

# GUÍA DE JUEGOS DE MATEMÁTICAS EN CASA

## VE A PESCAR...POR 10

### GRADOS K-1

**Instrucciones:** Juega como Go Fish, pero en lugar de hacer coincidir números, los jugadores buscan pares que sumen 10. Los ases cuentan como 1. Fomenta el vocabulario matemático: "Tengo un 2. ¿Tienes un sumando de 8 para hacer una suma de 10?"

**Materiales:** Baraja de cartas

## YO VEO

### GRADOS K-1

**Instrucciones:** Coloquen la baraja de cartas en una cuadrícula de modo que todas sean visibles. El jugador 1 dice: «Veo, veo dos cartas que suman  $\_ \_$ ». El jugador 2 encuentra dos cartas que coincidan con la suma, las retira de la cuadrícula y las añade a su pila. Luego, el jugador 2 dice el siguiente «Veo, veo». El juego continúa hasta que se retiren todas las cartas. (Para grados superiores, aumente la cantidad de tarjetas en la ecuación o incorpore resta, multiplicación y división).

**Materiales:** Baraja de cartas

## GANANCIA O PÉRDIDA

### GRADOS 2+

**Instrucciones:** Cada jugador empieza con 15 puntos. Asigna valores a las figuras. Los jugadores, por turnos, dan la vuelta a una carta. Si la carta es negra, suman su valor a su total. Si es roja, lo restan. El jugador con el total más alto al usar todas las cartas gana.

**Materiales:** Baraja de cartas

## ¡QUE NO TE ATRAPEN!

### GRADOS 2-3

**Instrucciones:** El objetivo es acercarse lo más posible a 100 sin pasarse. Cada jugador roba cuatro cartas y las organiza en dos sumandos para formar la suma más alta por debajo de 100. Por ejemplo, si saca 3, 7, 2 y 9, podría obtener  $32 + 29 = 61$ . Si un jugador se pasa de 100, ¡está eliminado! El que más se acerque a 100 gana la ronda. (Para los grados 4 a 6, adapte utilizando la multiplicación y estableciendo un número objetivo más alto).

**Materiales:** Baraja de cartas

## GUERRA DE MULTIPLICACIÓN

### GRADOS 3+

**Instrucciones:** Cada jugador voltea dos cartas y las multiplica. El jugador con el producto más alto gana las cuatro cartas. (Para los grados 1 y 2, modifíquelo como Guerra de suma sumando las dos cartas en lugar de multiplicarlas).

**Materiales:** Baraja de cartas

## JUEGO DE 24

### GRADOS 4+

**Instrucciones:** Cada jugador recibe cuatro cartas y, siguiendo las reglas del orden de las operaciones, intenta formar un número lo más cercano posible a 24. El jugador que más se acerque a 24 se queda con todas las cartas y el juego continúa hasta que se agoten. El jugador con más cartas al final gana.

**Materiales:** Baraja de cartas

# GUÍA DE JUEGOS DE MATEMÁTICAS EN CASA

## TIRA Y COMPARA

### GRADOS K-2

Instrucciones: Cada jugador lanza dos dados y calcula la suma. Di la comparación en voz alta. El jugador con la suma mayor gana un punto en esa ronda. Sigue jugando hasta que el primer jugador llegue a 10 puntos.

Materiales: Dados

## HAZ EL NÚMERO MÁS GRANDE

### GRADOS K-3

Instrucciones: Cada jugador lanza de 3 a 4 dados y los reorganiza para obtener el mayor número posible. El jugador con el mayor número gana un punto para la ronda. Se juega hasta que un jugador consiga 10 puntos.

Materiales: Dados

## CARRERA A LOS 100

### GRADOS 1+

Instrucciones: Tira 2 dados, suma (o multiplica) los números y lleva un total acumulado. El primero en llegar a 100 gana. Puedes aumentar la cantidad de puntos necesarios para ganar. Este juego permite al niño practicar estrategias de suma y multiplicación, cálculo mental y valor posicional.

Materiales: Dados

## NÚMERO OBJETIVO

### GRADOS 4+

Instrucciones: Establece un número objetivo. Tira 3 o 4 dados y usa cualquier combinación de operaciones para acercarte lo más posible al número objetivo. Este juego practica el orden de las operaciones, la estrategia y la flexibilidad con los números.

Materiales: Dados

## COINCIDENCIA DE TIEMPO

### GRADOS 1-4

Instrucciones: El padre o la madre anuncia una hora (p. ej., "las 3:45" o "las 3:15"). El niño la marca en el reloj de juguete. ¡Luego, intercambien roles! Practiquen decir la hora en punto, media hora, un cuarto de hora, cinco minutos y minutos.

Materiales: Reloj de juguete

## ¿QUE HORA SERÁ?

### GRADOS 1-4

Instrucciones: Ponga el reloj a una hora de inicio (p. ej., 2:30). Diga un evento y cuánto tiempo pasará (p. ej., "La película dura 90 minutos"). El niño mueve las manecillas para indicar la nueva hora. Practique el tiempo transcurrido, así como sumar y restar horas y minutos.

Materiales: Reloj de juguete