

3 – Un juego de patrones numéricos



Objetivo

El juego 3, incrementa la capacidad de identificar y crear patrones utilizando el número 3. Aumenta la atención de los niños al detalle, y enseña a los jugadores a escucharse unos a otros.



¿Por qué?

La conciencia del patrón es un buen indicador del logro matemático. Y es algo que se puede enseñar. Ayuda a los niños a crear conciencia de las relaciones matemáticas y del mundo que los rodea.



Preparación

Los jugadores se ponen de pie y hacen un círculo.



Cómo jugar

1. Cuente y aplauda ¡– 1 – 2 – 3! ¡4 – 5 – 6! ¡7 – 8 – 9! ¡10 – 11 – 12!
2. Siga contando y aplaudiendo hasta que todos tengan ritmo.
3. Comience con el número 1 de nuevo. A medida que cuente, en lugar de decir 3, 6, 9, etc., simplemente aplauda; 1 – 2 – ¡Aplauso! 4 – 5 – ¡Aplauso! 7 – 8 – ¡Aplauso! 10 – 11 – ¡Aplauso!
4. Siga contando hasta que puedan llegar a 30 sin cometer un error.
5. Comience con el número 1 de nuevo. En lugar de *que todos* cuenten y aplaudan, vayan alrededor del círculo con cada persona ya sea diciendo un número o aplaudiendo.
6. Si alguien comete un error, esa persona comienza de nuevo con el número 1.
7. El juego termina cuando se pueda contar hasta 30 sin cometer un error.



Opciones

Este juego se puede jugar con cualquier número.

Otras formas para crear conciencia de los patrones:

- Salga a dar un paseo por la naturaleza y recoja hojas y palos, tales como 3 hojas y 2 palos. Pida a uno de los niños que predigan lo que viene después.
- Jueguen una versión del juego de hopscotch: ¡Hop, hop, hop, grrr! ¡Hop, hop, hop, grrr!

1, 2, Aplauso, 4, 5, Aplauso, 7, 8, Aplauso, 10, 11, Aplauso, Aplauso, 14, Aplauso, 16, 17, Aplauso, 19, 20, Aplauso, 22, Clap, Clap, 25, 26, Clap, 28, 29

¡Yo ♥ Matemáticas!

Objetivo

¡Yo ♥ Matemáticas! aumenta la fluidez al hacer operaciones. Este juego tiene incontables variaciones

¿Por qué?

Este juego incrementa la fluidez al hacer operaciones.

Preparación

Decida qué operaciones usar. Estas son algunas opciones:

- Sumar a 10: Cada persona usa una mano.
- Restar de 5 a 0: cada persona usa una mano.
- Sumar a 20: Cada persona usa dos manos.
- Restar de 20 a 0: Cada persona usa dos manos
- Sumar los números. ¿Cuántos más necesitas para llegar a 10? Cada persona usa una mano.
- Pida a los niños que se inventen una regla.

Cómo jugar

Esta actividad se juega como Roca, Papel, Tijeras.

1. Los estudiantes dicen, "1, 2, ¡Mostrar!"
2. En "¡Mostrar!", cada niño usa los dedos en una mano para mostrar un número.
3. Después dicen la suma (por ejemplo, ¡ $2 + 3 = 5!$). Si el niño tiene problemas para obtener la respuesta, está bien contar con los dedos.
4. A medida que los niños tengan más fluidez, el juego puede volverse una competencia.

Opciones

Las variaciones en la parte de Preparación son la punta del iceberg. Sea creativo.

¿Quiere jugar con 3 personas? Estas son algunas opciones.

- Sumar los 3 números.
- Sumar el número más grande y el más pequeño. A continuación, restar el número en el medio.

Go Fish! (Ve a pescar) Edición de adición



Objetivo

Go Fish! Edición de **adición** incrementa la fluidez con las sumas.



¿Por qué?

Cuando los niños pueden recordar diferentes sumas, se libera espacio en el cerebro para enfocarse en conceptos matemáticos más difíciles.



Preparación

- Encuentre un mazo de barajas y elimine la Reina y el Rey. Use el As como 1 y el Joto como 0. Si no tiene barajas, puede escribir los números en hojas de papel o cartoncillo.



Cómo jugar

1. Reparta 8 cartas a cada persona y decida quién va primero.
2. El objetivo es tener pares que sumen 10. Por ejemplo, si tienes un 4 en la mano, ¿puedes preguntar si alguien tiene un 6.
3. Si alguien tiene un 6, esa persona te da la carta y tu colocas el par de cartas en la mesa. Si no lo tienen, dicen, "Go Fish".
4. La primera persona en hacer pares con todas sus cartas es el ganador.



Opciones

- Elija un número diferente al 10 .
- Use la resta en lugar de la suma. Esto es más difícil porque el número más grande podría no ser el que está en su mano, y el niño probablemente está acostumbrado a pensar en el número más grande primero. Quizás deba primero modelar esto antes de jugar.
 - Ejemplo: Estás trabajando en los números 8. Tienes un 2 en la mano. Pide un 10. Es posible que tenga que explicar que la resta es $10 - 2$.