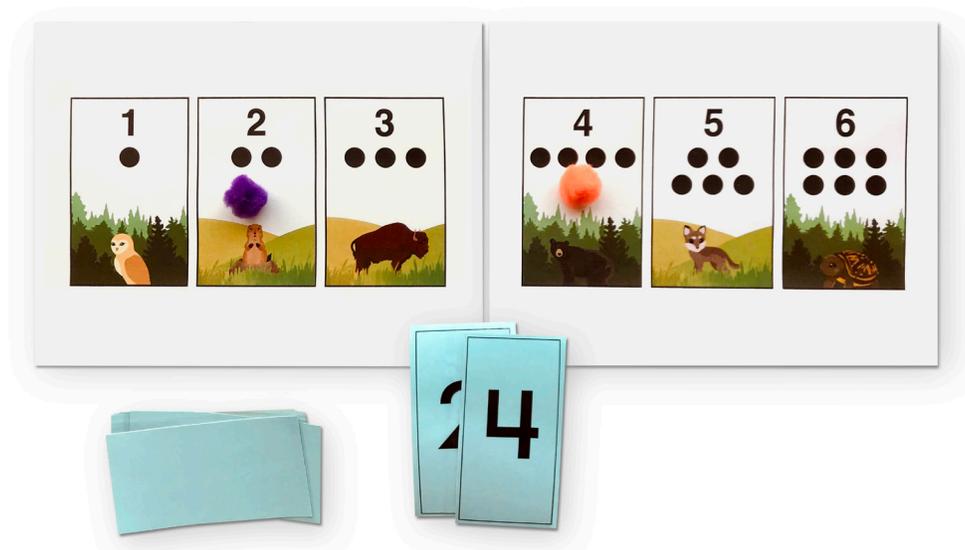


Seguir el camino

Practicar contar y sumar mientras se juega “seguir el camino”.



Materiales

- Una pieza de juego para cada niño (por ejemplo, juguetes pequeños, como una ranita o un avioncito, o fichas para contar de diferentes colores).
- Dado, ruleta de números. Pueden ser cartas o cartas con puntos; los jugadores deben utilizar los números del 1 al 6 para empezar.
- Tablero de juego: utilice uno de los tableros proporcionados colocando la impresión en el tablero o cree el suyo (puede empezar con 12 casillas), asegurándose de que las casillas del tablero tengan números impresos en orden secuencial y que no estén ordenadas en forma de círculo. Utilice este documento para extender su tablero hasta el 18.
- Un juego de tarjetas numéricas con los números del 1 al 12 para cada niño.

Preparación

- Reúna todos los materiales.

Instrucciones

1. Cada niño elige una ficha como pieza de juego y la coloca al comienzo del camino en el espacio indicado con INICIO o START
2. En su turno, cada niño tira un dado. Antes de mover la ficha, el niño predice en qué número caerá la ficha después de contar la cantidad que indica el dado. Después, levanta la tarjeta numérica para indicar en qué número cree que caerá. Por ejemplo, si un niño está en el puesto 2 y saca un 4, levantará la carta con el número 6, antes de mover su ficha.
3. El niño mueve la ficha los espacios indicados el número del dado. Compruebe si las predicciones de los niños son correctas.
4. Repita los turnos hasta que todos los niños lleguen a la casilla final.

Compruebe la comprensión

Para profundizar el aprendizaje temprano sobre los conceptos matemáticos, hable y haga preguntas mientras realiza la actividad con los niños. A continuación, le ofrecemos algunos ejemplos:

Contar de uno en uno

- ¿Cuántas casillas se supone que debes mover hacia adelante?
- ¿Puedes contar mientras te mueves para asegurarte de que avanzas el número correcto de casillas?

Contar

- Has sacado un 1 y estás en la casilla 7. ¿Qué número viene después del 7?
- ¿Con qué número empiezas a contar?
- ¿Cómo sabes cuántas casillas debes avanzar?

Cardinalidad

- ¿Cuántas casillas has avanzado en total?

Suma y resta

- ¿En qué número estarás cuando avanzas dos casillas?
- ¿Cuántos más necesitas para llegar al final si sacaste un 1. ¿Será suficiente para llegar al final? ¿Cómo sabes?



Modificaciones de la actividad

Una vez que haya probado la actividad, aquí tiene otras cosas que puede hacer. Pruebe estas modificaciones a fin de mantener la actividad interesante y estimulante para los niños durante todo el año.

Dele un tema

- Migración de las mariposas monarca: utilice este tablero especial para jugar una versión en la que los niños son mariposas monarca que migran desde su hogar de verano en los bosques de Norteamérica (inicio del camino) hasta su hogar de invierno en las montañas de Michoacán, México (final del camino). Los espacios representan los distintos hábitats que atraviesan las mariposas monarca durante su migración (bosque, pradera, desierto). Cuando un niño se posa en una casilla, debe representar al animal de esa casilla, que vive en el hábitat indicado.

Hágalo más fácil

- Cree un tablero con dos caminos cortos y paralelos, uno para cada niño, para evitar que los niños confundan sus fichas.
- Utilice un tablero en blanco, sin numerar, para

orientar a los niños en el juego antes de utilizar un camino numerado.

- Utilice un dado hecho en casa con un bloque cúbico: ponga los números 1 y 2 solo en el dado si a los niños les cuesta sumar, o los números del 0 al 5 para introducir el concepto de 0.

Hágalo más difícil

- Añada espacios en el tablero que dirijan a los niños a realizar diferentes acciones (por ejemplo, una casilla que les haga retroceder).

Introduzca una variación

- Modifique el largo del camino. Los caminos más largos permiten a los niños practicar el conteo de números más grandes.
- Haga un juego de colaboración. Entonces, en vez de que cada niño juegue para ganar, utilizando una sola ficha, los niños juegan juntos y todos utilizan una sola ficha. El objetivo del juego es llegar al final del camino y todos ganan cuando lo hacen.

Promueva la colaboración entre los compañeros

- Dos niños utilizan una ficha de juego. En cada turno, ambos niños tiran un dado y comparan los números en sus dados para ver cuál les ayuda a llegar más rápido al final del camino. Después, elijan cuál de los números utilizarán para mover la ficha.