Explorar el orden numérico

YOUNG MATHEMATICIANS

1 Jugador | Edades 3+ | 2-5 min

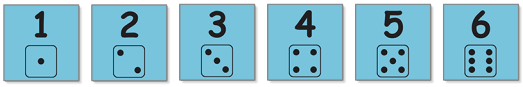
OBJETIVO

Los niños colocan las cartas de *Contar y Ver* en el orden correcto, si es necesario con ayuda.

Este es el primer paso de los juegos de *Contar y Ver*. Ver a los niños jugar este juego puede ayudarle a usted a determinar el nivel correcto de desafío para futuros juegos de *Contar y Ver*.

CARTAS QUE SE USAN

Cartas de *Contar y Ver* del 1 al 6



VOCABULARIO

El más pequeño

El más alto

El más bajo

El más grande

Orden

PREGUNTAS

¿Qué notas sobre las cartas?

¿Qué notas sobre el número de puntos?

¿Qué notas sobre los números escritos?

CÓMO SE JUEGA

1. Mezcle las cartas y entréguelas al niño.

2. Haga preguntas sobre las cartas:

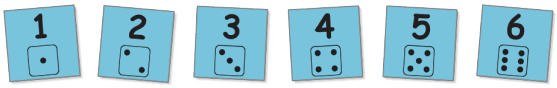
   "¿Qué notaste?"

   "¿Ves algún número que conoces?"

"¿Puedes contar los puntos? ¿Cuántos puntos hay?"

"Si hay 3 puntos en la carta, ¿qué número hay en la carta?"

3. Pídale al niño que ordene las cartas del 1 al 6 (de menor a mayor). Observe si los niños pueden colocar las cartas en el orden correcto. Si no están seguros de cuál es el orden, puede ayudarlos a contar los puntos para saber dónde van.



CONSEJOS PARA JUGAR

- Hable con los niños sobre su estrategia: ¿Cómo están ordenando las cartas? Algunos niños son capaces de ordenarlas basándose en sus números escritos; otros son capaces de ordenarlas basándose en sus puntos (de menor a mayor).

- Si un niño aún no está listo para ordenar las cartas del 1 al 6, use las cartas del 1 al 3. Si un niño ordena fácilmente las cartas del 1 al 6, use más cartas o pase a otro juego usando estas cartas.

- Para los niños que están listos para un desafío mayor, o para los niños que les gusta ver la ruta numérica que crean las cartas ordenadas, use las cartas del 1 al 10 o las cartas del 0 al 12. Algunos niños son capaces de ordenar estas cartas por su propia cuenta, mientras que otros disfrutan observar a un adulto mientras las ordena. De cualquier manera, usted puede hacer preguntas como, "¿Qué notas sobre estas cartas? ¿Reconoces algún número?"

- Para un desafío adicional, una vez que las cartas estén ordenadas, pida a los niños que cierren los ojos mientras usted retira una de las cartas. Vea si saben qué carta falta, y luego pregunte: "¿Cómo supiste qué carta había retirado?"

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Mientras los niños exploran las cartas, fíjese si reconocen los números. ¿Asocian los números con el número de puntos? Aprender a asociar una palabra numérica con su numeral escrito y hacer coincidir la cantidad de puntos es un paso importante para comprender los números.

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 “Explorar el orden numérico”.

© EDC 2021

CC BY NC SA

¿Cuál es la carta que falta?

YOUNG MATHEMATICIANS

Jugadores 1-4 | Edades 3+ | 5-10 min

OBJETIVO

Los niños identifican qué cartas de números faltan en la línea.

CARTAS QUE SE USAN

1-5 cartas de *Contar y Ver*
Agregue más cartas a medida que los niños vayan adquiriendo experiencia.

VOCABULARIO

En orden

Junto a

Escondida

Falta

PREGUNTAS

¿Cómo sabías en qué orden colocarlas?

¿Cómo podemos saber cuál falta? ¿Qué pistas puedes usar?

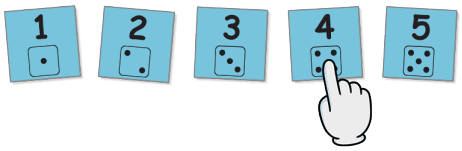
CÓMO SE JUEGA

1. Baraje las cartas.

2. Pida a los niños que ordenen las cartas del 1 al 5.

3. Diga: "Cierren los ojos. Voy a retirar una carta. ¡Vean si saben qué carta falta!"

4. Una vez que los niños cierren los ojos, retire una carta..



5. Pida a los niños que abran los ojos. Pregúntele a un jugador: "¿Cuál es la carta que falta?"

Si el jugador identifica correctamente la carta que falta, diga: "¡Sí, es el 4! ¿Cómo sabes que es el 4?" Dé tiempo para que los niños respondan. Luego puede decir: "Sí, el 4 viene después del 3 y antes del 5". Vuelva a colocar la carta y juegue de nuevo con el siguiente jugador.

Si el jugador no puede identificar correctamente la carta que falta, ayúdele a contar las cartas a partir del 1 hasta encontrar la carta que falta.

CONSEJOS PARA JUGAR

- Si un niño aún no está listo para ordenar las cartas del 1 al 5, use las cartas del 1 al 3. Si un niño puede ordenar fácilmente las cartas del 1 al 5, use las cartas del 8, 9 o 10, o pase a otro juego que suponga un mayor desafío.

- Hable con los niños sobre su estrategia. Por ejemplo, ¿cómo están ordenando las cartas? Algunos niños pueden ordenarlas según los números que tienen escritos; otros niños pueden ordenarlas contando los puntos.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Algunos niños cuentan las cartas desde el 1 hasta la carta que falta. Otros niños reconocen de inmediato la carta que falta porque saben que el 4 viene después del 3 y antes del 5. Anime a los niños a darse cuenta del número que viene antes y el número que viene después, señalándolo cada vez que jueguen.

- Cuando los niños practican ordenar cartas de números y encuentran la carta que falta en una recta numérica, están desarrollando su sentido numérico. Tener un fuerte sentido numérico ayuda a los niños a identificar, ordenar y hablar más fácilmente sobre los números.

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 es la carta que falta?".

© EDC 2021

CC BY NC SA

Carta Oculta (Visión de Rayos X)

YOUNG MATHEMATICIANS

Jugadores 2-4 | Edades 4+ | 5-10 min

OBJETIVO

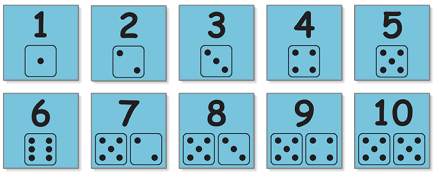
Los niños identifican los números ocultos en las cartas boca abajo.

CARTAS QUE SE USAN

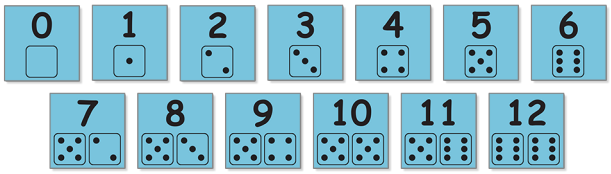
Comenzar con: Cartas de *Contar y Ver* del 1 al 5

Para juegos posteriores:

Cartas de *Contar y Ver* del 1 al 10



Cartas de *Contar y Ver* del 0 al 12



VOCABULARIO

En orden

Junto a

Ocultos

PREGUNTAS

¿Cómo supiste cuál era el número de la carta oculta?

Si alguien necesita ayuda para descifrar la carta oculta, ¿cómo podrías ayudarlo?

CÓMO SE JUEGA

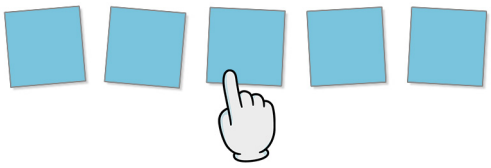
1. Mezcle las cartas.

2. Pida a los niños que ordenen las cartas del 1 al 5.

3. Mientras los niños miran, voltee las cartas boca abajo.

4. Pregúntele a uno de los jugadores: "¿Puedes señalar una carta? ¡Te diré qué número está en la carta usando mi visión especial de rayos X!"

   El niño señala una carta:



5. Diga: "¡Es el 3! Voltea la carta para comprobarlo". El jugador voltea la carta y comprueba el número.

6. Vuelva a colocar la carta boca abajo sobre la mesa. Dígale al siguiente jugador: "Ahora es tu turno de usar tu visión de rayos X. ¿Listo(a)?"

7. Si están listos, haga que los niños asuman el papel de identificar las cartas que usted u otros jugadores señalan.

CONSEJOS PARA JUGAR

- Una variación de este juego consiste en dejar las cartas boca arriba después de haberlas identificado. Si una carta oculta está a la izquierda de una carta boca arriba, puede hacer preguntas como, "¿Qué número viene antes de tres?" o "¿Qué número es dos menos que cinco?"

- Si una carta oculta está a la derecha de una carta boca arriba, anime a los niños a contar hacia adelante a partir de la carta boca arriba hasta la carta oculta. Por ejemplo, pueden contar hacia adelante a partir de la carta 3 boca arriba hasta la carta

5 oculta: “¡3 ... 4, 5!” Contar hacia adelante es una habilidad matemática importante que los niños deben practicar.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Observe qué estrategias usan los niños para identificar las cartas ocultas. Si un jugador no está seguro de qué hacer, ayúdele a contar desde la primera carta hasta la carta oculta, señalando cada carta mientras cuentan.

- Este juego ayuda a los niños a practicar tres habilidades de funciones ejecutivas: control inhibitorio, memoria de trabajo y cambio de atención. Los niños deben inhibirse de dar la vuelta impulsivamente a las cartas. Usan su memoria de trabajo para clasificar las cartas en el orden correcto para empezar, y recuerdan ese orden durante todo el juego. El cambio de atención se practica cuando los niños alternan entre las funciones de selector e identificador de cartas.

- Para obtener más información sobre las matemáticas y la función ejecutiva, consulte este artículo: Double Impact: Mathematics and Executive Function.

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 “Carta Oculta (Visión de Rayos X)”.

EDC Education Development Center

© EDC 2021

www.ym.edc.org

CC BY NC SA

Tirar un dado

YOUNG MATHEMATICIANS

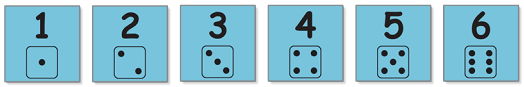
Jugadores 1-4 | Edades 3+ | 5-10 min

OBJETIVO

Hacer coincidir el número del lanzamiento de un dado con su carta respectiva.

MATERIALES

Cartas de Contar y Ver del 1 al 6 para cada jugador:



1 dado

VOCABULARIO

Dados/Dado

En orden

Nombres de los números del 1 al 6

PREGUNTAS

¿Cómo pusieron las cartas en orden?

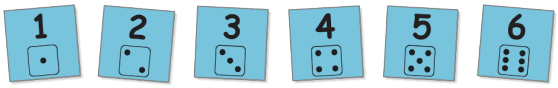
¿Qué número esperan que salga?

¿Qué números aún necesitan lanzar?

CÓMO SE JUEGA

1. Entregue a cada niño un juego de cartas en orden aleatorio del 1 al 6.

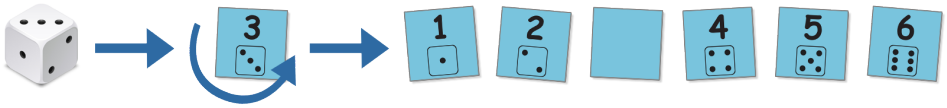
2. Pida a los niños que ordenen sus cartas del 1 al 6. Vea si pueden hacerlo de forma independiente y apóyelos según sea necesario.



Nota: Si solo llegan hasta aquí en el juego, ¡excelente! Los niños han trabajado en la importante habilidad de ordenar números.

Pueden volver a jugar el resto del juego en otro momento.

3. Lanzar el dado. Voltear boca abajo la carta que coincida con el número que salga.



4. Si el número obtenido no coincide con ninguna de las cartas boca arriba, pasar el dado al siguiente jugador.

5. ¡El juego termina cuando todos los jugadores han volteado todas sus cartas!

CONSEJOS PARA JUGAR

- Este juego se puede jugar individualmente, en parejas o en grupos pequeños.

- Es posible que algunos niños no quieran pasar al siguiente jugador si no pueden voltear una de sus cartas. ¡Anime a los jugadores a hablar sobre esto! Si todos están de acuerdo, pueden seguir lanzando el dado hasta que cada jugador voltee una carta.

- A veces a los niños les gusta jugar de manera cooperativa y "compartir un lanzamiento del dado". Los jugadores aún pueden turnarse para lanzar el dado, pero todos pueden voltear sus cartas con el lanzamiento de cada jugador.

- Además de las cartas de Contar y Ver, se puede jugar con cartas de puntos o con cualquier otro tipo de cartas que tengan.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Los niños necesitan mucha práctica para conectar los símbolos numéricos escritos con los nombres de los números y las cantidades que representan.

- Este juego ayuda a los niños a practicar la conexión de exactamente una palabra de conteo con exactamente un objeto. Eso se llama correspondencia “uno a uno”. Por ejemplo, un niño cuenta tres puntos como “uno, dos, tres”, tocando cada punto una vez, y asignando una palabra de conteo a cada uno.

- Este juego ayuda a los niños a practicar la subitización o el reconocimiento rápido de cantidades, porque ven los puntos en los dados y quieren averiguar rápidamente qué carta pueden voltear. Subitizar es una habilidad importante para que los niños comprendan los números.

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 “Tirar un dado”.

© EDC 2021

CC BY NC SA

Tirar dos dados del 1 a 6

YOUNG MATHEMATICIANS

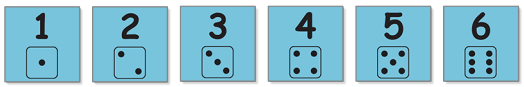
Jugadores 1-4 | Edades 4+ | 5-10 min

OBJETIVO

Hacer coincidir y combinar los números lanzados en los dados con sus cartas respectivas.

MATERIALES

Cartas de Contar y Ver del 1 al 6 para cada jugador:



2 dados con 1-3 puntos

VOCABULARIO

Dados

Combinar números

PREGUNTAS

¿Cómo ordenaron las cartas? ¿Qué estaban pensando? ¿Qué observaron?

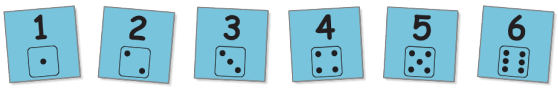
¿Cómo decidieron combinar esos números para voltear una carta?

¿A quiénes les quedan más cartas por voltear?

CÓMO SE JUEGA

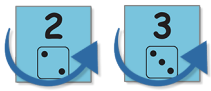
1. Entregue a cada niño un juego de cartas en orden aleatorio del 1 al 6.

2. Pida a los niños que ordenen sus cartas del 1 al 6. Vea si pueden hacerlo de forma independiente y apóyelos según sea necesario



3. Lance los dados. El jugador puede entonces voltear las cartas que coincidan con uno de los números, con ambos números, o con la suma de los dos números que salgan. Por ejemplo:

   Si un jugador saca y puede voltear:

   la carta del 2 **o** la carta del 3 **o** la carta del 2 **y** la carta del 3  **o** la carta del 5 (la suma de los dos números)

4. Si los números lanzados, o su suma, ***no coinciden*** con ninguna de las cartas boca arriba, pasar los dados al siguiente jugador.

5. ¡El juego termina cuando todos los jugadores han volteado todas sus cartas!

CONSEJOS PARA JUGAR

- Haga que sacar dobles sea un "comodín". Cuando salga un "comodín", el jugador puede elegir cualquier carta para voltearla. ¡Vea si los niños escogen inteligentemente! Ayúdeles a escoger una carta numérica que de otro modo sería más difícil de sacar. Esto también puede ayudar a acelerar el juego.

- ¡Anime a los jugadores a hablar sobre las reglas del juego! Podrían decidir que los jugadores pueden seguir lanzando los dados hasta que puedan voltear cartas (en lugar de pasar al siguiente jugador después de cada lanzamiento).

- Además de las cartas de Contar y Ver, se puede jugar con cartas de puntos o con cualquier otro tipo de cartas que tengan.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Los niños reconocen el número de puntos en los dados y conectan la cantidad de puntos con los números de las cartas.

- Cuando los niños combinan los dados que han lanzado, están sumando dos números para formar un nuevo número. Para combinar números, los niños pueden necesitar contar cada punto en ambos dados. O, si sacan un 3 y un 2, pueden contar hacia adelante desde el 3 y decir “4, 5”. Contar hacia adelante significa que, en lugar de comenzar desde el 1 y contar hasta el 5, contamos empezando desde el 2 o empezando desde el 3.

- Los niños también pueden comenzar a observar que algunos números son difíciles de sacar mientras que otros salen muchas veces. Ayúdeles a pensar en su estrategia de juego, y cuáles cartas numéricas deberían voltear en función de cuáles números son más fáciles de sacar al lanzar los dados.

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 “Tirar dos dados del 1 a 6”.

EDC Education Development Center

© EDC 2021

www.ym.edc.org

CC BY NC SA

Tirar dos dados del 1 al 12

YOUNG MATHEMATICIANS

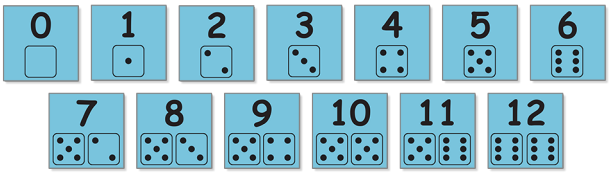
Jugadores 1-4 | Edades 5+ | 5-10 min

OBJETIVO

Hacer coincidir y combinar los números lanzados en los dados con sus cartas respectivas.

MATERIALES

Cartas de Contar y Ver del 1 al 12, o del 0 al 12, para cada jugador:



2 dados

VOCABULARIO

Dado

Sumar

Restar

Nombres de los números del 1 al 12

PREGUNTAS

¿Cómo decidieron voltear dos cartas numéricas en lugar de una?

¿Cómo sumaron esos números?

¿A quiénes les quedan más cartas por voltear?

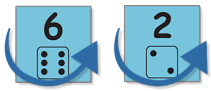
CÓMO SE JUEGA

1. Entregue a cada niño un juego de cartas en orden aleatorio del 1 al 12.

2. Pida a los niños que ordenen sus cartas del 1 al 12. Vea si pueden hacerlo de forma independiente y apóyelos según sea necesario.

3. Lancen los dados. El jugador puede entonces voltear las cartas que coincidan con **uno** de los números, con **ambos** números, o con la **suma** de los dos números que salgan. Por ejemplo:

   Si un jugador saca y puede voltear:

   la carta del 6 **o** la carta del 2 **o** la carta del 6 **y** la carta del 2  **o** la carta del 8 (la suma de los dos números)

4. Si los números lanzados, o su suma, ***no coinciden*** con ninguna de las cartas boca arriba, pasar los dados al siguiente jugador.

5. ¡El juego termina cuando todos los jugadores han volteado todas sus cartas!

CONSEJOS PARA JUGAR

- Haga que sacar dobles sea un "comodín". Cuando salga un "comodín", el jugador puede elegir cualquier carta para voltearla. ¡Vea si los niños escogen inteligentemente! Ayúdelos a escoger una carta numérica que de otro modo sería más difícil de sacar. Esto también puede ayudar a acelerar el juego.

- Utilice tres dados, mézclelos y combínelos para voltear las cartas. Por ejemplo, si un jugador saca 2, 3 y 4: súmelos para voltear la carta del 9, o voltee la carta del 2 y la carta del 7 (3 + 4 = 7).

- También se puede jugar este juego haciendo restas. Después de lanzar los dados, reste el número más pequeño del número más grande. Voltee la carta que representa la diferencia. Por ejemplo, si un jugador saca 6 y 2, puede restar 6 - 2 = 4 y voltear la carta del 4. También se puede agregar la carta del 0 (cero), lo que representa un reto adicional, porque se necesita sacar dobles para poder voltearla.

- Si los niños deciden que quieren jugar haciendo restas, es posible que pregunten qué pasa cuando se sustrae un número mayor de un número menor. Esto resultaría en un número

negativo. No queremos dar la idea errónea de que no es posible restar un número mayor de un número menor, por lo que usted podría decirles: "No podemos quitarle 5 al 2 usando los números que conocemos hasta ahora. Pero eso es algo que aprenderás cuando seas más grande".

- Además de las cartas de Contar y Ver, se puede jugar con cartas de puntos o con cualquier otro tipo de cartas que tengan.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Anime a los niños a que "cuenten hacia adelante" desde el número más grande que hayan lanzado. Por ejemplo, si sacan un 6 y un 2, comenzar a contar desde el 6 y contar a partir de allí: "6 ... 7, 8". Contar hacia adelante es una habilidad que ayudará a los niños cuando aprendan a sumar en el futuro.

- ¡Anime a los jugadores a hablar sobre las reglas del juego! Podrían decidir que los jugadores pueden seguir lanzando los dados hasta que puedan voltear cartas (en lugar de pasar al siguiente jugador después de cada lanzamiento).

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 "Tirar dos dados del 1 al 12".

EDC Education Development Center

www.ym.edc.org

© EDC 2021

CC BY NC SA

Juego de mesa de Contar y Ver

YOUNG MATHEMATICIANS

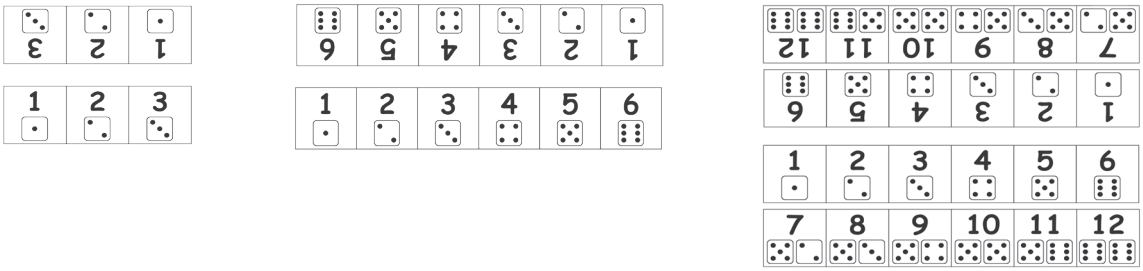
Jugadores 2 | Edades 3+ | 5-10 min

OBJETIVO

Marcar todos los números de cada lado del tablero, en función de los lanzamientos de los dados.

MATERIALES

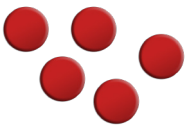
Tableros de *Contar y Ver*



Pueden hacer dados especiales dibujando 1, 2 y 3 puntos en un cubo

Dados normales

Fichas



VOCABULARIO

Dados

Fichas

Combinar números

PREGUNTAS

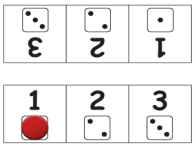
¿Qué número(s) aún necesitas sacar?

¿Cómo decidiste en qué número(s) poner las fichas?

CÓMO SE JUEGA

Hay tres versiones diferentes del Juego de mesa de *Contar y Ver*. Use la combinación de los dados y el tablero que estén al nivel correcto para su niño En todas las versiones, el juego termina cuando hay fichas colocadas en todos los números.

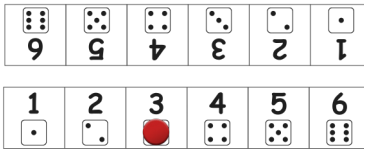
Tablero del 1 al 3



Dado con puntos del 1 al 3

El primer jugador lanza el dado y coloca una ficha en el número que coincide con el número que sacó. Luego, el siguiente jugador lanza el dado e intenta poner una ficha en uno de sus números.

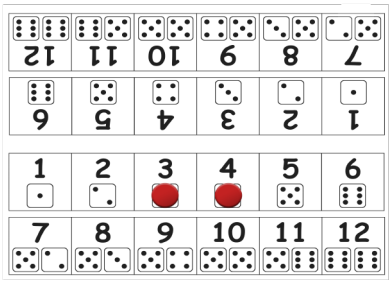
Tablero del 1 al 6



Dos dados con puntos del 1 al 3

El primer jugador lanza los dados y puede colocar fichas en **uno** de los números lanzados, en **ambos** números lanzados **o** en **la suma** de los dos números lanzados. Luego le toca el turno al siguiente jugador.

Tablero del 1 al 12



Dos dados con puntos del 1 al 6

El primer jugador lanza los dados y puede colocar fichas en **uno** de los números lanzados, en **ambos** números lanzados o en **la suma** de los dos números lanzados. Luego le toca el turno al siguiente jugador.

CONSEJOS PARA JUGAR

- Hagan que sacar dobles sea un “comodín”. Cuando un jugador lanza los dados y saca un “comodín”, puede colocar una ficha en cualquier número. ¡Vea si los niños eligen sabiamente! Ayúdelos a elegir un número que de otro modo sería difícil de sacar. Esto también puede acelerar el juego.

- También pueden jugar este juego con la resta. Después de lanzar los dados, se resta el número más grande del número más pequeño, y colocan una ficha en el número que representa la diferencia. Por ejemplo, si un jugador saca 6 y 2, puede restar 6 – 2 = 4 y poner una ficha en el 4. También puede colocar un cero a la izquierda del 1, con lo cual se introduce un desafío adicional, ya que se necesita sacar dobles para marcarlo.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Los niños reconocen los números de puntos en los dados y conectan la cantidad de puntos con los números en el tablero.

- Cuando los niños combinan su lanzamiento de los dados, están sumando dos números para formar un número nuevo. Para combinar números, es posible que los niños necesiten contar cada punto en ambos dados. O, si sacan un 3 y un 2, pueden contar desde el 3 y decir “4, 5”. Contar hacia adelante significa que, en lugar de comenzar desde el 1 y contar hasta el 5, contamos desde el 2 o desde el 3.

- Los niños también pueden empezar a notar que algunos números son difíciles de sacar mientras que otros salen más a menudo. Ayúdelos a pensar en su estrategia de juego y dónde colocar las fichas en función de qué números son más fáciles de sacar.

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 el “Juego de mesa de Contar y Ver”.

EDC Education Development Center

www.ym.edc.org

© EDC 2021

CC BY NC SA