

PROYECTO: “RALLY MATEMÁTICO” (Parte 2)

SECCIÓN: 4 años

FUNDAMENTACIÓN

El aprendizaje del pensamiento matemático desde edades tempranas resulta sumamente significativo.

En su vida cotidiana, al formar parte de una sociedad en la que los números están presentes en la mayoría de las situaciones, los niños los utilizan constantemente. Es importante proponer a los niños actividades con carácter lúdico que impliquen un obstáculo cognitivo a superar, garantizando, de esta forma, tanto el interés y la motivación del niño como la construcción de saberes.

El propósito del siguiente proyecto es promover y facilitar a través del juego el pensamiento lógico/matemático desde una experiencia agradable y divertida bajo un marco pedagógico.

LUNES 8/6

JUEGO N° 6: “Invasión de colores I”

Materiales necesarios

- Una cuadrícula por participante (Ver anexo)
- Dado de cantidades
- 2 Marcadores de color

Desarrollo del juego: antes de comenzar, los jugadores eligen un marcador de color diferente. Por turnos, cada participante tirará el dado y deberá pintar tantos cuadrados como indique la cantidad del dado. Si sale la nena, puede elegir la cantidad que más le guste (del 1 al 5). Gana el que primero complete la cuadrícula.

Variación divertida: podemos agregar el dado de colores y marcadores correspondientes a cada color del dado. Ante cada tiro, pintar la cantidad que sale en el dado que muestra cantidades, con el color que sale en el dado de colores.

Variación en complejidad: comenzamos con una grilla de 5 x 5 y podemos ampliarla... 6 x 6, 7 x 7, etc.



MARTES 9/6

JUEGO N° 7: "Invasión de colores II"

Materiales necesarios

- Una cuadrícula cada 2 participantes (Ver anexo)
- Dado de cantidades
- 2 Marcadores de color

Desarrollo del juego: Para comenzar, los participantes eligen un color diferente de marcador y tiran el dado. Comienza a jugar el que sacó mayor puntaje en el dado. Cada jugador comenzará desde la punta contraria del tablero.

Por turnos, cada participante tirará el dado y deberá marcar con una cruz (X), tantos casilleros, como indique la cantidad del dado. Si sale la nena, puede elegir la cantidad que más le guste (del 1 al 5).

Cuando la cuadrícula esté completa, cada jugador cuenta los casilleros que marcó (y que reconoce porque tiene el color que eligió). Gana el que haya marcado más casilleros.

OBSERVACIÓN: Ambos juegos pueden complejizarse, ampliando la cantidad de casilleros de la cuadrícula.



MIÉRCOLES 10/6

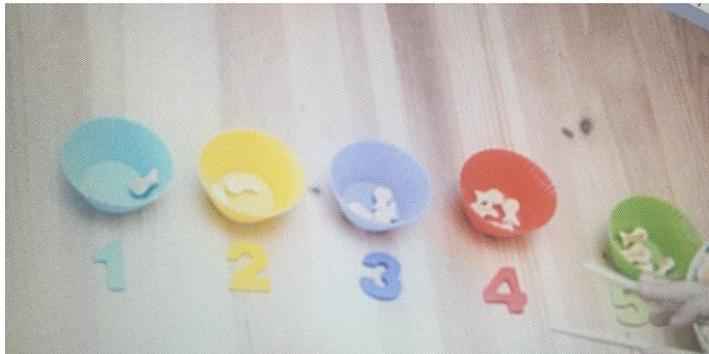
JUEGO N° 8: “El dado de la suerte”

Materiales necesarios:

- 5 Potes o compoteras por participante
- 5 tarjetas con los números de 1 al 5
- Dado de cantidades
- Tapitas o fideos o botones...

Desarrollo del juego: Cada participante debe tener 5 compoteras en línea. Cada una con una tarjeta con números del 1 al 5. Por turnos, cada participante deberá tirar el dado y según el número que le toque colocará la cantidad de tapitas en el pote correspondiente. Cuando al tirar el dado caiga en la imagen de la nena el participante deberá volver a tirar y si sale un número que ya salió, pierde el turno.

Gana el que primero que completa las compoteras.



JUEVES 11/6

JUEGO N° 9: “La mayor gana”

Materiales necesarios

- Mazos de cartas del 1 al 6 (Ver anexo)

Desarrollo del juego: Se reparte un mazo de cartas para cada jugador. Se mezclan y apoyan uno sobre otra boca abajo. Al mismo tiempo, van sacando una carta. La carta de mayor valor gana y se lleva las dos cartas. Gana el que se queda con más cartas.

JUEGO N° 10: “Jugando con broches”

Materiales necesarios:

- 5 tarros o vasos
- Broches
- Carteles con números

Desarrollo del juego: Colocar 5 vasos con su correspondiente número del 1 al 5. El niño o niña deberá colocar tantos broches como indica el número que figura en cada vaso.



VIERNES 12/6

JUEGO N° 11: “Harina mágica”

Materiales necesarios

- Harina o polenta
- Plato o fuente
- Fichas con números del 1 al 5 (Ver anexo)

Desarrollo del juego: El niño o niña saca una ficha y deberá escribir con el dedo en la harina el número que le tocó en la ficha. Luego sacará otra ficha y escribirá el siguiente número.



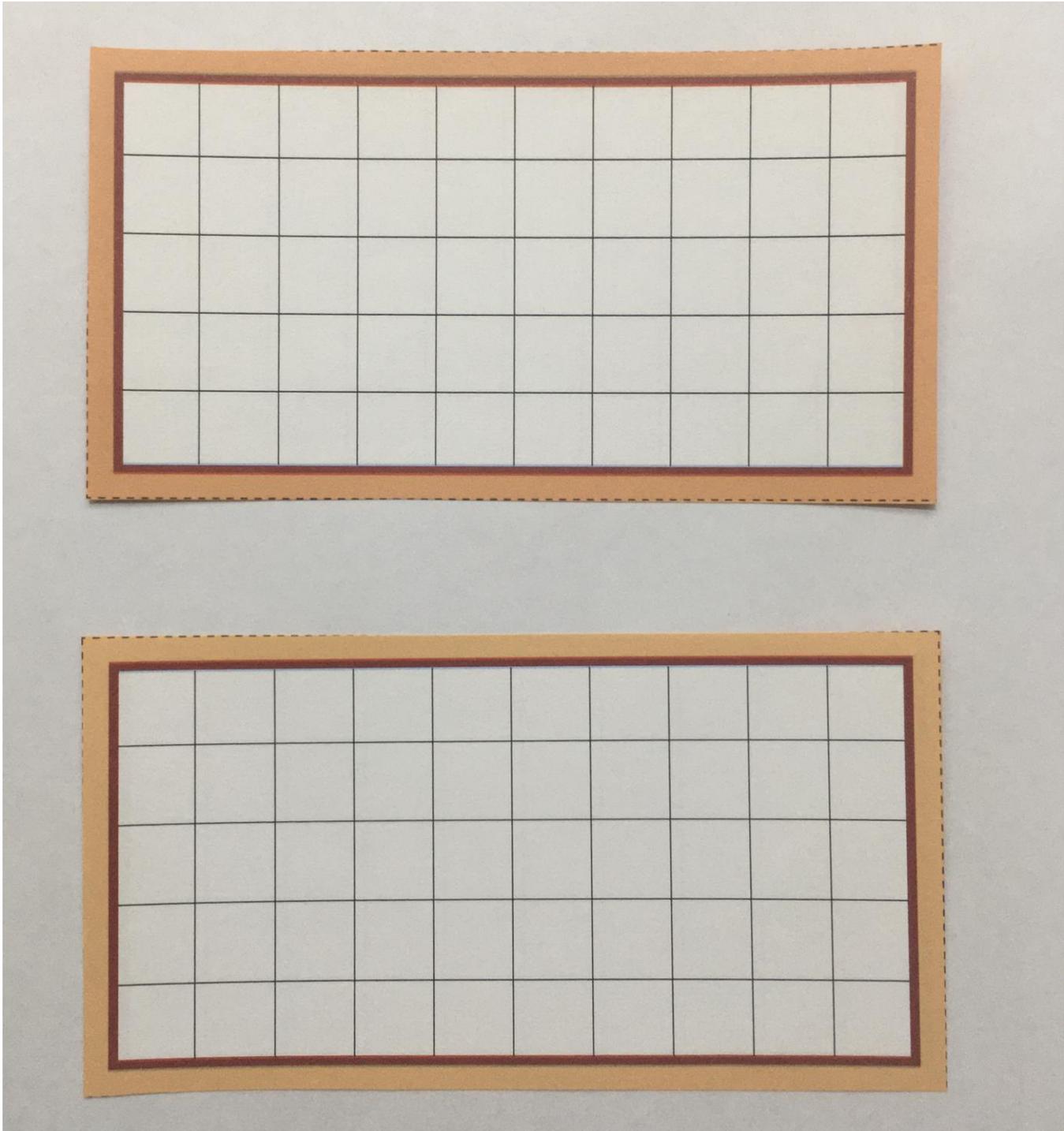
JUEGO N° 12: “¡Juego Sorpresa!”

¿Quién se anima a jugar este juego sorpresa?

<https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/conecta-los-puntos-1-5>

ANEXO:

JUEGO 6 Y 7



JUEGO 9



JUEGO 11

