



Juegos matemáticos para todos

Esta guía se orienta en contenidos del área de las matemáticas, ofreciendo ejercicios adicionales para que puedan ser realizados por alumnos de distintos niveles, con o sin NEE con el objetivo de consolidar las habilidades matemáticas. Son actividades plateadas a modo de juego que se pueden utilizar como diferenciación de otras actividades o como tareas específicas.

Objetivo: El objetivo principal de esta guía y las actividades que incluye, es animar a los niños y niñas a la realización de tareas matemáticas y que sean consideradas, a través del juego, como un desafío a lograr.

Destinatarios: Estudiantes de distintos niveles educativos hasta el 4º año básico, con o sin NEE. Las actividades permiten adecuaciones tanto de la cantidad de jugadores, como con el nivel de lenguaje a usar, las reglas y los conceptos que los alumnos y alumnas deben manejar.

Descripción: en cada uno de los juegos, se incluyen las instrucciones y reglas a seguir, además de los materiales necesarios. Son actividades creadas a partir de la idea de incentivar a los alumnos a practicar y jugar con los números.

Referencia Bibliográfica:

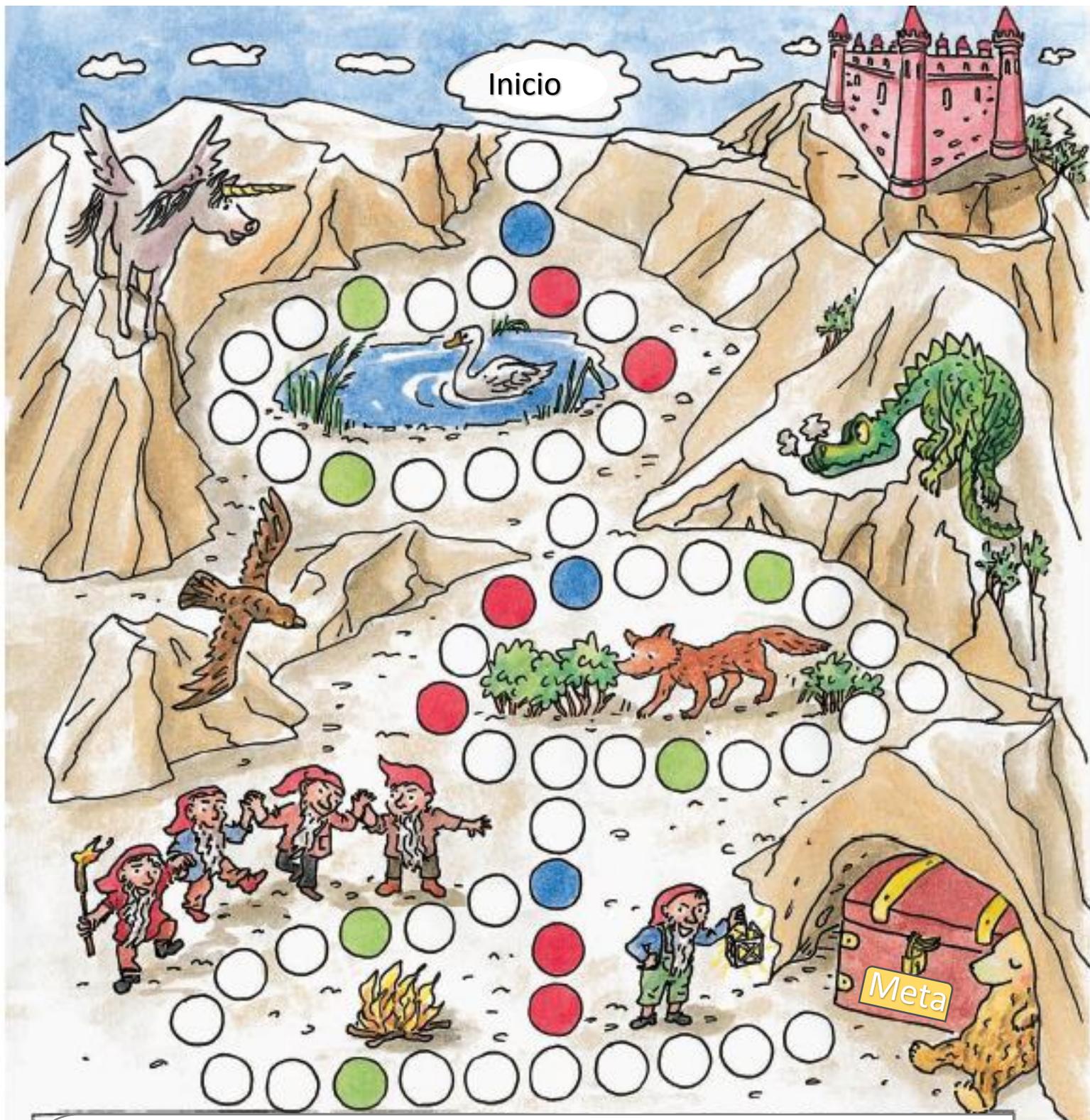
Imágenes y textos tomados de:

Texto “Mathetiger 2, Heftausgabe”, Editorial Mildenberg Verlag.

Texto “Mit Max Murrel durch das Vorschuljahr”, Editorial Mildenberg Verlag.

Recopilación desde:

https://www.mildenbergverlag.de/page.php?modul=GoShopping&op=show_rubrik&cid=392



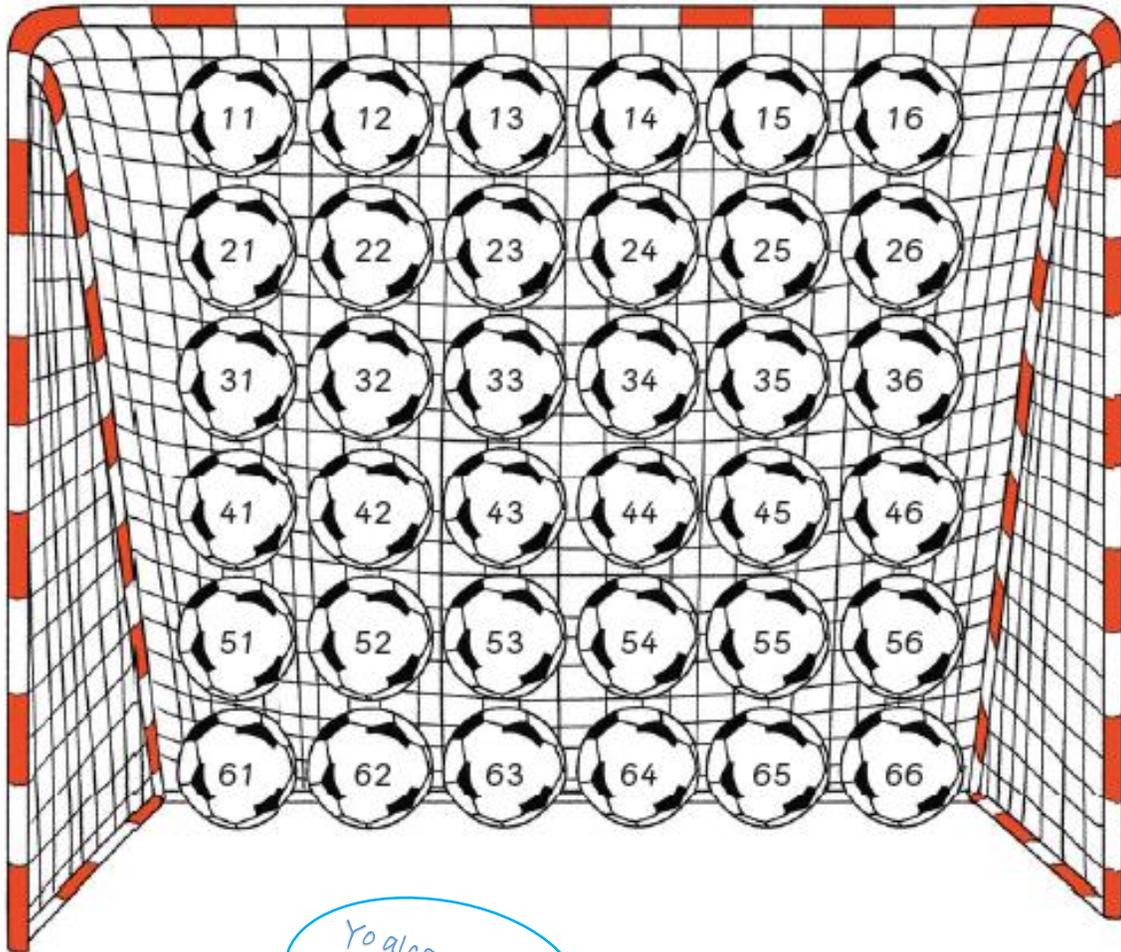
Materiales: Tablero, 2 dados, 4 fichas

Reglas del juego: Para 2 a 4 jugadores. Un jugador/a tira el o los dados y mueve su ficha según el resultado. En el cruce, el niño/a debe decidir si toma el camino corto y peligroso o el camino largo. Si el jugador/a llega a un punto rojo, debe volver al punto azul anterior, si aterriza en un punto verde, vuelve a tirar el o los dados otra vez y avanza. Luego es el turno del próximo jugador.

Objetivo de aprendizaje: convertir los números del dado en pasos, seguir las reglas del juego y tomar decisiones.

Contenido: Números y conteo

Lanzar al arco



Yo alcancé un
46



Lanzar al arco

Juego para 2 niños

Necesita: 2 dados, 10 fichas del mismo color por jugador

Reglas del juego:

- Cada jugador elige un color de ficha
- El primer jugador tira 2 dados. Forma un número y pone una de sus fichas sobre el balón con el número.
- El siguiente jugador tira los dados, si el número está ocupado, no puede colocar su ficha y tiene que esperar hasta su siguiente turno.
- El ganador es el primer jugador que marca 10 goles.

Bingomate

Jugador 1

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Jugador 2

1	5	9	13
2	6	10	14
3	7	11	15
4	8	12	16



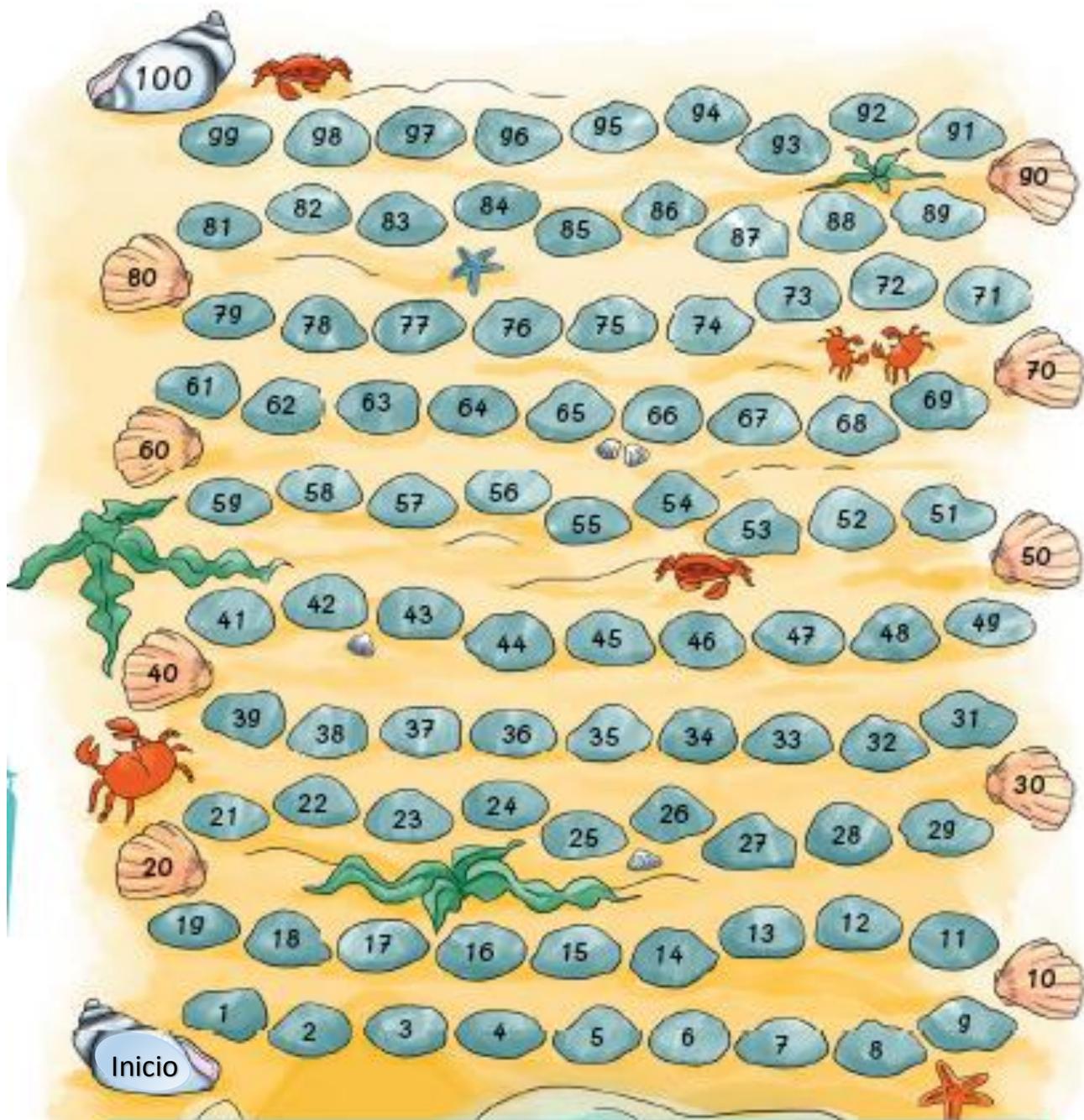
$5 + 3 = 8$ o
 $5 - 3 = 2$ o
 $5 \cdot 3 = 15$...
Gané!

Bingomate: Juego para dos participantes

Material: 2 cartillas de Bingo, 10 ficha de color por jugador, dos dados numéricos.

Reglas: El primer jugador tira 2 dados. Decide la operación, encuentra el resultado y coloca una ficha sobre el número de solución en su cartilla. Se permiten todas las operaciones. Luego es el turno del segundo jugador que repita la acción anterior. El ganador es el jugador que primero completa una fila, una columna o una diagonal de su cartilla.

Llegar al 100



¿Quién es el primero en llegar a los 100?

Juego para 3 a 4 niños y niñas

Necesita: 2 dados numéricos, 1 ficha para cada jugador/a.

Reglas del juego:

- Solo para el inicio del juego, el primer jugador tira los dos dados. Encuentra un resultado para la operación que realice con los números obtenidos. Se permiten todas las operaciones. Coloca su ficha en el resultado.
- Ahora es el turno del siguiente jugador. También tira los dados, realiza la operación, busca un resultado y coloca su ficha en el número de solución. Si tiene el mismo número de solución que el primer jugador, el primer jugador debe volver a la decena anterior más pequeña.
- A partir de la segunda ronda de dados, sólo se tira un dado y realizan una operación a elección. El resultado será el número hasta donde avancen.
- Gana quien llega exactamente al 100.