

# Copia mi patrón

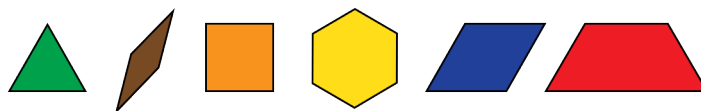
Jugadores 2-6    Edades 2+    5-10 min

## OBJETIVO

Reconocer un patrón de figuras y copiarlo.

## MATERIALES

Bloques de patrones o recortes de figuras de papel



Cualquier plantilla de patrón



## VOCABULARIO

Patrón  
Repetir  
Cuadrado  
Triángulo

## PREGUNTAS

¿Ves un patrón?  
¿Qué patrón ves?  
¿Qué parte del patrón se repite?

## CÓMO SE JUEGA

1. Elija una plantilla de patrón o cree su propio patrón repetitivo simple (por ejemplo, círculo, cuadrado, círculo, cuadrado).
2. Coloque en una pila el resto de los bloques de patrones u otros materiales que esté utilizando.

3. Coloque su patrón frente a los niños. Si es necesario, pegue con cinta adhesiva la plantilla o las piezas del patrón a una superficie, para evitar que se deslicen.

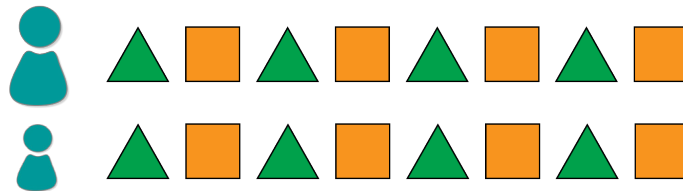
Diga: “¡Aquí está mi patrón! Digamos el patrón juntos”.



Juntos, canten, “triángulo, cuadrado, triángulo, cuadrado, triángulo, cuadrado, triángulo, cuadrado”. Señale cada figura mientras dice su nombre.

Diga: “Ahora es tu turno. ¿Puedes copiar mi patrón? Usa este montón de figuras para copiar mi patrón”.

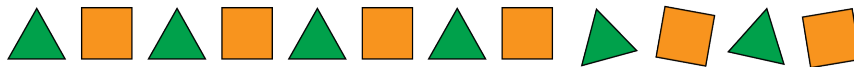
Espere a que los niños copien su patrón. Si es necesario, permítales poner su patrón directamente debajo del de usted, haciendo coincidir las figuras con una correspondencia 1 a 1.



Diga: “¡Sí, copiaste mi patrón!” Canten el patrón juntos, señalando cada figura mientras dicen su nombre.

Continúen jugando con diferentes patrones. Cuando los niños estén listos, pídales que elijan una plantilla de patrón o que hagan su propio patrón para que otros lo copien.

*Variación:* ¡Haga que los niños amplíen su patrón! Permítales que se basen en su patrón en lugar de copiarlo:



## CONSEJOS PARA JUGAR

- Muchas historias, bailes y cánticos siguen un patrón predecible. “Five Little Monkeys” (Los cinco monitos) sigue un patrón en el que las palabras se repiten, pero el número de monos

disminuye en uno cada vez. “Cabeza, hombros, rodillas y dedos de los pies” sigue un patrón que se acelera a medida que avanza. Los patrones o movimientos de baile como “aplaudir, aplaudir, pisotear, aplaudir, aplaudir, pisotear” también ayudan a los niños a desarrollar una comprensión del patrón a través del movimiento. Al involucrar a los niños en estas actividades diarias, ayúdelos a notar el patrón y a describirlo con palabras.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Los niños pueden comenzar a comprender que los patrones se componen de unidades repetidas, pero puede que les lleve más tiempo ser capaces de identificar de manera constante la unidad repetida o crear sus propios patrones. Con el tiempo y al ir adquiriendo más experiencia, los niños podrán ver la estructura matemática subyacente en los patrones y podrán usar símbolos como letras para representar la estructura del patrón.
- Observe si los niños usan la misma unidad repetida para todo su diseño. Si cambian el patrón a la mitad, les puede decir que usted notó que comenzaron un nuevo patrón y hablar sobre cómo es diferente.

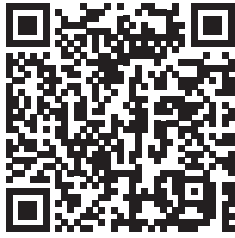
## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Patrones y Estructura

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 “Copia mi patrón”.

# Patrones de baile

Jugadores 2-6    Edades 3+    5-10 min

## OBJETIVO

Reconocer un patrón y predecir lo que vendrá después.

## MATERIALES

Cuerpos



## VOCABULARIO

Patrón  
Repetir  
Antes  
Después

## PREGUNTAS

¿Cuál fue el patrón que hice?  
¿Cómo supiste lo que venía después?

## CÓMO SE JUEGA

1. Elija un área donde los niños puedan moverse libremente.
2. Empiece con un patrón de movimiento simple, por ejemplo: pisotear, aplaudir, pisotear, aplaudir, pisotear, aplaudir.



Haga que los niños se unan para hacer los movimientos tan pronto como reconozcan el patrón.

Una vez que la mayoría de los niños se hayan unido, diga “¡Congelados!” y haga que los niños se congelen en su lugar.

Pregunte: “¿Qué movimiento viene después?” Espere a que los niños digan o demuestren el siguiente movimiento del patrón.

Continúen jugando, usando diferentes patrones de movimiento. Puede incluir: tocarse los dedos de los pies, tocarse la cabeza, levantar las manos en el aire, poner las manos en las caderas y saltar en uno o dos pies.

### CONSEJOS PARA JUGAR

- Para un desafío mayor, cometa un “error” (por ejemplo, pisotear, aplaudir, pisotear, aplaudir, pisotear, pisotear). ¡Vea si los niños se dan cuenta de su error y pídeles que le corrijan!

### LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- ¡Este juego es una excelente manera para que los niños se levanten y se muevan, y para que experimenten patrones a través de la vista, el sonido y el tacto!
- Cuando usted les pregunta “¿Qué viene después?”, está ayudando a los niños a reconocer la unidad repetida de un patrón. Por ejemplo, si dicen que “aplaudir” viene después porque el patrón es “pisotear, aplaudir, pisotear, aplaudir, pisotear, aplaudir”, es porque ya han reconocido que la unidad repetida del patrón es “pisotear, aplaudir”.

### TEMAS DE MATEMÁTICAS

Patrones y Estructura

## 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 “Patrones de baile”.

# Orugas y manualidades

Jugadores 2-6    Edades 4+    10-15 min

## OBJETIVO

Crear un patrón.

## MATERIALES

Cuentas para ensartar



Limpiador de pipas, estambre o hilo



## VOCABULARIO

Patrón                  Tienda  
Junto a                Repetir  
Entre

## PREGUNTAS

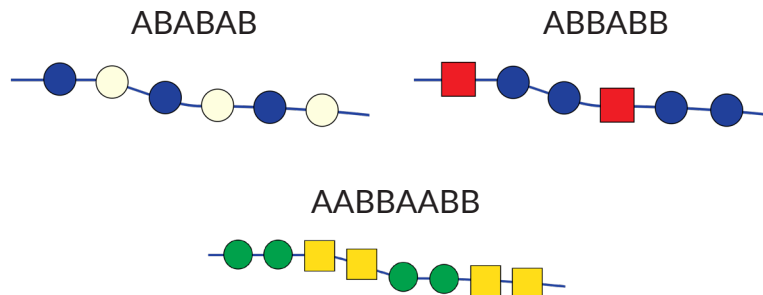
¿Qué patrón ves?  
¿Qué viene después? ¿Cómo lo sabes?  
¿Puedes contarme sobre el patrón que hiciste?

## CÓMO SE JUEGA

1. Monte una “Tienda de Orugas y Manualidades” colocando todos los materiales sobre una mesa u otra superficie plana.
2. Con las cuentas para ensartar y los limpiapipas, el estambre o el hilo, haga varios ejemplos de patrones AB, ABB y AABB,

para que los niños los copien. Haga patrones más complejos a medida que los niños vayan estando listos.

3. Diga: “¡Vamos a hacer orugas y manualidades para venderlas a nuestros clientes en la tienda!” Muestre a los niños los patrones AB, ABB y AABB que hizo.



Diga: “¿Pueden usar estos materiales para copiar los patrones que hice? Vamos a vender sus patrones en la tienda”.

Haga que los niños creen nuevas manualidades copiando los patrones. Una vez que los niños estén listos, pídale que diseñen sus propios patrones de cuentas para venderlos a los clientes en la Tienda de Orugas y Manualidades.

*Variación:* Haga patrones crecientes y patrones simétricos para que los niños los copien. Para obtener más información sobre patrones, mire nuestro video de introducción a los patrones, el cual se encuentra disponible usando el código QR en la página siguiente, o visitando [www.ym.edc.org](http://www.ym.edc.org).

## CONSEJOS PARA JUGAR

- Muchas historias, bailes y cánticos siguen un patrón predecible. “Five Little Monkeys” (Los cinco monitos) sigue un patrón en el que las palabras se repiten, pero el número de monos disminuye en uno cada vez. “Cabeza, hombros, rodillas y dedos de los pies” sigue un patrón que se acelera a medida que avanza. Los patrones o movimientos de baile como “aplaudir, aplaudir, pisotear, aplaudir, aplaudir, pisotear” también ayudan a los niños a desarrollar una comprensión del patrón a través del movimiento. Al involucrar a los niños en estas actividades diarias, ayúdelos a notar el patrón y a describirlo con palabras.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Copiar patrones ayuda a los niños a comprender qué son los patrones. También les ayuda a identificar y comprender la unidad repetida de un patrón.
- Los niños pueden comenzar a comprender que los patrones se componen de unidades repetidas, pero es posible que les lleve más tiempo identificar de manera constante la unidad repetida de un patrón o crear sus propios patrones. Con el tiempo, y al ir adquiriendo más experiencia, los niños podrán ver la estructura matemática subyacente en los patrones. Por ejemplo, con apoyo, comenzarán a ver que una oruga con “azul, rojo, verde, azul, rojo, verde” es como el patrón de una pulsera de “púrpura, amarillo, negro, púrpura, amarillo, negro”, porque ambos se pueden etiquetar como patrones ABC.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Patrones y Estructura

Clasificar y Atributos

## VIDEO

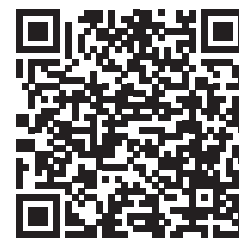


### Ver el video del juego

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

### Vea el video de introducción a los patrones

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo con más información sobre cómo jugar con patrones.



# ¿Qué falta?

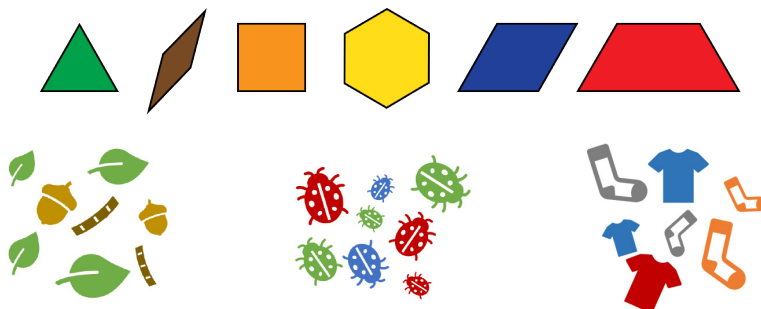
Jugadores 1-4    Edades 4+    5-10 min

## OBJETIVO

Completar la pieza que falta en un patrón.

## MATERIALES

Cualquier material del que haya suficiente como para poder formar un patrón



## VOCABULARIO

Patrón: Diseño que se repite de manera predecible, permitiendo saber lo que viene a continuación

Faltante

Repetir

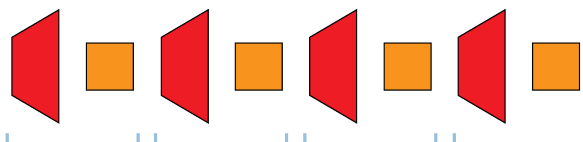
## PREGUNTAS

¿Qué se repite en este patrón?

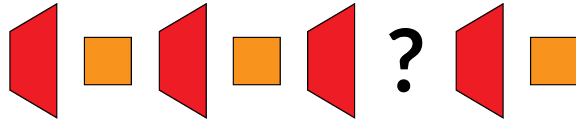
¿Cómo supiste lo que faltaba?

## CÓMO SE JUEGA

1. Cree un patrón que sea lo suficientemente largo para tener al menos tres unidades repetidas.



2. Juntos, canten los nombres de los elementos en voz alta, señalando cada elemento mientras dicen su nombre.
3. Diga: “Cierren los ojos. Voy a hacer un pequeño cambio en el patrón”. Luego cubra o retire una de las piezas del patrón.



4. “Ahora, abran los ojos. ¿Pueden encontrar lo que falta en mi patrón?”
5. Una vez que los niños identifiquen la pieza que falta, les puede preguntar: “¿Cómo supieron que esa era la pieza que faltaba?”

### CONSEJOS PARA JUGAR

- Haga su patrón lo suficientemente largo para que los niños puedan reconocer la unidad repetitiva del patrón. Aproximadamente tres unidades repetidas son suficientes, pero siéntase en libertad de hacer un patrón más largo.
- Para un desafío adicional, puede retirar más de una pieza del patrón. Por ejemplo, puede retirar el segundo trapecioide y el tercer cuadrado. Cuando los niños tienen que descubrir varias piezas que faltan, adquieren más práctica para notar la estructura subyacente de un patrón.

### LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Preguntar a los niños cómo descubrieron las piezas faltantes los ayuda a aprender sobre las estrategias que están usando y cómo están comenzando a comprender la estructura del patrón.
- Pida a los niños que no solo resuelvan un problema, sino que también expliquen cómo lo resolvieron. Esto los ayuda a practicar su razonamiento matemático y a desarrollar sus habilidades lingüísticas.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

---

Patrones y Estructura

## 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 “Qué falta”.

# Extender el patrón

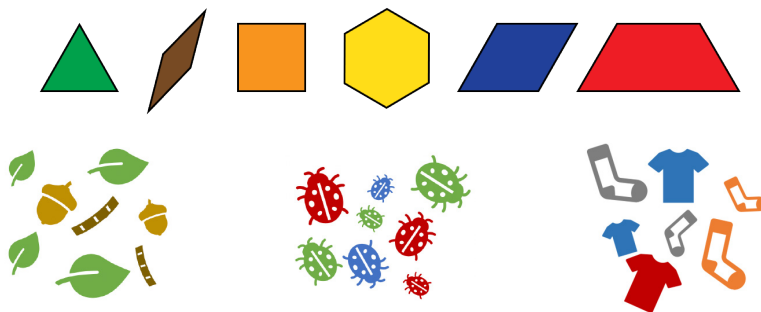
Jugadores 1-4    Edades 4+    5-10 min

## OBJETIVO

Extender un patrón.

## MATERIALES

Cualquier material del cual haya suficiente como para hacer un patrón



## VOCABULARIO

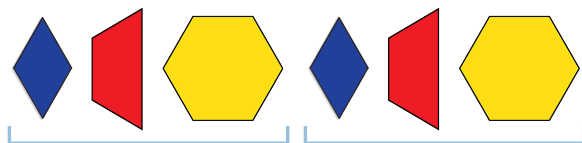
Patrón: Diseño que se repite de forma predecible para saber lo que viene después.

## PREGUNTAS

¿Cómo sabes lo que viene después?  
¿Qué se repite en este patrón?

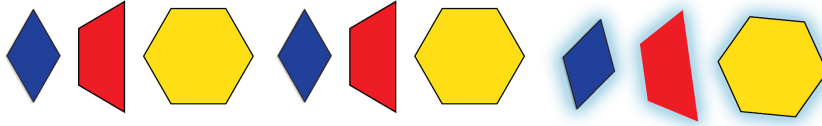
## CÓMO SE JUEGA

1. Cree un patrón con al menos dos unidades repetidas.



2. Luego diga: “Comencé este patrón. ¿Puedes continuarlo? ¿Puedes extender el patrón?”. Y ver si los niños son capaces de averiguar qué viene después.

3. A veces es útil cantar el patrón en voz alta. Por ejemplo, “Azul, rojo, amarillo, azul, rojo, amarillo, azul... ¡rojo! ¡Amarillo!” o “Rombo, trapecoide, hexágono, rombo, trapecoide, hexágono, rombo... ¡trapezoide! ¡hexágono!”.



### CONSEJOS PARA JUGAR

- A los niños les encanta hacer patrones muy, muy largos. ¡Asegúrense de dejar suficiente espacio para que sus patrones puedan crecer más!

### LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- A medida que los niños continúan el patrón, observe si son capaces de reconocer cuál es la unidad repetitiva del patrón. Esto demuestra que están entendiendo qué es lo que se repite en el patrón.

**¿Qué es la unidad repetida?** Los patrones se repiten de manera predecible. Un tipo de patrón es el patrón de franjas “roja, blanca” que hay en la bandera de Estados Unidos: roja, blanca, roja, blanca, roja, blanca... En este caso, la unidad que se repite es “roja, blanca”. Una unidad repetida es la parte del patrón que se repite una y otra vez.

### TEMAS DE MATEMÁTICAS

Patrones y Estructura

## 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 “Extender el patrón”.

# La misma regla, cosas diferentes

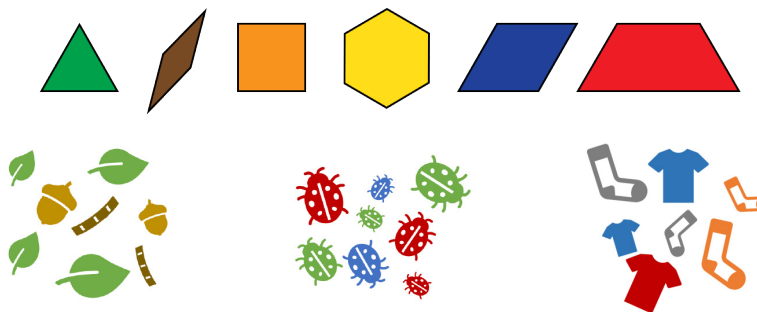
Jugadores 1-4    Edades 5+    5-10 min

## OBJETIVO

Copiar un patrón usando diferentes materiales.

## MATERIALES

Cualquier material del cual haya suficiente como para hacer un patrón



## VOCABULARIO

Patrón: Diseño que se repite de forma predecible para saber lo que viene después.

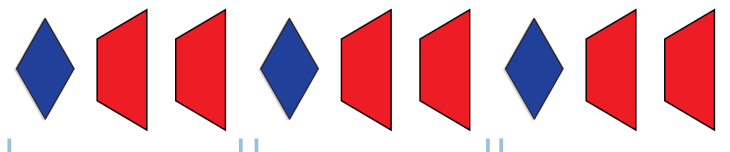
## PREGUNTAS

¿Puedes hacer el mismo patrón que hice yo, pero usando diferentes materiales?

¿Qué se repite en este patrón?

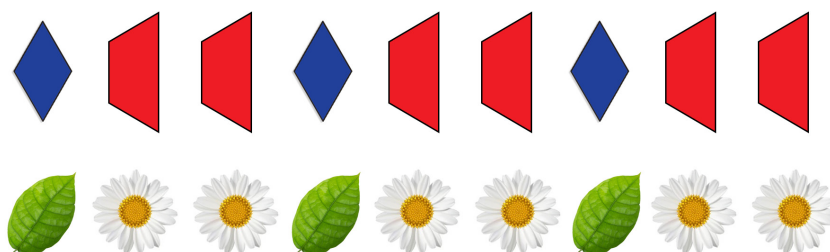
## CÓMO SE JUEGA

1. Cree un patrón con al menos dos unidades repetidas.



**¿Qué es la unidad repetida?** Los patrones se repiten de manera predecible. Un tipo de patrón es el patrón de franjas “roja, blanca” que hay en la bandera de Estados Unidos: roja, blanca, roja, blanca, roja, blanca... En este caso, la unidad que se repite es “roja, blanca”. Una unidad repetida es la parte del patrón que se repite una y otra vez.

2. Pregunte: “¿Puedes hacer un patrón como el mío, pero usando diferentes materiales?”.
3. Pregunte a los niños: “¿Qué es lo que se repite en este patrón?”.



## CONSEJOS PARA JUGAR

- Esta es una habilidad avanzada de crear patrones para los niños pequeños, así que deles mucha práctica.
- Para un desafío adicional, puede mostrar a los niños solo una unidad repetida, y pedirles que formen un patrón repitiendo esa unidad con materiales similares o diferentes.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Para copiar la estructura de un patrón utilizando diferentes materiales, los niños deben poder reconocer la unidad repetida del patrón. Por ejemplo, si tienes "roca, palo, roca, palo", puedes pensar en ello como "algo, luego algo más, y luego lo primero otra vez". Si tomas otros materiales, como ositos de colores, puedes transferir el patrón colocando "osito rojo, osito azul, osito rojo, osito azul". El término matemático que se utiliza para esto es “transferencia”, porque se enfoca en transferir la estructura del patrón, no en copiar exactamente el patrón.

- En la escuela primaria, los niños pueden aprender a usar letras para representar un patrón repetitivo. A cada elemento único en la unidad repetida del patrón se le puede asignar una letra. Un patrón formado por "triángulo, cuadrado, cuadrado", podría llamarse patrón ABB, donde el triángulo está representado por A y el cuadrado está representado por B. El uso de letras hace que sea mucho más fácil hablar sobre diferentes estructuras de patrones y describirlas a otras personas.

## 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 “La misma regla, cosas diferentes”.

# Hacerlo de memoria

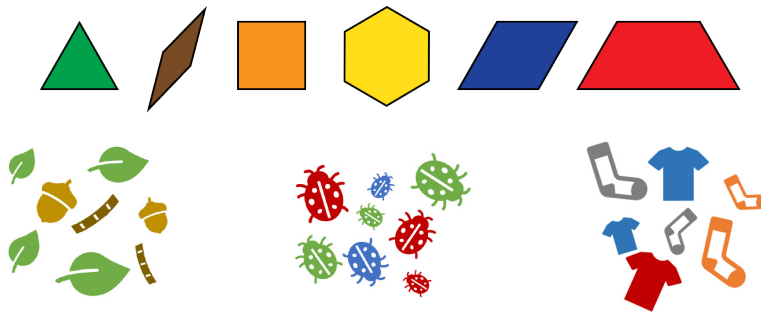
Jugadores 1-4    Edades 5+    5-10 min

## OBJETIVO

Copiar un patrón de memoria.

## MATERIALES

Cualquier material del cual haya suficiente como para hacer un patrón



1 tela, trozo de papel u otro tipo de cubierta



## VOCABULARIO

Patrón: Diseño que se repite de forma predecible para saber lo que viene después.

Repetir

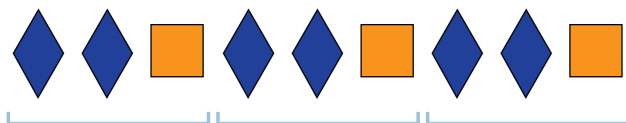
## PREGUNTAS

¿Cuál es la parte que se repite en este patrón?

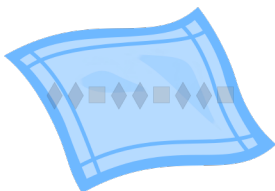
¿Cómo recordaste cómo hacer el patrón?

## CÓMO SE JUEGA

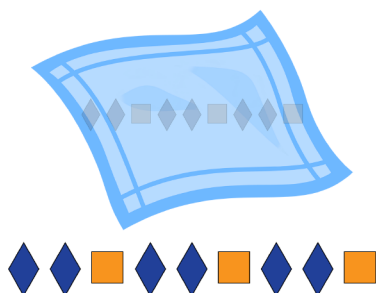
1. Cree un patrón con al menos dos unidades repetitivas.



2. Esconda el patrón debajo de algo para que nadie pueda verlo.



3. Dé a los niños los mismos materiales que usted usó para hacer el patrón.
4. Diga: “Voy a mostrarte un patrón durante un breve período de tiempo y luego lo voy a esconder. Luego puedes intentar hacer el mismo patrón de memoria”.
5. Muestre el patrón durante unos segundos. Para los niños que recién están aprendiendo, muéstrelo por más tiempo. Puede reducir el tiempo que muestra el patrón a medida que los niños adquieran más práctica.
6. Dé tiempo a los niños para formar el patrón.



7. Pregunte: “¿Cómo recordaste cómo hacer el patrón?” Hable acerca de cómo lo recordaron.

## CONSEJOS PARA JUGAR

- ¡Este juego es desafiante! Asegúrese de que los niños tengan mucha experiencia con los patrones antes de jugar.

- Deje que los niños echen un vistazo si quieren. Con el tiempo, lo harán cada vez menos.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Los niños practican tanto sus patrones como sus habilidades de memoria. ¡Cuanto más complejo es un patrón, más difícil es recordarlo! Una vez que los niños sean capaces de recrear de memoria patrones AB simples, como rojo-azul, rojo-azul, desafíelos a tratar de recordar patrones con otras estructuras, como ABC (rojo-azul-verde), ¡o incluso ABCA (cuadrado-triángulo-círculo-cuadrado) de memoria!
- Anime a los niños a nombrar la parte del patrón que se repite. Cuando los niños estén listos, puede desafiarlos a copiar la misma estructura de patrón usando diferentes materiales. (Refiérase al juego de La misma regla, cosas diferentes para obtener más información).

## 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 “Hacerlo de memoria”.

# Regla misteriosa

Jugadores 2-4    Edades 5+    10-15 min

## OBJETIVO

Los niños determinan el atributo o característica común entre un conjunto de elementos.

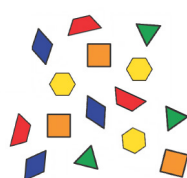
## MATERIALES



Elementos de la naturaleza



Conjuntos para contar



Recortes de papel



Prendas de vestir

## VOCABULARIO

Igual (en común)  
Diferente  
Regla de clasificación

## PREGUNTAS

¿Cómo supieron cuál era la regla de clasificación?  
¿Qué pudieron ver y observar?  
¿Qué pensaron?

## CÓMO SE JUEGA

1. Elija una colección de elementos y piensen cómo les gustaría ordenarlos. Clasificar significa separar en grupos. Se puede ordenar por atributos como tamaño, color, forma o cómo se usa un artículo.



2. Luego, coloque en un grupo todos los elementos que sigan

su regla, y coloque en otro grupo todos los elementos que no sigan su regla.



3. Comience su turno diciendo: “Usé una regla de clasificación misteriosa para clasificar estos elementos del resto de la pila. ¿Pueden mirar los artículos y decirme cuál fue mi regla de clasificación? ¿Qué tienen todos estos elementos en común? ¿Qué es igual en estos elementos?”.

Es posible que algunos niños sepan de inmediato cuál es la regla de clasificación (“Sacaste todos los artículos de color anaranjado”). Usted puede responder diciendo: “¡Sí, hice un grupo con toda la ropa de color anaranjado!”

Otros niños pueden necesitar más tiempo para adquirir más experiencia. Haga preguntas para dirigir la atención de los niños a la regla de clasificación.



“¿Estos artículos son del mismo tamaño o de diferentes tamaños?”  
“¿Son del mismo color?”  
“¿Todas son el mismo tipo de prendas de vestir?”

4. Analice con los niños cómo descubrieron la regla. No se sorprenda si a ellos se les ocurre una regla diferente a la que usted pensaba. Es emocionante hablar sobre cómo a veces se puede aplicar más de una regla.
5. Cuando estén listos, vuelvan a jugar, o esta vez haga que un niño escoja su propia regla misteriosa de clasificación para que los demás adivinen.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- 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. Actividades como esta ayudan a los niños a concentrarse en los atributos de los objetos, y a pensar en lo que hace que las cosas sean iguales o diferentes.

- Para resolver la regla misteriosa de clasificación, los niños deben no hacer caso de las diferencias entre los elementos del conjunto (por ejemplo, que la ropa anaranjada incluya diferentes prendas de vestir) para determinar qué tienen en común los elementos (todas son de color anaranjado). Esto ayuda a los niños a desarrollar tanto sus habilidades para clasificar como para desviar la atención.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Recopilación y análisis de datos

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 “Regla misteriosa”.

# Ordenar según 'Sí' o 'No'

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

## OBJETIVO

Clasificar un grupo de elementos en dos conjuntos (Sí/No) según un atributo o una característica de clasificación.

## MATERIALES

Cualquier colección de elementos que se pueda clasificar en pilas de Sí y No según un atributo específico (tipo, tamaño, forma, color, textura, etc.) en particular.  
Algunos ejemplos incluyen:



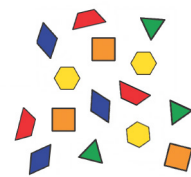
Elementos de la naturaleza



Prendas de vestir



Artículos de cocina



Bloques geométricos

## VOCABULARIO

Comparar  
Igual  
Diferente

## PREGUNTAS

¿Pueden explicarme la regla de clasificación?  
¿Cuál sería otra regla de clasificación que podríamos usar?

## CÓMO SE JUEGA

1. Elija un conjunto de artículos y colóquelos formando una pila sobre una mesa o en el piso.
2. Elija un atributo, o característica, para que los niños clasifiquen la colección en pilas de "Sí" y "No". Ejemplos:

- Elementos de la naturaleza: cosas que son marrones, cosas que son suaves.
  - Ropa: prendas azules, artículos pequeños, sandalias.
  - Cocina: cucharas, uvas pasas (de una combinación de frutas variadas o de una mezcla de frutos secos).
  - Figuras: triángulos, figuras con cuatro lados.
3. Muestre a los niños la colección de artículos. Por ejemplo, muestre una cesta de lavandería con ropa adentro. Luego diga: “Vamos a clasificar esta ropa en dos pilas. En una pila, coloquen toda la ropa que sea de color azul. En otra pila, coloquen toda la ropa que no sea azul”.
  4. Saque una prenda de la canasta y luego pregunte: “¿Esta es azul?”.
  5. Una vez que un niño responda correctamente, pregunte: “¿En qué montón deberíamos ponerla, en la pila azul o en la pila de los otros colores?”.
  6. Deje que el niño agregue la prenda a la pila correcta.
  7. Haga que los niños continúen clasificando la ropa en montones de azul y no azul. Permítales tomar decisiones razonables de clasificación sobre la marcha, haciéndoles preguntas para estimular el proceso de razonamiento del niño. Por ejemplo, si una camisa tiene rayas azules y amarillas, pregunte a los niños a qué pila creen que pertenece la camisa (por ejemplo, “Esta va en la pila azul, porque todo lo que tiene algo de azul va en la pila azul”).
  8. Una vez que los niños hayan terminado de clasificar, haga preguntas de comparación, por ejemplo:



“¿Qué pila parece ser más grande, la pila azul o la pila de los otros colores?”.

“La pila azul es más grande. ¿Qué crees que significa eso?”

¿Usamos mucha ropa azul?”.

“¿Cuántas prendas de vestir creen que hay en la pila azul?”

¿Pueden contarlas y ver si tienen razón?”.

9. Intente ampliar esta actividad colocando las prendas en la cesta

y eligiendo un nuevo atributo para que los niños clasifiquen la colección en pilas de Sí/No. Por ejemplo: “Vamos a clasificar otra vez la ropa en dos pilas. Esta vez, pongamos toda la ropa de niños en una pila y la ropa de adultos en la otra pila”.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- A muchos niños pequeños les encanta clasificar y organizar sus juguetes u otras colecciones de objetos en la casa o en el salón de clases. Este proceso de ordenación, o clasificación, es una práctica importante en Ciencias y Matemáticas. Las actividades como esta ayudan a los niños a adquirir experiencia en agrupar objetos de acuerdo con sus características y contar cuántos elementos hay en cada grupo. Más adelante, utilizarán estas habilidades, cuando recopilen y analicen datos para resolver problemas.
- Es importante comprender que las habilidades verbales de los niños pequeños varían. Algunos pueden verbalizar sus respuestas a las preguntas más fácilmente que otros. A los niños que demuestren habilidades de lenguaje emergentes se les debe permitir responder señalando las pilas o mostrando los números usando los dedos.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Recopilación y análisis de datos

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 “Ordenar según ‘Sí’ o ‘No’”.