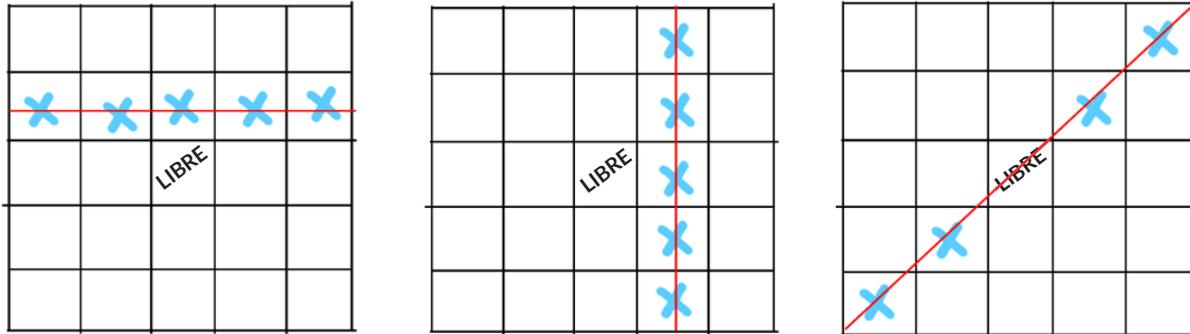


Bingo de diez y más

Objetivo del juego

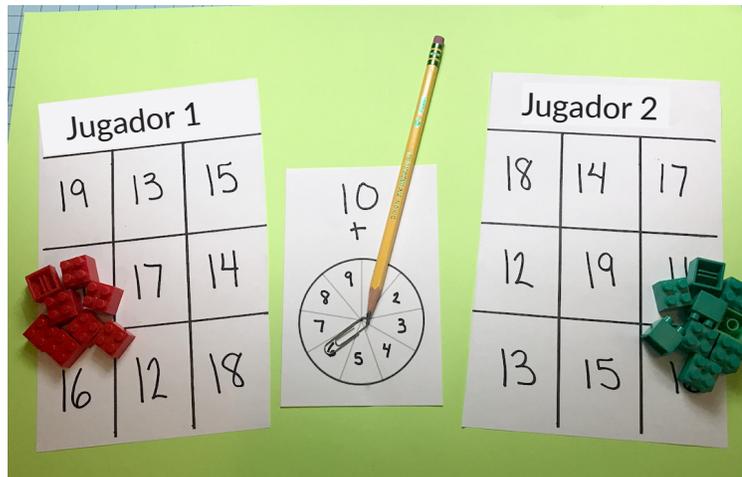
Pueden elegir entre dos tableros de bingo diferentes. En la versión 1, el primer jugador que consiga 3 en una fila, en una columna o en una diagonal es el que gana el juego. En la versión 2, el primer jugador que consiga 5 en una fila, en una columna o en una diagonal es el que gana el juego.



¡Tres formas de ganar!

Material

- 1 flecha giratoria de Diez y más
Impriman las flechas giratorias, usen una digital o háganla ustedes mismos.
- 2 tableros de bingo (1 para cada jugador)
Impriman los tableros o hagan los suyos. Hay dos versiones de tableros de bingo: la versión 1 tiene 9 espacios y la versión 2 tiene 25 espacios.
- Piezas de juego (9 para cada jugador en la versión 1 y 25 para cada jugador en la versión 2) *Pueden usar frijoles secos, botones, monedas, papel de borrador, juguetes pequeños como bloques de construcción, etc.*
- Lápiz y un clip o alfiler de gancho, si usan una flecha giratoria de papel.
- Papel de borrador (opcional).



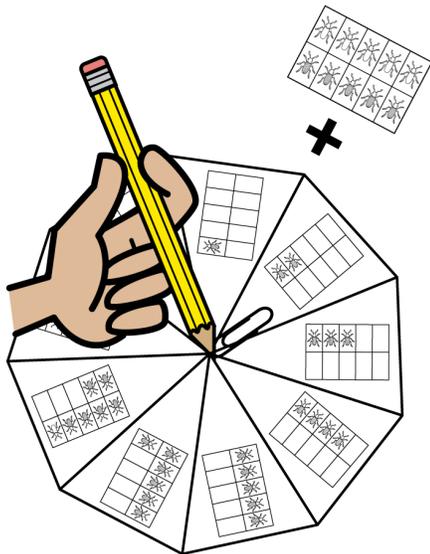
Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar

- Identificación de números de 1 a 20
- Comprensión de que los números de 11 a 19 están formados por 10 y algunas unidades más
- Suma de 10 a números de un solo dígito y conteo hacia adelante a partir de 10

Cómo jugar

1. Prepárense para jugar:
 - » Elijan la flecha giratoria y el tablero de bingo que quieran usar.
 - » Si van a hacer sus propios tableros, escriban los números del 11 al 19 en orden aleatorio en 9 cuadrados para la versión 1. Usen cada número solo una vez. Para la versión 2, escriban los números del 11 al 19 en orden aleatorio en 25 cuadrados. Usarán cada número más de una vez. Hagan que el cuadrado del centro quede libre.
 - » Decidan quién va primero.
2. El jugador 1 da vueltas a la flecha giratoria y suma 10 al número. Si el jugador tiene el número que coincida con la suma de esta ecuación en su tablero, entonces cubre el número con una pieza de juego.



BINGO DE DIEZ Y MÁS (VERSIÓN 1) B		
18	14	17
■	19	11
13	15	16

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center grants permission to learners, families, and educators to reproduce these documents in appropriate quantities for educational use. While you may link to these resources, any other redistribution requires written permission.

Giré 2, y $10 + 2$ es 12. Cubriré el 12 en mi tablero.

3. El jugador 2 toma su turno para girar la flecha giratoria, sumando 10 al número girado y cubriendo la suma en su tablero.
4. Los jugadores continúan dando vueltas a la flecha giratoria y cantando los números en sus tableros de bingo.
 - » Cada jugador puede cubrir solo 1 espacio por turno.
 - » A veces no se puede cubrir un espacio, así que los jugadores tendrán que esperar su próximo turno.
5. En la versión 1, el primer jugador que consiga 3 en una fila, en una columna o en una diagonal dice "¡Bingo!" y gana. (En la versión 2, el ganador es el primer jugador que consiga 5 en una fila, en una columna o en una diagonal).
6. ¡Diviértanse!

Consejos para las familias

Antes del juego:

- Elijan una flecha giratoria. Cualquiera de ellas funciona con ambas versiones de tablero de bingo. La flecha giratoria de insectos les permite a los estudiantes contar los insectos en el tablero de diez y continuar contando los que se giran en el círculo para llegar al total.
- Pregúntenle al niño los nombres de los números en su tablero de bingo.
- Si no están usando tableros de bingo impresos, ayuden a su hijo a dibujar su tablero. Con estudiantes de menor edad, pueden escribirles los números y después pedirles que repasen con un marcador o crayón los números que les dibujaron.

Durante el juego:

- Pídanle a su hijo que lea el número en el tablero antes de cubrirlo.
- Pregúntenle sobre la ecuación. Veo que giraste un 6. ¿Cuánto es 10 más 6?

Nota: Si están usando la flecha giratoria de insectos, a menudo los niños de corta edad contarán todos los insectos, a partir de 1 en el tablero de diez de arriba y continuando desde allí para encontrar el total. Este método es muy adecuado para estudiantes de kindergarten. Sin embargo, si su niño de primer grado está trabajando de esta manera, ayúdenle a usar una estrategia más eficiente. Aquí hay un par de ideas:

- ✘ Contar hacia adelante a partir de 10, usando los insectos de la flecha giratoria como ayuda. Para resolver $10 + 3$, por ejemplo, piensen en 10... 11, 12, 13. ¡La respuesta es 13!
- ✘ Busquen patrones y úsenlos, como el hecho de que cuando se suma un número de 1 dígito a 10, ese número se desplaza a la posición de las unidades y forma parte del número entre 11 y 19 relacionado: $10 + 1 = 11$, $10 + 2 = 12$, $10 + 3 = 13$, y así sucesivamente. Pueden incluso escuchar el patrón para muchas de las combinaciones: $10 + 6$ es dieciséis, $10 + 7$ es diecisiete, y así sucesivamente.

- Hablen sobre la estrategia. Pregunten: ¿Qué número esperas obtener en tu próximo turno? ¿Qué necesitarías girar para obtenerlo?

Después del juego:

- Hablen sobre la estructura de los números del 11 al 19. Aquí hay un ejemplo:

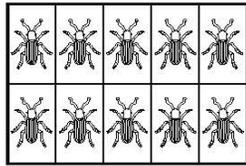
Mmmm, esto está interesante. Observé que conseguiste 10 y 6, que daba 16. Cuando obtuve 10 y 4, eso daba 14. Parece que cada vez que sumo un número al 10, resulta ser el número entre 11 y 19 que coincide. Tratemos con un par más así y veamos si funciona. ¿Cuánto es $10 + 7$? ¿Crees que podría ser 17?

Cámbienlo

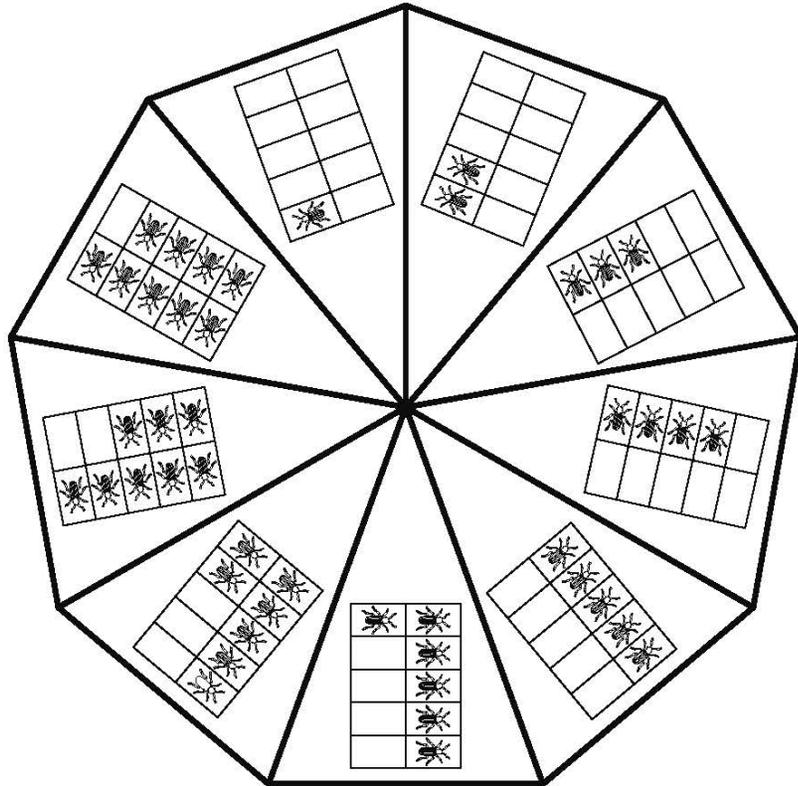
Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Intenten hacer uno de los cambios de abajo.

- Después de cantar un número, pídanle al jugador que aplauda, salte o haga otra cosa tantas veces como el número cantado. (Cuando salte el jugador 1, pídanle al jugador 2 que cuente los saltos en voz alta).
- Después de darle vueltas a la flecha giratoria, pídanles a los jugadores que anoten la ecuación en el papel de borrador. (Si un jugador gira 3, escribe $10 + 3 = 13$ en el papel de borrador y después cubre el 13 en su tablero de bingo).
- Intenten con una flecha giratoria diferente o con un tablero de bingo distinto (hay 2 versiones de cada uno con este juego). ¿Cuál les gusta más? ¿Por qué?
- Permitan que los jugadores canten más de 1 espacio por turno, cuando sea posible. (Esta opción es para la versión 2 de tablero de bingo).
- Jueguen 3 o más jugadores. Será necesario imprimir o hacer más tableros de bingo.

FLECHAS GIRATORIAS DE DIEZ Y MÁS

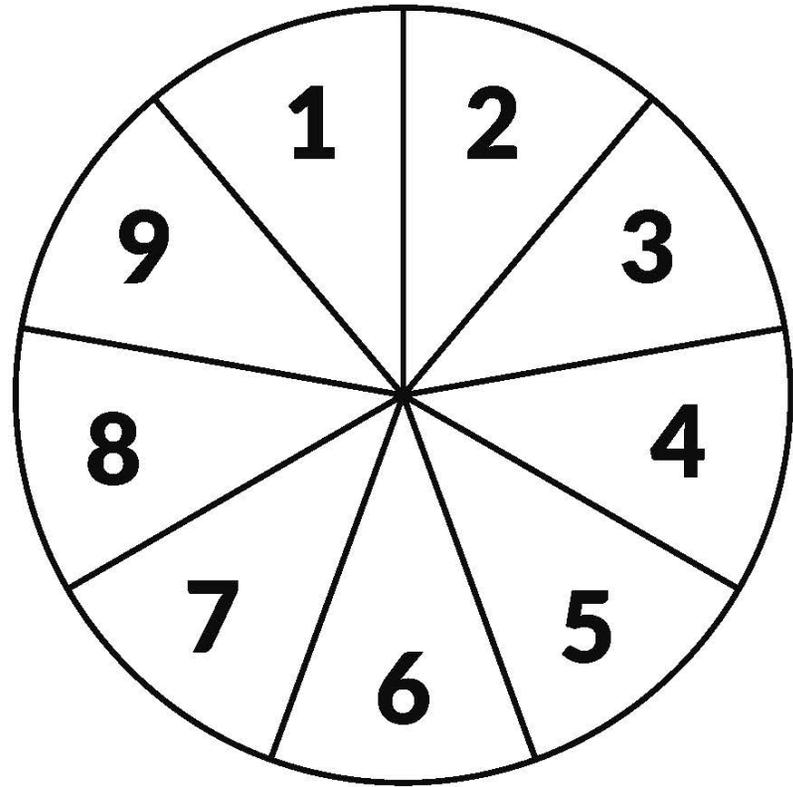


+



10

+



BINGO DE DIEZ Y MÁS (VERSIÓN 1) A

19	13	15
11	17	14
16	12	18

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org

The Math Learning Center grants permission to learners, families, and educators to reproduce these documents in appropriate quantities for educational use. While you may link to these resources, any other redistribution requires written permission.



BINGO DE DIEZ Y MÁS (VERSIÓN 1) B

18	14	17
12	19	11
13	15	16

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org

The Math Learning Center grants permission to learners, families, and educators to reproduce these documents in appropriate quantities for educational use. While you may link to these resources, any other redistribution requires written permission.

BINGO DE DIEZ Y MÁS (VERSIÓN 2) A

17	11	15	12	16
14	17	18	16	12
18	13	LIBRE	19	13
11	15	14	13	11
12	17	16	18	19

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org

The Math Learning Center grants permission to learners, families, and educators to reproduce these documents in appropriate quantities for educational use. While you may link to these resources, any other redistribution requires written permission.



BINGO DE DIEZ Y MÁS (VERSIÓN 2) B

13	12	17	16	19
18	11	15	12	16
14	15	LIBRE	11	14
19	11	19	13	18
15	17	18	16	12

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org

The Math Learning Center grants permission to learners, families, and educators to reproduce these documents in appropriate quantities for educational use. While you may link to these resources, any other redistribution requires written permission.