**Área de aprendizaje: matemática**

**Juegos para contar**

|  |
| --- |
| Sugerencias para el adulto:1. Contar correctamente y entender este proceso es una herramienta previa y necesaria para posteriormente resolver problemas de matemática.
2. A continuación, va a encontrar la descripción de juegos que tienen como referencia los sugeridos en el libro *Matemáticas a su manera* de Mary Baratta Lorton.
3. Realice los juegos considerando el ámbito numérico que su hijo o hija logra contar con seguridad, aumentando solo un poco más esa cantidad para que se sienta cómodo.
4. Verá que, si tiene paciencia y se divierten cada vez, podrá realizar juegos avanzando en la complejidad.
5. Otro aspecto que puede tener en cuenta es que todo lo que tenemos en la casa, y que no ofrezca peligro, sirve para contar.
6. También pueden emplear productivamente un tiempo en preparar materiales para contar que sean sencillos con masas de colores, partes de juegos de mesa, restos de útiles escolares o de escritorio, entre otros.
 |
|  |

**Creando un tablero de números:**

Crear junto con el niño o niña un tablero de números que posteriormente le va a servir para jugar a contar.

**Materiales:**

* 1 hoja de block o 2 hojas de oficio
* Plumones de colores
* Regla

Junto con los niños cuadricular la hoja de block con 20 cuadrados (en una hoja de block pueden tener tamaño de 7x7 cm.).

Pedir que escriban los números; en cada cuadro un número, puede darle el modelo, si no sabe escribirlos.

**Preparado el tablero comenzar a jugar:**

1. **Descubre cuál es**: Tapar un número, que el niño lo descubra y nombre.
2. **Salto de la rana**: usando dos dedos (la rana) saltar por los cuadros del tablero de uno en uno, de dos en dos de cinco en cinco, cada vez que cae en una celda o cuadro, tiene que decir el nombre del número.
3. **Haciendo grupos:** aprovechando elementos de la casa como clips, cuentas de juego, tapas de lápices, tornillos, gomas de borrar, si tiene patio, piedras, hojas; si tiene masas o plastilina puede confeccionar figuritas el propio niño o niña. Tiene que completar el tablero con la cantidad de elementos que indica cada número.



**Juego 1:**

**Contar hasta 10**: de dos en dos, de uno en uno, si se equivoca antes de llegar a 10 tiene que devolverse y empezar de nuevo.

Contar hasta 15: de dos en dos, de tres en tres, de uno en uno, si se equivoca antes de llegar a 15 tiene que devolverse y empezar de nuevo.

Aumentar rango: hasta: 20 - 40 - 50, siguiendo la misma modalidad.

Puede pedir que cuente saltando en dos pies, en un pie, dando pasos.

**Juego 2:**

**Contar hacia adelante y hacia atrás hasta…:** quiere decir que se ponen de acuerdo hasta qué número contar (comenzar con números bajos 3, 4, 5). “contemos hasta tres”

Comenzar a contar juntos hacia adelante al tiempo que aplauden y cuentan, lo repiten varias veces y luego introduce contar hacia atrás, mientras golpean con el pie, para diferenciar que descienden. Repetir el conteo ascendente y descendente, la idea es mantener el ritmo y representar el conteo con aplauso y zapateo.

Ejemplo: un, dos, tres. Tres, dos, uno. La secuencia usada en este juego debe extenderse a medida que crece la habilidad de contar hacia atrás.

**Juego 3:**

**Cuente y vuélvase**: Parados uno al lado del otro, indíqueles que van a marchar en el lugar contando en voz alta hasta 5. Cada vez que lleguen a 5 van a enfatizar el número diciendo “ciiinnnco” y girarán a la derecha, empezando nuevamente la secuencia:

Por ejemplo: uno, dos, tres, cuatro, ciiiinnnco (dando media vuelta a la derecha) uno, dos, tres, cuatro, ciiinnnco (dando media vuelta a la derecha), continuar hasta quedar en la misma posición de cuando empezaron.

El ámbito numérico puede aumentar la cantidad que usted estime conveniente o lo que le pida la niña o el niño.

**Juego 4:**

**Escucha y cuenta**:

 Materiales:

* Hoja en blanco o pizarra
* Lápiz o plumón

Es un juego en el que tiene que escuchar la cantidad de sonidos que escuche y los cuente. El sonido lo hace el adulto y estos pueden provenir al dar aplausos, golpes en la mesa, hacer sonar dos cucharas… lo que usted tenga a disposición para percutir con claridad y la niñ o niño pueda contar.

1. Pedir que se ubique de espalda y escuche cuantos golpes aprecia.
2. Dice la cantidad y escribe el número.
3. Cambio de turno, la niña o niño da los aplausos y usted anota, debe esperar a que le diga si está correcto.

**Juego 5:**

**Cuantos tengo**: Es un juego basado en el sugerido por el libro *Matemáticas a su manera* llamado “Levanta la olla”

 Materiales:

* Puede sacrificar 10 porotos o fideos, si no tiene cubos de madera o botones o tapas, cualquier elemento que la niña o niño pueda manipular con facilidad y que, a su vez se pueda esconder en un pote o caja de cartón.
* Pote de plástico o caja de cartón o plástico de 15 cm. mínimo.

Se recomienda que comience a jugar con una cantidad mínima; 4 elementos y avanzar de acuerdo con la habilidad que demuestren para contar, a partir de la cantidad que vean encima del pote.

1. Juntos cuentan la cantidad de elementos que van a usar.
2. Pida que no mire mientras usted deja una cantidad de elementos escondidos bajo el pote y deje encima el resto. Por ejemplo 3 escondidos y 1 encima.
3. Pregunte cuantos “porotos” tengo encima de la caja, espere a que cuente y luego pregunte si tengo 1 poroto (siguiendo el ejemplo) ¿Cuántos porotos tengo escondidos debajo para que sean cuatro?

No se preocupe si su niña o niño dice un número que no corresponde, solo levante el pote y cuenten juntos señalando: tengo 1 y tres, porque son cuatro.

Puede repetir la misma cantidad nuevamente, puede ubicar todos escondidos, o todos encima. Mientras más experimente y explore diferentes combinaciones, mucho mejor.



**Juego 6:**

**Armando grupos**: Es un juego basado en el sugerido por el libro *Matemáticas a su manera* llamado “Cambio rápido”

 Materiales:

* 20 cubos de madera o dados o porotos o piedras o botones o clips u otro objeto de tamaño menor para usarlo en el cartón y sea de facilidad para manipular.
* Cartón (caja de huevos) o una cartulina cualquiera.

Tener cuidado de no usar números que sean mayores de lo que los niños son capaces de usar.

Consiste en dar instrucciones que la niña o niño debe seguir contando los elementos y dejándolos en el cartón, o cartulina.

A medida que juega vaya dando instrucciones como la siguiente: Pon en el cartón…

1. “dos grupos de tres”
2. “tres grupos de dos”
3. “cartón un grupo de cinco”
4. “cartón cinco grupos de uno”
5. “tres grupos de uno”
6. “cinco grupos de dos”
7. “cinco grupos de 4”

**Juego 7:**

**Revoltijo de números:** Este juego también se encuentra en el libro *Matemáticas a su manera*.

Es un juego que los invita a ejercitar la habilidad para sumar y restar elementos, por lo tanto, debe dar tiempo para responder.

 Materiales:

* 3 tiras de papel cuadriculado.
* Lápiz o plumón.
* 20 elementos, como en los juegos anteriores pueden ser cubos, piedras, bolitas de plastilina, trozos de goma, cuentas de un juego, entre otros.
* 1 individual o cartulina u hoja de carta. Que sirva para que deje los objetos que cuenta.

Para jugar tienen que preparar la tira cuadriculada escribiendo números.

1. Escriba en cada cuadrado los números que le dicten, estos se pueden repetir e idealmente que sean números hasta 10. También puede ser escritos por el niño.
2. Tome una de las tiras numéricas y comience a leer cada número.
3. Usted lee los números y la niña o niño va construyendo la serie con el material que eligieron.
4. Tiene que ir cambiando la cantidad de objetos para dejar la cantidad que le leen, además debe ir diciendo cuantos objetos tuvo que sacar o agregar para hacer la cantidad.



**Juego 8:**

**Vamos a completar:** Juego basado en el sugerido por el libro Matemáticas a su manera llamado “Juego de la mano”.

 Materiales:

* 2 hojas tamaño carta
* Plumón
* 10 botones chicos, o porotos o piedrecitas o monedas de 10 pesos o tuercas…

Para jugar es necesario preparar el material.

1. Dibujar el contorno de las manos de su niño o niña sobre el papel: ubicar las manos encima del papel con la palma hacia arriba sin moverlas, pasar el plumón por el contorno. Va a quedar plasmado en el papel ambos manos para recibir los elementos. En una hoja dibuja las suyas y en la otra las de su hija o hijo.
2. Acordar con la niña o niño la cantidad de objetos con las que van a jugar, pueden comenzar con 4 e ir aumentando de a uno hasta llegar a 10, dependiendo de la habilidad que demuestre su hija/o.
3. Para enseñar el juego le va a pedir que sea el “monito mayor” y que vaya haciendo y diciendo todo lo que usted diga o haga, por lo tanto, va a hacer PAUSA para que su hija o hijo pueda imitar y va a usar el número 3 como ejemplo:

Comenzar el juego diciendo quiero tener 3 botones – voy a dejar 1 “botón” en mi mano derecha, mientras va hablando los deja en su mano derecha contando de uno en uno para que su niño lo vea: uno. (PAUSA). Luego señalar voy a agregar uno en la mano izquierda mientras habla agregue uno en la otra mano. (PAUSA). Continúe diciendo voy a contar: uno, dos ¡ya tengo dos!, pero quiero que sean tres, voy a agregar uno más en la mano izquierda, mientras habla agregue el “botón” (PAUSA) voy a contar nuevamente: uno, dos, tres. ¡ahora sí tengo 3! (PAUSA). ¿Cuántos “botones” tuve que agregar para que fueran 3? (PAUSA). Contemos: uno, dos; agregué dos “botones” PAUSA.

Puede seguir siendo el monito mayor con todas las combinaciones que resulten del número 3, es decir 3-0 / 2-1 / 1-2 / 0-3

1. Puede variar la complejidad en la pregunta, dando menos apoyo. Por ejemplo: diciendo - si tienes dos “botones” en esta mano (dejando los dos “botones” en la mano dibujada a la derecha) ¿Cuántos “botones” tienes que agregar para que sean 4?