

## Ficha nº11

## Juegos de operatoria

### *Juego de adición en tablero de doble entrada*

#### Objetivos de Aprendizaje (OA)

Demostrar que comprenden la adición con números del 1 al 29, utilizando un tablero de doble entrada.

#### 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. El profesor dibuja en la pizarra el siguiente tablero y pide a los niños que expliquen qué significan los números que aparecen en la columna (explica cuáles son las columnas del tablero) y los que aparecen en la fila (explica cuáles son las filas del tablero).
- |   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| + | 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
2. Luego explica cuál es la función del signo + que se encuentra en la esquina superior.
  3. El profesor hace el gesto con sus brazos de cómo se van encontrando las calles de las filas con las calles de las columnas del tablero.
  4. Separa al curso en dos grupos: Uno serán los rojos y el otro los azules, y anuncia que vamos a hacer una competencia de qué grupo gana ubicando algunos números en el tablero.
  5. Hacer dos grupos iguales de tarjetas con números entre el 11 y el 29 (Pueden ser hechas en papel y escritas con plumón) las de un grupo tendrán los números escritos en rojo y las del otro grupo los números escritos en azul.
  6. El profesor muestra una tarjeta roja: por ejemplo con el número 23 y pide a los niños que piensen en silencio, mirando el tablero, por cinco segundos, en cuál es el lugar en que se ubica ese número en el tablero.
  7. Llama a un niño del equipo rojo a que ubique la tarjeta. Si toca el tablero con la tarjeta en un lugar equivocado, pierde y le toca el turno a un niño del equipo azul. Si toca el tablero en el lugar correcto, la tarjeta queda puesta en el tablero.
  8. El profesor sigue mostrando primero un número, dando cinco segundos para que todos piensen y luego llamando a un niño, alternado los equipos. (Es importante primero, mostrar el número, luego, dar tiempo para pensar y por último nombrar al niño del equipo que corresponda para mantener la atención de todos)
  9. El equipo que logra ubicar primero todos los números de su color gana.

