

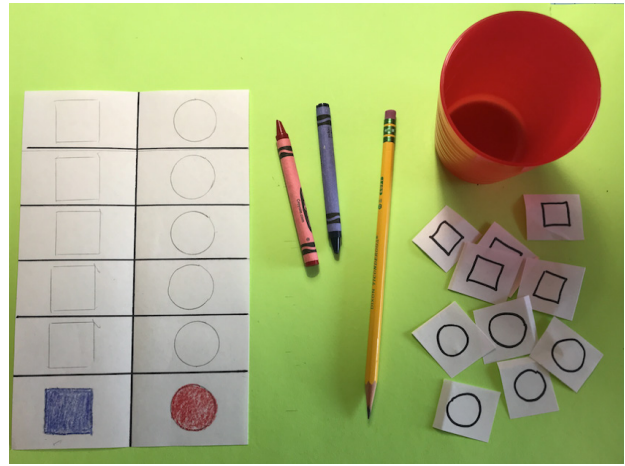
¿Qué figura ganará?

Objetivo del juego

Girar la flecha giratoria de figuras y colorear las figuras en la hoja de anotaciones. La ganadora es la figura que llene su columna hasta arriba primero.

Material

- 1 Hoja de anotaciones de ¿Qué figura ganará?
Impriman la hoja de anotaciones o hagan su propia hoja de anotaciones.
- 1 Flecha giratoria de círculo o cuadrado
Impriman la flecha giratoria o hagan la propia. Como alternativa, podrían cortar 10 piezas pequeñas de papel. Dibujen círculos en 5 piezas y cuadrados en las otras 5. Pongan las 10 piezas en un vaso. Los jugadores sacan una figura del vaso al azar, en lugar de usar la flecha giratoria.
- Lápiz y clip o un alfiler de gancho, si usan la flecha giratoria
- Crayones, marcadores o lápices de colores



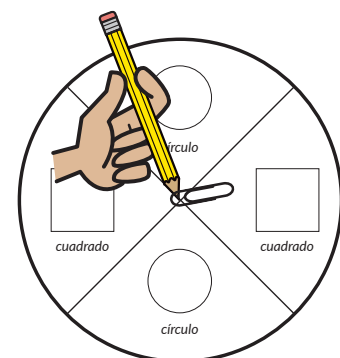
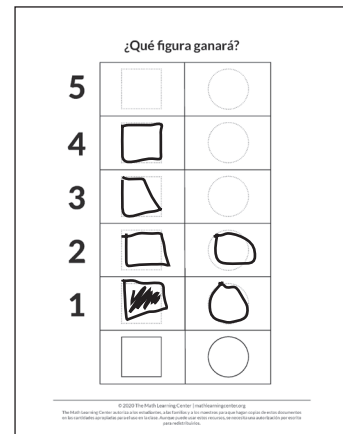
Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar:

- Identificar figuras
- Conteo del 1 al 5
- Comparación de cantidades (¿Cuál es mayor?)

Cómo jugar

1. Giren la flecha giratoria o saquen una figura del vaso.
2. Tracen la figura que obtengan en la columna correcta de la hoja de anotaciones de ¿Qué figura ganará?
3. Avanzando de abajo hacia arriba del gráfico, sigan girando y trazando hasta que se llene una columna.



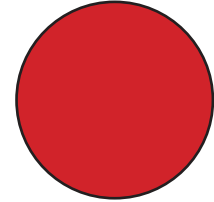
Consejos para las familias

Antes del juego:

- Hablen sobre los nombres de las figuras. ¿No están seguros? Digan juntos los nombres.



cuadrado



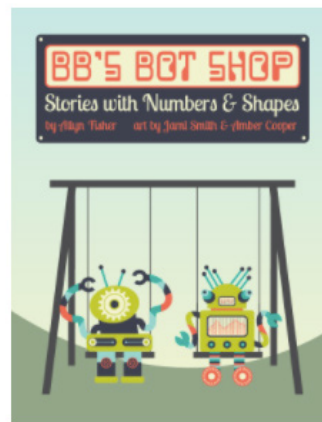
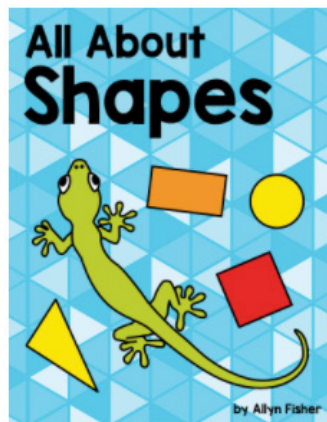
círculo

Durante el juego:

- Hagan preguntas:
 - » ¿Cuántos cuadrados tienes? ¿Cuántos círculos tienes?
 - » ¿Qué figura va adelante? ¿Cómo lo sabes?
 - » ¿Cuántas (nombre de la figura) más se necesitan para alcanzarla?
 - » ¿Tienes más círculos o más cuadrados?
 - » ¿Qué figura esperas obtener en el próximo turno? ¿Por qué?

Después del juego:

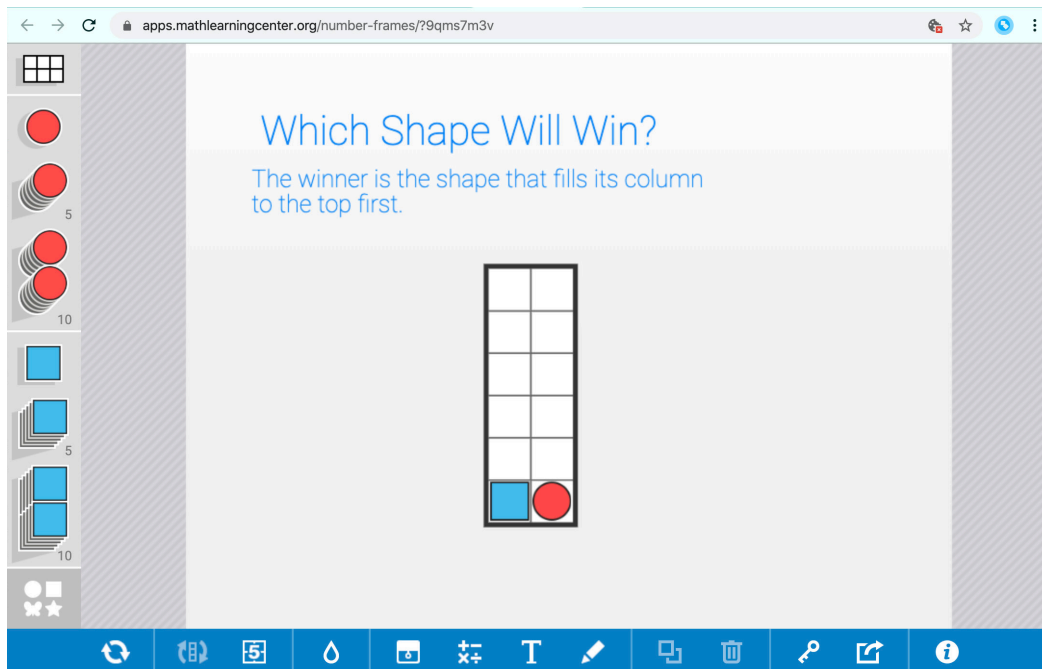
- Hagan preguntas:
 - » ¿Qué figura llegó de primero? ¿Qué figura llegó de segundo?
 - » ¿Crees que siempre ganará la misma figura? ¿Por qué sí o por qué no?
- A algunos niños les gusta jugar hasta que ambas figuras lleguen a 5. Anime a su hijo a encontrar una solución cuando se haya llenado 1 columna, pero vuelve a obtener esa figura. Algunos podrían optar por agregar más de 5 figuras a la hoja de anotaciones. Otros sencillamente seguirían avanzando hasta obtener la figura que necesiten.
- Lean los cuentos: ¿Qué es un cuadrado? y ¿Qué es un círculo? Encuentre estos y otros libros de historias digitales gratuitos en las Colecciones de historias de Prekínder de Math Learning Center en www.mathlearningcenter.org/resources/lessons/pre-k-story-collections.



Cámbienlo

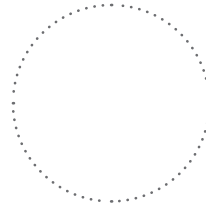
Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Prueben hacer uno de los cambios de abajo.

- Jueguen otra ronda utilizando la misma hoja de anotaciones. Esta vez coloreen las figuras hasta que una se llene hasta arriba o se hayan llenado ambas columnas hasta arriba de nuevo.
- Juega con un compañero. En esta versión, cada jugador necesita una hoja de anotaciones. Los jugadores se turnan para girar o sacar las piezas de papel y trazar la figura en su hoja de anotaciones. Gana el primer jugador en llenar una figura hasta arriba.
- Jueguen con un compañero y usen una sola hoja de anotaciones. En esta versión, los jugadores se turnan para girar o sacar pedazos de papel y trazar la figura en el mismo tablero de juego. Se organizan para llenar conjuntamente una o ambas columnas.
- En lugar de usar una flecha giratoria, usen un vaso con 5 círculos y 5 cuadrados en piezas de papel, según se describe en la sección Material. Se podría hacer el juego en dos formas distintas: dejando una pieza de papel afuera del vaso después de haberla seleccionado o regresando cada pieza de papel al vaso después de haberla sacado, de modo que se pueda seleccionar de nuevo. Pregunte a los estudiantes cómo las opciones diferentes podrían cambiar el juego.
- Hagan el mismo juego en la aplicación gratuita Number Frames. Seguirán usando la flecha giratoria o sacando figuras del vaso, pero pueden usar la aplicación como hoja de anotaciones. Incluso pueden configurar su propio juego cambiando las fichas y el tamaño del marco. El juego está listo para usarse en apps.mathlearningcenter.org/number-frames/?9qms7m3v.

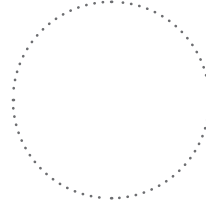


¿Qué figura ganará?

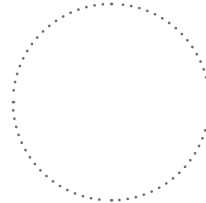
5



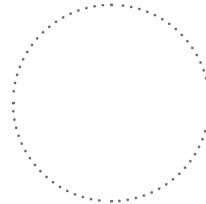
4



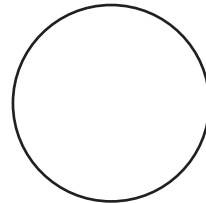
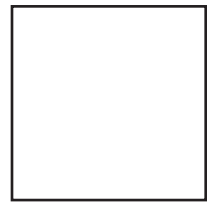
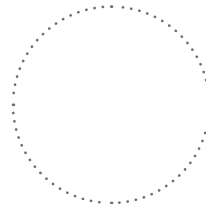
3



2



1



FLECHA GIRATORIA DE CÍRCULOS Y CUADRADOS

