

¿Qué oso de peluche ganará?

Objetivo del juego

Los osos de peluche compiten a lanzar la moneda. Al oso azul le gusta más la **cara** de la moneda. El oso rojo prefiere la **cruz**. ¿Pueden ayudar a los osos en su carrera? Lancen una moneda y marquen la columna. ¡Gana el oso de peluche que llene su columna hasta arriba primero!

Material

- 1 ¿Qué oso de peluche ganará? Hoja de anotaciones
Impriman la hoja de anotaciones o hagan la propia.
- Una moneda de 1 centavo o de otro valor para lanzar
- Crayones, marcadores o lápices de colores

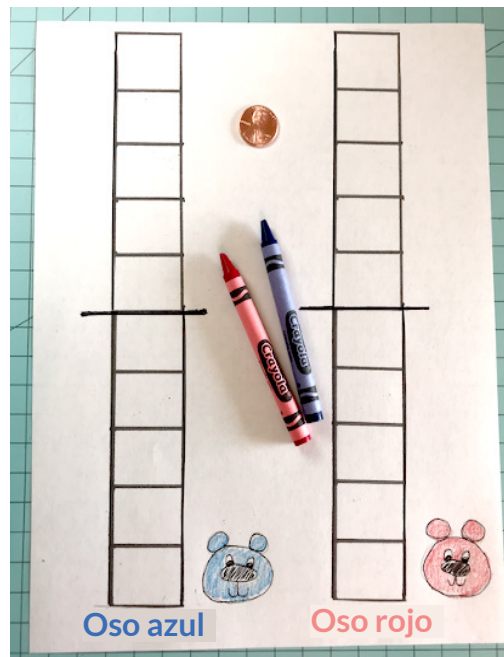
Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar

- Conteo del 1 a 10
- Comparación de cantidades (¿Cuál es mayor?)
- Recopilación de datos
- Uso de números ordinales (1.º, 2.º)

Cómo jugar

1. Prepárense para jugar:
 - » Impriman o dibujen una hoja de anotaciones de ¿Qué oso de peluche ganará?
 - » Mencionen qué columna corresponde al oso rojo y qué columna es para el oso azul. Los jugadores pueden colorear los osos en la parte de abajo de la hoja, 1 rojo y 1 azul.
2. Lancen la moneda y hagan una X en la columna correcta de la hoja de anotaciones para mostrar qué color de peluche ganó el lanzamiento.
 - » Gana el oso azul si la moneda cae **cara**.
 - » Gana el oso rojo si la moneda cae **cruz**.
 - » No hay problema si el niño quiere colorear adentro del recuadro o usar marcas que no sean X para mostrar sus resultados (por ejemplo, corazones, espirales, círculos).



- Avanzando de abajo hacia arriba del gráfico, sigan lanzando la moneda y marquen al ganador del lanzamiento.
- ¡Gana el oso de peluche que llene su columna hasta arriba primero!
- ¡Diviértanse!



¡Cruz! ¡El oso rojo va adelante!

Consejos para las familias

Antes del juego:

- Léanle o cuéntenle a su hijo esta historia:

Los osos de peluche veían que papá oso lanzaba algo pequeño al aire, lo miraba y lo volvía a lanzar. “¿Qué estás haciendo, papá?”, preguntaron los osos.

“Lanzo una moneda de 1 centavo y veo si cae cara o cruz”.

“¿Cara o cruz? ¡Qué tontera!”, dijo el oso azul.

“¡Las monedas de 1 centavo no tienen caras ni cruces!”, dijo el oso rojo.

“Oh, sí tienen”, dijo papá oso. “No son como las caras ni cruces que tenemos. Déjenme mostrarles”.

*Papá oso se sacó algunas monedas del bolsillo y mostró a los osos de peluche los 2 lados de las monedas. Al oso azul le gustaba más el lado que tenía **cara**. A él le gustaba ver las caras diferentes. “Tal vez algún día una moneda llevará mi cara”, pensaba el oso azul. El oso rojo prefería el lado que tenía **cruz**. A él le parecía muy divertido que uno de los lados se llamara cruz. “¡No parece una cruz!”, decía riéndose el oso rojo.*

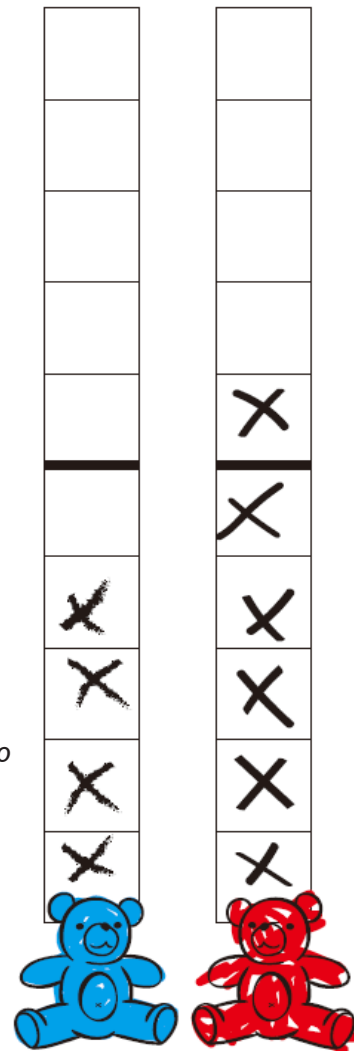
“¿Podemos lanzar una moneda?”, preguntaron los osos de peluche.

“¡Seguro!”, dijo papá oso y les pasó una moneda de 1 centavo.

Los osos de peluche se turnaron para lanzar la moneda al aire. Si la moneda caía cara, el oso azul diría “¡Cara!”. Si la moneda caía cruz, el oso rojo diría “¡Cruz!”.

Muy pronto papá oso preguntó, “¿Quién va ganando? ¿Cara o cruz?”.

Después papá oso les contó a los osos de peluche cómo acostumbraba él competir en un juego cuando era pequeño. Él hacía una pista de carreras con dos columnas largas. Después, lanzaba una moneda. Si la moneda caía cruz, hacía una X en la columna de cruz. Si la moneda caía cara, hacía una X en la columna de cara. El primero en llegar arriba de la columna era el ganador. Papá oso preguntó a los osos de peluche si querían jugar. “¡Sí!”, gritaron. ¿Quieren aprender el juego de papá oso?



¿QUÉ OSO DE PELUCHE GANARÁ? | JUEGO PARA LA FAMILIA

- Busquen todos juntos algunas monedas reales o usen estas ilustraciones.



Este es el lado *cara* de estas monedas.



Este es el lado *cruz* de estas monedas.

- Practiquen el lanzamiento con una moneda. Pregunten: *¿Cayó cara o cruz?*

- » Si el niño no capta el sentido de cara y cruz, marquen cada lado de la moneda con un pedazo de cinta adhesiva, coloreando el lado cruz de rojo y el lado cara de azul. Los colores representan qué oso ganó el lanzamiento.



Durante el juego:

- Hagan preguntas:
 - » *¿Cuántas X tiene el oso rojo hasta ahora? ¿Y el oso azul?*
 - » *¿Qué oso va adelante? ¿Cómo lo sabes?*
 - » *¿Cuánto más necesita (nombre del oso) para alcanzarlo?*
 - » *¿Qué oso crees que completará primero su columna? ¿Qué oso llegará 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 facilita decir cuándo hay 5 X o más en una columna. Si hicieron su propia hoja de anotaciones, hagan énfasis de alguna manera en el punto medio. 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:

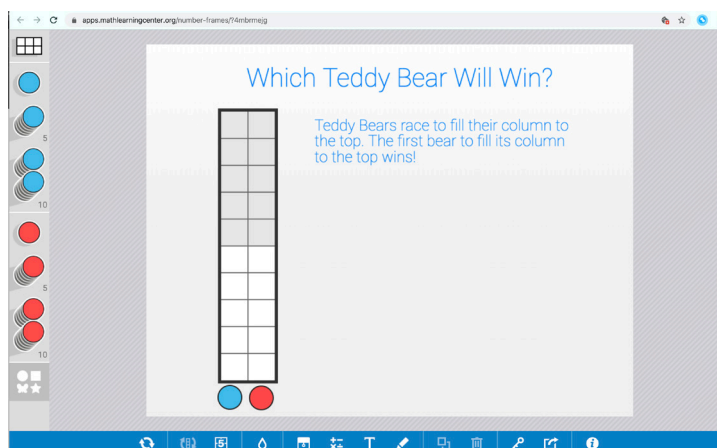
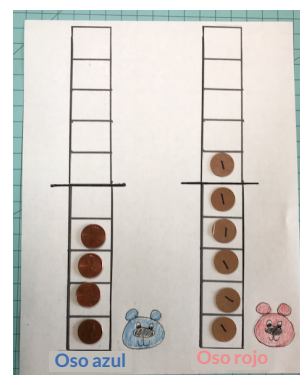
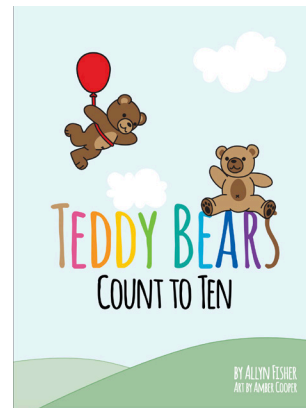
- Hagan preguntas:
 - » *¿Qué oso llegó de primero? ¿Qué oso llegó de segundo?*
 - » *¿Crees que siempre ganará el mismo oso? ¿Por qué sí o por qué no?*

- Lean una de las historias de Contar y jugar con los osos de peluche. Podrán encontrar esta colección gratis de historias digitales y otras 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. Intenten hacer uno de los cambios de abajo.

- Jueguen con un compañero. En esta versión, un jugador es el oso azul y el otro es el oso rojo. Los jugadores se turnan para lanzar la moneda. Si esta cae cara, el jugador que representa al oso azul hace una X en la columna del oso azul. Si la moneda cae cruz, el jugador que representa al oso rojo hace una X en la columna del oso rojo. Gana el primer jugador en completar su columna hasta arriba.
- Jueguen usando monedas hasta completar la columna. Necesitarán 20 monedas de 1 centavo o de otro valor reales o simuladas. Los jugadores se turnan para lanzar las monedas. Si la moneda cae cara, pasa a ocupar un espacio en la columna del oso azul. Si cae cruz, pasa a ocupar un espacio en la columna del oso rojo. Gana la primera columna que se complete hasta arriba. Con esta versión, pueden usar la hoja de anotaciones una y otra vez. Si no disponen de 20 monedas, pueden cortar algunas de papel o usar otras piezas de juego, como frijoles, botones o granos de cereal. Asegúrense de tener 1 moneda real de un centavo para lanzar.
- Hagan el mismo juego usando la aplicación gratis Tableros numéricos. Aún así necesitarán lanzar una moneda, pero pueden usar la aplicación como hoja de anotaciones. El juego está listo para iniciar en apps.mathlearningcenter.org/number-frames/?4mbrmejg.



- Traten de formar su propio juego usando la aplicación Tableros numéricos. Pueden cambiar las fichas y el tamaño del tablero. ¿Les gustaría hacer una carrera de ranas? ¿Y de mariposas corriendo a mariquitas? ¡Usen su imaginación!

¿Qué oso de peluche ganará?

