

Más, menos o igual

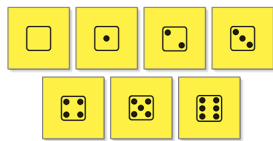
Jugadores 2 o 4 Edades 3+ 5-10 min

OBJETIVO

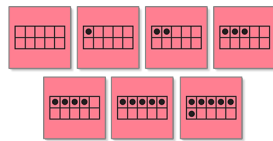
Los niños se turnan para lanzar un dado y encontrar cartas que tengan un valor más alto, un valor menos alto o que sean de igual valor que el número del dado.

MATERIALES

Dos juegos de cartas de 0-6 puntos:



Dados del 0 al 5

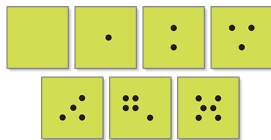


Cuadrículas de diez casillas del 0 al 5

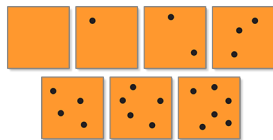
Un dado



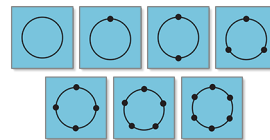
Para juegos posteriores: seleccione configuraciones de puntos más desafiantes:



Puntos ordenados del 0 al 5

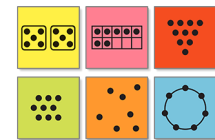


Puntos dispersos del 0 al 5



Círculos del 0 al 5

Reto adicional



Seleccionar más cartas del 6 al 10

VOCABULARIO

Más

Menos

Igual

Comparar

PREGUNTAS

¿Por qué escogieron esa carta?

¿Cómo supieron?

¿Cuántos [puntos] más tiene?

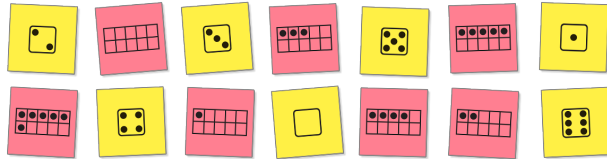
¿Cuántos [puntos] menos tiene?

CÓMO SE JUEGA

1. Seleccione y baraje las cartas.

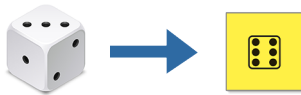


2. Coloque las cartas boca arriba sobre la mesa.



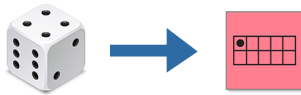
El primer jugador lanza el dado, y si puede encontrar una carta que tenga un valor **más** alto que el número del dado, toma esa carta.

Más



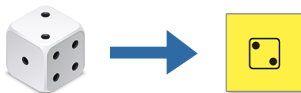
El siguiente jugador lanza el dado, y si puede encontrar una carta que tenga un valor **menos** alto que el número del dado, la toma.

Menos



Luego, el siguiente jugador lanza el dado, y si puede encontrar una carta que sea de **igual** valor que el número del dado, la toma.

Igual



El siguiente jugador vuelve a lanzar el dado buscando una carta que tenga un valor más alto, y los jugadores siguen tratando de sacar cartas que sean **más, menos, igual, más, menos, igual**, hasta que se acaben todas las cartas.

3. Si no hay una carta para tomar en el lanzamiento de un jugador, ese jugador no toma ninguna carta en ese turno.
4. Al final del juego, se pueden contar las cartas de la pila de cada jugador y ver quién tiene más cartas, quién tiene menos cartas o si tienen una cantidad igual de cartas.

5. *Variación:* Si los niños están listos, pueden jugar a que, cuando el jugador lance el dado, puede elegir tomar cualquier carta que sea **uno más** o **uno menos** que el número del dado. Por ejemplo, si el jugador saca 3 cuando lanza el dado, puede decidir tomar una carta de 4 o una carta de 2.



CONSEJOS PARA JUGAR

- Si solamente hay 3 jugadores, cambie el orden de los turnos de los niños en cada ronda o en cada juego, para que no les toque siempre la misma palabra de comparación.
- Para un mayor desafío, pueden jugar a que, cuando el jugador lance el dado, puede tomar *cualquier carta* que tenga un valor más alto o menos alto que el número del dado, pero el jugador debe decir **cuántos más** o **cuántos menos** para poder tomar la carta. Por ejemplo, si el jugador saca 2 cuando lanza el dado, puede tomar una carta de 6, pero tiene que decir “4 más” o “6 es 4 más que 2” antes de poder tomar la carta.
- También hay muchas formas de jugar sin usar un dado. Usted puede decir números en voz alta, lo que ayuda a los niños a conectar los nombres de los números con las cantidades de puntos. También puede usar una ruleta numérica o sacar las cartas de números del 1 al 6 una a la vez, lo que ayuda a los niños a conectar los números con las cantidades.
- Usted puede hacer que este juego sea más desafiante agregando cartas de puntos con números más altos y cartas con configuraciones de puntos que sean más difíciles de reconocer de inmediato, o subitizar. También puede usar varios dados para que los niños tengan que sumar los números en los dados antes de encontrar cartas que tengan un valor más alto, menos alto o igual.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- En este juego, los niños practican el reconocimiento rápido y la comparación de cantidades.
- Cuando los niños comienzan a buscar cartas que sean **uno más** o **uno menos**, están aprendiendo la secuencia de números tanto hacia adelante como hacia atrás.
- Si los niños juegan la versión más difícil de este juego, diciendo **cuántos más** o **cuántos menos**, están desarrollando habilidades tempranas de suma y resta. Este es un paso que es importante practicar antes de que se les enseñen por primera vez las expresiones matemáticas, como $4 - 1 = 3$.
- Cuando alternan entre más, menos e igual, los niños también practican una habilidad cognitiva importante llamada flexibilidad cognitiva, o razonamiento flexible.

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 video que muestra cómo jugar “Más, menos o igual”.