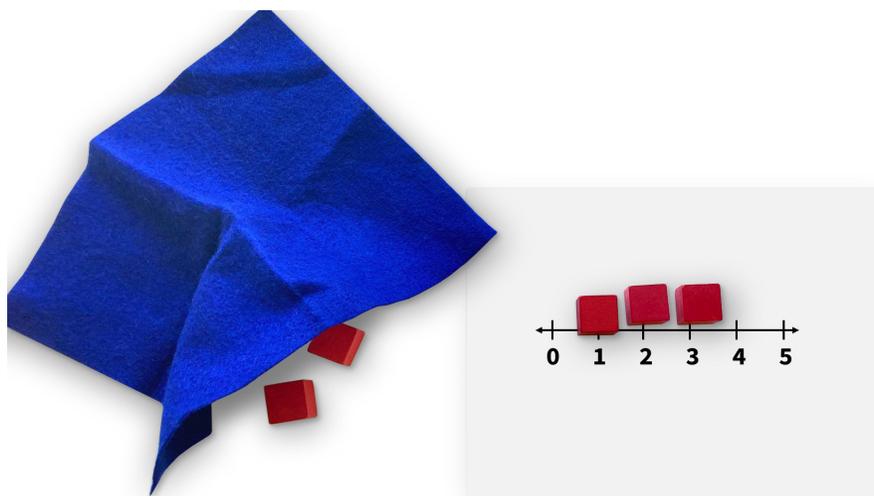


Objetos ocultos

Un niño esconde objetos y otro averigua cuántos se han escondido.



Materiales

- Fichas idénticas (CONSEJO: elegir fichas u otros objetos interesantes con los que puedan utilizar un tema, pero asegúrese de que no distraigan demasiado).
- Recta numérica o un esquema de cinco.
- Algo que sirva para cubrir las fichas o los otros objetos.

Preparación

- Elija algo que le sirva para cubrir. Puede hacerse con cualquier cosa, como un trozo de papel o tela, una taza, o un sombrero.
- Saque las fichas, la recta numérica o un contador de cinco, y lo que va a usar para cubrir. Si los niños han usado previamente una recta numérica o un contador de cinco, elija el que les sea más familiar. Es posible que los estudiantes necesiten aprender cómo utilizar estas herramientas, si no lo han hecho antes.

Instrucciones

1. Un par de estudiantes se turnan para ser el Calculador y el Ocultador.
2. El Calculador coloca 5 fichas en una recta numérica o en un contador de cinco. (CONSEJO: también puede usar 3 o 10 fichas, según la habilidad de los niños).
3. El Calculador cierra los ojos, se da la vuelta o baja la cabeza, mientras que el Ocultador toma algunas de las fichas y las esconde debajo del objeto que ha escogido para cubrir.
4. El Calculador mira las fichas restantes y calcula cuántas faltan sumando y restando. Pueden usar la recta numérica o el contador de cinco para ayudarse a calcular cuántas fichas escondió el Ocultador.
5. El Ocultador enseña las fichas ocultas y juntos las cuentan.
6. El Calculador y el Ocultador cambian de papel y vuelven a jugar.

Compruebe la comprensión

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

Contar de uno en uno

- Al Calculador: ¿Puedes contar las fichas que no están escondidas?

Cardinalidad

- ¿Cuántas fichas están escondidas?
- ¿Cuántas fichas tienes?
- Al Calculador: ¿Cuántas fichas te quedan?

Suma y resta

- Si tengo 5 fichas y quiero 3, ¿cuántas debo quitar?
- Si tengo 3 fichas y quiero 5, ¿cuántas más necesito?

Dele un tema

- Elegir materiales interesantes es una forma fácil de introducir algún tema, pero asegúrese de que no distraigan tanto para que no quiten atención de la actividad. Les damos dos sugerencias temáticas:



Modificaciones de la actividad

Aquí hay otras cosas que puede hacer para que la actividad continúe siendo divertida y estimule el aprendizaje durante todo el año:

Introduzca una variación

- Haga que el Ocultador saque en secreto cartas numéricas que muestren números, puntos o ambos para calcular cuántas fichas debe eliminar en cada ronda.
- Dirija la atención de los estudiantes a la comparación visual de tamaño. Cuando los ojos del Calculador estén cerrados, el Ocultador puede agregar o quitar algunas fichas. El Calculador decide entonces si la nueva colección es más grande o más pequeña. Utilice más fichas (por ejemplo, 20) así los niños estiman y no cuentan. Sugiera a los estudiantes que agreguen o quiten más que unas cuantas fichas. Anime a los estudiantes a usar cantidades mayores con un contador de diez o un contador de diez doble.

Hágalo más difícil

- El Calculador elige el número inicial de fichas. Mientras el Calculador mira hacia otro lado, el Ocultador agrega fichas. El Ocultador determina cuántas se han agregado.

- Use más de cinco fichas para aquellos estudiantes que estén preparados para trabajar con números más grandes. Anime el uso de cantidades mayores con una recta numérica más larga, un contador de diez o un contador de diez doble.
- Dele al Calculador cinco fichas de un color o tipo y cinco de otro color o tipo. El Ocultador puede quitar fichas de uno o ambos grupos, y el Adivinador tiene que averiguar cuántas de cada color se han tomado. Los contadores de cinco o de diez pueden ser útiles para los niños a quienes les resultan difíciles los distintos grupos de fichas.

Dele un tema

Elegir materiales interesantes es una forma fácil de introducir algún tema, pero asegúrese de que no distraigan tanto para que no quiten atención de la actividad. Les damos dos sugerencias temáticas:

- Magos: el Ocultador es un mago y va a elegir cuántas monedas quiere esconder bajo su sombrero. El Calculador es el ayudante del mago que tendrá que adivinar cuántas hay escondidas. Dele un sombrero al Ocultador o un dibujo impreso de un sombrero para que esconda las fichas debajo.
- Alimentar a los animales: el Ocultador esconde las fichas debajo de un animal de peluche y el Calculador calcula cuántas fichas se ha comido el animal.