

Actividades que Aumentan el Sentido Numérico

IMAGENES RAPIDAS Brevemente (de 1-2 segundos) muestre su niño una tarjeta con un patrón de puntos (patrones de dominó, de decenas, de dados, etc. se pueden dibujar en tarjetas índice). Pregúntele a su niño cuántos puntos vio. Si no está seguro del número, muéstresela rápidamente de nuevo y pídale que dibuje el patrón que recuerda. Muéstrela la tarjeta para verificar el patrón.

JUEGOS DE DECENAS

¿QUIÉN TIENE MAS? Se juega como “La Guerra”. Cada niño recibe 10 tarjetas (tarjetas decenas de 1-10). Los jugadores dan vuelta a la tarjeta más alta de su baraja a la vez y **dicen** el número en su tarjeta. El jugador que tiene el número más grande gana y toma ambas tarjetas. Si empatan, sólo se juega una tarjeta más y la persona con la suma más grande en las dos tarjetas gana y toma las cuatro tarjetas. Cuando se han jugado todas las tarjetas, el jugador que tiene más tarjetas gana el juego.

DECENAS ESTUPENDAS Se juega como “¿Quién tiene más? solo que cada jugador quita la tarjeta “10” de su baraja y la pone cara arriba delante de él. Esta tarjeta de “10” será una de las sumas en cada turno. Los jugadores barajan sus tarjetas y dan vuelta a la tarjeta más alta. Dicen el número, lo suman a la tarjeta “10” que ya se muestra cara arriba y dicen la suma. El jugador con la suma mayor gana todas las tarjetas que no sean “10”. Todos los jugadores se quedan con su tarjeta de “10” para el próximo turno.

NUEVES INGENIOSOS / OCHOS EXCELENTES / CINCO FANTASTICOS Se juega como “Decenas Estupendas” solo que cada jugador quita una tarjeta “9”, “8”, o “5” de su baraja para usar como suma en cada turno. Este es un juego excelente para practicar las sumas con un modelo visual. Anime el niño a que use estrategias visuales y mentales en vez de estrategias de contar. Pídele que explique cómo sabe la respuesta. Por ejemplo, con tarjetas de $8 + 4$ el niño puede decir, “El ocho tiene dos espacios vacíos así que dos de los puntitos del cuatro pueden llenarlos; así será $10 + 2$ que es igual a 12.”

HACER DIEZ Este juego se juega como “Pesca”. Se puede usar una baraja de tarjetas de decenas o una baraja regular sin los reyes o las jotas (el As vale 1, la Reina vale 0). Dele 5 tarjetas a cada jugador. Cada jugador tiene que hacer pares que suman 10 ($0+10$, $1+9$, $2+8$, etc.). Si un jugador tiene cualquier par así, lo pone cara arriba enfrente de él. Cuando le toca jugar, le pide una tarjeta a otro jugador. Por ejemplo, si tiene una tarjeta de 3 en la mano, debe pedir una de 7. Si el jugador tiene la tarjeta pedida, tiene que dársela. Si no, el jugador que pidió la tarjeta tiene que tomar una del pozo. Le toca al próximo jugador. El propósito es de hacer tantos pares como sea posible.

HACER SOLITARIO DE DIEZ Se puede usar tarjetas de decenas o una baraja regular como en “Hacer un Diez”. Baraje la baraja y ponga cinco tarjetas cara arriba. Quite cualquier combinación que sume 10. Sustituya las tarjetas que quitó con tarjetas nuevas, cara arriba. De nuevo se deben quitar las combinaciones que sumen 10. Continúe hasta que no quede ninguna tarjeta en el pozo o no se pueda hacer ninguna combinación de 10. Si la suma total de todas las tarjetas que quitó es más de 100, gana. Si se usaron todas las tarjetas y ninguna se queda cara arriba, ¡ganó de golazo!

DIFERENCIA DE DECENAS Se juega como “¿Quién tiene más?” Además de las tarjetas de decenas, los jugadores van a necesitar unas 50 fichas (los frijoles secos sirven bien de fichas). En cada turno, un jugador da vuelta una tarjeta. Cada jugador **dice** cuántos puntos hay en su tarjeta. El jugador con el mayor número de puntos dice la diferencia entre los dos números y gana tantas fichas. El juego termina cuando no quedan fichas. El jugador con el mayor número de fichas gana.

DOBLES Ud. dice un número (escoja un número apropiado según la habilidad de su niño). El niño le dice el doble del número. O el niño dice un número y Ud. le da el doble. Él tiene que decir si está de acuerdo o no. Cuando se juega así, asegúrese de nombrar la respuesta correcta solo la mitad del tiempo. Pregúntele a su niño si está de acuerdo o no.

PARES COMPATIBLES El niño escoge un número (10 es un buen número para empezar) y dice “Me gustaría tener 10.” Ud. dice un número menor que 10 (por ejemplo, Ud. dice, “Pero solo tengo 4.”). El niño debe decir el número que se tiene que sumar a 4 para llegar a 10. Cuando el niño ya puede hacer los pares compatibles para llegar a 10 con facilidad, se pueden usar los números del 11 al 20 o números como 50, 100, 500, 1000.

MAQUINA DE PARES COMPATIBLES Haga una máquina de pares compatibles con una calculadora. Por ejemplo, si hacen pares compatibles de 50, se prepara la máquina al oprimir $50 - 50 =$ en la calculadora. Ya cuando cualquier número se oprima de $0 - 50$ y se sigue con $=$, la calculadora va a mostrar la otra parte. (La segunda parte va a mostrar un número negativo—esto es cómo va a saber que es la otra parte.) Pídale al niño que explique su respuesta antes de oprimir la tecla $=$.

DOS DE TRES Es un juego similar a “Pares Compatibles”. Haga una lista de tres números, dos de los cuales suman un número objetivo. Aquí hay unos ejemplos para el número objetivo 50:

24 – 26 – 36 25 – 35 – 15 6 – 16 – 44 32 – 28 – 18

Su niño selecciona los dos números que suman el número objetivo. Pídale que verifique sus respuestas. El valor de esta actividad se encuentra en la discusión y la verificación.

EMPIEZA Y SALTA Escoja un número inicial entre 1 – 9. Después escoja un número de salto entre 2 – 9. Haga una lista de los números hasta que llegue a mas o menos 110. Por ejemplo, si su número inicial es 2 y su número de salto es 5, su lista será así: 2, 7, 12, 17, 22, 27... Después de terminar la lista de números, busque todas las secuencias que puede encontrar. ¿Qué pasa si usa el mismo número de salto y cambia el número inicial? ¿Son similares las secuencias? ¿Qué pasa si se queda con el mismo número inicial pero cambia el número de salto?

¿TIENE RAZON? Haga que su niño seleccione un número y Ud. agregue una unidad. Por ejemplo, el niño dice “15” y Ud. dice “metros”. Tomar turnos y hacer preguntas como, “¿Puede ser alguien 15 metros de alto?” “¿Puede ser la sala 15 metros de ancho?” “¿Puede saltar un hombre 15 metros?” “¿Tres niños pueden estirar los brazos hasta 15 metros?” Conteste cada pregunta usando el lenguaje de probabilidad como “probablemente no,” “sería imposible,” “casi seguro,” “hay una buena posibilidad.”