

# Coincidencia exacta

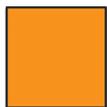
Jugadores 2-6    Edades 3+    10-15 min

## OBJETIVO

Los niños observan los atributos, o características, de una figura y reconocen su coincidencia exacta en una pila de figuras.

## MATERIALES

Cualquier bloques geométricos o recortes de papel (3-5 de cada figura).



Cuadrado



Rombo



Triángulo



Trapezoide



Hexágono

## VOCABULARIO

Vértice *	Ángulo *
Lado	Triángulo
Cuadrado	Rombo
Trapezoide	Hexágono

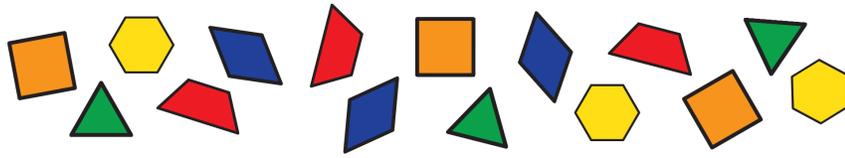
## PREGUNTAS

- ¿Qué observan sobre estas figuras?
- ¿Sobre sus lados?
- ¿Sobre sus vértices o esquinas? \*
- ¿Sobre sus ángulos? \*

## CÓMO SE JUEGA

1. Mezcle los bloques geométricos y colóquelas sobre una mesa o en el piso.

\* Una nota sobre el vocabulario: Un vértice (o unos vértices, en plural) es donde se encuentran dos lados de una figura. Un ángulo es el espacio que existe entre el sitio donde se encuentran dos líneas. Los ángulos generalmente se miden en grados. Por ejemplo, un cuadrado tiene cuatro vértices y cuatro ángulos de 90°.



2. Elija una figura de la pila (por ejemplo, un rombo), sosténgala y descríbala. Por ejemplo, podría decir: “Aquí tengo un rombo. Un rombo tiene forma de diamante. Tiene cuatro lados y cuatro vértices”.



“Miren todas nuestras figuras que tenemos aquí sobre la mesa. ¿Pueden encontrar una coincidencia exacta con mi rombo? Encuentren una figura que sea exactamente igual a mi rombo”. Espere a que los niños observen todas las figuras y seleccionen un rombo que coincida.



3. Una vez que un niño encuentre una figura que coincida, pídale que le explique cómo sabe que es una coincidencia exacta.

*Nota:* Al principio, los niños pueden hacer coincidir según el color. ¡Eso está bien! Haga preguntas para ayudarles a observar y hablar sobre los lados, los vértices y los ángulos de las figuras.



“¿Tu figura coincide exactamente con la mía? ¿Cómo lo sabes?”.  
“¿Cuántos lados tiene tu figura? ¿Puedes señalar cada lado?”.  
“¿Cuántos vértices tiene? ¿Puedes señalar cada vértice?”.  
“¿En qué se diferencia el rombo de un cuadrado? ¿En qué se diferencia de un triángulo?”.

4. Vuelva a agregar la figura a la pila y continúe buscando las coincidencias exactas de las otras figuras.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- ¡La coincidencia exacta es una habilidad de clasificación importante para los principiantes! Las actividades de coincidencia exacta ayudan a los niños a reconocer los atributos de los objetos. Con la práctica, los niños pueden usar su conocimiento de los atributos para clasificar y comparar conjuntos de objetos y crear patrones.
- ¡En las actividades de coincidencia exacta se puede usar todo tipo de elementos diferentes! Haga que los niños encuentren la combinación exacta de medias en la lavandería o los dulces en una mezcla de frutos secos. Asegúrese de que los niños expliquen su coincidencia utilizando palabras de atributo; “Las chispas de chocolate coinciden porque son pequeñas y puntiagudas en la parte superior, y los maníes coinciden porque son ovalados”.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Clasificar y Atributos

Figuras y Geometría

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Coincidencia exacta”.

# Palpar las figuras

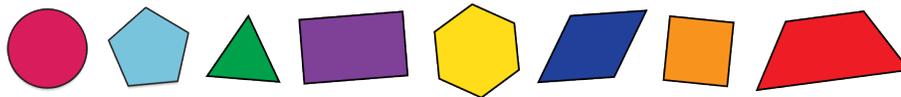
Jugadores 1-5    Edades 3+    5-10 min

## OBJETIVO

Los niños identifican las figuras palpándolas (sin ver).

## MATERIALES

Figuras de plástico, madera o papel



Bolsa u otro recipiente que no sea transparente



## VOCABULARIO

	Círculo		Rombo
	Triángulo		Pentágono
	Rectángulo		Hexágono
	Cuadrado		Octágono
	Trapezoide		

## PREGUNTAS

- ¿Los lados son rectos o curvos?
- ¿Cuántos lados tiene?
- ¿Cuántos vértices (o esquinas) tiene?
- ¿Los vértices/esquinas son puntiagudos o anchos?

## CÓMO SE JUEGA

1. Coloque una de cada figura sobre la mesa para que todos las vean. Coloque las figuras restantes en la bolsa.

Elija dos figuras y pregunte: “¿Qué notas acerca de estas figuras? ¿Qué es igual? ¿Qué es diferente?”



Anime a los niños a hablar sobre los atributos que pueden usar para encontrar una figura mediante el tacto, como el número de lados o el número de vértices.

Luego, elija 2 figuras nuevas para que los niños hablen acerca de ellas.

2. Cuando los niños estén listos, pídeles que se turnen para sostener la bolsa de figuras. Señale una de las figuras en la mesa y pídale al niño que está sosteniendo la bolsa que encuentre esa misma figura dentro de la bolsa. Asegúrese de que encuentre la figura solamente palpando, ¡sin ver!
3. Usted puede decir: “Está bien, coloqué todas nuestras figuras adicionales dentro de esta bolsa. Voy a señalar una de las figuras que se encuentran en la mesa y quiero que pienses, ¿qué notas acerca de esa figura? Luego, mete la mano dentro de la bolsa y encuentra esa figura tocándolas. Solamente puedes usar la mano para palpar, no puedes usar los ojos para ver adentro. Cuando creas que ya la has encontrado con la mano, descríbenos la figura antes de sacarla. Luego, puedes sacarla de la bolsa para que todos podamos verla y hablar sobre tu figura”.
4. Entregue la bolsa al siguiente jugador y elija una nueva figura para que la encuentre al tacto

## CONSEJOS PARA JUGAR

- Se pueden usar muchos tipos diferentes de objetos para jugar, como juguetes, utensilios, materiales de arte, cualquier cosa que los niños puedan tocar. Pida a los niños que describan los objetos (suaves, felpudos, puntiagudos, redondos).
- A medida que los niños adquieran más práctica para notar y describir los atributos o características de las figuras y los

objetos, estarán listos para asumir más desafíos en este juego. Es posible que deseen comenzar con solo tres figuras y luego, a medida que los niños estén listos, se pueden ir agregando más figuras.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Conocer una figura es más que saber el nombre de la figura. Este juego ayuda a los niños a prestar atención a los atributos o características que definen una figura.
- Al describir las figuras, los niños están desarrollando sus habilidades de vocabulario y lenguaje. Y también están practicando un importante hábito mental matemático, que es brindar descripciones precisas de lo que ven, utilizando los datos indicativos.

## ATRIBUTOS DE LAS FIGURAS



Círculo

Sin vértices ni esquinas, y todos los puntos de la curvatura siempre están a la misma distancia del punto central



Triángulo

Tiene exactamente 3 lados rectos



Rectángulo

Tiene exactamente 4 lados rectos, 4 ángulos rectos (como las esquinas de una hoja de papel)



Cuadrado

Tiene exactamente 4 lados iguales rectos y 4 ángulos rectos



Trapezoide

Tiene exactamente 4 lados rectos, un par de lados opuestos es paralelo (como las vías del tren)



Rombo

Tiene exactamente 4 lados iguales rectos, ambos pares de lados opuestos son paralelos (como las vías del tren)



Pentágono

Tiene exactamente 5 lados rectos



Hexágono

Tiene exactamente 6 lados rectos



Octágono

Tiene exactamente 8 lados rectos

\* Nota sobre el vocabulario: Un vértice (vértices, en plural) es donde se encuentran dos lados. Un ángulo es el espacio situado entre donde se encuentran dos líneas. Los ángulos generalmente se miden en grados. Por ejemplo, un cuadrado tiene cuatro vértices y cuatro ángulos de 90°.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Figuras y Geometría

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Palpar las figuras”.

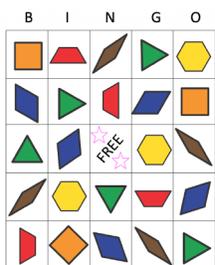
# Bingo de Figuras

Jugadores 1-4    Edades 3+    10-15 min

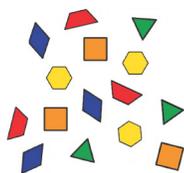
## OBJETIVO

Los jugadores cantan Bingo cuando tienen una línea (vertical, horizontal o diagonal) completamente cubierta con fichas en el cartón de Bingo de Figuras.

## MATERIALES



Cartón de Bingo



Bloques geométricos



Bolsa



Fichas

## VOCABULARIO

Nombres de las figuras  
Línea  
Vertical  
Horizontal  
Diagonal

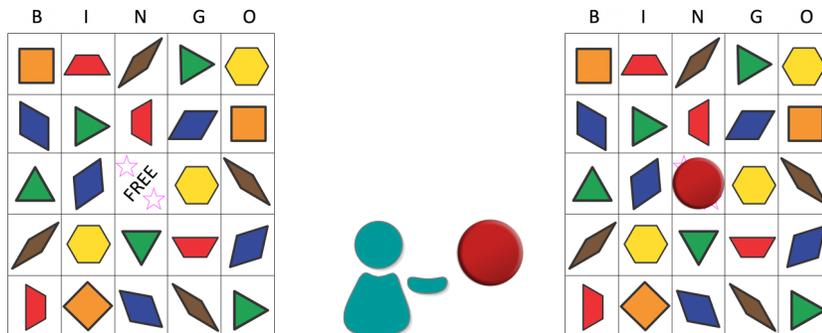
## PREGUNTAS

¿Qué notas sobre tu cartón de Bingo?  
¿Qué figuras ves?  
¿Cómo sabes cuando tienes Bingo?

## CÓMO SE JUEGA

1. Reparta un cartón de Bingo de Figuras a cada jugador.
2. Reparta fichas a cada jugador. Asegúrese de que cada jugador tenga suficientes fichas para cubrir su cartón de Bingo.

- Si usan cartones de 5x5, pida a cada jugador que coloque una ficha en su espacio central de "FREE".

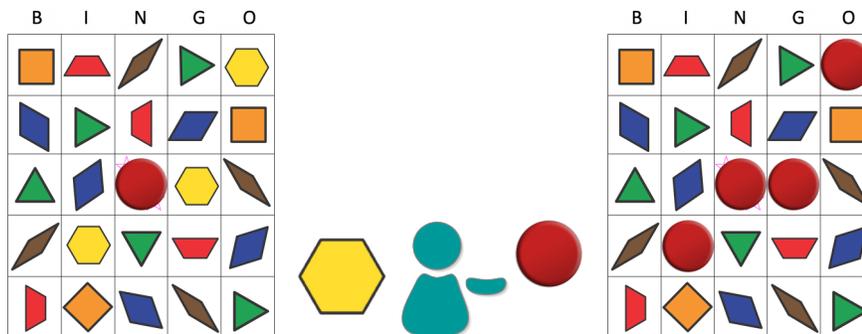


- Coloque las figuras de bloques de patrones en una bolsa o canasta.
- Meta la mano dentro de la bolsa y saque una figura.

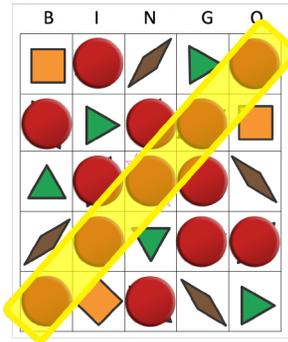


Sostenga en alto la figura seleccionada para que todos la vean. Pida a los niños que nombren la figura.

- Haga que cada jugador mire su cartón de Bingo de Figuras y coloque una ficha en cada espacio que coincida con la figura seleccionada.



7. Continúe sacando figuras de la bolsa, y pida a los niños que coloquen fichas en las figuras correspondientes en sus cartones. Cuando un jugador tenga en su cartón figuras o fichas cubriendo una línea completa (vertical, horizontal o diagonal), exclama: “¡Bingo!”



8. Pida al jugador que cantó “Bingo” que nombre todas las figuras en su línea de Bingo y también que nombre la dirección de la línea (vertical, horizontal o diagonal).

### CONSEJOS PARA JUGAR

- Se puede usar cualquier cosa para las fichas, tales como otras piezas del juego, pequeños trozos de papel, etc.

### LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Este juego ayuda a los niños a conectar los nombres de las figuras, como “hexágono” y “triángulo”, con la forma en que se ven las figuras.
- A medida que los niños buscan en sus cartones de Bingo una figura en particular, están identificando esa figura en todas las configuraciones diferentes (por ejemplo, volteada y rotada). Esto ayuda a los niños a reconocer que una figura es una figura gracias a sus atributos. Por ejemplo, un triángulo es un triángulo porque tiene tres lados rectos, ¡incluso si está al revés!

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Figuras y Geometría

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Bingo de Figuras”.

# Baile de Figuras

Jugador 1+    Edades 3+    5-10 min

## OBJETIVO

Los niños practican los nombres y atributos de las figuras, encontrando y parándose sobre cada figura descrita.

## MATERIALES

Tiza o cinta adhesiva



Música



## VOCABULARIO



## PREGUNTAS

- ¿Cómo supiste que era un cuadrado?
- ¿Cuántas esquinas o vértices tiene esa figura?\*
- ¿Cuántos lados tiene esa figura?
- ¿Cómo supiste que no era un círculo?

## CÓMO SE JUEGA

1. Delinee algunas figuras en el piso con cinta adhesiva. O, si están al aire libre, delinéelos con tiza para aceras. Asegúrese de que sus contornos sean lo suficientemente grandes para que los niños se puedan parar sobre ellos. Se puede comenzar haciendo contornos de 3 figuras y agregar más contornos de

figuras a medida que los niños estén listos.

2. Empiece diciendo: “Voy a tocar algo de música. Pueden moverse y bailar alrededor de nuestras figuras. Cuando la música se detenga, párense sobre una figura que tenga 4 lados”.
3. Ponga música mientras los niños caminan o bailan alrededor de las figuras.
4. Detenga la música y repita la instrucción. Espere a que todos encuentren una figura que cumpla con la pista de que la figura tenga 4 lados.
5. Pregunte: “¿Tienes una figura con 4 lados? ¿Cómo lo sabes? ¿Hay otras figuras con 4 lados?”
6. Vuelvan a jugar.

## Pistas sugeridas

- Pararse sobre una figura que sea un rectángulo (Pista: Un cuadrado es un tipo especial de rectángulo).
- Pararse sobre una figura con tres lados.
- Pararse sobre una figura que sea un círculo O un triángulo.
- Pararse sobre una figura que sea un rombo (Pista: Un cuadrado es un tipo especial de rombo).
- Pararse sobre una figura sin vértices ni esquinas.
- Pararse sobre una figura con solo 4 vértices o esquinas.
- Pararse sobre una figura con al menos 3 vértices o esquinas.
- Pararse sobre una figura que sea un cuadrado.
- Pararse sobre una figura que NO sea un cuadrado.

## CONSEJOS PARA JUGAR

- Si están jugando en un espacio pequeño, se pueden usar bloques o recortes de figuras para jugar a este juego. Extienda las figuras sobre una mesa o en el piso, y haga que los niños

escojan la figura que coincida con la pista que se les dio.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Conocer una figura es más que saber cómo se llama. Este juego ayuda a los niños a prestar atención a los atributos o características que definen matemáticamente una figura.
- Los niños pueden estar en diferentes niveles en cuanto a su conocimiento de las figuras. Usted puede adaptar las figuras que se usan y las pistas que se dan a los niños, para que el juego sea más o menos desafiante.
- Los niños deben escuchar atentamente sus pistas y recordarlas para encontrar la figura correcta. Estas son habilidades importantes que los ayudarán a prepararse para la escuela.

## ATRIBUTOS DE LAS FIGURAS

	Círculo	Sin vértices ni esquinas, y todos los puntos de la curvatura siempre están a la misma distancia del punto central
	Triángulo	Tiene exactamente 3 lados rectos
	Rectángulo	Tiene exactamente 4 lados rectos, 4 ángulos rectos (como las esquinas de una hoja de papel)
	Cuadrado	Tiene exactamente 4 lados iguales rectos y 4 ángulos rectos
	Trapezoide	Tiene exactamente 4 lados rectos, un par de lados opuestos es paralelo (como las vías del tren)
	Rombo	Tiene exactamente 4 lados iguales rectos, ambos pares de lados opuestos son paralelos (como las vías del tren)



Pentágono

Tiene exactamente 5 lados rectos



Hexágono

Tiene exactamente 6 lados rectos



Octágono

Tiene exactamente 8 lados rectos

\* Nota sobre el vocabulario: Un vértice (vértices, en plural) es donde se encuentran dos lados. Un ángulo es el espacio situado entre donde se encuentran dos líneas. Los ángulos generalmente se miden en grados. Por ejemplo, un cuadrado tiene cuatro vértices y cuatro ángulos de  $90^\circ$ .

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Figuras y Geometría

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un video que muestra cómo jugar “Baile de Figuras”.

# Cacería de Figuras

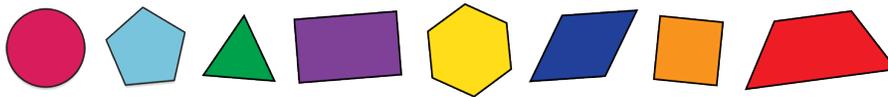
Jugador 1+    Edades 3+    5-10 min

## OBJETIVO

Los niños buscan las figuras que ven a su alrededor.

## MATERIALES

Bloques o recortes de figuras para usarlos como ejemplos



## VOCABULARIO

	Círculo		Rombo
	Triángulo		Pentágono
	Rectángulo		Hexágono
	Cuadrado		Octágono
	Trapezoide		

## PREGUNTAS

¿Cómo encontraste tu figura?

¿Cómo supiste que tu figura era un triángulo?

¿En qué se parece la figura que encontraste a la que yo mostré?

¿En qué se diferencia la figura que encontraste de la que yo mostré?

## CÓMO SE JUEGA

1. Empiece mostrándoles a los niños la figura que “buscarán”. Les puede preguntar, “¿Qué notas sobre esta figura? ¿Cuántos lados tiene? ¿Los lados son rectos o curvos? ¿Cuántas esquinas o vértices tiene?”
2. Una vez que los niños estén familiarizados con la figura, pídeles que exploren el espacio a su alrededor y que encuentren un objeto que tenga la misma forma de esa figura.

3. Si es posible, pida a los niños que traigan al grupo su objeto o figura. También pueden tomarle una foto, o dibujarla.
4. Pida a los niños que describan su objeto o figura. Pregunte en qué se parece su objeto/figura y en qué se diferencia de la figura que usted les mostró.
5. ¡Elija una nueva figura para encontrarla!

## CONSEJOS PARA JUGAR

- Si están jugando en un espacio pequeño, pueden colocar las figuras sobre una mesa y hacer que los niños elijan la figura que coincida con su pista.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Nuestro mundo está compuesto de figuras, y a los niños les encanta notar las figuras y hablar acerca de ellas. Los artistas, arquitectos e ingenieros utilizan figuras para realizar su trabajo.
- Los niños están desarrollando sus habilidades de vocabulario y lenguaje. Y también están practicando un importante hábito mental matemático, que es brindar descripciones precisas de lo que ven, utilizando los datos indicativos.

## ATRIBUTOS DE LAS FIGURAS

	Círculo	Sin vértices ni esquinas, y todos los puntos de la curvatura siempre están a la misma distancia del punto central
	Triángulo	Tiene exactamente 3 lados rectos
	Rectángulo	Tiene exactamente 4 lados rectos, 4 ángulos rectos (como las esquinas de una hoja de papel)
	Cuadrado	Tiene exactamente 4 lados iguales rectos y 4 ángulos rectos



Trapezoide

Tiene exactamente 4 lados rectos, un par de lados opuestos es paralelo (como las vías del tren)



Rombo

Tiene exactamente 4 lados iguales rectos, ambos pares de lados opuestos son paralelos (como las vías del tren)



Pentágono

Tiene exactamente 5 lados rectos



Hexágono

Tiene exactamente 6 lados rectos



Octágono

Tiene exactamente 8 lados rectos

\* Nota sobre el vocabulario: Un vértice (vértices, en plural) es donde se encuentran dos lados. Un ángulo es el espacio situado entre donde se encuentran dos líneas. Los ángulos generalmente se miden en grados. Por ejemplo, un cuadrado tiene cuatro vértices y cuatro ángulos de 90°.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Figuras y Geometría

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Cacería de Figuras”.

# Igual pero Diferente

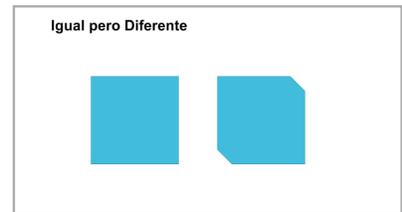
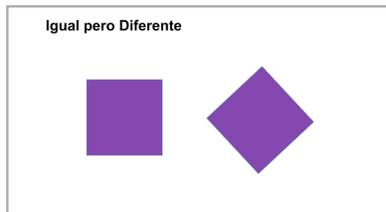
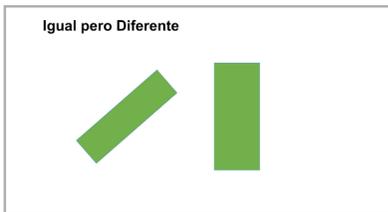
Jugadores 1-4    Edades 3+    5-10 min

## OBJETIVO

Notar y hablar sobre cómo dos objetos o imágenes son iguales y en qué se diferencian.

## MATERIALES

Cartas de *Igual pero Diferente* o cualquier otro material que les gustaría utilizar.



## VOCABULARIO

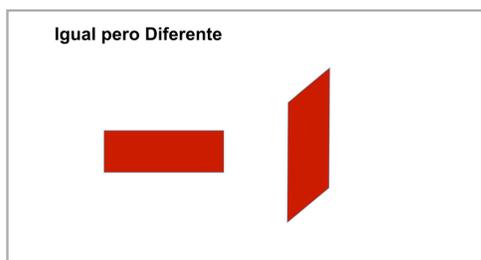
Igual  
Diferente

## PREGUNTAS

¿Qué notaste?  
¿En qué se parecen estos?  
¿En qué se diferencian estos?

## CÓMO SE JUEGA

1. Muestre una carta de *Igual pero Diferente* u otros dos artículos de su elección.



o



2. Pregunte: “¿En qué se parecen?”
3. Anime a los niños a compartir muchas ideas y las suyas propias.
4. Pregunte: “¿En qué se diferencian estos?”
5. Puede haber muchas respuestas correctas. Anime a los niños a pensar en tantas figuras como puedan para describir en qué se parecen y en qué se diferencian los objetos. Diviértanse siendo creativos.

A continuación, se muestran dos ejemplos:



Igual	Diferente
Ambos son líquidos	Uno es naranja, el otro claro
Ambos líquidos están en vasos	Un vaso es alto, el otro corto
Ambos están llenos más de la mitad	El naranja está más lleno que el claro
Ambos tienen tapas y fondos circulares	Un vaso es estrecho, el otro es más ancho



Igual	Diferente
Ambos tienen cuatro lados	Uno es más ancho, el otro es más alto
Ambos tienen cuatro vértices	Uno es más pequeño que el otro
Ambos son verdes	Uno es un rectángulo, el otro no
Ambos tienen dos lados largos y dos lados cortos	Uno tiene ángulos rectos, como una hoja de papel, el otro no

## CONSEJOS PARA JUGAR

---

- Anime a los jugadores a usar tantas palabras como puedan para describir lo que ven: aplastado, volteado, lado, esquina, recto, colores, etc. Algunos niños pueden comenzar señalando lo que notan sobre lo que es igual y lo que es diferente. Usted puede modelar cómo usar palabras descriptivas para describir lo que ellos señalan. Por ejemplo, “Oh, estás notando que este triángulo se ve más estirado y estrecho, en comparación con el otro, que parece tener tres lados que miden lo mismo de largo”.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

---

- Al responder y hacer preguntas, los niños están desarrollando sus habilidades de vocabulario y lenguaje. Y también están practicando un importante hábito mental matemático, que es brindar descripciones precisas de lo que ven, utilizando los datos indicativos.
- Al describir las figuras, anime a los niños a centrar su atención en los atributos de las figuras: lados rectos o curvos; número de lados; longitud de los lados; número de esquinas o vértices; tamaño de los ángulos; y otros atributos. Identificar qué es igual y qué es diferente es clave para clasificar conjuntos más grandes de objetos en conjuntos más pequeños.
- Para obtener más ideas, visite [Same But Different Math](#).

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

---

Figuras y Geometría

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Igual pero Diferente”.

# ¿Cuál no pertenece?

## Con figuras

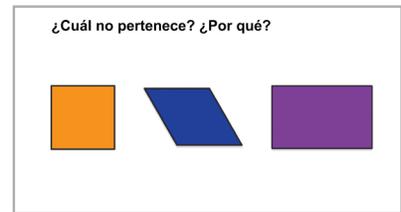
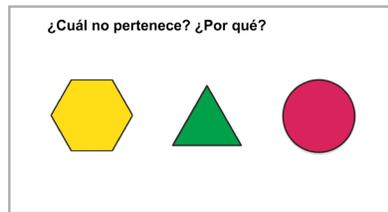
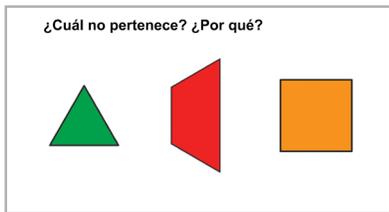
Jugadores 1-4    Edades 4+    5-10 min

### OBJETIVO

Los niños describen diferentes maneras en que las figuras son parecidas y diferentes. Se trata de encontrar muchas razones por las cuales una figura no pertenece.

### CARDS TO USE

Cartas de ¿Cuál no pertenece?



### VOCABULARIO

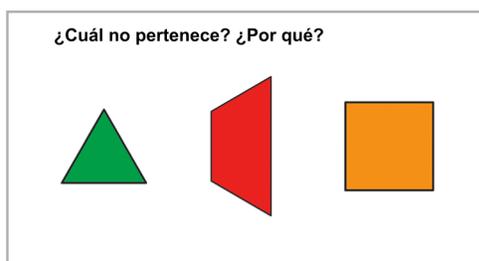
Igual  
Parecida  
Diferente

### PREGUNTAS

¿Cuál de estas cartas no pertenece? ¿Qué ves que te hace decir eso?  
¿Ves otra manera en que una de estas figuras no pertenece?

### CÓMO SE JUEGA

1. Muestre a los niños una carta de ¿Cuál no pertenece?



2. Se puede comenzar preguntando: “¿Qué notas sobre estas figuras?”
3. Anime a los niños a compartir todas sus ideas.
4. Luego, les puede preguntar, “¿Qué figura es diferente de las otras de alguna manera? ¿Existe alguna manera en que una figura sea especial o única? ¿Cómo?”
5. Una vez que los niños compartan sus ideas sobre cómo una figura es diferente de alguna manera, puede preguntar: “¿Hay otra manera en que una de las figuras es diferente? ¿Cómo?”
6. Anime a los niños a compartir muchas ideas y las suyas propias. Algunas de las diferencias que pueden surgir son: color, tamaño, número de lados, número de vértices o esquinas, si una figura está volteada o inclinada, etc.

## CONSEJOS PARA JUGAR

- Se pueden usar tres objetos cualesquiera para jugar a este juego. Busque objetos en el aula o en casa, y vea cuántas ideas diferentes se les ocurren.
- ¡Hay muchas respuestas correctas en este juego! Los niños pueden decir que un círculo no pertenece porque el cuadrado y el trapecioide tienen cuatro lados. O podrían decir que el triángulo no pertenece porque el rectángulo y el cuadrado son sus bloques de construcción favoritos. Acepte cualquier respuesta que los niños puedan justificar razonablemente. Lo importante es que están pensando y hablando matemáticamente, así como divirtiéndose.
- Es posible que los niños aún no tengan las palabras necesarias para describir con precisión lo que quieren decir. Anímelos a señalar la figura que creen que no pertenece. Usted y otros niños pueden ayudarlos a usar palabras nuevas para describir por qué creen que esa figura no pertenece.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Los niños están desarrollando sus habilidades de vocabulario y lenguaje. Y también están practicando un importante hábito mental matemático, que es brindar descripciones precisas de lo que ven, utilizando los datos indicativos.
- Los niños practican la descripción de los atributos o las características de las figuras: lados rectos o curvos; número de lados; longitud de los lados; número de esquinas o vértices; tamaño de los ángulos; y otros atributos.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Figuras y Geometría

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Cuál no pertenece con figuras”.

# Conjunto 1 de bloques geométricos

## Rompecabezas de Colores

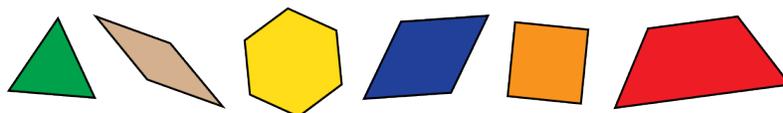
Jugadores 1+    Edades 3+    5 min+

### OBJETIVO

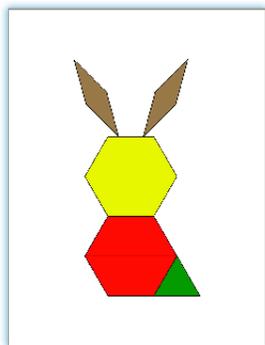
Llenar el rompecabezas con bloques de patrones.

### MATERIALES

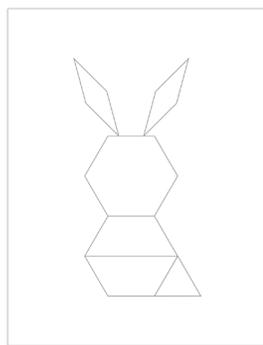
Bloques geométricos o recortes de figuras de papel



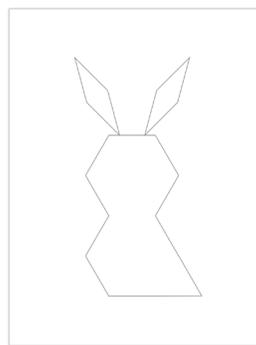
Para este juego, use las plantillas de rompecabezas del primer conjunto:



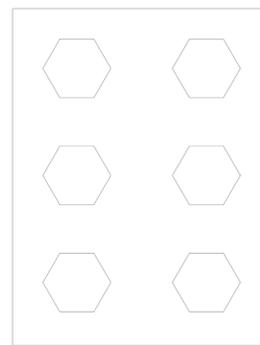
Conjunto 1:  
Rompecabezas  
de colores



Conjunto 2:  
Rompecabezas  
de figuras



Conjunto 3:  
¿Cuántas maneras?



### VOCABULARIO

	Círculo		Rombo
	Triángulo		Pentágono
	Rectángulo		Hexágono
	Cuadrado		Octágono

[Atributos de las figuras](#)

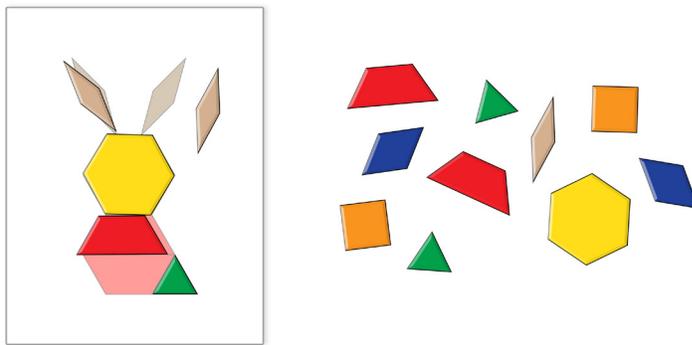
### PREGUNTAS

¿Cómo supiste qué pieza colocar allí?

¿Podrías haber llenado esa figura de una manera diferente?

## CÓMO SE JUEGA

1. Cada niño elige una plantilla de rompecabezas.
2. Asegúrese de que los niños tengan suficientes bloques de patrones para cubrir su(s) rompecabeza(s).
3. Pida a los niños que coloquen bloques de patrones encima de cada figura del rompecabezas hasta que el rompecabezas esté completamente armado.



## CONSEJOS PARA JUGAR

- Dé tiempo a los niños para que usen las plantillas y también para que construyan sus propios diseños con los bloques de patrones.
- Coloque los bloques de patrones en un recipiente abierto grande, como la tapa de una caja, para ayudar a mantenerlos sobre la mesa y no en el piso.
- Cuando los niños comienzan por primera vez, es posible que no coloquen con precisión los bloques dentro de los contornos. A medida que adquieren experiencia, pueden adquirir más precisión para colocar sus bloques de patrones dentro de las líneas.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Observar a los niños mientras juegan con rompecabezas de bloques de patrones es una excelente manera de ver cómo se desarrollan sus habilidades de razonamiento espacial. El razonamiento espacial es nuestra capacidad para pensar en objetos y figuras, y de moverlos a posiciones nuevas y diferentes.
- Mientras los niños trabajan en sus plantillas de rompecabezas, hable sobre las figuras que están usando. Esto les dará muchas oportunidades para aprender los nombres y los atributos de las figuras. Mientras hablan sobre las figuras, observe qué atributos parecen interesar a los niños: color, tamaño, número de lados, longitud de los lados, etc.
- Ayude a los niños a aprender a identificar las figuras, incluso cuando cambia la orientación de la figura. ¡Un triángulo 'al revés' sigue siendo un triángulo, y un cuadrado inclinado en una esquina sigue siendo un cuadrado!
- A medida que los niños escuchan y adquieren práctica usando el vocabulario de las figuras, usted puede señalar similitudes y diferencias en los vértices o ángulos\*, el número de lados y la longitud de los lados. También puede usar palabras de medición como mismo/igual, más/menos y más corto/más largo.

\* Una nota sobre el vocabulario: Un vértice (o unos vértices, en plural) es donde se encuentran dos lados de una figura. Un ángulo es el espacio que existe entre el sitio donde se encuentran dos líneas. Los ángulos generalmente se miden en grados. Por ejemplo, un cuadrado tiene cuatro vértices y cuatro ángulos de  $90^\circ$ .

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Patrones y Estructura

Figuras y Geometría

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Rompecabezas de bloques geométricos”.

# Conjunto 2 de bloques geométricos

## Rompecabezas de Contornos

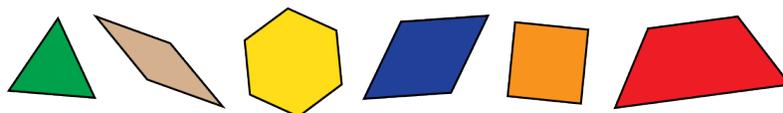
Jugadores 1+    Edades 4+    5 min+

### OBJETIVO

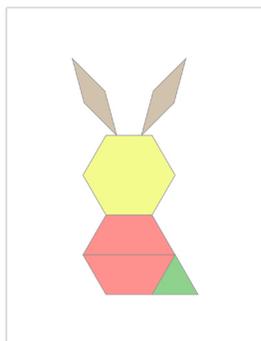
Llenar el rompecabezas con bloques de patrones.

### MATERIALES

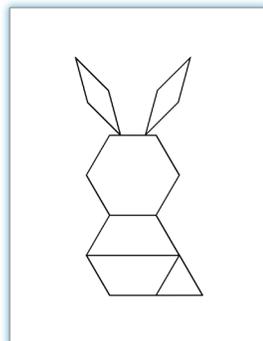
Bloques geométricos o recortes de figuras de papel



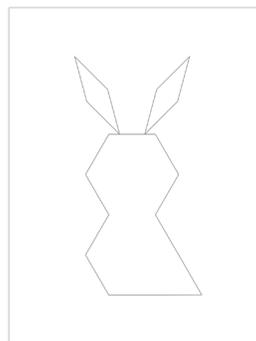
Para este juego, escoja una plantilla de rompecabezas del segundo conjunto:



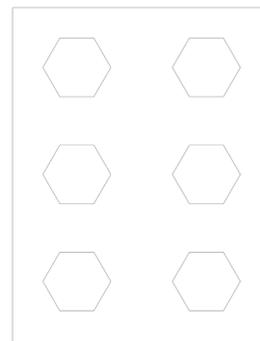
Conjunto 1:  
Rompecabezas  
de colores



Conjunto 2:  
Rompecabezas  
de figuras



Conjunto 3:  
¿Cuántas maneras?



### VOCABULARIO

	Círculo		Rombo
	Triángulo		Pentágono
	Rectángulo		Hexágono
	Cuadrado		Octágono

[Atributos de las figuras](#)

### PREGUNTAS

¿Qué pasa si volteamos esta pieza? ¿Eso ayuda a que encaje?

¿Qué pasa si rotamos esta pieza? ¿Eso ayuda a que encaje?



## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Observar a los niños mientras juegan con rompecabezas de bloques de patrones es una excelente manera de ver cómo se desarrollan sus habilidades de razonamiento espacial. El razonamiento espacial es nuestra capacidad para pensar en objetos y figuras, y de moverlos a posiciones nuevas y diferentes.
- A medida que los niños llenan sus contornos de figuras, observe si saben de inmediato qué bloque obtener, o si usan el método de ensayo y error con algunos bloques diferentes para ver cuáles encajan.
- También puede observar si los niños pueden mover, rotar y voltear los bloques para que encajen. Dé a los niños suficiente tiempo para que lo intenten solos. Luego, si es necesario, puede hacer sugerencias sobre los diferentes bloques que pueden probar.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Patrones y Estructura

Figuras y Geometría

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Rompecabezas de bloques geométricos”.

# Conjunto 3 de bloques geométricos

## Rompecabezas de Cuántas maneras

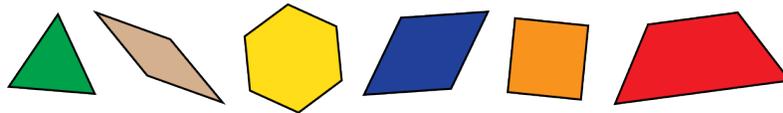
Jugadores 1+    Edades 5+    5 min+

### OBJETIVO

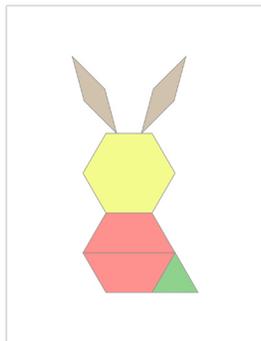
Vea de cuántas maneras diferentes pueden llenar el rompecabezas de contornos.

### MATERIALES

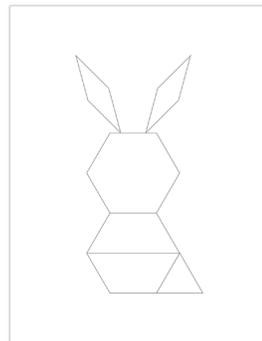
Bloques geométricos o recortes de figuras de papel



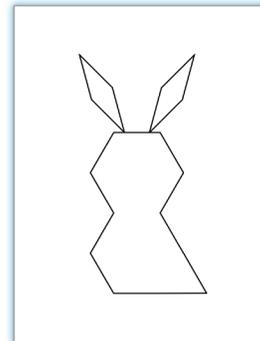
Para este juego, escoja una plantilla de rompecabezas del tercer conjunto:



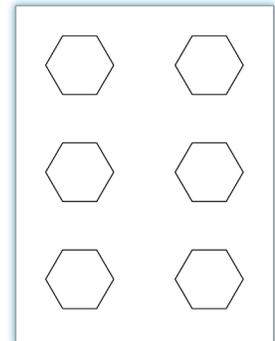
Conjunto 1:  
Rompecabezas  
de colores



Conjunto 2:  
Rompecabezas  
de figuras



Conjunto 3:  
¿Cuántas maneras?



### VOCABULARIO



[Atributos de las figuras](#)

### PREGUNTAS

¿Cómo supiste qué pieza colocar allí?

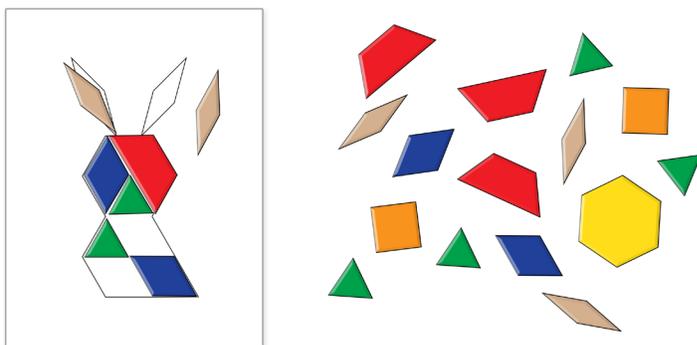
¿De cuántas maneras puedes llenar este contorno?

¿Puedes llenar este mismo diseño usando más bloques?

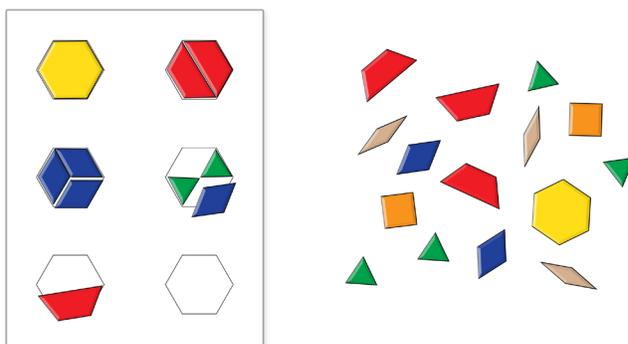
¿Puedes llenar este mismo diseño usando menos bloques?

## CÓMO SE JUEGA

1. Los niños eligen una plantilla de rompecabezas solo con contornos.
2. Dé a todos suficientes bloques de patrones para llenar el rompecabezas.
3. Los niños llenan el rompecabezas con los bloques de patrones.



4. Anime a los niños a explorar y usar diferentes combinaciones de bloques para llenar los diseños.
5. Para un desafío adicional, hemos incluido plantillas con varias copias del mismo contorno. Por ejemplo, estos hexágonos se pueden llenar usando diferentes combinaciones de bloques.



6. Para ayudar a los niños a comenzar con esto, puede hacerles preguntas como “¿Cuántos trapecios forman un hexágono? ¿Cuántos rombos azules? ¿Cuántos triángulos? ¿Cómo podemos hacer un hexágono usando un trapecoide, un rombo azul y un triángulo?”

## CONSEJOS PARA JUGAR

- El tercer conjunto es el conjunto de bloques de patrones que supone el mayor desafío de todos porque no hay contornos de figuras ni colores para ayudar a los niños a identificar qué bloque encajará en cada lugar.
- Coloque los bloques de patrones en un recipiente abierto grande, como la tapa de una caja, para ayudar a mantenerlos sobre la mesa y no en el piso.
- Para comparar diferentes soluciones del mismo rompecabezas, puede usar varias copias de la plantilla o tomar una foto de una solución antes de intentar con otra.
- Nuestros juegos de rompecabezas están estructurados para que cada niño pueda jugar en su nivel de desafío “perfecto”. Los niños a nivel de principiante pueden usar los colores del primer conjunto para ayudarlos a descubrir dónde deben ir sus bloques. Luego, a nivel intermedio, pueden proceder a resolver los rompecabezas del segundo conjunto, utilizando contornos de figuras. Cuando estén listos para el mayor desafío, los niños pueden explorar el tercer conjunto y resolver los rompecabezas que solamente tienen los contornos exteriores.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Los rompecabezas del tercer conjunto están diseñados para impulsar el razonamiento de los niños sobre cómo armar y desarmar figuras. Con la práctica, pueden reconocer que hay muchas maneras de formar diferentes figuras; por ejemplo, usando un rombo azul y un triángulo para formar un trapecoide.
- En el tercer conjunto, algunas plantillas tienen muchas copias de un solo rompecabezas en la misma página. Al ver diferentes maneras de componer el mismo rompecabezas, pueden comparar y discutir las diferentes soluciones.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Patrones y Estructura

Figuras y Geometría

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Rompecabezas de bloques geométricos”.