



Guía de Matemáticas, 1° Básico
Avanzar y Retroceder. Primer Semestre 2020

Nombre : _____
Curso : _____
Fecha : ____ / ____ / ____

HORARIO DE MATEMÁTICAS SEMANAL

DÍA DE LA SEMANA	N° DE CLASE A REALIZAR
MARTES Y MIÉRCOLES	35

EJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE
NÚMEROS Y OPERACIONES	OA9

Objetivo de la clase: Ejercitar las estrategias de Avanzar y Retroceder respecto a las operaciones Adición y Sustracción.

Instrucciones:

Debes considerar un lugar con espacio para crear y manipular tu **TABLERO**. Recuerda que un espacio tranquilo ayudará a concentrarte y podrás desarrollar tus actividades con éxito.

IMPORTANTE: El adulto que acompaña en el desarrollo de las actividades deberá escribir los enunciados y respuestas a ciertas actividades que no pueden ser respondidas en los textos de estudio para lo cual se utilizará el cuaderno de asignatura (Cuaderno azul)



Saca una fotografía a tus actividades del cuaderno y súbela a tu Classroom.



Comencemos...

✓ CLASE 35: Juego “Escaleras y Serpientes”

Actividad 1:

El juego “Escaleras y Serpientes” es un juego de mesa muy divertido que puede jugar hasta con 4 o 6 personas.

Necesitarás:

- El tablero de “Escaleras y Serpientes” pintado según instrucciones (entregadas más adelante)
- Un dado
- Una ficha para cada jugador.



Con este juego **AVANZARÁS** y **RETROCEDERÁS**, dos acciones relacionadas a la **ADICIÓN** y **SUSTRACCIÓN**. Observa el vídeo “Avanzar y Retroceder” en tu carpeta Classroom.

Antes de comenzar a jugar, debes preparar tu tablero, para esto sigue las siguientes instrucciones.

- ✓ Recorta y pega el tablero en tu cuaderno o en un trozo de cartón para darle firmeza, **NO LO CUBRAS HASTA QUE ESTÉ PINTADO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES**. Si no puedes imprimirlo, puedes dibujarlo en tu cuaderno o en una hoja blanca.
- ✓ Pinta el tablero de “Escaleras y Serpientes” según la siguiente pauta de colores:
 - **ROJO** la serpiente que retrocede 8 espacios
 - **AZUL** la serpiente que retrocede 2 espacios
 - **VERDE** la serpiente que retrocede 6 espacios.
 - **NARANJO** la escalera que avanza 6 espacios
 - **MORADO** la escalera que avanza 2 espacios
 - **CELESTE** la escalera que avanza 10 espacios.
- ✓ Si no tienes dado, recorta y arma el dado al final de esta guía. Junto al dado encontrarás las fichas.



Actividad 2: Instrucciones del juego

1. Cada jugador lanza el dado y la persona que saque el mayor número avanza primero. Se sigue el orden de las manecillas del reloj para determinar quién lanza después.
2. Se lanza nuevamente el dado y avanza el número de casillas correspondientes a éste.
3. Continúa jugando por turnos. Cuando llegues a una casilla con ESCALERAS, subes hasta la casilla correspondiente pero, si llegas a una casilla con una SERPIENTE, retrocedes hasta el final de su cola.
4. Continúa jugando hasta que algún jugador llegue a la última casilla con el número exacto del dado. El que llegue a la última casilla gana el juego.

¡VAMOS AL CUADERNO DE MATEMÁTICAS!

Escribe la fecha y el título.



Realiza al menos 3 juegos y anota el ganador en tu cuaderno siguiendo el ejemplo:

Actividad 2:

Ganador/a partidas:

1.- _____

2.- _____

3.- _____

❖ **Puedes seguir jugando las veces que quieras.**



Actividad 3:

Resuelve esta actividad en tu CUADERNO DE MATEMÁTICAS



Responde la siguiente actividad en tu cuaderno observando tu tablero de “Escaleras y Serpientes” con la ayuda de un adulto.

- ✓ Escribe **3 restas y 3 sumas** que represente lo que avanzas y retrocedes en el tablero, ejemplo:

<u>ADICIÓN (SUMA)</u>	<u>SUSTRACCIÓN (RESTA)</u>
$12 + 2 = 14$	$26 - 2 = 24$

Actividad 4:

Resuelve esta actividad en tu CUADERNO DE MATEMÁTICAS



Resuelve las siguientes sumas y restas utilizando la estrategia de avanzar o retroceder, dibujando los pasos correspondientes.

$5 + 3 =$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

$4 + 3 =$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

$7 + 2 =$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

$7 - 2 =$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

$8 - 5 =$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

$6 - 4 =$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

¿CÓMO LO HICE?

Observa el siguiente video de tu carpeta de CLASSROOM para que compruebes la respuesta de tu trabajo o puedas complementarlas.





¡MUY BIEN!

Has llegado al final de las actividades de ésta clase. Ahora evalúa tu desempeño y marca con una x la opción que más te identifique.



AUTOEVALUACIÓN

Indicadores	Siempre	A veces	Poco	Nunca
Trabajo con entusiasmo y concentración cada actividad planteada por mi profesora.				
Leo atentamente las indicaciones e instrucciones de mi profesora				
Fui acompañado durante el desarrollo de mis actividades.				
Preparo mi tablero con cuidado y dedicación.				
Utilizo estrategias (mental o con material concreto) para resolver cada operación.				
Intento realizar cálculos mentales				
Compruebo mis resultados con el presentado en la retroalimentación.				
Las actividades escritas en mi cuaderno están ordenadas y legibles.				



Trabajaste muy bien... ahora... a descansar!



Si tienes dudas con alguna actividad, no dudes en escribir a los siguientes correos:
1°A silvana.soto@colegiomiravalle.cl
1°B sandra.calvil@colegiomiravalle.cl
1°C maria.ramirez@colegiomiravalle.cl



Escuela Básica Particular N° 1650- Miravalle
Pablo Neruda # 1921 Peñalolén -Tel:722910374
Email:colegiomiravalle1650@gmail.com
Docente: Silvana Soto - Sandra Calvil – María José Ramírez



25	26	27	28	29	Fin 30
24	23	22	21	20	19
13	14	15	16	17	18
12	11	10	9	8	7
1	2	3	4	5	6
Inicio					



Escuela Básica Particular N° 1650- Miravalle
Pablo Neruda # 1921 Peñalolén -Tel:722910374
Email:colegiomiravalle1650@gmail.com
Docente: Silvana Soto - Sandra Calvil – María José Ramírez

