

# LOTERÍA Y CARTAS DE CONTAR Y SUMAR HASTA 9

## El paquete contiene las siguientes cartulinas

4 cartulinas con los tableros para jugar lotería de contar y sumar (1/8-4/8)

4 cartulinas impresas por ambos lados con barajas de contar y sumar (5/8-8/8)

## Introducción

Este paquete de material didáctico ha sido diseñado utilizando la Pedagogía de San Ignacio de Loyola aplicada a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. Esta metodología pedagógica utiliza cinco pasos para la apropiación del concepto matemático, su aplicación y evaluación. La utilización de este material didáctico en el salón de clase ayuda al profesor y al estudiante a cubrir los pasos 2, 3 y 4. El estudiante utilizando sus sentidos entiende el concepto y lo demuestra para que se dé la comprensión total. Si quieres conocer más sobre esta estrategia pedagógica, los libros de texto de aritmética, preálgebra y temas selectos de matemáticas, trigonometría, álgebra y el material didáctico consulta nuestra página en el internet: [www.mathematike.org](http://www.mathematike.org)

## Instrucciones para recortar la baraja

En las cartulinas que contienen las barajas (1/8-4/8) debes recortar todas las líneas punteadas. Los tableros para jugar lotería de contar y sumar (5/8-8/8) ya están listos para ser utilizados, no debes recortarlos.

## Objetivos en el uso de este paquete de material didáctico

Este paquete de material didáctico ha sido diseñado para que el niño se familiarice con los números del 1 al 9 contando objetos así como también entienda y demuestre el concepto de la suma y desarrolle la habilidad para utilizarlo.

## Instrucciones para utilizar las cartas de la baraja

Las cartas están numeradas en orden ascendente de dificultad. Empezando por las más sencillas el alumno debe primero contar las figuras que se encuentran en cada una de las cartas, una vez familiarizado con los números del 1 al 9, puede efectuar las sumas. Girando la carta debe sumar los números cambiando los sumandos. Si el profesor lo cree conveniente el estudiante escribe las respuestas o las dice en voz alta. Las respuestas se encuentran en la parte de atrás de la carta para que el estudiante verifique la suma.

Las cartas también pueden repartirse a varios estudiantes, por ejemplo a cinco, y hacer concursos de efectuar las sumas escribiendo las respuestas, el concursante con el mayor número de aciertos gana.

Instrucciones para usar el material como juego de cartas

En este juego puede participar de 2 a 4 estudiantes. Se reparte el mismo número de cartas a cada jugador los cuales sólo pueden ver el frente de las cartas no las respuestas. El niño que empieza el juego dice 2 y pone su primera carta sobre la mesa, si la suma representada en la carta que lanzó es 2, es decir coincide con el número dicho por el jugador, el primer concursante que se da cuenta la toma. El siguiente jugador dice 3 y pone su carta sobre la mesa, en seguida el otro dice 4 y así sucesivamente, repitiéndose la misma dinámica, esto es, si la suma representada en la carta puesta sobre la mesa coincide con el número dicho entonces el primer jugador que lo identifica la toma. Al llegar al número 9 se vuelve a empezar en 2. Si un jugador toma la carta pero al verificar la respuesta la suma no coincide con el número dicho, se queda con ella y se le quita un punto.

El ganador del juego es aquel estudiante que acumule más puntos según el siguiente criterio:

- Cada carta que el estudiante identifica correctamente y toma vale un punto, por las cartas tomadas incorrectamente se quita un punto.

Mediante el uso de las cartas el estudiante debe desarrollar la habilidad de sumar las cantidades mentalmente.

### **Instrucciones para utilizar la lotería de contar y sumar**

Se reparte un tablero a cada uno de los participantes. El estudiante que no tiene tablero al iniciar el juego baraja las 24 cartas y utilizando el reverso lee la suma de la primer carta, sin decir la respuesta, escogiendo cualquiera de las dos formas en la cual aparece, el jugador que reconoce que en su tablero está la representación geométrica de la suma dice la respuesta en voz alta y le entregan la carta la cual coloca sobre el lugar donde aparece dicha respuesta. El encargado enseguida lee la siguiente carta y la entrega a quien dice en voz alta la respuesta y así sucesivamente hasta que alguno de los competidores completa su tablero con las 6 sumas y grita mathematiké. El competidor que dice la respuesta debe recibir la carta ya que si se equivocó se le restarán dos puntos al hacer el conteo.

Una vez que algún competidor grita mathematiké se procede a contar los puntos. Cada estudiante revisa que la carta que ha colocado sobre el tablero efectivamente corresponde a la suma indicada en la carta. El ganador del juego es aquel estudiante que acumule más puntos según el siguiente criterio:

- Por cada carta correctamente colocada sobre el tablero se suma 1 punto y por cada carta equivocada se le restan dos puntos.

### **Uso de las cartas como cartas “flash”**

Las cartas pueden también utilizarse presentándoselas al estudiante en forma rápida una tras otra para que identifique el número de figuras y/o efectúe la suma.

# Aritmética

Primer nivel

Juegos educativos

José Luis Moreno Aranda

Grupo Mathematiké, SA de CV

Prohibido Reproducir

Todos los Derechos Reservados

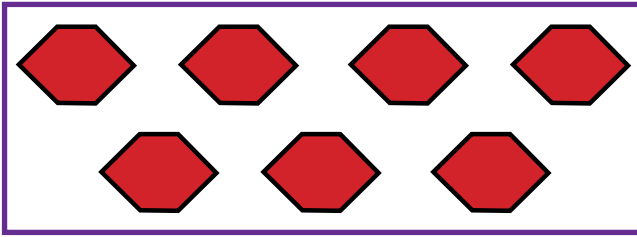
Impreso en México

2008

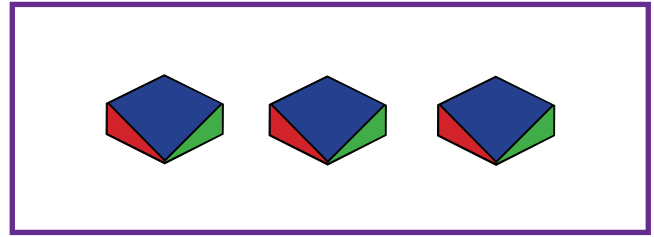
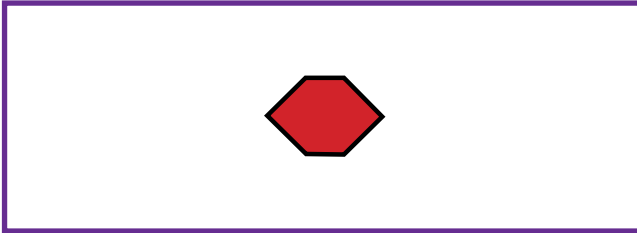
# Lotería y cartas de sumar hasta 9

Primer nivel

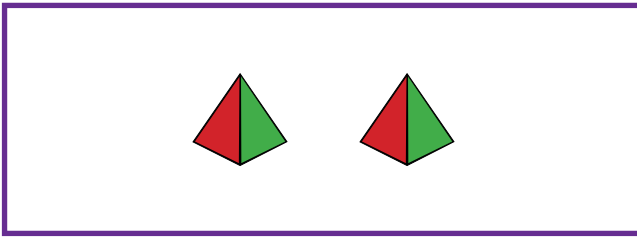
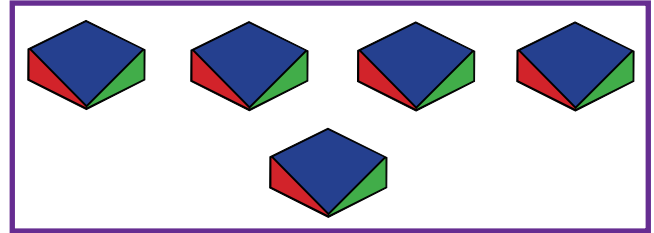
Cartulina 2



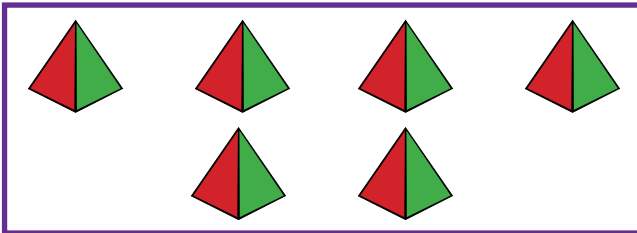
+



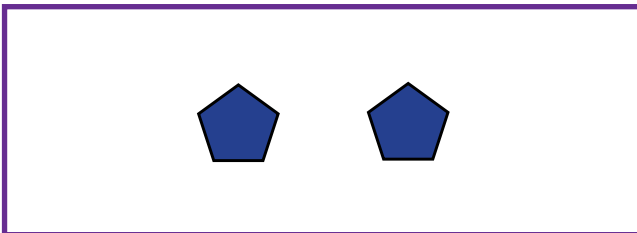
+



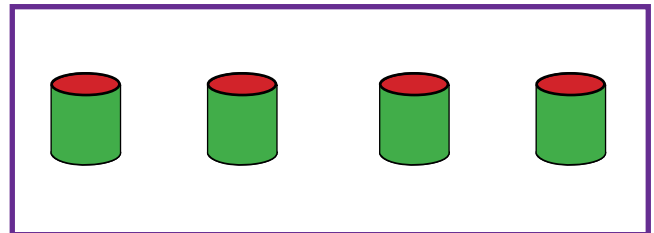
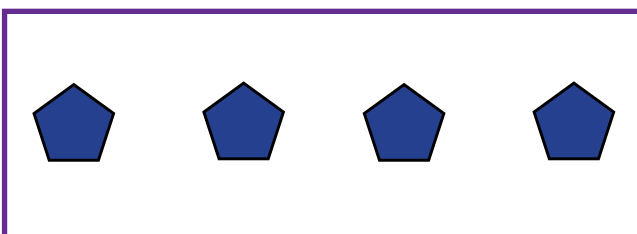
+



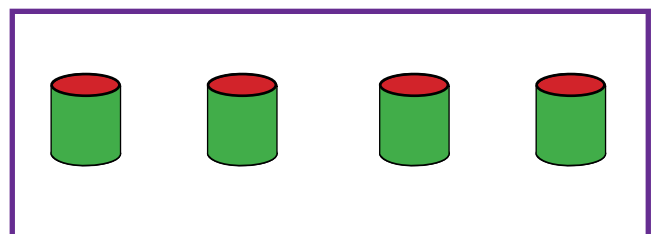
+



+



+

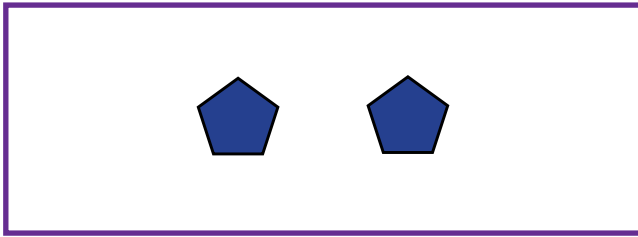




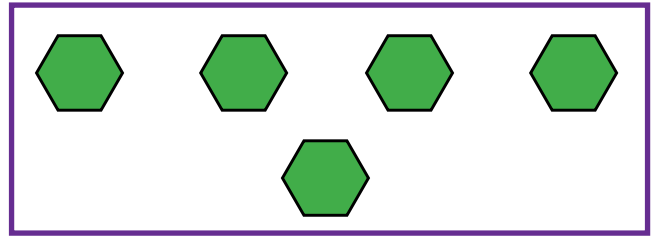
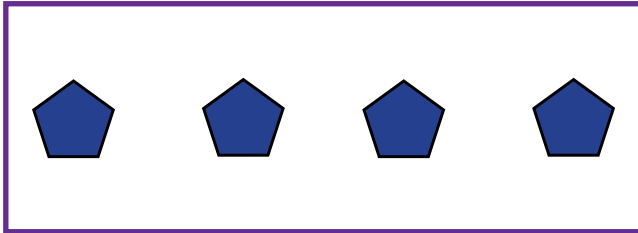
# Lotería y cartas de sumar hasta 9

Primer nivel

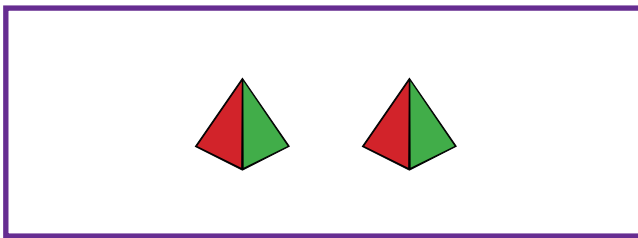
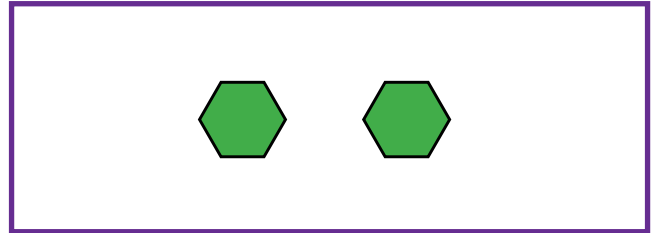
Cartulina 7



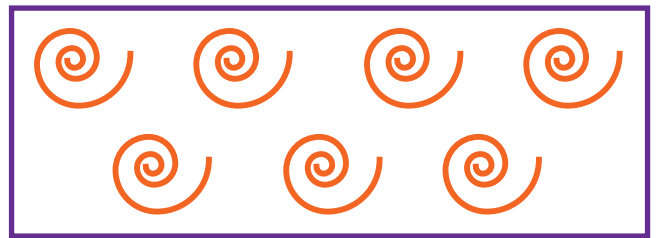
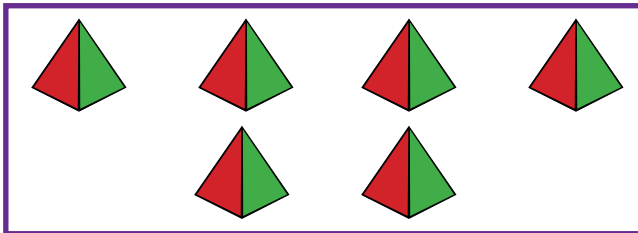
+



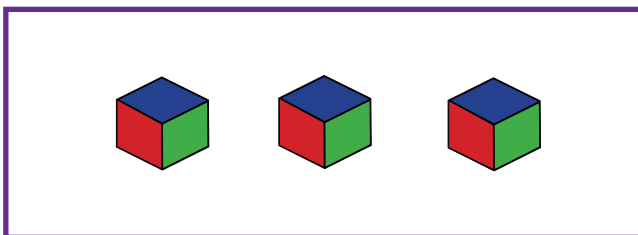
+



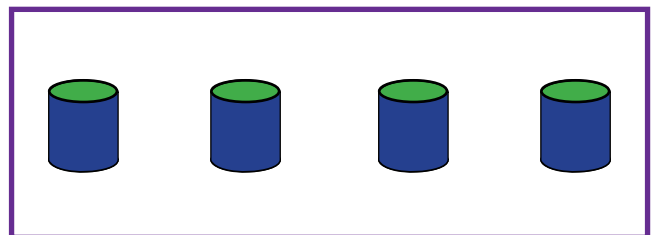
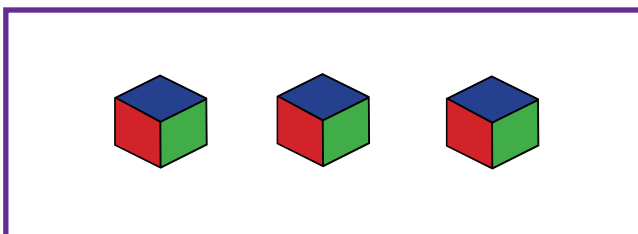
+



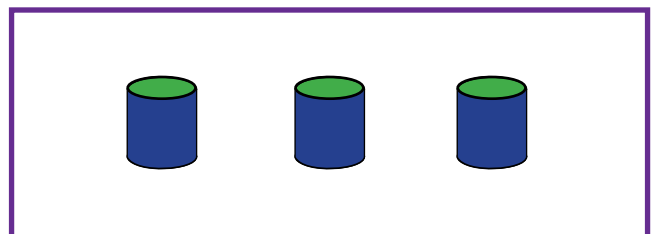
+



+



+



14

$$2 + 5 = 7$$

$$5 + 2 = 7$$



16

$$2 + 7 = 9$$

$$7 + 2 = 9$$



18

$$3 + 4 = 7$$

$$4 + 3 = 7$$



13

$$2 + 4 = 6$$

$$4 + 2 = 6$$



15

$$2 + 6 = 8$$

$$6 + 2 = 8$$



17

$$3 + 3 = 6$$

