

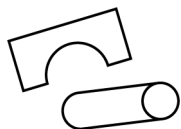
Edades: 4+

Tema: Sentido numérico y conteo

Objetivo de aprendizaje: En este juego, los niños practicarán el conteo y la identificación de números y verán que los números se pueden representar de muchas maneras.

Antes de jugar

1. Empiecen pegando las páginas 1 y 2 con cinta adhesiva para preparar el tablero. Empiecen por el lado con los espacios rellenos hacia arriba.
2. Junten sus piezas de juego.



Piezas de los jugadores

Utilicen cualquier figura pequeña o juguete como piezas de jugador. Una figura para cada jugador.



Fichas

Corten las 25 fichas de la página 3 o junten 25 fichas (por ejemplo, bloques, cuentas u objetos similares). Colóquenlas junto al tablero y al alcance.

3. Construyan su dado. Elijan el dado que vas a usar para jugar y sigue las instrucciones.
4. Elijan un modo de juego para jugar.

Cooperativo

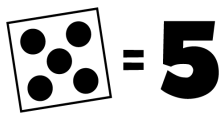
Todos los jugadores trabajan juntos para coleccionar 25 fichas.

Competitivo

Los jugadores compiten para ver quién consigue coleccionar la mayor cantidad de fichas.

5. Coloquen sus fichas de jugador en cualquier espacio del tablero y elijan el primer jugador.
→ Para elegir el primer jugador, cada persona tira el dado una vez y la persona con el número más bajo irá primero.

Jugar al juego



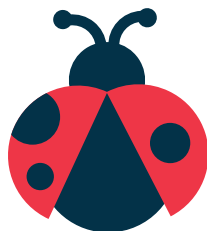
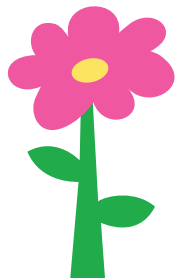
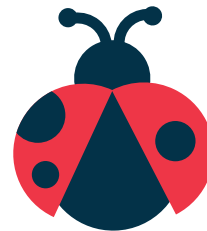
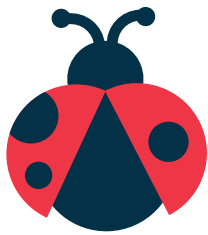
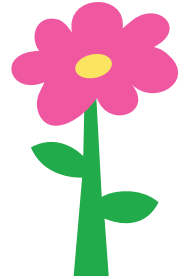
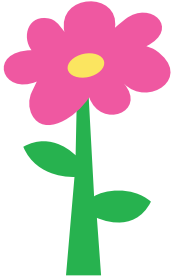
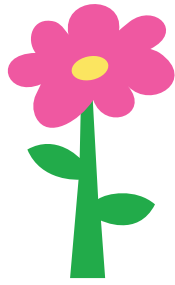
1. Tira el dado para iniciar tu movimiento.
2. Mueve tu ficha en cualquier dirección según el número indicado en el dado. Si caes en un espacio con número, ese número determina la cantidad de fichas que recoges.
→ Cuando hayas recogido tus fichas, es el turno del siguiente jugador.
3. Sigue jugando hasta que las 25 fichas hayan sido recogidas.

Platiquen juntos

- ¿Cuántas fichas tienes? ¿Puedes mostrar ese número de otra manera?
- ¿Cuántas fichas nos quedan?
- ¿Has juntado más o menos fichas que yo?

Diseña tu propio juego

Voltea el tablero hacia el lado en blanco y diseña tu juego dibujando números y puntos en los espacios vacías.



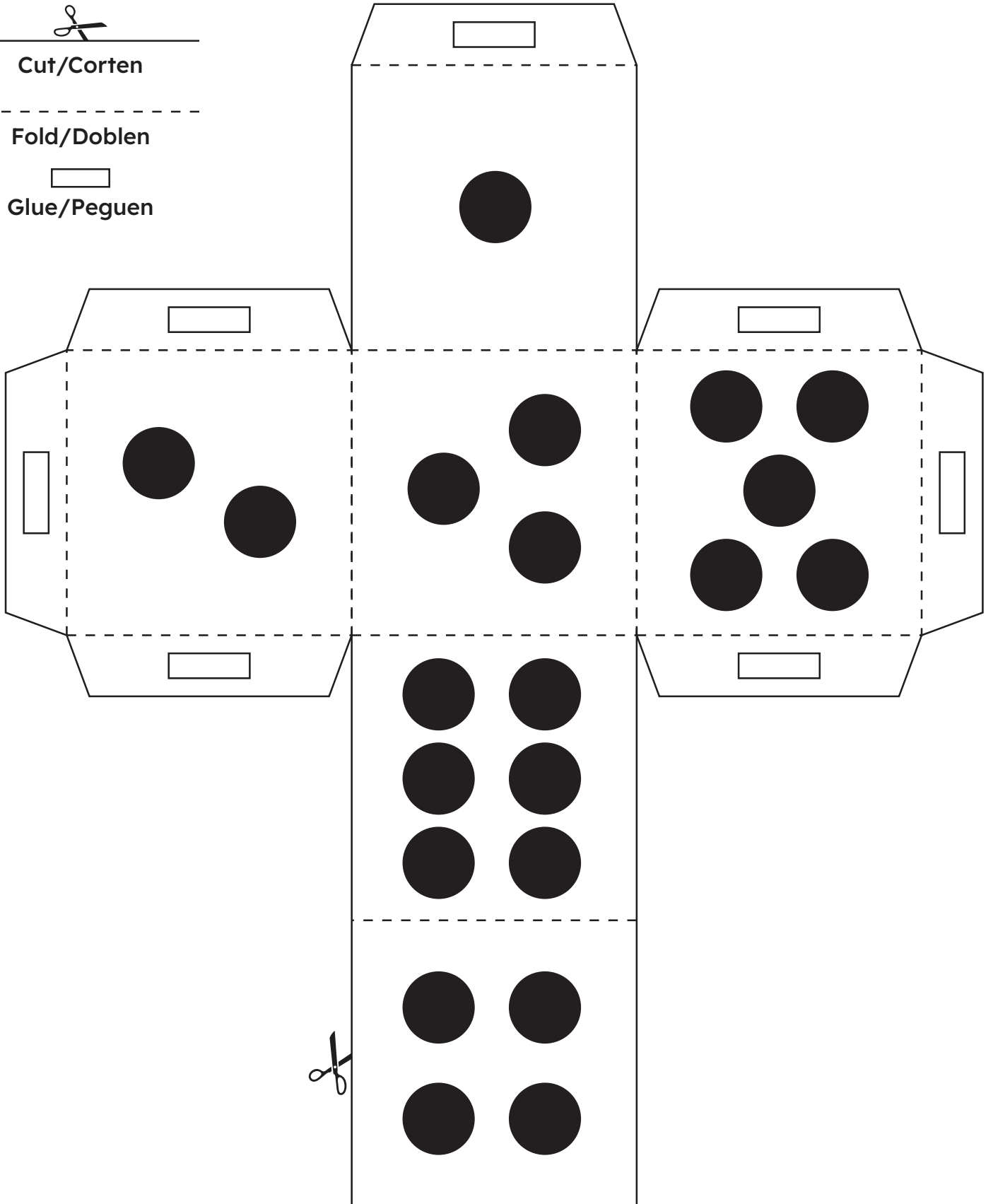


Cut/Corten

Fold/Doblen



Glue/Peguen



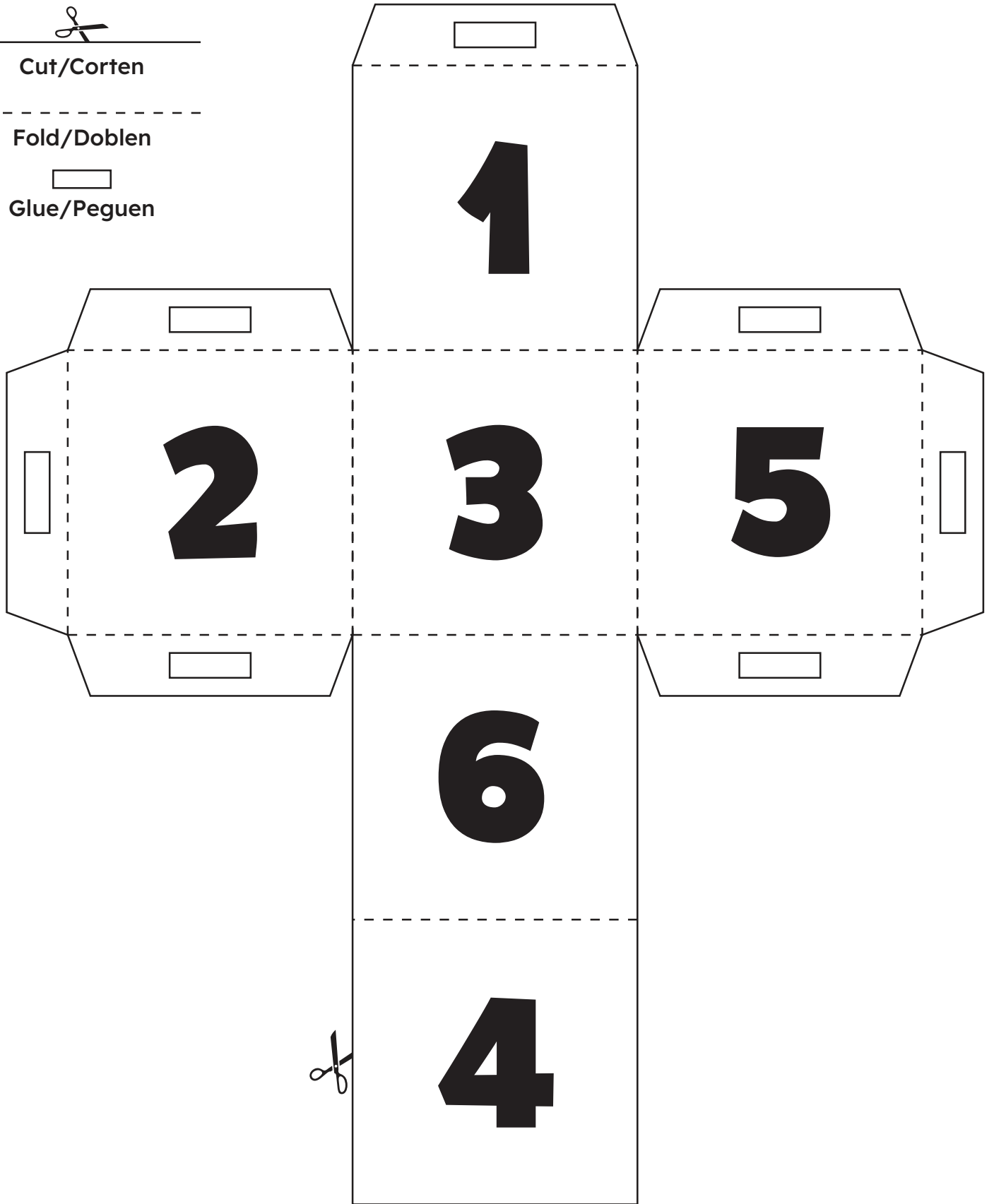


Cut/Corten

Fold/Doblen



Glue/Peguen





Extensión para educadores Instructions

Grados: PK-1

Tema(s): Sentido numérico y conteo, figuras geométricas

Objetivo de aprendizaje: En esta extensión, sus estudiantes practicarán el conteo, la identificación de números y el conocimiento de las figuras geométricas

Nota: Esta extensión es parte del juego El parque matemático.

Antes de jugar

1. Elijan si quieren incorporar el juego la extensión de figuras geométricas, la extensión de educador, o las dos.
2. Siguen las instrucciones del juego principal para completar el proceso de configuración.
→ Asegúrense de que todos los materiales están listos y preparados para la actividad.

Mientras juegan

- A medida que sus estudiantes colecten fichas, animelos a que practiquen rellenando su marco de diez y escriban el número de fichas que han coleccionado. Esto les ayudará a reforzar sus habilidades numéricas y de identificación de números.

Platiquen juntos

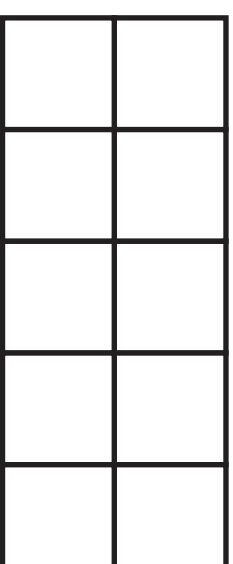
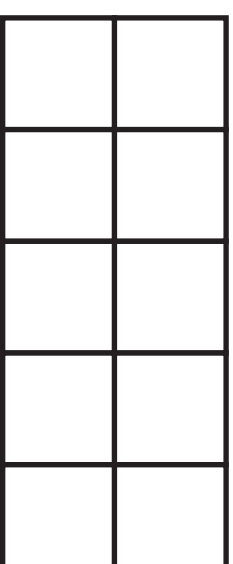
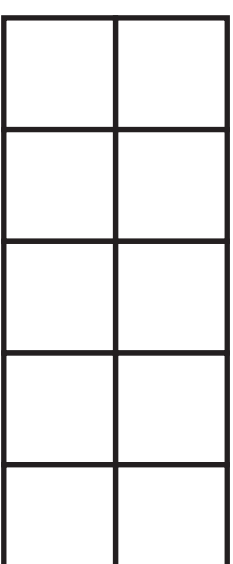
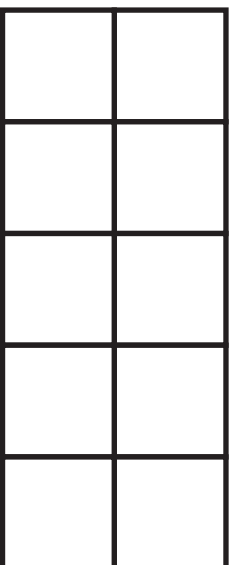
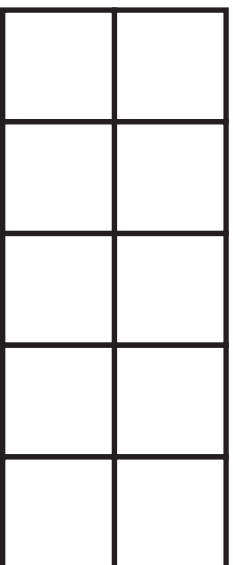
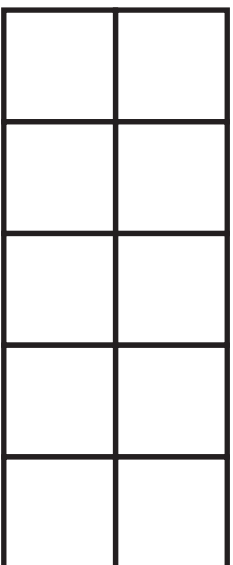
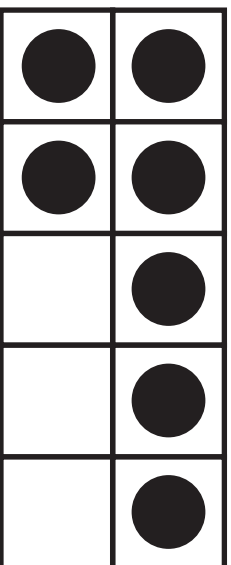
- Después de coleccionar las fichas, pidan a sus estudiantes que las sumen. “¿Cuántas fichas tienes en total?”.
- Animen a los estudiantes a contar en voz alta y a utilizar el marco de diez para visualizar el número. También pueden preguntar: “¿Cuántas fichas más necesitas para llegar a 10?”

Marco de diez

Cuenta las fichas en el marco de diez.

Ejemplo

7



Extensión de figuras geométricas

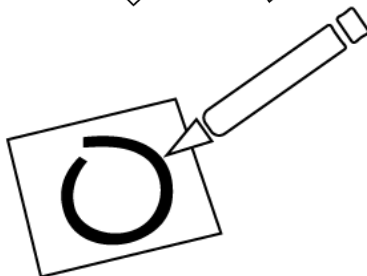
Instrucciones

Edades: 6+

Tema: Figuras geométricas

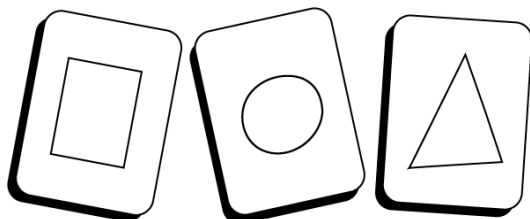
Objetivo de aprendizaje: En esta extensión, los niños practicarán como identificar figuras geométricas.

Nota: Esta extensión es parte del juego El parque matemático.



Antes de jugar

1. Dibujen dos **triángulos**, dos **cuadrados** y dos **círculos** en los espacios vacíos del recorrido del juego. (Una figura por espacio)
2. En las páginas siguientes, recorten las cartas siguiendo las líneas de puntos.
3. Después de recortarlas, agrupen las cartas por figura geométrica en grupos separados.



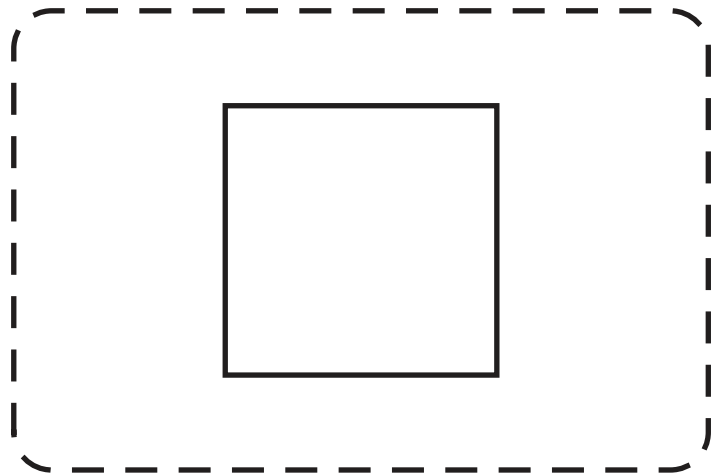
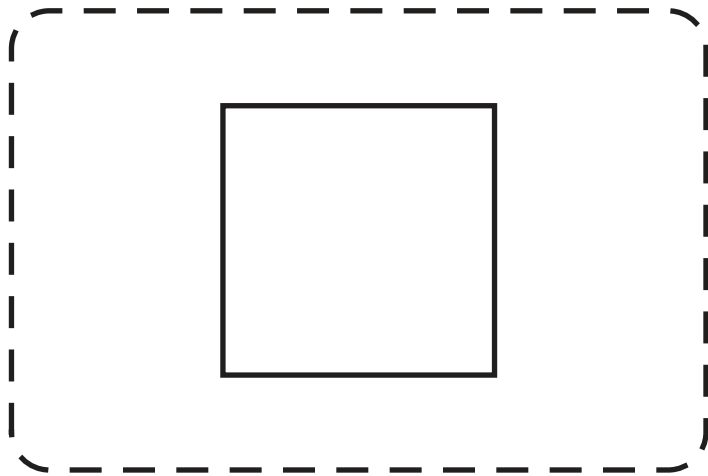
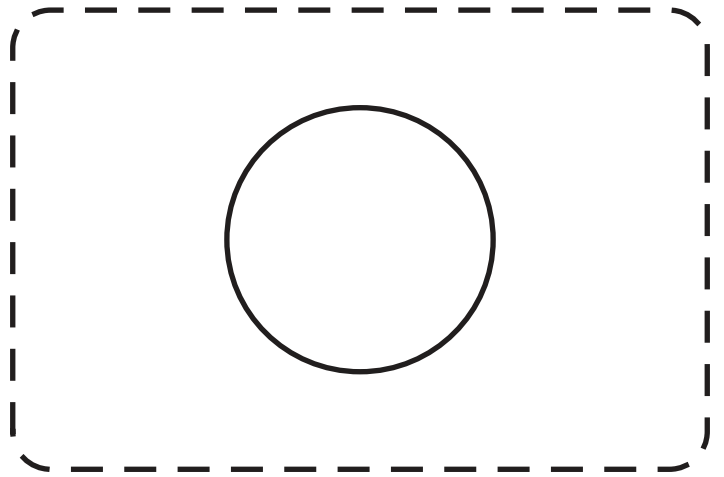
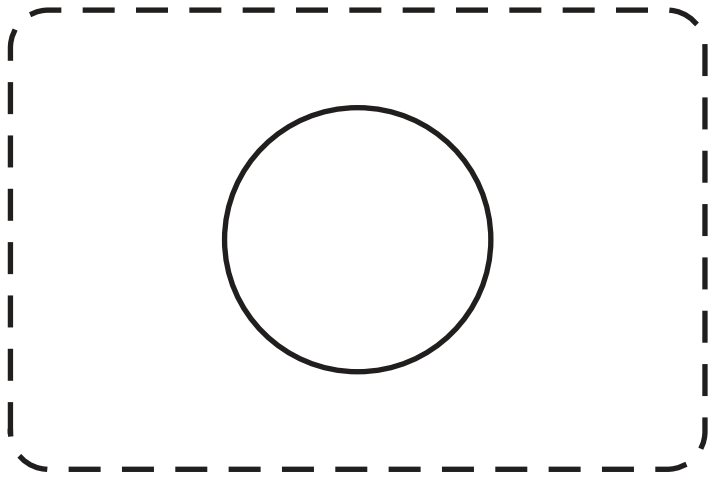
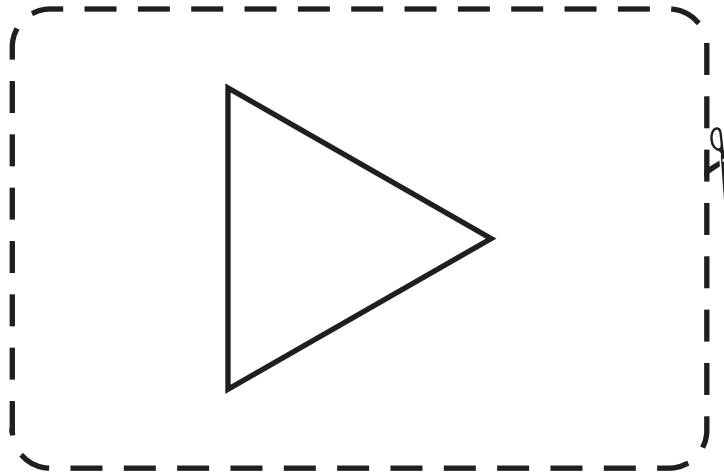
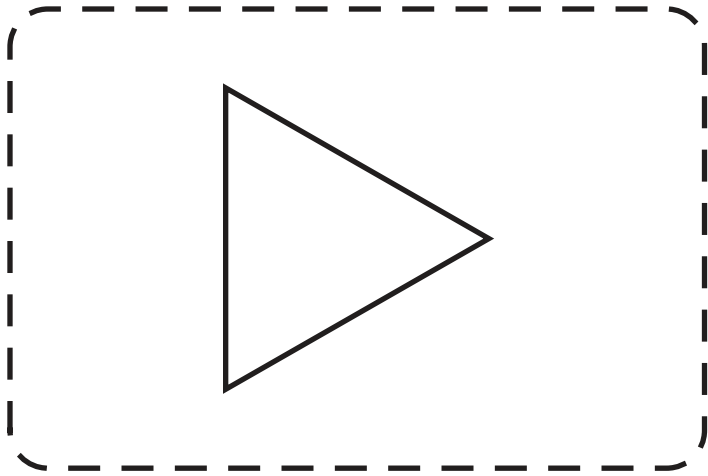
4. Sigán las instrucciones del juego para completar la preparación.

Mientras juegan

→ Si llegan a un espacio con una figura, agarren una carta del montón correspondiente (figura que coincida) y sigan las instrucciones de la carta.

Platiquen juntos

- ¿Cómo sabes que esa figura es un (triángulo, cuadrado o círculo)?
- ¿Cuántos lados tiene? ¿Cuántas esquinas?
- ¿Hay otras figuras parecidas a ésta?





**Move one
extra space**



**Avanza un
espacio**

**Take one
counter**



**Toma una
ficha**

**Put back
one counter**



**Devuelve
una ficha**

**Move two
extra spaces**



**Avanza dos
espacios**

**Take two
counters**

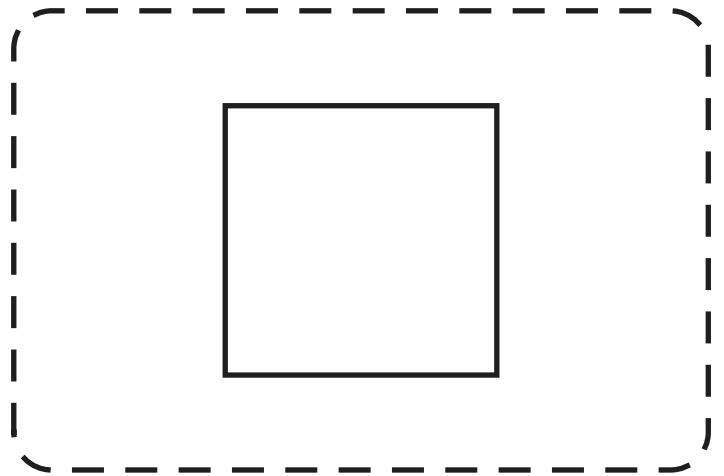
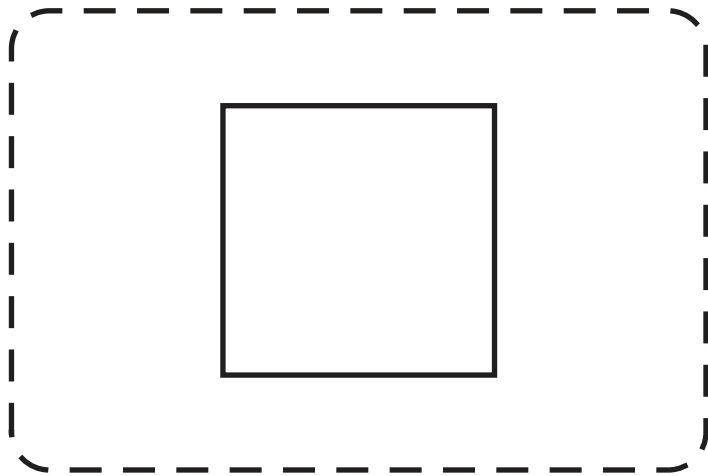
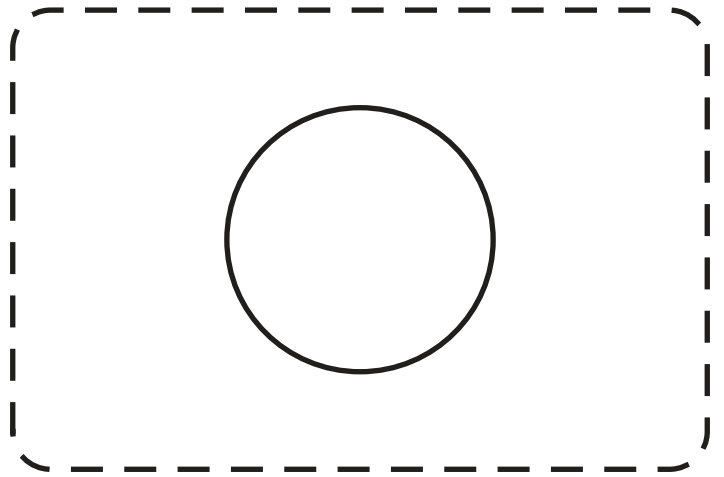
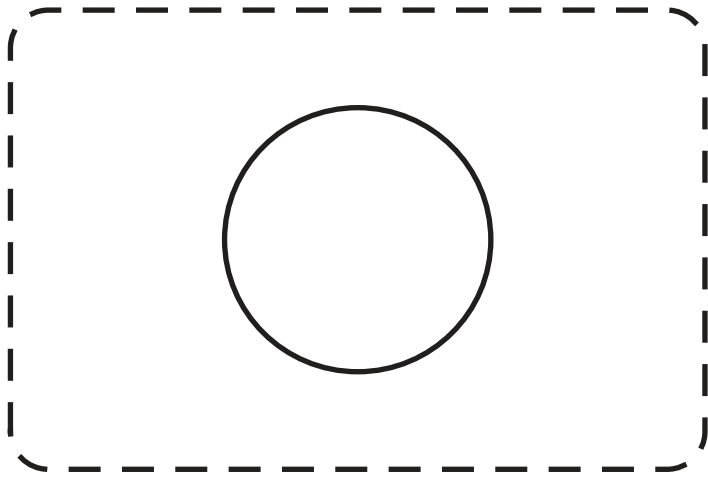
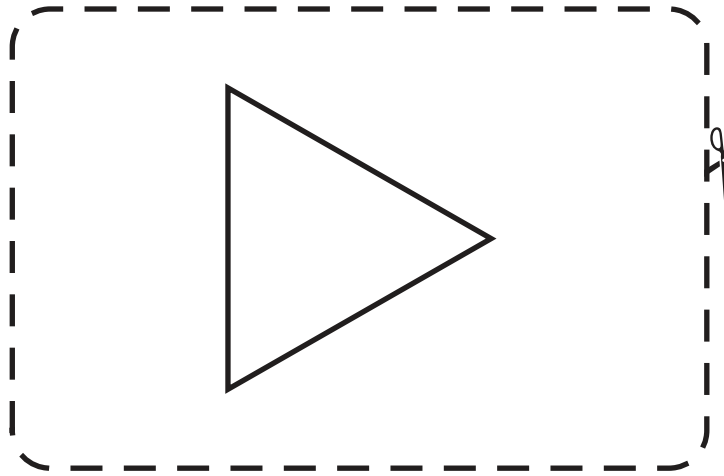
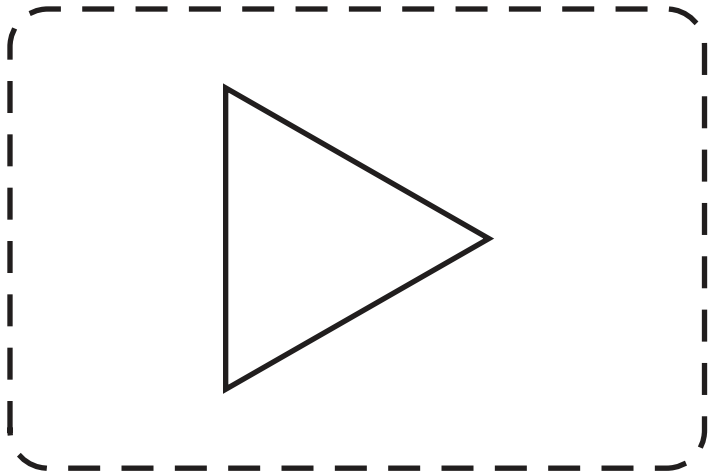


**Toma dos
fichas**

**Put back
two counters**



**Devuelve
dos fichas**





**Move three
extra spaces**

3 →

**Avanza tres
espacios**

**Take three
counters**

+3

**Toma tres
fichas**

**Put back
three counters**

-3

**Devuelve
tres fichas**

**Move four
extra spaces**

4 →

**Avanza cuatro
espacios**

**Take four
counters**

+4

**Toma cuatro
fichas**

**Put back
four counters**

-4

**Devuelve
cuatro fichas**