¿Qué bicho ganará?

Objetivo del juego

Hacer una carrera entre la araña y la mariquita girando la flecha giratoria y llenando la columna correspondiente. ¡Gana el bicho que llene su columna hasta arriba primero!

Material

- Hoja de anotaciones de ¿Qué bicho ganará? *Impriman la hoja de anotaciones o hagan su propia hoja de anotaciones.*
- Flecha giratoria de ¿Qué bicho ganará? *Impriman la flecha giratoria, hagan su propia flecha o usen una flecha giratoria digital (como la de www.nctm.org/adjustablespinner) dividida en 6 sectores. Usen un color para las arañas y otro para las mariquitas.*
- Lápiz y un clip o gancho de seguridad, si usan una flecha giratoria de papel
- Crayones, marcadores o lápices de colores de 2 colores diferentes

Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar:

- Conteo del 1 a 10
- Comparación de cantidades (¿Cuál es mayor?)
- Recopilación de datos

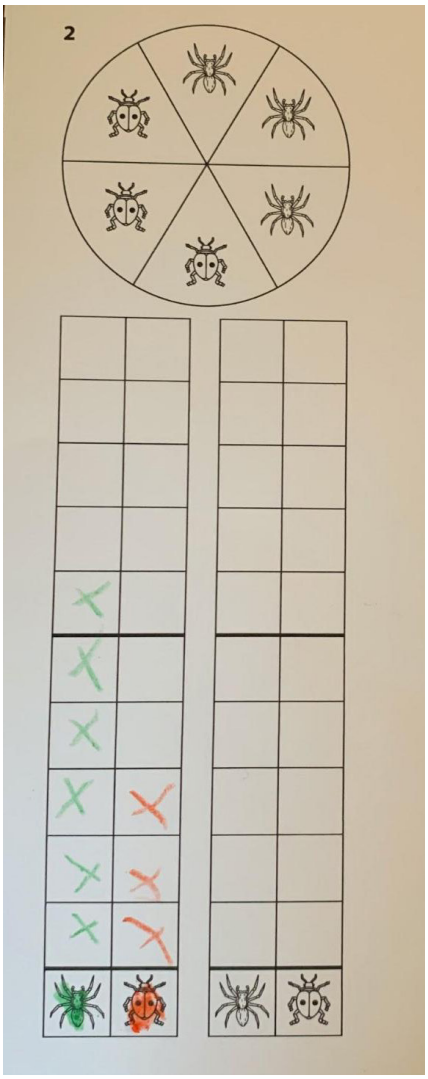
Cómo jugar

1. Prepárense para jugar:
   - » Impriman o dibujen la hoja de anotaciones de ¿Qué bicho ganará?
   - » Marquen cuál columna es para arañas y cuál es para mariquitas. Pueden usar diferentes colores para dibujar la araña y la mariquita en la parte de abajo de la hoja.
2. Giren la flecha giratoria y marquen una X en la columna correcta para mostrar en cuál bicho —la araña o la mariquita— cayó la flecha giratoria.

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

» Pueden colorear el cuadro o usar marcas (como corazones, espirales o círculos) en lugar de las X para mostrar los resultados.

3. Avanzando de abajo hacia arriba en el gráfico, sigan girando la flecha giratoria y marquen el ganador del giro.
4. ¡El primer bicho que llene su columna hasta arriba gana!
5. ¡Diviértanse!



¡Las arañas van ganando!

Consejos para las familias

Antes de jugar:

- Cuenten los cuadros en cada columna. Pregunte: *¿Cuántos cuadros hay?*
- Pregunte: *¿Cuál bicho crees que ganará? ¿Por qué?*

Durante el juego:

- Hagan preguntas:
  - » *¿Cuántas X lleva la mariquita? ¿Y la araña?*
  - » *¿Cuál bicho va adelante? ¿Cómo lo sabes?*
  - » *¿Cuánto más necesita la (nombre del bicho) para alcanzarla?*
  - » *¿Cuál bicho crees que completará primero su columna? ¿Cuál lo hará de segundo? ¿Por qué?*
- Una vez que se completen los primeros 5 recuadros en una columna, animen al niño a contar hacia adelante a partir de 5 (5...6, 7, 8). La línea gruesa que atraviesa el gráfico hace que sea más fácil decir cuándo hay 5 X o más en una columna. Si hicieron su propia hoja de anotaciones, también pueden dibujar una línea. Está bien si el niño elige contar desde 1. Contar hacia adelante desde un número es una destreza del desarrollo que se adquiere con el tiempo.

Después del juego:

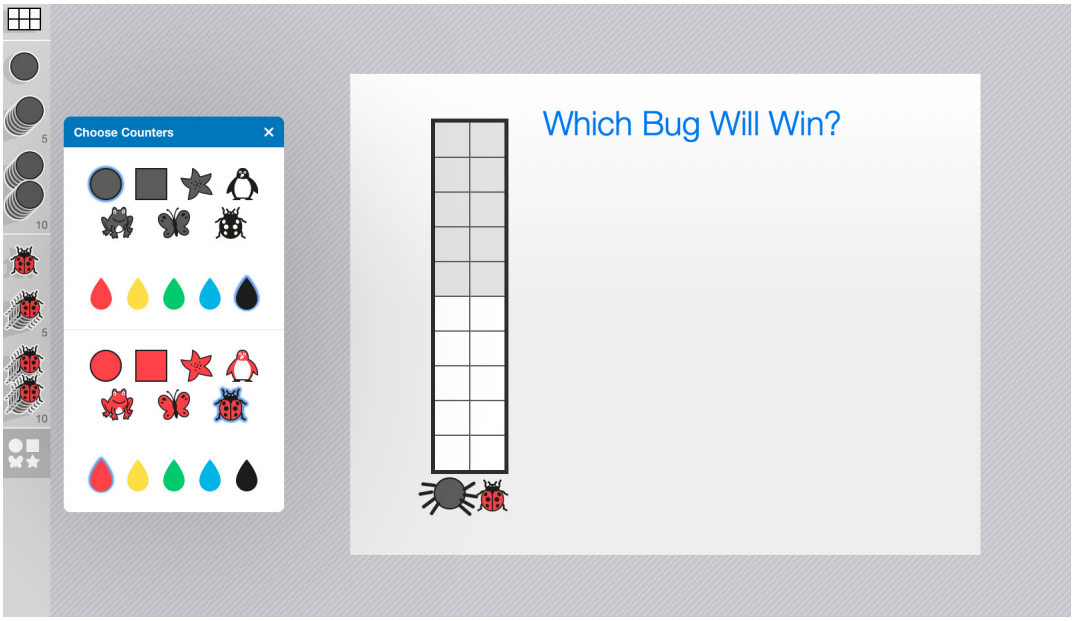
- Hagan preguntas:
  - » *¿Había más arañas o más mariquitas?*
  - » *¿Cuántas más (nombre del bicho) se necesitaría para completar la columna?*

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

Cámbienlo

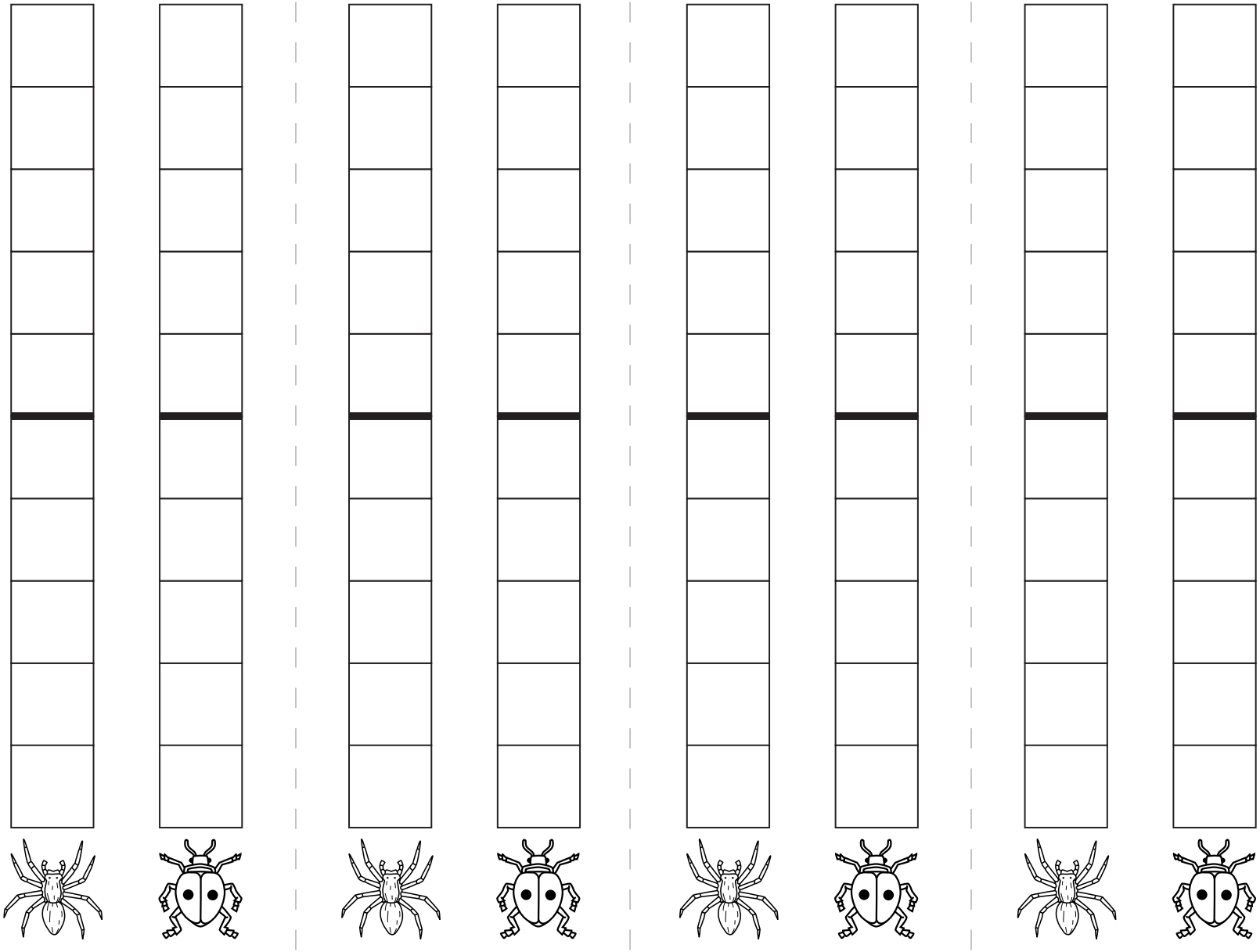
Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Prueben hacer uno de los cambios de abajo.

- Juega con un compañero. En esta versión, un jugador es la araña y el otro es la mariquita. Los jugadores toman turnos para girar la flecha. Si la flecha giratoria cae en la araña, el jugador que es la araña hace una X en la columna de la araña. Si la flecha giratoria cae en la mariquita, el jugador que es la mariquita hace una X en la columna de la mariquita. Gana el primer jugador en completar su columna hasta arriba.
- Prueben jugar el mismo juego con la aplicación gratuita Number Frames. Aún necesitarán una flecha giratoria, pero pueden usar la aplicación como hoja de anotaciones. El juego está listo para usarse en https://apps.mathlearningcenter.org/number-frames/?whwmmx3b Usen algunos de los otros objetos para contar. Cambien el tamaño del marco. ¿Pueden inventar su propio juego de historia matemática? ¡Usen su imaginación!



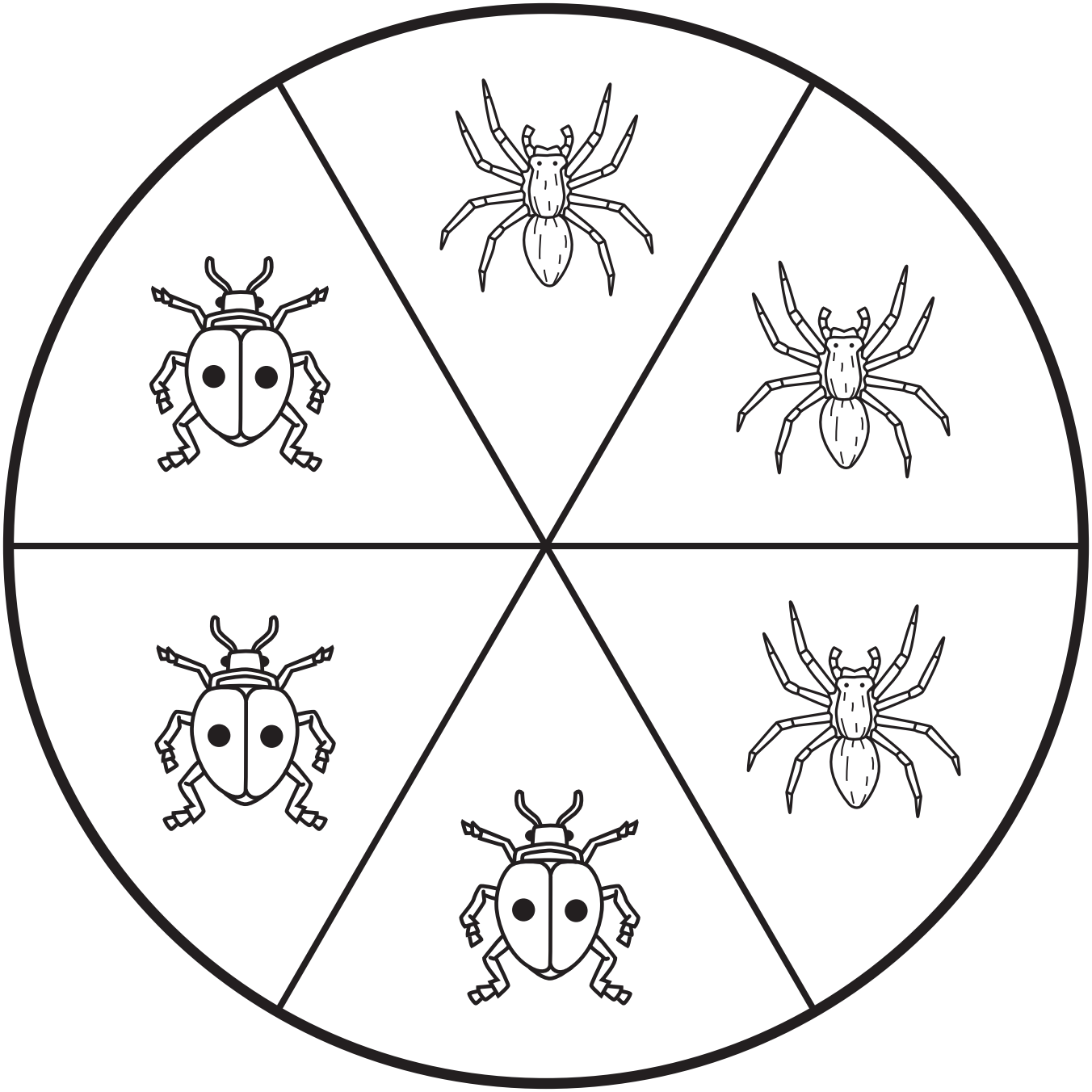
© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

¿Qué bicho ganará?



© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase.
Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

Flecha giratoria de ¿Qué bicho ganará?



© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.