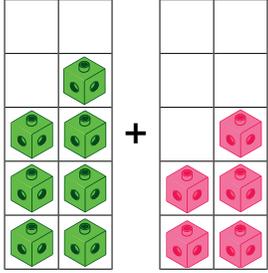
5.  = \_\_\_\_\_

6.  = \_\_\_\_\_

7.  = \_\_\_\_\_

8.  = \_\_\_\_\_

9.  = \_\_\_\_\_

10.  = \_\_\_\_\_

# ¡Iguálalos!

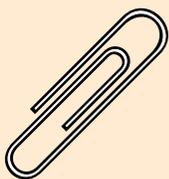
Actividad para 1 persona



## Materiales

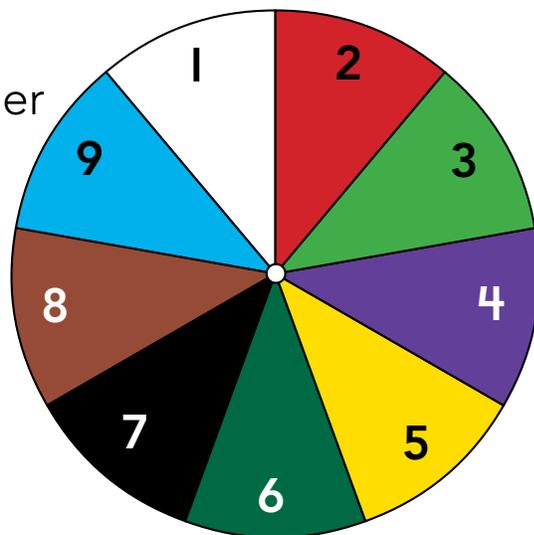


Barras Cuisenaire®



## Qué hacer

1. Gira la rueda para caer en un color.  
Toma esa .
2. Gira la rueda de nuevo. Toma esa .
3. Forma una fila para crear un tren de barras.



## Muestra tu trabajo

4. Escribe una oración de suma.
5. Toma una barra anaranjada y 1 de otro color para formar otro tren de la misma longitud.
6. ¡Iguálalos! ¿Tienen los trenes de barras la misma longitud?
7. Escribe otra oración de suma.

$$6 + 5 = 11$$



$$10 + 1 = 11$$

¿De qué manera es más difícil sumar?  
¿Usando la barra anaranjada o las barras de otro color? ¿Por qué?



# Práctica de la destreza

Llena los espacios en blanco. Usa las barras Cuisenaire® como ayuda.

1.  $9 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$ , entonces  $10 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$ .

2.  $6 + 8 = \underline{\hspace{2cm}}$ , entonces  $10 + 4 = \underline{\hspace{2cm}}$ .

3.  $8 + 7 = \underline{\hspace{2cm}}$ , entonces  $10 + 5 = \underline{\hspace{2cm}}$ .

4.  $4 + 9 = \underline{\hspace{2cm}}$ , entonces  $10 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$ .

5.  $3 + 8 = \underline{\hspace{2cm}}$ , entonces  $10 + 1 = \underline{\hspace{2cm}}$ .

6.  $9 + 7 = \underline{\hspace{2cm}}$ , entonces  $10 + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$ .

7.  $8 + 9 = \underline{\hspace{2cm}}$ , entonces  $10 + 7 = \underline{\hspace{2cm}}$ .

8.  $9 + 9 = \underline{\hspace{2cm}}$ , entonces  $10 + 8 = \underline{\hspace{2cm}}$ .

9.  $7 + 4 = \underline{\hspace{2cm}}$ , entonces  $10 + 1 = \underline{\hspace{2cm}}$ .

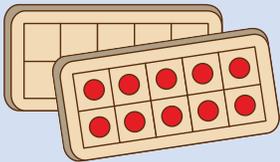
10.  $6 + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$ , entonces  $10 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$ .

# Cambia por decenas

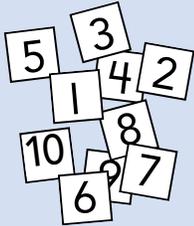
Juego para 2 personas



## Materiales



Tablas de diez  
RekenRod™



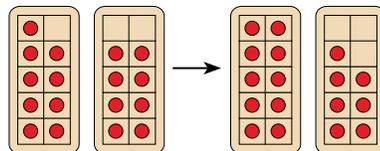
Tarjetas numeradas  
(1 a 10)

## Qué hacer

1. Cada jugador toma 2 tarjetas numeradas sin mirar. Estas son las "tarjetas iniciales".
2. Cada jugador conserva sus tarjetas iniciales para que el otro jugador no vea los números.
3. En el primer turno, cada jugador forma los números con clavijas en 2  diferentes.

## Muestra tu trabajo

4. Los jugadores hallan la suma moviendo la clavijas. Comparen las sumas. El mayor total gana un punto.
5. Repitan los pasos 1 a 4. Gana el primer jugador que obtenga 5 puntos.



En mi turno, saqué 9 y 8. Esto suma 17.



¿Cuándo no pudiste llenar una de las tablas de diez?

# Práctica de la destreza

Suma. Usa las tablas de diez como ayuda.

1.  $7 + 6 =$  \_\_\_\_\_ 2.  $8 + 4 =$  \_\_\_\_\_

3.  $6 + 9 =$  \_\_\_\_\_ 4.  $2 + 9 =$  \_\_\_\_\_

5.  $5 + 9 =$  \_\_\_\_\_ 6.  $8 + 7 =$  \_\_\_\_\_

7.  $7 + 2 =$  \_\_\_\_\_ 8.  $6 + 4 =$  \_\_\_\_\_

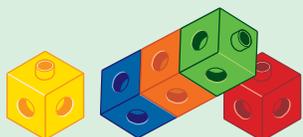
9.  $5 + 5 =$  \_\_\_\_\_ 10.  $4 + 9 =$  \_\_\_\_\_

# ¿Cuál es la diferencia?

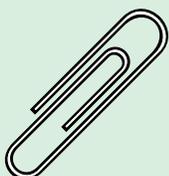
Juego para 2 personas

★  
☆☆  
☆☆  
2

## Materiales

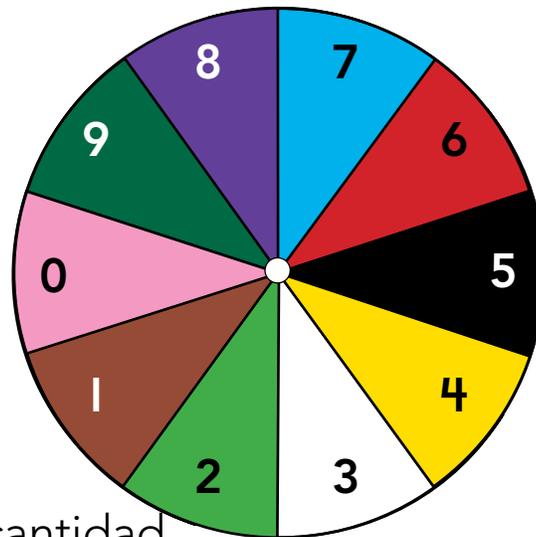


Cubos conectables



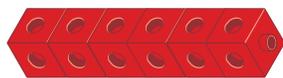
## Qué hacer

1. El jugador 1 gira la rueda y toma esa cantidad de . El jugador 1 forma un tren.
2. El jugador 2 gira la rueda y toma esa cantidad de . El jugador 2 forma un tren.
3. Compáren. ¿Cuál tren tiene más cubos?



## Muestra tu trabajo

4. ¿Cuál es la diferencia?  
Escriban una oración de resta.
5. Repitan los pasos 1 a 4.
6. El juego termina cuando uno de los trenes sea exactamente 5 cubos más corto que el otro.



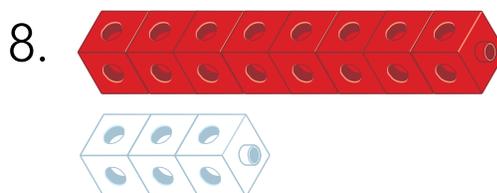
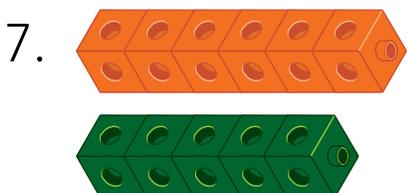
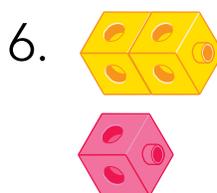
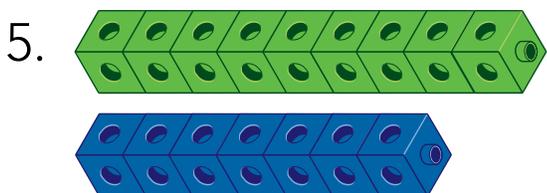
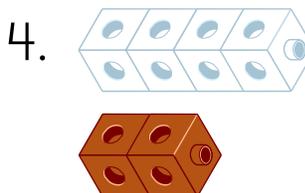
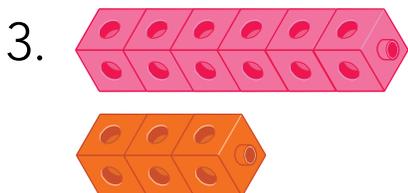
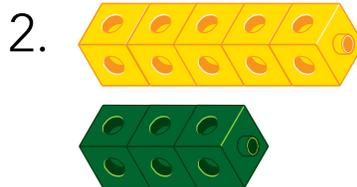
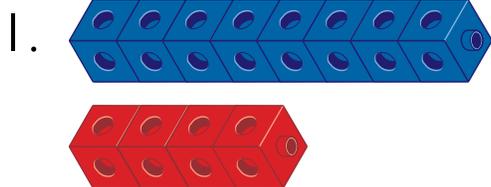
$$6 - 3 = 3$$



*¿Por qué puedes restar para saber cuánto más largo es un tren que otro?*

# Práctica de la destreza

Escribe una oración de resta para mostrar cuánto más largo es un tren que el otro.

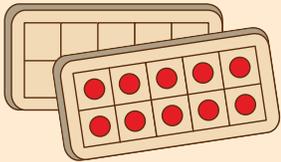


# El escondite

Actividad para 2 personas

★★★  
2

## Materiales



Tablas de diez  
RekenRod™

## Qué hacer

Un jugador esconde varias clavijas en una . El otro es el buscador.

1. Primero, el que esconde usa clavijas para representar un número entre 1 y 20 y nombra ese número.
2. Después, el que esconde usa los dedos para esconder algunas clavijas en una .

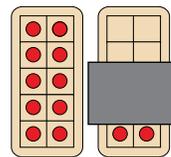
## Muestra tu trabajo

3. El buscador escribe una oración de resta para hallar el número de clavijas escondidas.
4. Cuando el buscado halla el número, grita: "¡LO HALLÉ!". El buscador dice el número de clavijas escondidas.
5. Tórnense. Jueguen 3 veces más.

*El que esconde dice:*

*16 en total.  
¿Cuántas escondo?*

*El buscador dice:*



*Hum,  
veo 12.*

*¡Lo hallé!  
 $12 + 4 = 16$*

*Notas del buscador  
 $16 - 12 = 4$*



*Tu compañero y tú representan un número entre 1 y 20 a escondidas. ¿Qué número es mayor? ¿Por cuánto?*

# Práctica de la destreza

Resta. Usa tablas de diez como ayuda.

1.  $15 - 12 =$  \_\_\_\_\_ 2.  $12 - 7 =$  \_\_\_\_\_

3.  $11 - 3 =$  \_\_\_\_\_ 4.  $14 - 12 =$  \_\_\_\_\_

5.  $17 - 7 =$  \_\_\_\_\_ 6.  $14 - 10 =$  \_\_\_\_\_

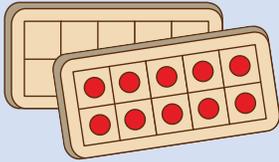
7.  $8 - 2 =$  \_\_\_\_\_ 8.  $13 - 6 =$  \_\_\_\_\_

9.  $18 - 15 =$  \_\_\_\_\_ 10.  $10 - 9 =$  \_\_\_\_\_

# Resta de clavijas

Actividad para 1 persona

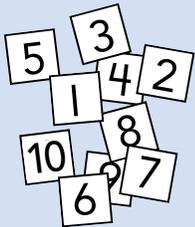
## Materiales



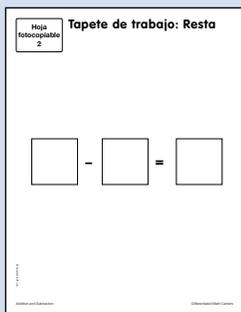
Tablas de diez  
RekenRod™



Cubo numerado

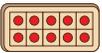


Tarjetas numeradas  
(1 a 10)



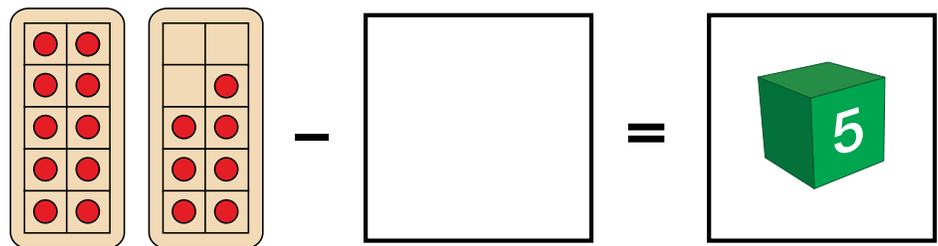
Hoja  
fotocopiable #2

## Qué hacer

1. Toma una tarjeta numerada sin mirar. Suma 10 a ese número. Escribe la suma en el primer rectángulo del Tapete de trabajo: Resta. Forma el número en la .
2. Lanza el . Escribe ese número en el último rectángulo del Tapete de trabajo: Resta.

## Muestra tu trabajo

3. Usa las tablas de diez para hallar el sumando que falta. Escríbelo.
4. Repite 4 veces más.


$$17 - 12 = 5$$

*Escribe un problema para cada una de tus oraciones numéricas.*



# Práctica de la destreza

Halla el número que falta en cada oración.

Usa tablas de diez como ayuda.

1.  $11 - \underline{\hspace{2cm}} = 5$

2.  $14 - \underline{\hspace{2cm}} = 2$

3.  $15 - \underline{\hspace{2cm}} = 4$

4.  $17 - \underline{\hspace{2cm}} = 7$

5.  $16 - \underline{\hspace{2cm}} = 2$

6.  $12 - \underline{\hspace{2cm}} = 6$

7.  $13 - \underline{\hspace{2cm}} = 5$

8.  $15 - \underline{\hspace{2cm}} = 1$

9.  $18 - \underline{\hspace{2cm}} = 3$

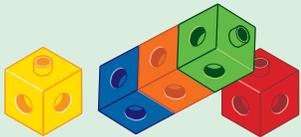
10.  $11 - \underline{\hspace{2cm}} = 9$

# Cuentos de perritos

Actividad para 2 personas

★  
★  
★  
3

## Materiales

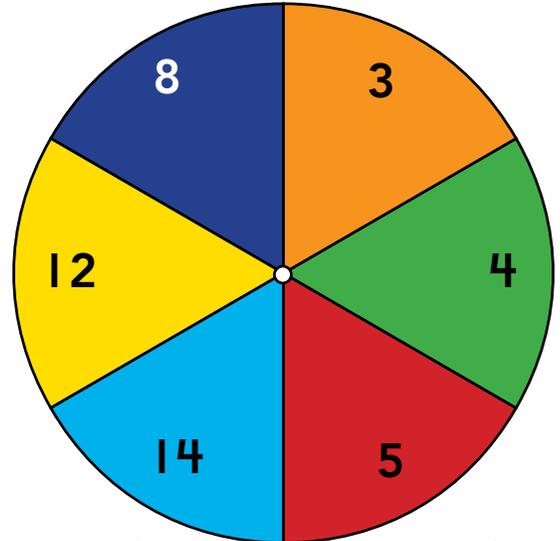


Cubos conectables



## Qué hacer

1. Giren la rueda 2 veces.
2. Anoten los números. Luego sumen.



\_\_\_\_\_  + \_\_\_\_\_  = \_\_\_\_\_ 

## Muestra tu trabajo

3. Tu compañero escribe un problema de perritos con los números.

*Primer giro: 3                      Siguiendo giro: 4*  
 $3 + 4 = 7$

*3 perritos estaban en el parque.  
Vinieron 4 perritos más.  
¿Cuántos había en total?*

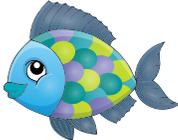
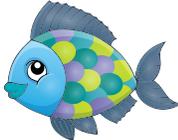
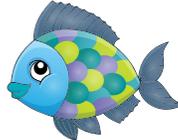
4. Representa el problema de tu compañero con .

5. Repitan los pasos 1 a 4. Túrnense.  
*¿Qué preguntas puedes hacer cuando escribes un problema de suma?*



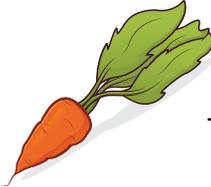
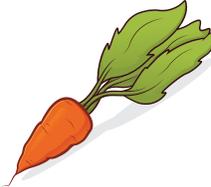
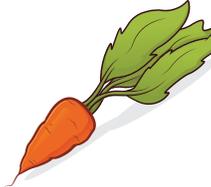
# Práctica de la destreza

Suma. Usa barras Cuisenaire® como ayuda.

1. 5  + 3  =  

2. 26  + 7  =  

3. 7  + 4  =  

4. 15  + 24  =  

5. 23  + 25  =  

# Habla de tortugas

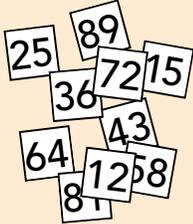
Actividad para 2 personas

3

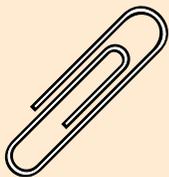
## Materiales



Cubos conectables



Tarjetas numeradas  
(10 a 90)



## Qué hacer

1. Copia el problema.

$$\square \text{ tortuga} - \square \text{ tortuga} = \square \text{ tortuga}$$

2. Toma una tarjeta numerada. Escribe el número en la primera caja.
3. Gira la rueda. Escribe el número en la segunda caja. Resta.

## Muestra tu trabajo

4. Escribe un problema de tortugas con la oración numérica. Tu compañero hace lo mismo.

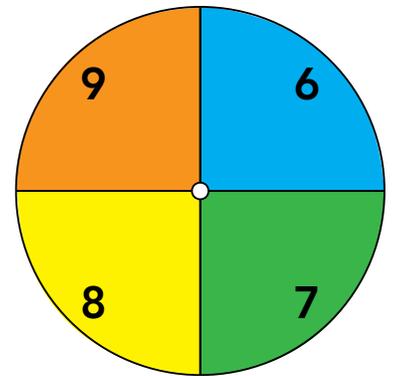
**Número de tarjeta: 12**

**Giro: 7       $12 - 7 = 5$**

**12 tortugas estaban sobre una roca.**

**Se fueron 7.**

**¿Cuántas quedan?**



5. Lee tu problema a tu compañero. Escucha el problema de tu compañero.
6. Representa el problema de tu compañero con .
7. Túrnense. Repitan los pasos 1 a 6.

*¿En qué se parecen tu problema y el de tu compañero? ¿En qué se diferencian?*

# Práctica de la destreza

Resta. Usa barras de Cuisenaire® como ayuda.

1. 45  - 12  =  

2. 34  - 5  =  

3. 71  - 16  =  

4. 62  - 21  =  

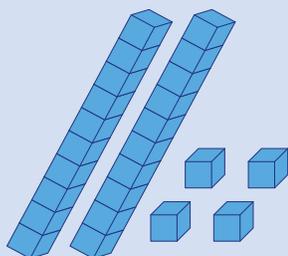
5. 59  - 37  =  

# Una estantería

Juego para 2 personas

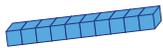
★  
★  
★  
3

## Materiales



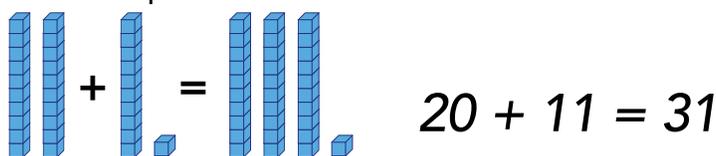
Bloques de base diez

## Qué hacer

1. En estantería caben 100 libros. Cada  es una caja. Cada  es un libro. La meta es llenar una estantería con 10 cajas de libros.
2. El jugador 1 empieza poniendo 2 bloques de base 10 cualesquiera. Pueden ser 1 o 2 cubos de 1, 1 o 2 barras de 10 o 1 cubo de 1 y 1 barra de 10.

## Muestra tu trabajo

3. El jugador 2 pone 1 o 2 bloques de base 10 más y suma el montón. Es el número de libros que están ahora en la estantería.


$$20 + 11 = 31$$

4. Los jugadores se turnan. Después de cada turno, comprueban si pueden llenar una caja con 10 libros (cambiar unidades por barras) para mantener los montones fáciles de contar.
5. Gana el que llene la estantería primero.
6. Repitan el juego 3 veces.

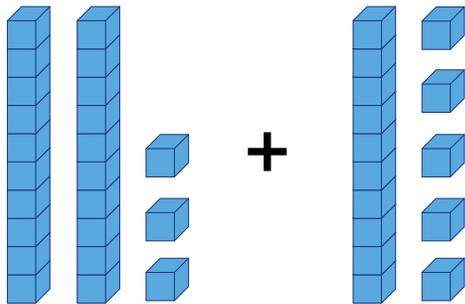
*¿Cómo decidiste cuáles bloques y cuántos de cada uno poner?*



# Práctica de la destreza

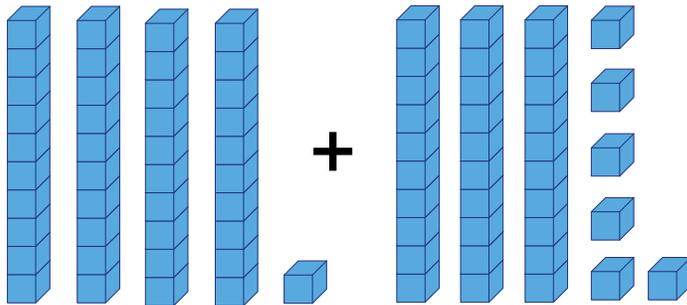
Escribe una oración numérica para cada modelo.

1.



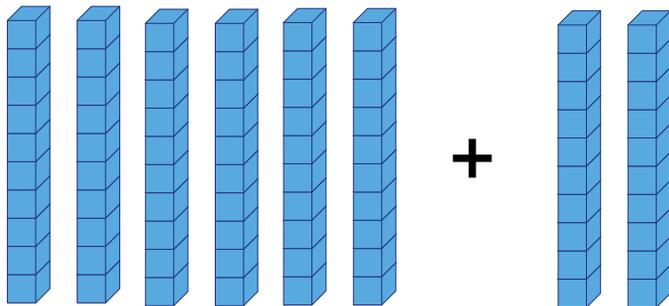
$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

2.



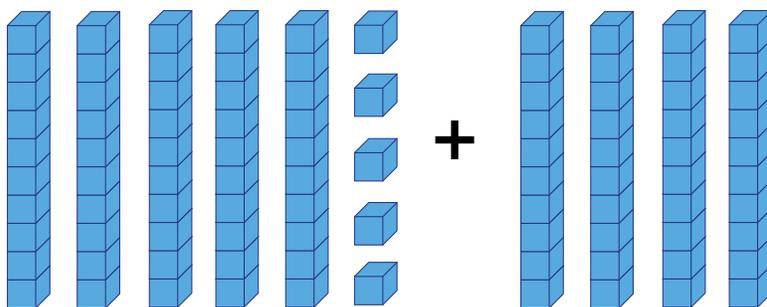
$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

3.



$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

4.



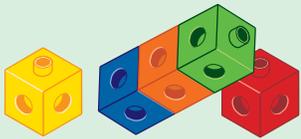
$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

# Acertijo de sellos

Actividad para 1 persona



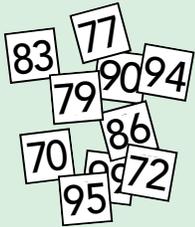
## Materiales



Cubos conectables



Cubo numerado

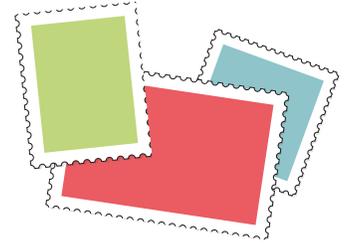


Tarjetas numeradas  
(70 a 99)



## Qué hacer

1. Copia este problema.  
*Joey tenía \_\_\_\_\_ sellos.  
Usó algunos sellos.  
Ahora tiene \_\_\_\_\_ sellos.*



2. Elige una tarjeta numerada. Este es el número de sellos que tenía Joey.
3. Lanza el  2 veces para obtener un número de 2 dígitos. Este es el número de sellos que tiene Joey ahora.

## Muestra tu trabajo

4. Escribe los números en los espacios del problema.
5. Apila  para representar el problema. Quita  para saber cuántos sellos usó Joey. Escribe el número.
6. Repite los pasos 1 a 5 tres veces.

*¿Qué parte del acertijo fue más fácil? ¿Cuál fue la más difícil? ¿Por qué?*

# Práctica de la destreza

Lee cada problema. Usa cubos conectables como ayuda para resolver los acertijos.

1. John tenía 32 peluches. Regaló algunos.  
Ahora John tiene 18 peluches.  
¿Cuántos peluches regaló? \_\_\_\_\_



2. Eva tenía 45 velas. Quemó algunas velas.  
Después le quedaron 12 velas.  
¿Cuántas velas quemó Eva? \_\_\_\_\_

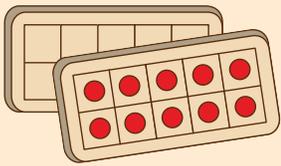


# El caso de las clavijas perdidas

Juego para 3 a 4 personas



## Materiales



Tablas de diez RekenRod™



Tarjetas numeradas (11 a 40)

## Qué hacer

1. Juega con 2 o 3 compañeros. Uno es el "abogado". Los otros son "detectives". Los detectives cierran los ojos.
2. El abogado representa una suma entre 11 y 40. También coloca algunas clavijas.

*Representé 15.  
Coloqué 7 clavijas.*

3. El abogado dice: "El caso está a la vista."

## Muestra tu trabajo

4. Cada detective intenta resolver la ecuación antes que los otros.

¿15 es igual 7 más que número?

5. El primer detective que acierte el número que falta gana un punto.
6. Tórnense haciendo de abogado. Gana el primero que acierte 5 veces.

*¿Qué estrategia usaste para hallar el número que faltaba? Da un ejemplo para explicar.*



# Práctica de la destreza

Encuentra el número que falta.

Usa tablas de diez como ayuda.

1.  $13 + \square = 37$

2.  $\square + 25 = 28$

3.  $14 + \square = 24$

4.  $12 + \square = 53$

5.  $\square + 15 = 36$

6.  $\square + 21 = 47$

7.  $14 + \square = 65$

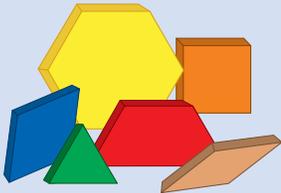
8.  $16 + \square = 82$

# Cuentos de peces

Actividad para 2 personas



## Materiales



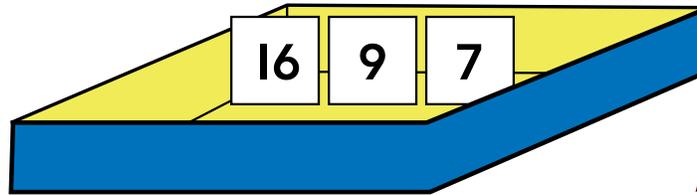
Bloques de patrones



Tarjetas numeradas (1 a 99)

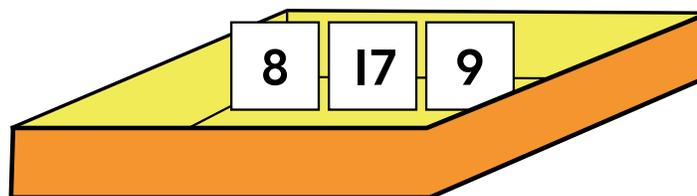
## Qué hacer

1. Elige 2 números de esta caja.



## Muestra tu trabajo

2. Escribe una oración numérica con los 2 números. Suma o resta.
3. Escribe un problema de peces a partir de la oración. Lee el problema a tu compañero.
4. Tu compañero representa el problema con .
5. Tórnense y repitan los pasos 1 a 4 con estos números:



*Elige una de tus oraciones numéricas. Escribe otro problema a partir de ella. ¿Qué es igual en los problemas? ¿Qué es diferente?*

# Práctica de la destreza

Escribe una oración numérica con los 3 números.

Escribe un problema a partir de cada oración.

1. 7, 13, 6 \_\_\_\_\_

---

---

2. 14, 5, 9 \_\_\_\_\_

---

---

3. 45, 13, 32 \_\_\_\_\_

---

---

4. 27, 76, 49 \_\_\_\_\_

---

---

5. 4, 53, 57 \_\_\_\_\_

---

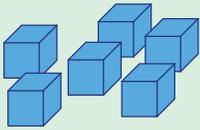
---

# Impares o pares

Actividad para 1 persona

★  
★  
★  
5

## Materiales



Bloques de base diez (cubos de 1)



Tarjetas numeradas (1 a 20)

## Qué hacer

1. Pon boca abajo las tarjetas numeradas. Elige una tarjeta.
2. Toma ese número de  contándolos.
3. Forma 2 grupos iguales.

## Muestra tu trabajo

4. Si los grupos son iguales, escribe el número bajo Pares. Si sobra un cubo, escribe el número bajo Impares.



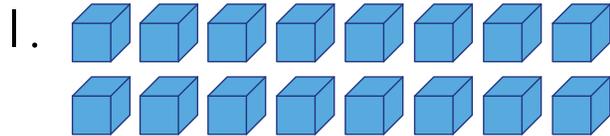
5. Repite para cada tarjeta numerada.
6. Escribe cada lista de números en orden de menor a mayor.



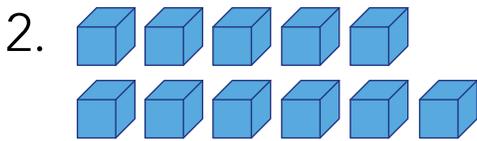
¿Qué patrones observas en los números impares? ¿Qué patrones observas en los números pares?

# Práctica de la destreza

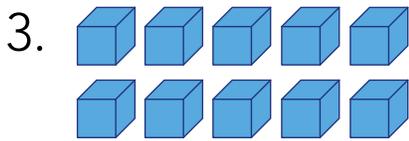
Escribe par o impar para cada número. Usa los modelos como ayuda.



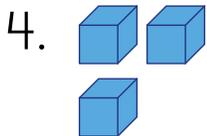
\_\_\_\_\_



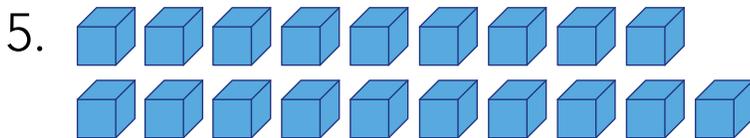
\_\_\_\_\_



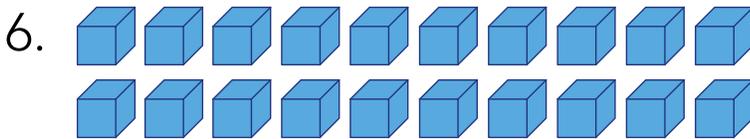
\_\_\_\_\_



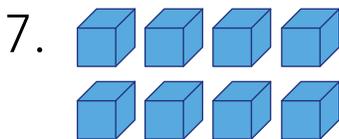
\_\_\_\_\_



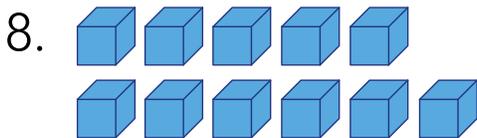
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

# Asientos en el autobús

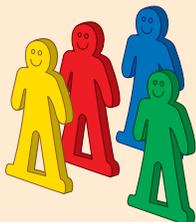
Actividad para 1 a 2 personas



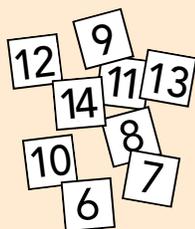
5

Model and identify even and odd numbers.

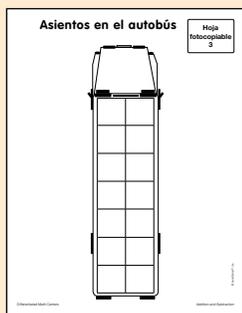
## Materiales



Fichas para clasificar



Tarjetas numeradas (6 a 14)



Hoja fotocopiable #3

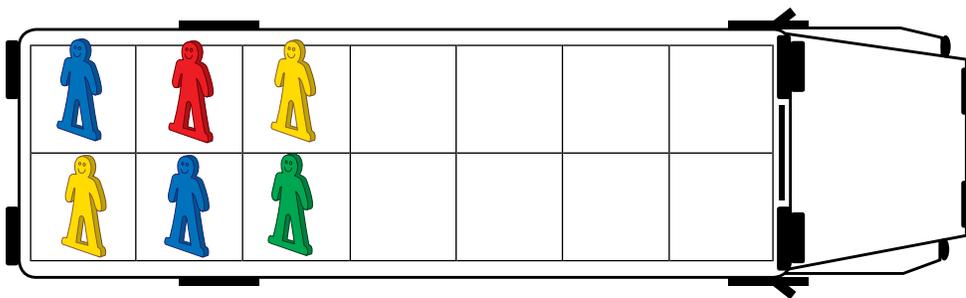
## Qué hacer

1. En tu turno, toma una tarjeta numerada.



Tomé el 6.

2. Usa  para llenar el autobús.



## Muestra tu trabajo

3. ¿Es el número par o impar? Anótalo.

Número	Par o impar
6	par

4. Repite los pasos 1 a 3.

Si tienes compañero, túrnense.

¿Qué números son pares? 7 8 9 10 11 12 13 14

¿Qué patrón observas?



# Práctica de la destreza

Escribe par o impar para cada número.

Usa fichas como ayuda.

1. 11 \_\_\_\_\_

2. 5 \_\_\_\_\_

3. 8 \_\_\_\_\_

4. 10 \_\_\_\_\_

5. 13 \_\_\_\_\_

6. 9 \_\_\_\_\_

7. 14 \_\_\_\_\_

8. 4 \_\_\_\_\_

9. 1 \_\_\_\_\_

10. 6 \_\_\_\_\_

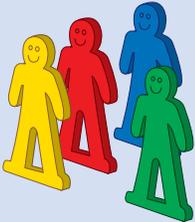
# Patinaje par o impar

Juego para 3 personas

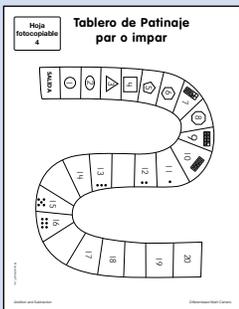
5

Model and identify even and odd numbers.

## Materiales



Fichas



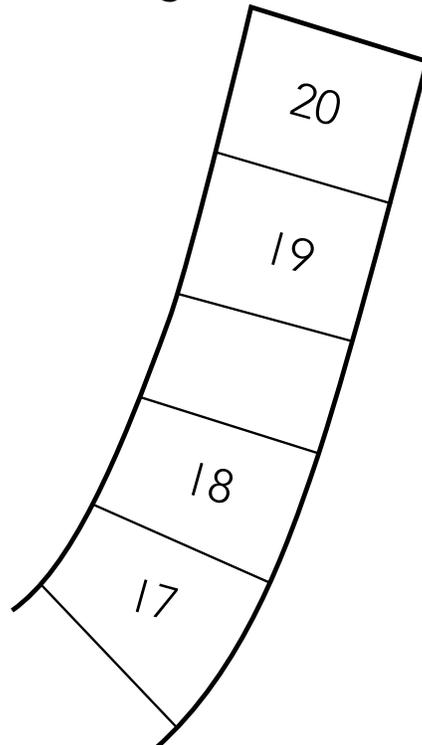
Hoja fotocopiable #4

## Qué hacer

1. Coloca una  en la casilla de SALIDA.

## Muestra tu trabajo

2. En tu turno, gira la rueda. Mueve tu ficha hasta el siguiente número par o impar en la tabla.
3. Gana el primer jugador que alcance 20.
4. Juega de nuevo.



¿Qué números sobre el tablero son pares?  
¿Cómo lo sabes? ¿Qué números son impares?  
¿Cómo lo sabes?

# Práctica de la destreza

Escribe par o impar para cada número.

1. 15 \_\_\_\_\_

2. 4 \_\_\_\_\_

3. 20 \_\_\_\_\_

4. 9 \_\_\_\_\_

5. 13 \_\_\_\_\_

6. 17 \_\_\_\_\_

7. 2 \_\_\_\_\_

8. 18 \_\_\_\_\_

9. 14 \_\_\_\_\_

10. 1 \_\_\_\_\_

# Perros que ladran

Actividad para 1 persona

## Materiales



Fichas

## Qué hacer

1. Hay 3 perros en cada fila.



2. Forma 2 filas de perros.

## Muestra tu trabajo

3. Cuenta el número total de perros.



Hay \_\_\_ perros.

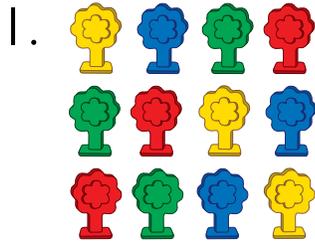
4. Repite los pasos 1 a 3 con los siguientes números de perros y filas:
  - 3 filas de 3 perros
  - 5 filas de 4 perros



*Si hay 4 filas de 2 perros, ¿cómo puedes hallar el número total de perros?*

# Práctica de la destreza

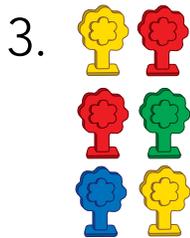
Encuentra el número total de árboles en cada matriz.



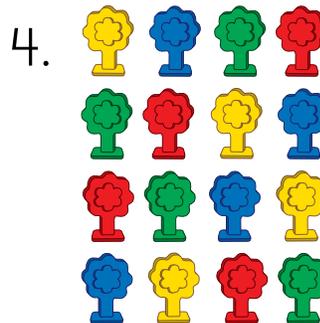
\_\_\_\_\_ fila(s) de 4 árboles  
número total de  
árboles = \_\_\_\_\_



2 fila(s) de \_\_\_\_\_ árboles  
número total de  
árboles = \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ fila(s) de \_\_\_\_\_ árboles  
número total de  
árboles = \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ fila(s) de \_\_\_\_\_ árboles  
número total de árboles = \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ fila(s) de \_\_\_\_\_ árboles  
número total de árboles = \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ fila(s) de \_\_\_\_\_ árboles  
número total de árboles = \_\_\_\_\_

# Las casas de tu barrio

Actividad para 1 persona

## 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

## Qué hacer

1. Hay 5  en cada calle de tu barrio.  
Hay 4 calles en tu barrio.  
Halla el número total de casas.

## Muestra tu trabajo

2. Coloca 5 casas en la primera fila del Tablero de cien.

					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

Repite el paso 2 para las filas 2, 3 y 4 del Tablero de cien.

3. Cuenta el número en total de las casas en el Tablero de cien.  
Hay 20 casas en tu barrio.

Otro barrio tiene 3 casas en cada calle y 2 calles. ¿Cuántas casas hay en el barrio?



# Práctica de la destreza

Dibuja muñecos de palitos para hallar el número total de personas que hacen fila en el supermercado.

1. 3 personas en cada fila  
5 filas



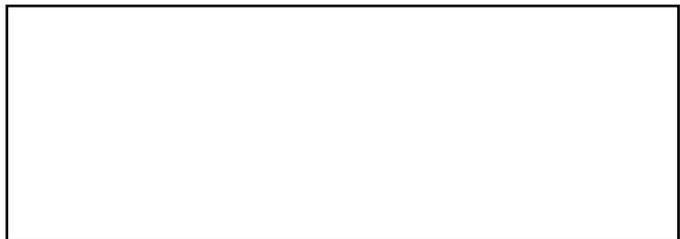
total de personas en la fila = \_\_\_\_\_

2. 2 personas en cada fila  
4 filas



total de personas en la fila = \_\_\_\_\_

3. 4 personas en cada fila  
4 filas



total de personas en la fila = \_\_\_\_\_

4. 3 personas en cada fila  
2 filas



total de personas en la fila = \_\_\_\_\_

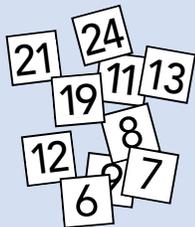
# ¿Cuántas matrices hay?

Juego para 2 personas

## Materiales



Fichas de colores



Tarjetas numeradas  
(6 a 25)

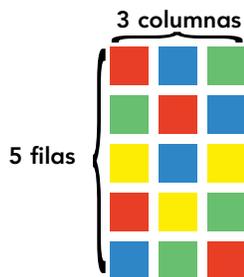
## Qué hacer

1. Pon las tarjetas numeradas boca abajo. Mézclalas. Toma una tarjeta numerada.

*¡Saqué 15!*

## Muestra tu trabajo

2. Toma ese número de fichas de colores.
3. Usa las fichas para formar matrices.



*Esta matriz tiene 5 filas  
y 3 columnas que suman 15.*

4. Ganas un punto por cada matriz que formas.
5. El jugador 2 toma su turno. El que forme más matrices gana un punto.
6. Repitan los pasos 1 a 5 hasta que un jugador obtenga 5 puntos. No usen el mismo número más de una vez.



*¿Fueron algunos números mejores que otros? ¿Qué número fue el mejor?*

# Práctica de la destreza

Dibuja tantas matrices como puedas para cada número. Usa fichas de colores como ayuda.

1. 9

2. 12

3. 18

4. 25

5. 8

6. 24

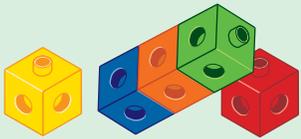
7. 20

8. 16

# Sembrar un jardín

Actividad para 1 persona

## Materiales

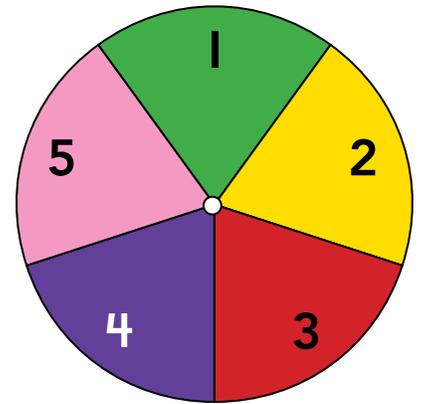


Cubos conectables



## Qué hacer

1. Gira la rueda para hallar el número de plantas en cada fila de tu jardín.



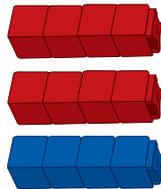
## Muestra tu trabajo

2. Forma un tren de cubos con ese número.



Saqué un 4.

3. Gira la rueda de nuevo para hallar el número de filas en tu jardín. Forma ese número de trenes.



Saqué un 3.

4. Halla el número de plantas en tu jardín.  
plantas en fila 1 + plantas en fila 2 + plantas en fila 3 = total de plantas  
 $4 + 4 + 4 = 12$

*Explica cómo usar la suma para hallar el número de plantas en tu jardín si tienes 3 filas con 2 plantas en cada fila.*



# Práctica de la destreza

Escribe una oración de suma para hallar el número total de plantas en cada jardín. Usa cubos como ayuda.

1. 2 filas de plantas  
4 plantas en cada fila



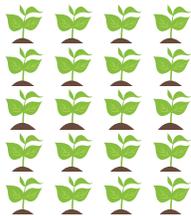
oración de suma: \_\_\_\_\_  
total: \_\_\_\_\_

2. 3 filas de plantas  
3 plantas en cada fila



oración de suma: \_\_\_\_\_  
total: \_\_\_\_\_

3. 5 filas de plantas  
4 plantas en cada fila



oración de suma: \_\_\_\_\_  
total: \_\_\_\_\_

4. 3 filas de plantas  
5 plantas en cada fila



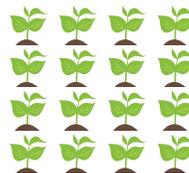
oración de suma: \_\_\_\_\_  
total: \_\_\_\_\_

5. 1 fila de plantas  
4 plantas en cada fila



oración de suma: \_\_\_\_\_  
total: \_\_\_\_\_

6. 4 filas de plantas  
4 plantas en cada fila

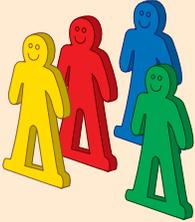


oración de suma: \_\_\_\_\_  
total: \_\_\_\_\_

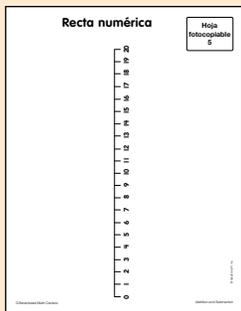
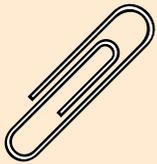
# De salto en salto

Actividad para 1 persona

## Materiales



Fichas para clasificar



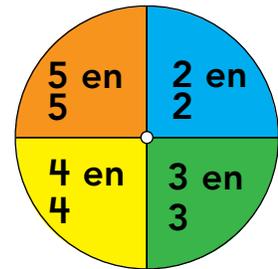
Hoja fotocopiable #5



## Qué hacer

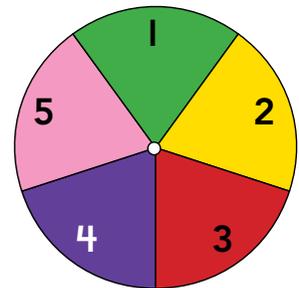
1. Empieza en el 0 de la recta numérica.
2. Gira la rueda para ver si tienes que sumar 2, 3, 4 o 5.

*Saqué de 4 en 4.*



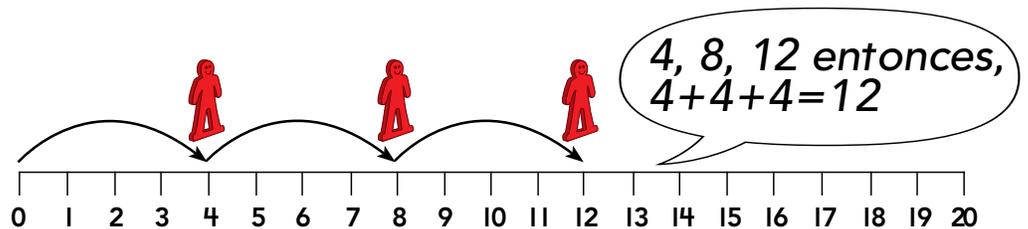
3. Gira la segunda rueda para ver cuántas veces debes sumar el primer número.

*Saqué un 3.*



## Muestra tu trabajo

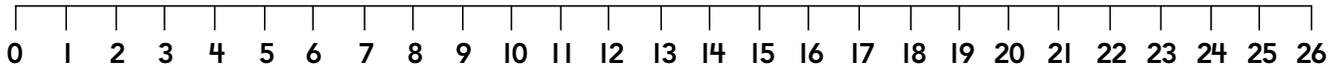
4. Suma para ver dónde colocar tus fichas y anota cada número donde cae una ficha.



*Explica cómo usar la suma repetida para escribir una oración de suma.*

# Práctica de la destreza

Empieza en el 0 de la recta numérica. Suma el número mostrado usando la recta numérica. Escribe una oración de suma.



1. Suma 3 cuatro veces.  $\underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$

2. Suma 5 dos veces.  $\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$

3. Suma 4 dos veces.  $\underline{\hspace{10cm}}$

4. Suma 5 tres veces.  $\underline{\hspace{10cm}}$

5. Suma 3 dos veces.  $\underline{\hspace{10cm}}$

6. Suma 4 cuatro veces.  $\underline{\hspace{10cm}}$

7. Suma 2 cinco veces.  $\underline{\hspace{10cm}}$

8. Suma 3 tres veces.  $\underline{\hspace{10cm}}$

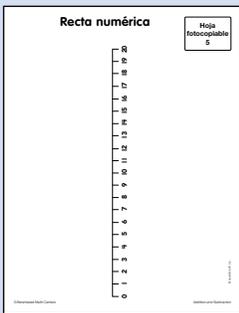
# Agarra la suma

Actividad para 2 personas

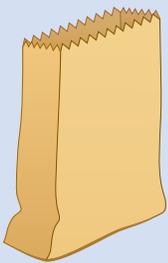
## Materiales



Tarjetas numeradas  
(10, 12, 16, 20,  
24, 25)

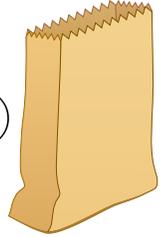


Hoja  
fotocopiable #5



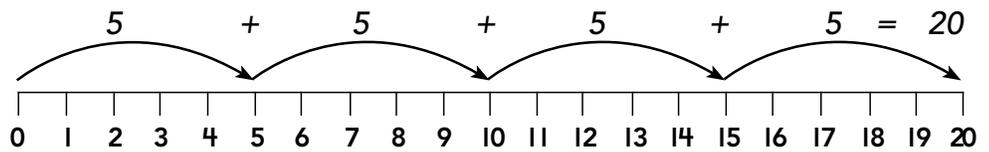
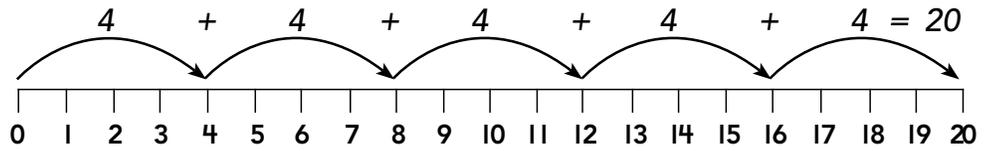
## Qué hacer

1. Pide a tu compañero que tome una tarjeta de la bolsa. **Tomé el 20.**
2. Usa una recta numérica para hallar una oración de suma repetida que sume ese número.



## Muestra tu trabajo

3. Escribe una oración de suma repetida que use sumandos del 1 al 5 que sumen ese número.



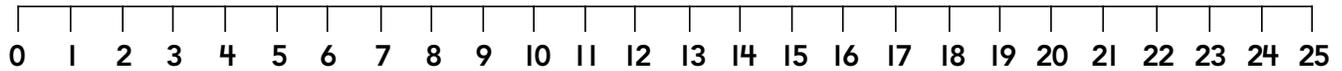
4. Túrñense. Repitan los pasos 1 a 3.

*Explica cómo escribir una oración de suma repetida que sume 5 usando sumandos del 1 al 5.*



# Práctica de la destreza

Escribe cada suma como una oración de suma repetida de tantas maneras como sea posible usando los sumandos 1 a 5. Usa la recta numérica como ayuda.



1. 8

2. 15

3. 9

4. 10

5. 4

6. 16

7. 12

8. 6