

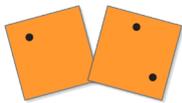
Ordenar cartas de puntos según su color

Jugadores 1-4 Edades 2+ 5-10 min

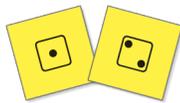
OBJETIVO

Ordenar por color las cartas de puntos en varios conjuntos.

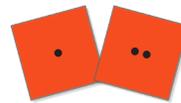
CARTAS QUE SE USAN



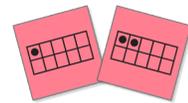
Puntos dispersos
del 1 al 2



Dados
del 1 al 2



Puntos ordenados
del 1 al 2



Cuadrículas de diez
casillas
del 1 al 2

VOCABULARIO

Clasificar
Igual
Diferente

PREGUNTAS

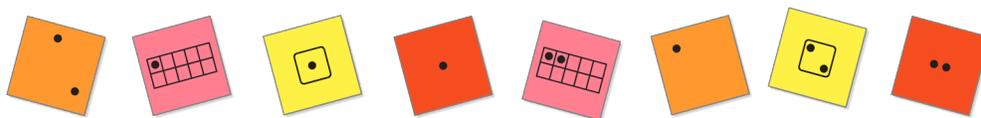
¿Qué observan en estas cartas?
¿Qué es igual?
¿Qué es diferente?

CÓMO SE JUEGA

1. Seleccione y baraje las cartas.



2. Coloque las cartas boca arriba en una mesa o en el suelo.



Pregunte: “¿Qué observan en las cartas?” Los niños pueden observar el color, cómo están dispuestos los puntos en las cartas, cuántos puntos hay o cualquier otra cosa.

3. Cuando estén listos, usted puede comenzar el juego diciendo: "Vamos a ordenar por color. Esta carta es amarilla. Esta carta también es amarilla, así que las pondré en la misma pila. Ahora es su turno".
4. Túrnense para elegir una carta, decir de qué color es, y hacer coincidir el color con otras cartas que vean.



5. Una vez que todas las cartas estén clasificadas por color, túrnense para contar cuántas cartas hay en cada pila de colores.



6. ¡El juego termina cuando se ha contado cada pila!
7. Para extender el juego, devuelva todas las cartas a una pila más grande y pida a los niños que las clasifiquen de acuerdo con el número de puntos que hay en cada carta (una pila de cartas de 1 punto y una pila de cartas de 2 puntos). Luego, entregue a los niños las cartas numéricas "1" y "2" y pídale que etiqueten cada pila con su número.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Este juego ayuda a los niños a familiarizarse con las cartas de puntos. Dedique tiempo a hablar con los niños sobre los diferentes atributos o características que observan en las cartas.
- A muchos niños pequeños les encanta clasificar y organizar colecciones de objetos. Este proceso de ordenación, o clasificación, es una práctica importante tanto en Ciencias como en Matemáticas. Agrupar objetos y contar cuántos hay en cada grupo son habilidades que los niños usarán más adelante, cuando recopilen y analicen datos para resolver problemas.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Recopilación y análisis de datos

Clasificar y Atributos

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 "Ordenar cartas de puntos según su color".

¿La puedes encontrar?

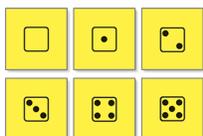
Jugadores 1-4 Edades 3+ 5-10 min

OBJETIVO

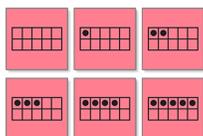
Encontrar rápidamente una carta en particular.

CARTAS QUE SE USAN

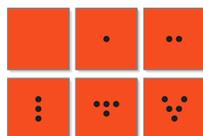
Comience con:



Dados del 0 al 5



Cuadrículas de diez casillas del 0 al 5

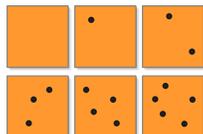


Puntos ordenados del 0 al 5

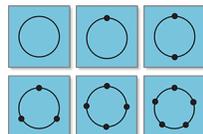
Para juegos posteriores: seleccione más cartas, un conjunto a la vez:



Numéricas del 0 al 5

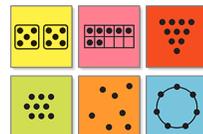


Puntos dispersos del 0 al 5



Círculos del 0 al 5

Reto adicional



Seleccionar más cartas del 6 al 10

VOCABULARIO

La misma
¿Cuántas?

PREGUNTAS

¿Qué notas sobre las cartas?
¿Cómo puedes saber cuántos puntos hay en la carta?

CÓMO SE JUEGA

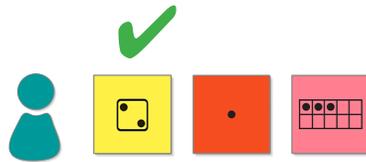
1. Seleccione y barajee las cartas.



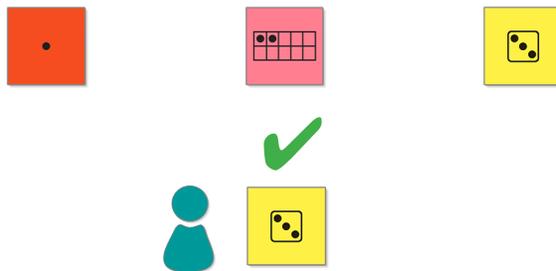
2. Diga: “Cierra los ojos”. Mientras los ojos del niño(a) están cerrados, coloque tres cartas boca arriba sobre la mesa.



3. Luego diga: “Estoy pensando en un número. Cuando te diga el número, abre los ojos y trata de encontrar rápidamente una carta con esa cantidad de puntos. ¿Listo(a)? ¿Puedes encontrar un 2?”.



4. Una vez que el jugador haya identificado correctamente la carta, empuje esas tres cartas a un lado y diga: “¡Está bien, cierra los ojos!”. Coloque tres cartas nuevas, y elija un número nuevo. “¿Puedes encontrar una carta con 3 puntos?”.



5. Observe si los niños pueden reconocer inmediatamente la cantidad de puntos o si necesitan contarlos.
6. ¡Trate de jugar rápidamente para que los niños practiquen bastante el reconocimiento de cantidades!

CONSEJOS PARA JUGAR

- Cuando juegue con varios niños, puede hacer que los niños se turnen para cerrar los ojos y encontrar cartas, o puede jugar de forma competitiva haciendo que traten de ser los primeros en señalar la carta que usted nombró. Si toman turnos, puede pedirles a los otros jugadores que “verifiquen” si las cartas identificadas realmente tienen la cantidad de puntos que usted dijo.

- Si los niños tienen dificultades para encontrar una carta que coincida, usted puede darles algunas ideas. Por ejemplo, les puede decir: “Conté uno, dos, tres, cuatro. Obtuve cuatro. ¿Cómo contaste tú?”.
- Para hacer este juego más fácil, coloque solo dos cartas. Para hacer que el juego sea más desafiante, agregue más cartas o use cartas con una mayor cantidad de puntos.
- Los puntos dispuestos en matrices circulares y dispersas son más difíciles de subitizar. Estas cartas se pueden usar en otros juegos más adelante.
- Una vez que los niños estén listos para más desafíos, pueden probar el juego Más, menos, o igual.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Este juego permite a los niños practicar la subitización, que se trata de ver rápidamente cuántos hay de algo. Las investigaciones sugieren que los niños que son fuertes en la habilidad de subitizar tienden a obtener mejores resultados en matemáticas.
- Los niños suelen reconocer 1-2 puntos sin necesidad de contarlos. Pero subitizar tiene límites. Para cantidades más grandes, es posible que necesitemos agrupar o fragmentar objetos en grupos más pequeños para subitizar. Por ejemplo, 8 puntos suelen ser demasiados para subitizar como 8, pero si los puntos se organizan como dos grupos de 4 y sabemos que dos 4 hacen 8, podemos ver 8 rápidamente.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

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 “¿La puedes encontrar?”.

Hacer coincidir los puntos

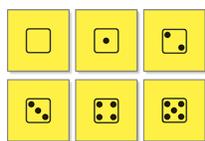
Jugadores 1-4 Edades 3+ 5-10 min

OBJETIVO

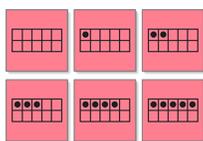
Hacer coincidir cartas con el mismo número de puntos cuando los puntos están organizados de maneras diferentes.

CARTAS QUE SE USAN

Comience con:

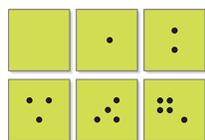


Dados del 0 al 5

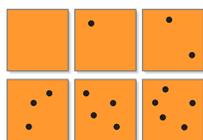


Cuadrículas de diez casillas del 0 al 5

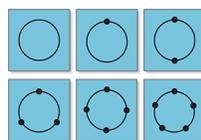
Para juegos posteriores: seleccione más cartas, un conjunto a la vez:



Puntos ordenados del 0 al 5

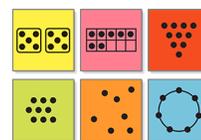


Puntos dispersos del 0 al 5



Círculos del 0 al 5

Reto adicional



Seleccionar más cartas del 6 al 10

VOCABULARIO

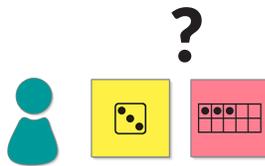
Coincidir
Pares
Igual

PREGUNTAS

¿Cómo pueden saber qué cartas coinciden?
¿Cómo supieron que coincidían?
¿En qué se parecen esas cartas? ¿En qué se diferencian?

CÓMO SE JUEGA

1. Seleccione y baraje las cartas. 
2. Coloque las cartas boca arriba para que todos puedan verlas. Si 12 cartas son demasiadas, elimine uno o dos pares. Puede agregar más pares cuando los niños estén listos.
3. Diga: “Voy a tratar de encontrar dos cartas que tengan el mismo número de puntos. ¡Creo que estas cartas tienen el mismo número! ¿Coinciden? ¿Cómo lo supieron?”



4. Diga: “Ahora es su turno. ¿Pueden encontrar dos cartas con el mismo número de puntos?”
5. ¡El juego termina cuando se han formado todos los pares de cartas!

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Algunos niños pueden contar los puntos en cada carta para ver si tienen el mismo número. Cuando los niños cuentan, observe si dicen los números en el orden correcto (1, 2, 3, 4 ...), y si señalan los puntos uno por uno.
- Cuando los niños pueden contar objetos uno por uno en el orden numérico correcto, están usando la correspondencia “uno a uno”. Ayude a los niños a etiquetar el último número que cuentan como el número total del conjunto (por ejemplo, “uno, dos, tres, hay tres en total”). Esto les ayuda a practicar la cardinalidad, saber cuántos hay en total.
- A medida que los niños practican, pueden comenzar a mirar las cartas y saber de inmediato cuántos puntos hay. A esto se le llama subitización: reconocer de inmediato cuántos

hay. Subitizar es una habilidad matemática temprana muy importante. Usted puede darles ejemplos de subitización diciendo: “Vi 4 puntos aquí y luego vi 1 punto más, ¡y de inmediato supe que eran 5!”.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

VÍDEO



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 “Hacer coincidir los puntos”.

Más, Menos o Igual

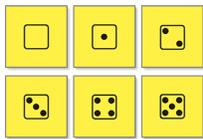
Jugadores 1-20 : Edades 3+ : 5-10 min

OBJETIVO

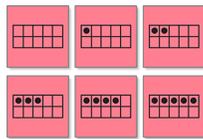
Averiguar cuántos puntos hay en una carta de puntos, y luego encontrar otras cartas de puntos que tengan más, menos o igual cantidad de puntos.

CARTAS QUE SE USAN

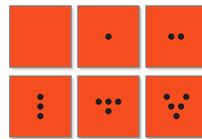
Cualquier tipo de cartas de puntos del 0 al 5 (al menos dos conjuntos):



Dados
del 0 al 5

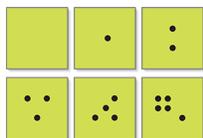


Cuadrículas de diez
casillas
del 0 al 5

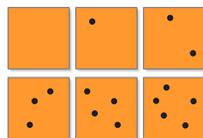


Puntos ordenados
del 0 al 5

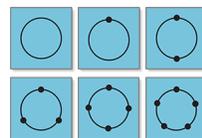
Para juegos posteriores: seleccione más cartas,
un conjunto a la vez:



Puntos ordenados
del 0 al 5

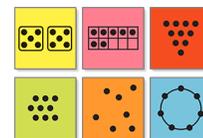


Puntos dispersos
del 0 al 5



Círculos
del 0 al 5

Reto adicional



Seleccionar más cartas
del 6 al 10

VOCABULARIO

Igual
Más
Menos
Comparar

PREGUNTAS

¿Por qué escogieron esa carta?
¿Cómo supieron?
¿Cuántos [puntos] más tiene?
¿Cuántos [puntos] menos tiene?

CÓMO SE JUEGA

1. Seleccione y baraje las cartas.



2. Coloque las cartas boca arriba sobre la mesa para que todos puedan verlas.

3. Sostenga una carta y pregunte: “¿Pueden encontrar una carta que sea **igual** a la mía?”.



4. Espere a que los niños miren las cartas que están boca arriba. Pueden elegir una carta o varias cartas que coincidan.



5. Sostenga ahora una carta nueva, y pida a los niños que encuentren una carta que sea igual. Luego, si desea presentarles un reto adicional, elija una de las siguientes preguntas:

- “¿Pueden encontrar una carta que sea **más** que la mía?”

Permita que los niños tengan suficiente tiempo para revisar las cartas e identificar cualquier carta que tenga más puntos que su carta.

- “¿Pueden encontrar una carta que tenga **uno** más que la mía?”

Permita que los niños tengan suficiente tiempo para revisar las cartas e identificar cualquier carta que tenga **exactamente uno más** que la suya.

- “¿Pueden encontrar una carta que sea **más** que la mía?”

Permita que los niños tengan suficiente tiempo para revisar las cartas y, una vez que encuentren una carta que sea más que la suya, pregunte: “¿**Cuántos más tiene?** ¿Cómo pueden saber eso?”.

6. Mientras los niños toman una decisión, les puede preguntar: “¿Por qué escogieron esa carta?” o “¿Cómo supieron qué carta escoger?”. Si los niños cometen un error, no es necesario que

los corrija. Mientras practican, vea si ellos mismos se corrigen

7. Sostenga una carta nueva y haga la misma pregunta, pero pidiendo a los niños que busquen una carta que sea **menor** que la suya.

CONSEJOS PARA JUGAR

- ¡Este juego se puede jugar de diferentes maneras! Levante varios dedos y pida a los niños que busquen una carta con el mismo número de puntos que indica con sus dedos. Diga un número y pida a los niños que busquen una carta con ese número de puntos (conectando así los nombres de los números con las cantidades). Sostenga una carta numérica y pida a los niños que relacionen el número con esa cantidad de puntos (conectando así los números con las cantidades).
- En lugar de corregir a los niños si se equivocan, les puede decir: “Tengo algo diferente. Probemos con otro”. O puede modelar su razonamiento; por ejemplo, usted puede decir: “Conté uno, dos, tres, cuatro. Obtuve cuatro. ¿Cómo contaron ustedes?”.
- A medida que los niños adquieran experiencia, ¡pídales que asuman el papel del adulto!

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Cómo hablar de números y comparar cantidades.
- Pensar en “uno más” y en “uno menos” ayuda a los niños a aprender la secuencia de los números: 4 es uno más que 3; y 2 es uno menos que 3.
- Cuando los niños piensan cuánto más y cuánto menos desarrollan habilidades tempranas de suma y resta. Este es un paso importante para que practiquen antes de que se les introduzca a las matemáticas por escrito, como $4 - 1 = 3$.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

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 “Más, Menos o Igual”.

Imágenes rápidas

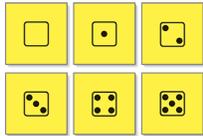
Jugadores 1-20 Edades 3+ 5-10 min

OBJETIVO

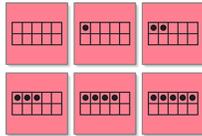
Reconocer inmediatamente las cantidades en las cartas.

CARTAS QUE SE USAN

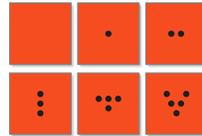
Comience con:



Dados del 0 al 5

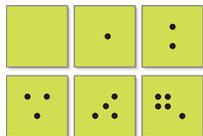


Cuadrículas de diez casillas del 0 al 5

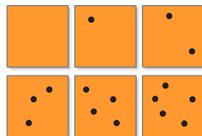


Puntos ordenados del 0 al 5

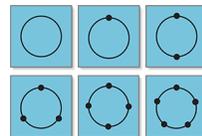
Para juegos posteriores: seleccione más cartas, un conjunto a la vez:



Puntos ordenados del 0 al 5

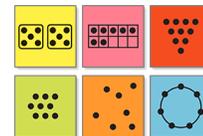


Puntos dispersos del 0 al 5



Círculos del 0 al 5

Reto adicional



Seleccionar más cartas del 6 al 10

CÓMO SE JUEGA

1. Seleccione y baraje las cartas.



2. Diga: "Les voy a mostrar una carta durante unos segundos. Observen la carta y traten de recordar lo que ven. Luego, me van a decir cuántos puntos había en la carta. ¿Listos?"

3. Sostenga una carta durante tres segundos. Luego colóquela boca abajo.



Pregunte: “¿Cuántos puntos hay?”

4. Los niños pueden responder en voz alta o pueden usar los dedos.



5. Para ampliar esta actividad, pregunte: “¿Cómo supieron cuántos puntos había?” Los niños pueden responder: “Vi tres puntos y un punto, y sabía que eran cuatro”.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Imágenes Rápidas es un excelente juego que se puede hacer durante las transiciones o cuando solo se tienen unos minutos. Este juego permite que los niños practiquen la subitización, viendo rápidamente cuántos elementos hay en un grupo pequeño. Las investigaciones sugieren que los niños que dominan la subitización tienden a desempeñarse mejor en matemáticas.
- Los niños suelen reconocer de 1 a 2 puntos sin necesidad de contarlos. Pero, subitizar tiene límites. Para las cantidades más grandes, es posible que necesitemos agrupar o dividir los objetos en grupos más pequeños para poder subitizarlos. Por ejemplo, 8 puntos suelen ser demasiados para convertirlos en 8, pero si los puntos se organizan como dos grupos de 4 y sabemos que dos 4 suman 8, podemos ver rápidamente el 8.
- Los puntos dispuestos en forma de círculos y los puntos dispersos son más difíciles de subitizar.
- Este juego ayuda a los niños a construir una imagen visual fuerte de los números. A medida que los niños adquieren experiencia, hable sobre observar grupos de números más

pequeños en los conjuntos más grandes. Por ejemplo, “Vi un grupo de 2 puntos y un grupo de 3 puntos, ¡y supe que eran 5!”. Cada niño puede “ver” cuántos hay de una manera diferente.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

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 “Imágenes rápidas”.

Números hambrientos

Jugadores 1-18 : Edades 4+ : 5-10 min

OBJETIVO

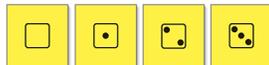
Hacer coincidir cartas numéricas con sus cartas de puntos correspondientes.

CARTAS QUE SE USAN

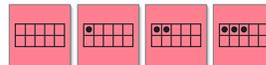
Comience con:



Numéricas
del 0 al 3



Dados
del 0 al 3

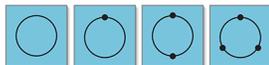


Cuadrículas de diez
casillas
del 0 al 3

Para juegos posteriores: use números más altos y/o use más conjuntos de cartas:



Numéricas
del 4 al 10



Círculos
del 0 al 3



Puntos dispersos
del 0 al 3



Puntos ordenados
del 0 al 3

CÓMO SE JUEGA

1. Organice las cartas numéricas en una línea, ordenadas del 0 al 3. Al principio, coloque junto con los niños las cartas. Una vez que los niños estén listos, pídeles que organicen las cartas por su propia cuenta.



2. Baraje las cartas restantes. Coloque las cartas boca arriba en una pila.

3. Señale las cartas numéricas y diga: “¡Estos números tienen hambre!”



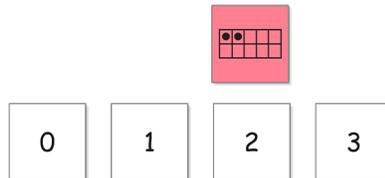
Luego, señale la pila de cartas boca arriba y diga: “Las cartas numéricas pueden comerse las cartas de puntos de esta pila. Pero solamente pueden comerse las cartas que coincidan con su número”.



4. “Veamos la carta de arriba de esta pila. ¿Cuántos puntos hay?”



5. “Sí, hay dos puntos. ¡Pongamos esta carta encima de la carta número 2 para que se la coma!”



6. El juego continúa mientras los niños se turnan para “alimentar” las cartas numéricas. El juego termina cuando se han “comido” todas las cartas de la pila.

Nota: Se pueden usar platos, cestas u otros recipientes en este juego. Etiquete los recipientes con las cartas numéricas y pida a los niños que clasifiquen las cartas de puntos en los recipientes correctos para “ser comidas”.

CONSEJOS PARA JUGAR

- El juego de Números Hambrientos se puede usar como una actividad de transición; por ejemplo, entregue a cada niño una carta de puntos y pídale que la pongan en su número correspondiente antes de retirarse de la mesa.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Los niños pueden reconocer y decir de inmediato cuántos puntos hay, sobre todo para los números por debajo del 4; esta es una habilidad que se conoce como la subitización, que ayuda a construir los fundamentos de las habilidades matemáticas básicas.
- En este juego, los niños conectan la cantidad de puntos en las cartas con los números escritos que representan esas cantidades. Por ejemplo, 5 puntos pueden estar dispuestos de muchas formas en las cartas de puntos, pero todas estas cartas están representadas por el número escrito “5”.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

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 “Números hambrientos”.

Llegar a 5

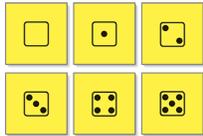
Jugadores 1-4 Edades 4+ 5-10 min

OBJETIVO

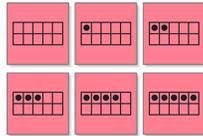
Combinar dos cartas de puntos de manera que sumen 5.

CARTAS QUE SE USAN

Comience con:

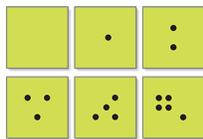


Dados del 0 al 5

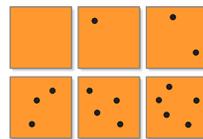


Cuadrículas de diez casillas del 0 al 5

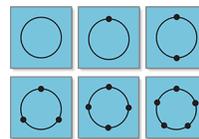
Para juegos posteriores: seleccione más cartas, un conjunto a la vez:



Puntos ordenados del 0 al 5



Puntos dispersos del 0 al 5



Círculos del 0 al 5

CÓMO SE JUEGA

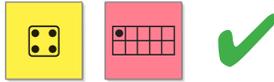
1. Seleccione y baraje las cartas.



2. Coloque todas las cartas boca arriba.



3. Puede comenzar el juego diciendo: “¡Voy a encontrar dos cartas que sumen 5! Vamos a ver. ¿Estas dos cartas suman 5?”.



Diga, “¡Sí! Hay cuatro puntos en esta carta, ¡y con un punto más, son 5!”.

4. Diga: “Ahora es su turno. ¿Pueden encontrar dos cartas que sumen 5?”.
5. El juego termina cuando se emparejan todas las cartas.

CONSEJOS PARA JUGAR

- Si los niños están listos, puede agregar cartas de puntos y cartas numéricas mayores de 5. Puede jugar a ¡Hacer 6!, ¡Hacer 7!, ¡Hacer 8!, ¡Hacer 9! y ¡Hacer 10! Si lo desea, puede usar tres cartas para que el reto sea más grande. Solo asegúrese de que todos los jugadores trabajen con el mismo número como objetivo.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Este juego se centra en la composición de números, sabiendo que dos números más pequeños conforman un número mayor. En este juego, los niños buscan dos números más pequeños que, juntos, suman 5.
- Es importante que los niños reconozcan que una cantidad determinada se puede representar de diferentes maneras: con los dedos, con números, con puntos en diferentes configuraciones, y más. Tener práctica jugando con los números en muchas formas ayuda a afianzar este concepto.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

Números: Operaciones

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 “Llegar a 5”.

¿Cuál no pertenece?

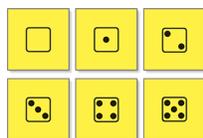
Jugadores 1-4 Edades 4+ 5-10 min

OBJETIVO

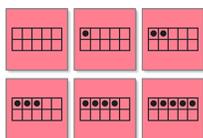
Dar una explicación clara o una razón del por qué una carta en particular no pertenece a un conjunto de cartas. A menudo, puede haber más de una carta que “no pertenece” a un conjunto de cartas determinado.

CARTAS QUE SE USAN

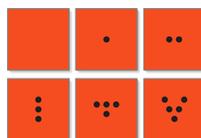
Comience con:



Dados
del 0 al 5

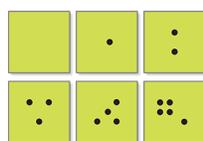


Cuadrículas de diez
casillas
del 0 al 5

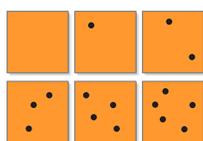


Puntos ordenados
del 0 al 5

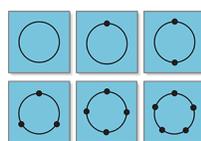
Para juegos más avanzados: seleccione más cartas,
un conjunto a la vez:



Puntos ordenados
del 0 al 5

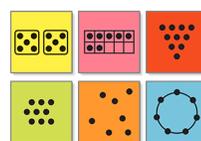


Puntos dispersos
del 0 al 5



Círculos
del 0 al 5

Reto adicional



Seleccionar más cartas
del 6 al 10

VOCABULARIO

Igual
Diferente
Pertener

PREGUNTAS

¿Cómo lo saben?
¿Qué pueden observar que les hace decir eso?
¿Ven otra forma en que una de las cartas no pertenezca?

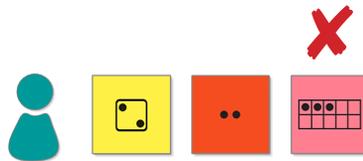
CÓMO SE JUEGA

1. Coloque tres cartas sobre la mesa.

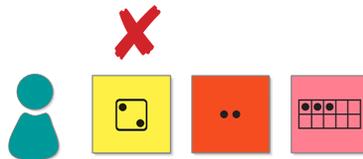


2. Pregunte, “¿Cuál carta no pertenece? ¿Por qué?”.

Permita que los niños tengan suficiente tiempo para revisar las cartas y acepte todas las respuestas que ellos puedan justificar. Puede ser que la carta con tres puntos no pertenezca porque las otras cartas tienen dos puntos.



O puede ser que la carta con dos puntos en una línea diagonal no pertenezca porque, en las otras cartas, los puntos están en línea recta.



3. Una vez que los niños terminen de explicar por qué una carta no pertenece al conjunto, diga: “¿Estamos listos para un juego nuevo?” Coloque tres cartas nuevas, y pregunte: “Ahora, ¿cuál no pertenece? ¿Por qué?”.
4. Continúen jugando con diferentes cartas. Una vez que los niños se sientan cómodos con las cartas del 0 al 3, agregue las cartas del 4 y del 5. Una vez que los niños dominen las cartas del 0 al 5, agregue las cartas del 6 en adelante.

CONSEJOS PARA JUGAR

- Cuando los niños no han jugado antes este juego, se puede comenzar de manera sencilla, de acuerdo con los colores de

las cartas. Coloque dos cartas que sean del mismo color y una que sea de un color diferente, y pregunte, “¿Cuál carta no pertenece? ¿Por qué?” Una vez que los niños se sientan cómodos jugando, use diferentes colores y anime a los niños a observar los puntos. Pregunte: “¿Ven algo en los puntos de estas cartas que pueda ser igual o diferente?”

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Cómo explicar su razonamiento y hablar sobre conceptos matemáticos.
- Para comprobar si las cantidades son las mismas, es posible que usted vea que los niños cuentan el número de puntos en las cartas. O puede ver que los niños saben inmediatamente cuántos puntos hay, sin necesidad de contarlos. Saber inmediatamente cuántos hay es una habilidad que se conoce como la subitización. Subitizar es nuestra capacidad para reconocer rápidamente las cantidades. Es importante que los niños practiquen tanto contar como subitizar, porque ambas forman la base para sus habilidades matemáticas posteriores.
- Este juego hace que los niños se fijen en los detalles de las cartas. Por ejemplo, podríamos mostrar tres imágenes diferentes para el número 3. Son iguales en los 3 puntos, pero pueden ser diferentes en cuanto a su disposición. Los niños pueden observar que solamente una carta tiene una cuadrícula y las otras no. O pueden observar que dos cartas tienen puntos dispuestos en una línea y en la otra carta, los puntos se encuentran dispuestos de arriba a abajo (de manera vertical). Los niños también tienen la oportunidad de observar que, aunque los tres puntos pueden estar ordenados de muchas formas diferentes, siguen siendo tres puntos.
- No se preocupe si accidentalmente coloca tres cartas que no tienen nada en común. ¡Pida a los niños que expliquen en qué se diferencian las tres cartas!
- Este juego se puede jugar con muchos objetos diferentes que existen en el salón de clases o en el hogar.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

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?”.

Memoria de puntos

Jugadores 1-2 Edades 4+ 5-10 min

OBJETIVO

Hacer coincidir pares de cartas usando la memoria.

CARTAS QUE SE USAN

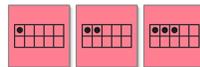
Comience con:



Numéricas
del 1 al 3



Dados
del 1 al 3



Cuadrículas de diez
casillas
del 1 al 3



Puntos ordenados
del 1 al 3

Nota: Una vez que los niños se sientan cómodos haciendo coincidir cartas del 1 al 3, agregue cartas del 4 en adelante.

VOCABULARIO

Pares
Coincidir
Igual
Diferente

PREGUNTAS

¿Qué les ayuda a recordar dónde están las cartas?
¿Cómo decidieron qué carta voltear?

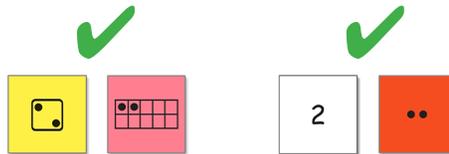
CÓMO SE JUEGA

1. Asegúrese de tener un número par de cartas para que puedan formar pares.
2. Baraje las cartas y colóquelas boca abajo.



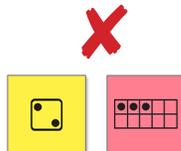
Los niños se turnan para voltear dos cartas.

Si las dos cartas tienen el mismo número, conservan el par de cartas que coinciden y vuelven a empezar.



¡Recuerde a los niños que los pares que coinciden pueden verse diferentes! Podrían voltear una carta de 3 con 3 puntos dispuestos de una manera, y otra carta con 3 puntos dispuestos de una manera diferente, ¡esas cartas coinciden! O los niños pueden voltear una carta con el número 2 y una carta con dos puntos. ¡Esas cartas también coinciden!

3. Si las dos cartas no coinciden, se voltean de nuevo boca abajo. Ahora es el turno del siguiente jugador.



Nota: ¡Anime a todos los jugadores a recordar qué números están en las cartas que se están volteando!

4. ¡El juego termina cuando todas las cartas se han hecho coincidir!

CONSEJOS PARA JUGAR

- Muestre a los niños cómo voltear sus cartas; algunos querrán levantar las cartas y sostenerlas, en lugar de voltearlas para que todos las vean.
- Digan el número en voz alta después de voltear cada carta. Por ejemplo, “¡3 puntos aquí! 4 puntos aquí. ¡No coinciden!”.

- Los niños pequeños aprenden a turnarse y a compartir materiales. Asegúrese de modelar el proceso de tomar turnos, y haga que los niños practiquen mucho cómo tomar (y esperar) su turno.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEM

- Los niños deben recordar la cantidad de puntos o los números de las cartas que se voltean. Esto construye su memoria visual para los números, así como sus habilidades de atención.
- Este juego apoya las habilidades de las funciones ejecutivas de los niños. Los niños practican el razonamiento con flexibilidad, recordando dónde se pueden encontrar determinadas cartas (memoria funcional) y turnándose (control inhibitorio).

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

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 “Memoria de puntos”.

Supéralo

Jugadores 2-4 Edades 5+ 5-10 min

OBJETIVO

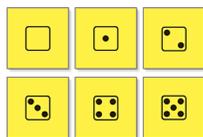
Recoger todas las cartas volteando las cartas con un número más alto que las de los otros jugadores.

CARTAS QUE SE USAN

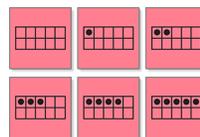
Comience con:



Numericas
del 0 al 5

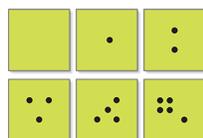


Dados
del 0 al 5

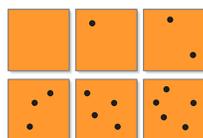


Cuadrículas de diez
casillas
del 0 al 5

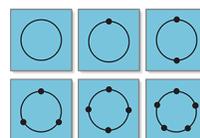
Para juegos posteriores: seleccione más cartas,
un conjunto a la vez:



Puntos ordenados
del 0 al 5

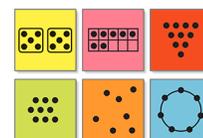


Puntos dispersos
del 0 al 5



Círculos
del 0 al 5

Reto adicional



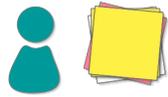
Seleccionar más cartas
del 6 al 10

CÓMO SE JUEGA

1. Seleccione y baraje las cartas.

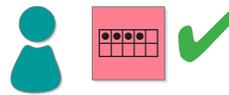
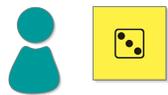


2. Reparta las cartas boca abajo en pilas iguales para cada jugador.
¡No miren sus cartas todavía!

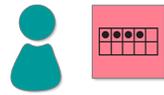
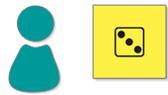


3. Luego diga: “Todos vamos a voltear la primera carta de nuestra pila. Quien tenga el número más alto en su carta gana esta ronda y se queda con todas las cartas. ¿Listos?”.

Cada jugador voltea la carta de arriba de su pila y la coloca en el centro para que todos la vean.



4. Pregunte, “¿Cuál carta tiene el número más alto? ¿Quién se queda con todas las cartas? ¿Cómo podemos saberlo?”.



5. Si dos jugadores voltean el mismo número más alto, esos jugadores voltean sus siguientes cartas de arriba. Quien tenga el número más alto gana todas las cartas de ambas rondas.

6. El juego termina cuando una persona tiene todas las cartas.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Comparar cartas que tienen diferentes arreglos de puntos apoya la comprensión de los niños sobre las cantidades numéricas. En otras palabras, 5 puntos se pueden organizar de muchas formas diferentes, pero siempre son 5 puntos.
- Los niños aprenden a identificar cuál es el mayor entre dos o más números.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

Números: Operaciones

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 “Supéralo”.