

Dominó

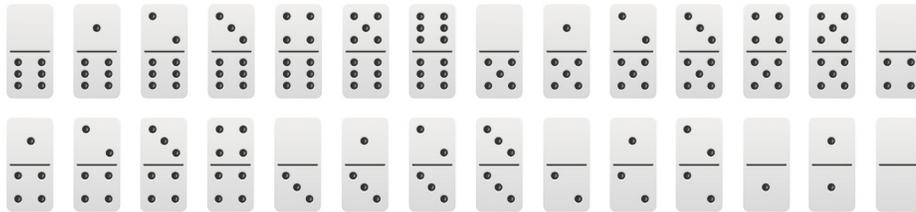
Jugadores 2-4 : Edades 4+ : 5-15 min

OBJETIVO

¡Sé el primer jugador en usar todas tus fichas de dominó!

MATERIALES

Un juego de dominó, ya sea de Doble Seis, Doble Nueve o Doble Doce



VOCABULARIO

Palabras numéricas del 1 al 6 o del 1 al 12

Igual

Diferente

PREGUNTAS

¿Por qué elegiste esa ficha de dominó para jugar?

¿Cuál crees que debería ser tu siguiente jugada? ¿Por qué?

Si tuvieras que enseñarle este juego a un amigo, ¿qué dirías primero?

VOCABULARIO DEL JUEGO

Doble: una ficha de dominó que tiene la misma cantidad de puntos en ambos extremos (por ejemplo, 6|6).

Pila para robar: las fichas de dominó adicionales que no se reparten a los jugadores al inicio del juego.

Bloqueo: cuando un jugador juega una ficha que impide que su oponente haga una jugada.

Cadena: la línea de fichas de dominó que crece a medida que los jugadores añaden las fichas que coinciden.

CÓMO SE JUEGA

Familiarizarse con las fichas de dominó

Pida a los niños que observen las fichas y pregúnteles: “¿Qué ven en las fichas de dominó que están sobre la mesa?”.

Ayúdelos a notar que las fichas tienen dos lados y que pueden contar los puntos de cada lado, o que pueden sumarlos para hallar el total de puntos.

¿Qué ficha de dominó tiene el mayor número de puntos si sumamos ambos lados? ¿Cuál tiene el menor número?

Ponerlas en fila

Pida a los niños que pongan las fichas de dominó en orden. Encuentren todas las fichas que tienen un lado en blanco con cero puntos. Miren el lado que tiene puntos y ordénenlas del 0 al 6.



Invite a los niños a jugar con las fichas de dominó de otras maneras que les resulten interesantes.

Una vez que los niños estén familiarizados con las fichas, usted puede presentar el juego.

Mezclar las fichas de dominó

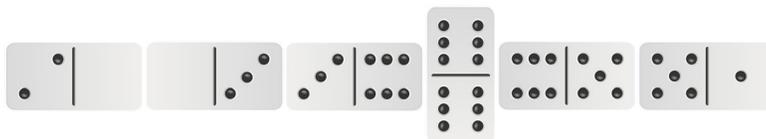
Pongan todas las fichas boca abajo y mézclelas sobre la mesa.

Tomar las fichas

- Cada jugador toma 7 fichas.
- Deje el resto de las fichas en una pila. Esta es la pila para robar.

Empezar el juego

- El jugador con el doble más alto (una ficha con el mismo número en ambos extremos) empieza primero.
- Ese jugador coloca esa ficha en el centro de la mesa.



Tomar turnos

- Los jugadores se turnan para añadir una ficha de dominó a la mesa.
- Solo se puede jugar una ficha si uno de sus extremos coincide con el extremo abierto de una ficha que ya esté en la mesa.
- Si juega una ficha doble (el mismo número en ambos extremos), colóquela de forma transversal a la línea de juego.

Robar una ficha

- Si no tiene una ficha que coincida, robe una de la pila para robar hasta que pueda jugar.
- Si la pila para robar se acaba, usted pasa su turno y le toca a la siguiente persona.

Ganar la ronda

- ¡El primer jugador que se quede sin fichas gana la ronda!
- Si quiere, puede sumar los puntos de las fichas que les quedaron a los otros jugadores para llevar la puntuación.

CONSEJOS PARA JUGAR

- Cuando se juega con adultos, se puede limitar la conversación en la mesa durante la partida. Pero cuando se usan las fichas de dominó como una forma de enseñar habilidades matemáticas a los niños, es recomendable fomentar la conversación. Mientras los niños aprenden a jugar, puede hablar con ellos sobre sus jugadas y pedirles que expliquen su razonamiento.

Pregunte: “¿Por qué elegiste esa ficha?” “¿Qué pasaría si eligieras otra ficha?”

- Cuenten los puntos juntos, comparen los números y hablen sobre los patrones. Desafíe a los niños con preguntas como: “¿Qué ficha tiene más/menos puntos?”
- Invite a los niños a crear sus propios juegos con las fichas de dominó.

Podrían poner las fichas en orden numérico, apilarlas o usarlas para crear diseños.

- Si no tiene fichas de dominó en casa, busque en su biblioteca local.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- **Subitizar:** Jugar dominó da a los niños la oportunidad de practicar la subitización, que es ver rápidamente cuántos elementos hay sin necesidad de contarlos. Las investigaciones sugieren que los niños que son buenos para subitizar tienden a tener un mejor desempeño en matemáticas. Para números más altos, como el 5, la gente suele ver 2 y 3 y luego, con la práctica, sabe rápidamente que eso es 5. Dar a los niños mucha práctica con la subitización les ayuda a desarrollar un buen sentido de los números.
- **Comparar y reconocer patrones:** Unir y comparar las fichas de dominó anima a los niños a identificar patrones y a comprender las relaciones numéricas. Aprenden conceptos como “más que” y “menos que” mientras toman decisiones estratégicas.
- **Correspondencia uno a uno:** Cuando los niños pueden contar objetos uno por uno en el orden numérico correcto, están usando la correspondencia uno a uno.
- **Resolución de problemas y estrategia:** Jugar dominó anima a los niños a pensar con anticipación, tomar decisiones y ajustar sus estrategias en función de los movimientos disponibles, ayudándoles a desarrollar habilidades de razonamiento lógico.
- **Habilidades sociales y tomar turnos:** Los niños aprenden a tener paciencia, a cooperar y a comunicarse mientras esperan su turno, siguen las reglas y participan en una competencia amistosa con los demás.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

Números: Operaciones

VIDEO



Ver el video del juego

Abre la cámara de tu teléfono o una aplicación lectora de códigos QR y escanea el código para ver un video que te muestra cómo jugar Dominó paso a paso.