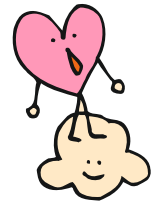
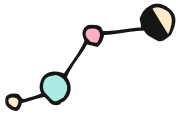


# Disfruto mis vacaciones resolviendo juegos matemáticos

Kínder





Queridos niños y niñas:

Durante estos últimos meses, hemos descubierto juntos el maravilloso mundo matemático y como nos acompaña en cada paso de nuestra vida. Desde resolver problemas y acertijos hasta contar, clasificar y descubrir patrones, la matemática está en todas partes, haciéndonos compañía en nuestras aventuras diarias.

También hemos aprendido que saber matemática no solo es útil, ¡también es muy divertido! Nos ayuda a realizar diversos juegos, construir cosas increíbles e incluso compartir de manera justa nuestras golosinas y tesoros con nuestros amigos y familia.

Recuerden, saber matemática es como un súper poder que nos ayuda a entender el mundo que nos rodea y a hacer cosas asombrosas. Con ella, podrán convertirse en científicos que resuelvan misterios del universo, ingenieros que construyan puentes y edificios increíbles, músicos que creen melodías maravillosas, cocineros que preparen las cantidades perfectas de alimentos ¡y todo lo que se propongan!

Ahora que han llegado las merecidas vacaciones, queremos invitarlos a compartir con sus familias todo lo que hemos aprendido en la escuela ¿qué tal si disfrutan de unos días llenos de juegos matemáticos juntos?

Para hacerlo aún más divertido, les regalamos este set "Disfruto mis resolviendo juegos matemáticos".

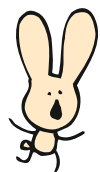
Esperamos que tengan unas vacaciones llenas de alegría, aprendizaje, diversión y que sigan explorando el emocionante mundo matemático junto a sus familias y amigos.

Equipo Aptus



## Índice

<b>Preparemos nuestros juegos.....</b>	<b>4</b>
<b>Modelo de dados para recortar y armar .....</b>	<b>5</b>
<b>Calendario de juegos.....</b>	<b>6</b>
<b>Mi gráfico de juegos .....</b>	<b>7</b>
<b>Preguntas para analizar el gráfico .....</b>	<b>8</b>
<b>JUEGO 1: PATRONES.....</b>	<b>9</b>
<b>JUEGO 2: TWISTER DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.....</b>	<b>11</b>
<b>JUEGO 3: LEER Y CONTAR .....</b>	<b>14</b>
<b>JUEGO 4: CLASIFICACIÓN.....</b>	<b>17</b>
<b>JUEGO 5: PREGUNTAS.....</b>	<b>20</b>
<b>JUEGO 6: MEMORICE DE NÚMERO CANTIDAD.....</b>	<b>24</b>



## Preparemos nuestros juegos

Prepara las tarjetas para los diferentes juegos.

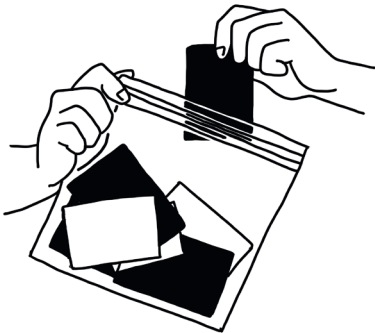
- 1** Revisa cada juego para que lo puedas conocer.



- 2** Pega cada juego en una cartulina de distinto color y luego recorta las piezas.



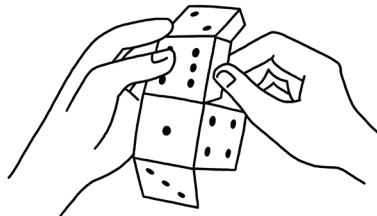
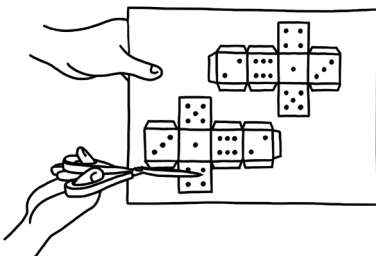
- 3** Guarda cada juego en una bolsa o caja diferente.



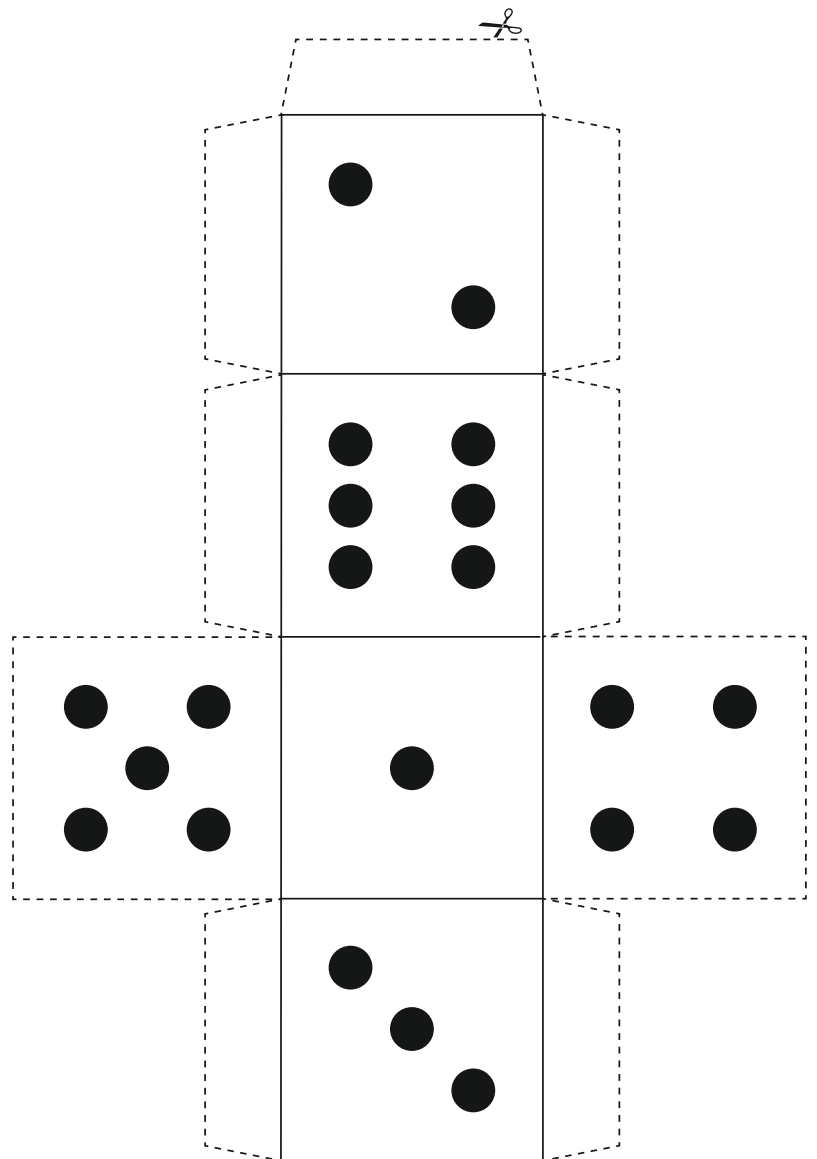
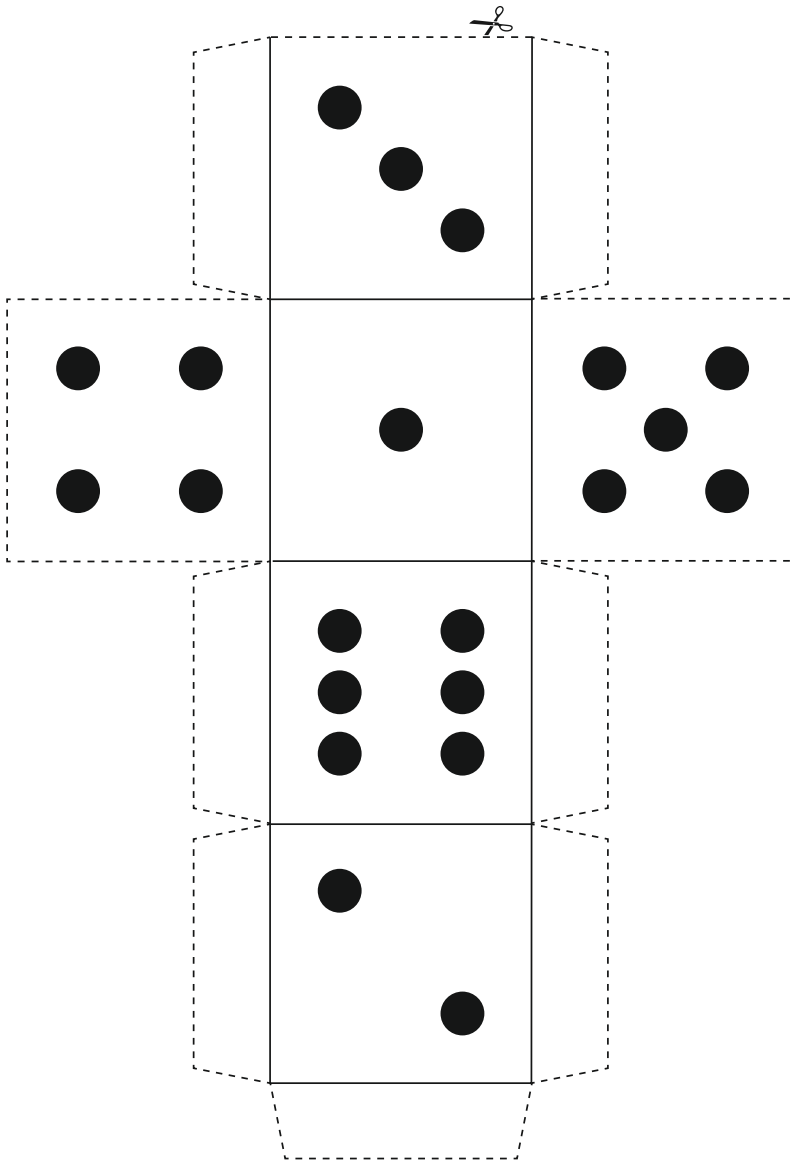
- 4** Utiliza los juegos en diferentes días de tus vacaciones y regístralo en tu calendario.



- 5** Si en tu casa no tienes dados, recorta el modelo de dados de la siguiente página y ármalos. De esta manera podrás usarlos en diferentes juegos.



## Modelo de dados para recortar y armar



# Calendario de juegos

## ¿Qué juego realizaste cada día?






Semana 1						
lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo

Semana 2						
lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo

## Mi gráfico de juegos

- Cada vez que realices un juego con tu familia, marca una X en la columna de ese juego y completa el gráfico.
- Al finalizar las vacaciones responde las preguntas para analizar el gráfico, tal como lo haces en la escuela cuando completan y analizan gráficos.

Veces que jugamos

14						
13						
12						
11						
10						
9						
8						
7						
6						
5						
4						
3						
2						
1						
						
Patrones	Twister	Leer y contar	Clasificación	Simón manda	Memorice	

Juegos

## Preguntas para analizar el gráfico

Pídele a un adulto que te lea las siguientes preguntas y responde:

1. ¿Cuántas veces jugaste al juego “Patrones”?

---

2. ¿Cuántas veces jugaste al “Twister de figuras geométricas”?

---

3. ¿Cuántas veces jugaste “Leer y contar”?

---

4. ¿Cuántas veces jugaste al juego “Clasificación”?

---

5. ¿Cuántas veces jugaste al juego de “Simón manda”?

---

6. ¿Cuántas veces jugaste al juego “Memorice”?

---

7. ¿Cuál es el juego que más jugaste?

---

8. ¿Cuántas veces jugaste el juego que más te gustó?

---

9. ¿Cuál es el juego que menos jugaste?

---





## JUEGO 1: PATRONES

### Juego Patrones

**Objetivo:** Repetir, extender, transferir y crear patrones.

**Organización:** Mínimo dos personas.

**Materiales:**

- Tarjetas de instrucciones.
- Elementos de la casa tales como cubiertos, juguetes, ropa, entre otros.

**Desarrollo del juego:**

1. Entre todos eligen a un participante para que comience el juego.
2. Colocan el mazo de tarjetas boca abajo.
3. El primer participante toma la primera tarjeta del mazo y realiza la instrucción que allí se entrega.
4. Los demás participantes deben corroborar si lo hizo correctamente.
5. El juego termina cuando se terminan las tarjetas.



### TARJETAS PARA EL JUEGO DE PATRONES



Pedro y Sofía quieren jugar a repetir patrones  
¿Cuál es el patrón que deben repetir?  
Juega con Pedro y Sofía repitiendo con tu  
cuerpo el patrón.



Amanda quiere hacer una secuencia de yoga y ha  
elegido un patrón con las posturas que aprendió.  
Repite con tu cuerpo la secuencia que  
hizo Amanda.



Estos niños están haciendo diferentes posturas.  
Elige las dos que más te gusten y haz con tu  
cuerpo un patrón.



Domingo y Alisson descubrieron un nuevo  
patrón ¿cuál es el patrón que descubrieron?  
Ellos quieren hacer un patrón similar, pero con  
sonidos ¿cómo podrían hacerlo?



Fran creó un patrón de figuras geométricas  
¿Cuál es el patrón?  
¿Puedes hacer el mismo patrón  
con movimientos?



¿Qué están sintiendo estos niños?  
¿Cuál es el patrón que se formó?  
Repite y extiende el patrón haciendo  
los mismos gestos que ellos.

Busca tres elementos de tu casa  
y forma un patrón ABC.

Elige el sonido que hacen dos animales  
y crea con ellos un patrón.



Observa el patrón que se forma y responde:  
¿Qué dibujo debería ir en el espacio vacío  
para completar el patrón?



Observa el patrón que se forma y responde:  
¿Qué dibujo debería ir en el espacio vacío  
para completar el patrón?

## JUEGO 2: TWISTER DE FIGURAS GEOMÉTRICAS



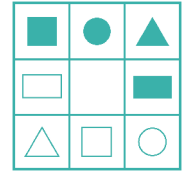
### Juego Twister de figuras geométricas

**Objetivo:** Identificar figuras geométricas.

**Organización:** Dos personas.

**Materiales:**

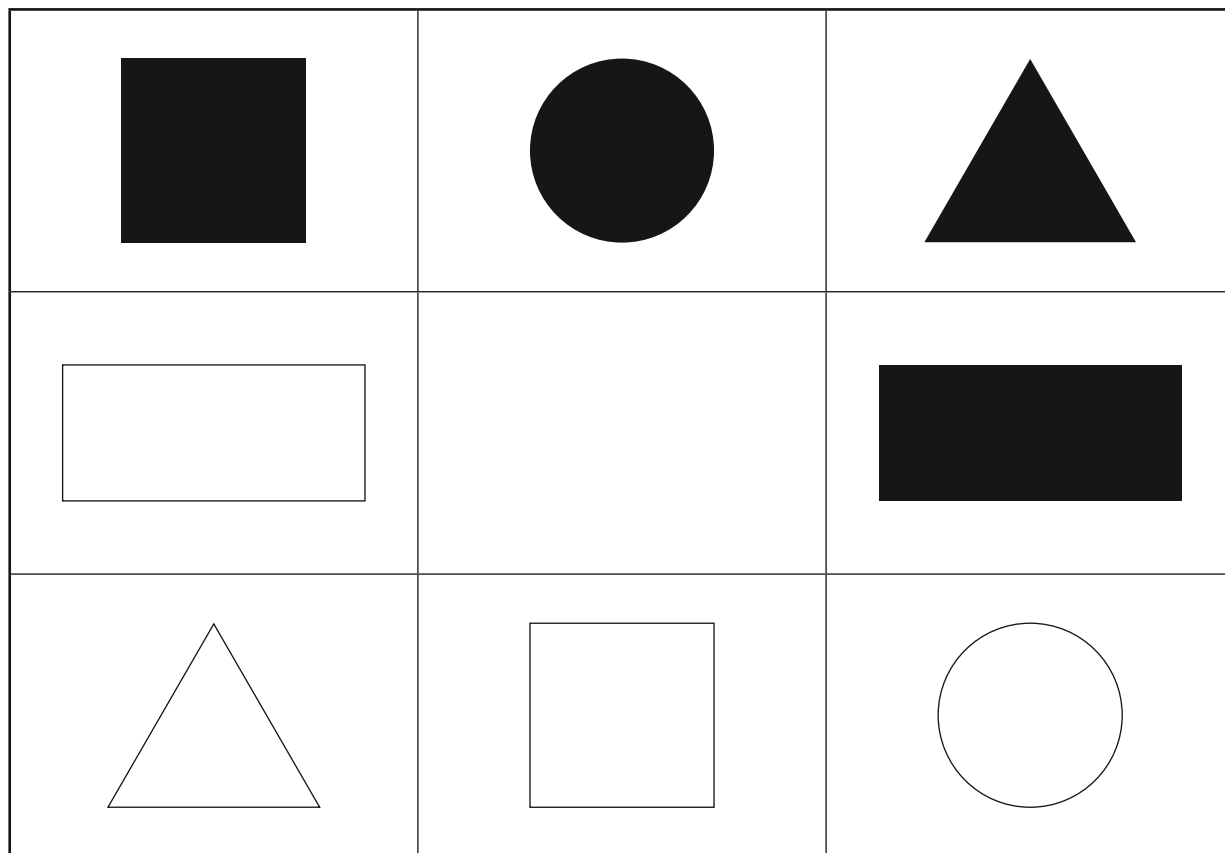
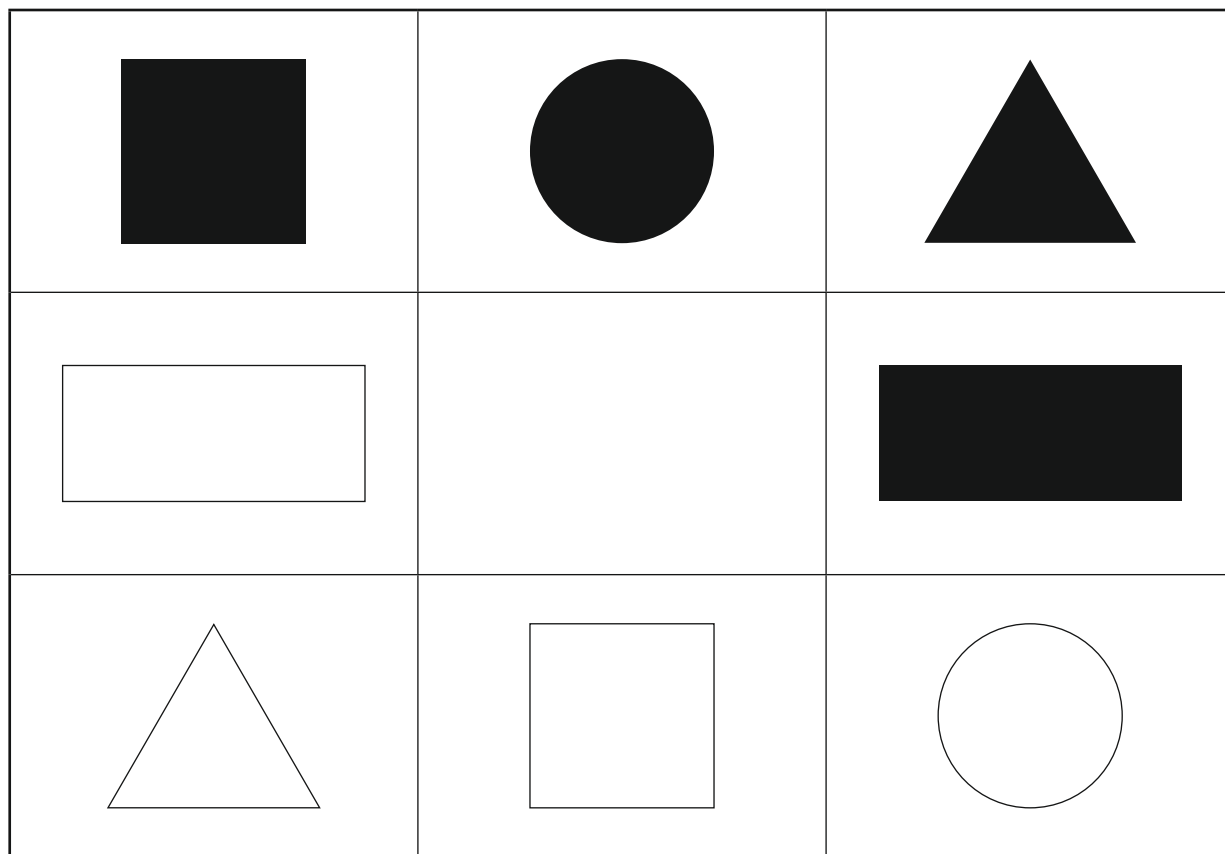
- Tarjetas de instrucciones.
- 2 tableros de twister.



**Desarrollo del juego:**

1. Observan y nombran cada una de las figuras geométricas que se encuentran en el tablero.
2. Cada participante toma un tablero.
3. Colocan su dedo medio en la casilla vacía.
4. Colocan el mazo de tarjetas boca abajo entre los dos jugadores.
5. Por turnos dan vuelta las tarjetas del mazo y leen la instrucción que allí aparece.
6. Ambos participantes siguen la instrucción que se da, colocando el dedo que se indique sobre la figura que se mencione.
7. El primer participante que abandona la casilla vacía pierde la partida.

**NOTA:** Si quieres puedes variar este juego, copiando este modelo en una cartulina para que puedas jugar en el suelo. Luego, puedes adaptar las instrucciones cambiando “dedos” por diferentes partes de tu cuerpo. Por ejemplo: “Coloca un pie en el círculo negro”, “Coloca la mano derecha en el rectángulo blanco”.

**TABLEROS PARA JUEGO TWISTER**

TARJETAS DE INSTRUCCIONES TWISTER



Coloca tu dedo meñique sobre el  
rectángulo negro.

Coloca tu dedo pulgar sobre el  
rectángulo negro.

Coloca tu dedo índice sobre el  
triángulo blanco.

Coloca tu dedo pulgar sobre el  
rectángulo blanco.

Coloca tu dedo índice sobre el  
rectángulo blanco.

Coloca tu dedo índice sobre el  
cuadrado blanco.

Coloca tu dedo anular sobre el  
círculo negro.

Coloca tu dedo pulgar sobre el  
triángulo blanco.

Coloca el dedo anular sobre el  
círculo blanco.

Coloca tu dedo índice sobre el  
cuadrado negro.

Coloca el dedo meñique sobre el  
cuadrado blanco.

Coloca tu dedo meñique sobre el  
círculo negro.

## JUEGO 3: LEER Y CONTAR



### Juego Leer y contar

**Objetivo:** Leer, contar y visualizar números

**Organización:** Mínimo dos personas.

**Materiales:**

- Tabla numérica de veinte.
- Fichas para marcar (pueden ser tapas de bebida, piedras u otro).

20

**Desarrollo del juego:**

1. Cada jugador completa los números que faltan en su tabla.
2. Entre todos eligen a un participante para que comience el juego.
3. Colocan el mazo de tarjetas boca abajo.
4. El primer participante toma la primera tarjeta del mazo y responde la pregunta marcando con una ficha el número que corresponde.
5. El participante que sigue realiza lo mismo.
6. El juego termina cuando se terminan las tarjetas.

**TABLA DE 20 PARA COMPLETAR Y RECORTAR**

- Completa la siguiente tabla con los números que faltan.
- Recórtala y pégala sobre un cartón.



	1
12	
	3
14	
	5
16	
	7
18	
	9
20	10

## TARJETAS PARA JUEGO LEER Y CONTAR



Deja una ficha sobre el número cinco y luego responde ¿qué número está antes del 5?

Coloca una ficha en el número que está entre el 2 y el 4.

Coloca la ficha en el número que es uno más que 18.

Avanza en la tabla numérica contando de 2 en 2.

Cuenta hacia atrás comenzando desde el 10.

Coloca una ficha sobre el número catorce y menciona el número que está después.

Avanza en la tabla numérica contando de 1 en 1.

Cuenta de 1 en 1 comenzando desde el 6.

Coloca una ficha sobre el 16 y menciona el número que está antes.

Coloca una ficha sobre el número 18 y menciona entre qué número se encuentra.

Deja una ficha sobre el número 7 y luego responde ¿entre qué números está el 7?

Coloca una ficha en el número que está entre el 17 y 19



## JUEGO 4: CLASIFICACIÓN



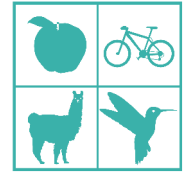
### Juego Clasificación

**Objetivo:** Agrupar elementos según algunos atributos que tienen en común

**Organización:** Entre dos y cuatro personas.

#### Materiales:

- Cartones de imágenes.
- Tarjetas con instrucciones.
- Bolsa para guardar las tarjetas.
- Fichas (por ejemplo, tapas de bebida, piedras, semillas).



#### Desarrollo del juego:

1. Entre todos eligen a un participante para que lea la primera instrucción.
2. El lector, saca al azar una tarjeta y lee la instrucción.
3. Los jugadores marcan, colocando una ficha sobre todos los elementos que cumplen con los atributos mencionados.
4. El juego termina cuando se acaban las tarjetas con atributos.
5. El participante que sigue realiza lo mismo.
6. El juego termina cuando se terminan las tarjetas.

### TABLA JUEGO DE CLASIFICACIÓN



Marca todos los animales.	Marca las aves.	Marca los instrumentos musicales.	Marca los animales que viven en el mar.
---------------------------	-----------------	-----------------------------------	---



Marca todo lo que puede comerse.

Marca todas las frutas.

Marca todo lo que te gustaría probar.

Marca lo que permite que las personas se trasladen.

Marca lo que tiene alas.

Marca todo lo que te gustaría tocar.

Marca los animales de cuatro patas.

Marca los elementos que tienen ruedas.

Marca todos los elementos que tú has visto.

Marca los animales que pueden volar.

Marca los alimentos que vienen de la naturaleza.

Marca todas las verduras.

# TABLA JUEGO DE CLASIFICACIÓN

## JUEGO 5: PREGUNTAS



### Juego Simón manda

**Objetivo:** Seguir instrucciones.

**Organización:** Mínimo dos personas.

**Materiales:**

- Tablero de avance.
- 1 dado.
- Tarjetas con instrucciones.
- Fichas para avanzar (pueden ser tapas de bebida, piedras u otro).



**Desarrollo del juego:**

1. Entre todos eligen a un participante para que comience el juego.
2. Colocan el mazo de tarjetas boca abajo y eligen una ficha de avance diferente para cada uno (por ejemplo, una tapa de bebida y un poroto).
3. El primer participante lanza un dado y avanza tantos espacios como indica el dado. Toma la primera tarjeta del mazo y responde la pregunta que allí se encuentra.
4. Si responde correctamente vuelve a jugar, de lo contrario deberá retroceder la cantidad de espacios que avanzó.
5. El juego termina cuando el primer jugador llega a la meta (20).

TARJETAS PARA EL JUEGO DE PREGUNTAS



Simón manda que:  
te ubiques debajo de una mesa.

Simón manda que:  
te ubiques lejos de un sillón.

Simón manda que:  
des tres pasos hacia el lado.

Simón manda que:  
ubiques un vaso fuera  
de la cocina.

Simón manda que:  
te pares frente a otro de  
los jugadores.

Simón manda que:  
des cinco pasos hacia atrás.

Simón manda que:  
ubiques tu juguete preferido  
dentro de una mochila.

Simón manda que:  
te ubiques entre dos cojines.

Simón manda que:  
des dos pasos hacia adelante.

Simón manda que:  
te pares al lado de una ventana.

Simón manda que:  
te pares detrás de una silla.

Simón manda que:  
te pares cerca de un espejo.

# TABLERO DE AVANCE





## JUEGO 6: MEMORICE DE NÚMERO CANTIDAD



### Juego Memorice

**Objetivo:** Asociar el número a la cantidad.

**Organización:** Mínimo dos personas.

**Materiales:**

- Tarjetas con números del 1 al 10.
- Tarjetas con imágenes y cantidades.



**Desarrollo del juego:**

1. Entre todos eligen a un participante para que comience el juego.
2. Colocan el mazo de tarjetas boca abajo.
3. El primer participante da vuelta 2 tarjetas. Si las tarjetas son pareja, es decir saca una tarjeta que contiene un número y una que contiene la cantidad de elementos que tiene el número, se queda con ellas. Si estas no se corresponden se vuelven a dejar en el mismo lugar donde se encontraban.
4. El juego termina cuando no quedan tarjetas en la mesa.
5. Gana quien haya logrado encontrar más tarjetas.



## TARJETAS PARA EL JUEGO MEMORICE NÚMERO CANTIDAD



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



