

Ficha nº3

Juegos de numeración

Juego para reconocer el doble y la mitad

Objetivos de Aprendizaje (OA)

Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20 utilizando doble y mitad.

Marco teórico

La estrategia Juegos Matemáticos, consiste en desarrollar juegos organizados en función de contenidos correspondientes al programa de estudio de cada curso, buscando reforzar, en forma lúdica, determinados contenidos.

Instrucciones

1. Entregar a cada niño 15 tapitas o cubitos o argollas conectables o fichas o un material equivalente y pedirles que cada uno haga trenes, con 2 elementos, con 3 elementos, con 4 elementos y con 5 elementos. Luego pedirles que se junten en parejas para trabajar.

2. Jugar a **Simón manda**

El profesor dice: *“Simón manda aparear el doble de 2”*

3. Cada niño de la pareja, toma su tren de 2 cubos y los ponen uno al lado del tren de su compañero. Enseguida el profesor pregunta ¿Cuánto es el doble de 2? Los niños contestan contando los cubos que pusieron juntos. (4).

“Simón manda aparear el doble de 3” ...

“Simón manda aparear el doble de 1” ...

“Simón manda aparear el doble de 5” ...

“Simón manda aparear el doble de 4” ...

4. Pedir a algunos niños que expliquen con sus palabras cómo se formó el número 4, el 6, el 2, el 10.

5. Cuando ya están formados todos los dobles, el profesor dice:

“Simón manda que cada niño saque la mitad de 4”

Cada uno de los niños que están trabando juntos saca un tren de 2 elementos. Enseguida el profesor pregunta ¿Cuánto es la mitad de 4? Los niños contestan (2). Luego se pide que expliquen lo que se hizo.

“Simón manda que cada niño saque la mitad de 10”, ETC.

Materiales:



- o pueden ser fichas, argollas, tapitas, ETC).