

¿Cuál no pertenece?

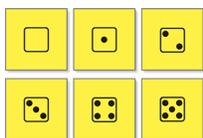
Jugadores 1-4 Edades 4+ 5-10 min

OBJETIVO

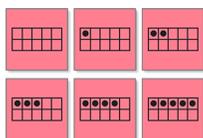
Dar una explicación clara o una razón del por qué una carta en particular no pertenece a un conjunto de cartas. A menudo, puede haber más de una carta que “no pertenece” a un conjunto de cartas determinado.

CARTAS QUE SE USAN

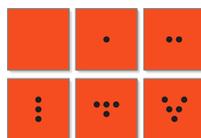
Comience con:



Dados
del 0 al 5

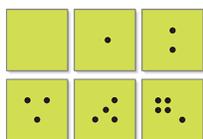


Cuadrículas de diez
casillas
del 0 al 5

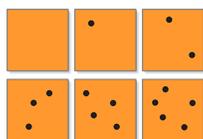


Puntos ordenados
del 0 al 5

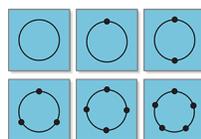
Para juegos más avanzados: seleccione más cartas,
un conjunto a la vez:



Puntos ordenados
del 0 al 5

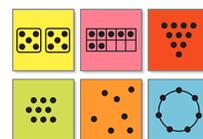


Puntos dispersos
del 0 al 5



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?

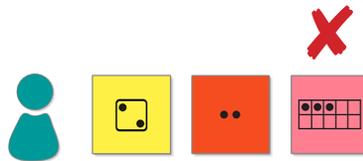
CÓMO SE JUEGA

1. Coloque tres cartas sobre la mesa.

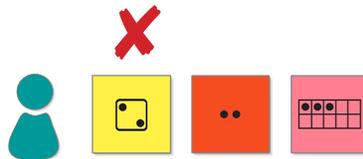


2. Pregunte, “¿Cuál carta no pertenece? ¿Por qué?”.

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?”.