

Juego de Tapitas Operaciones Matemáticas

Guía para elaborar material
didáctico concreto en casa

#QuédateEnCasa

Materiales necesarios

- Dos cartones de forma rectangular
- Tijeras
- Marcadores
- Cinta adhesiva
- Tapitas plásticas de botellas o círculos de cartón (45)
- Una bolsita para poner las tapitas o círculos de cartón
- Lápiz de carbón
- Hoja de trabajo con las mismas operaciones que se usarán en el juego.
- Cajas de 10 y fichas o porotos



¡Manos a la obra!

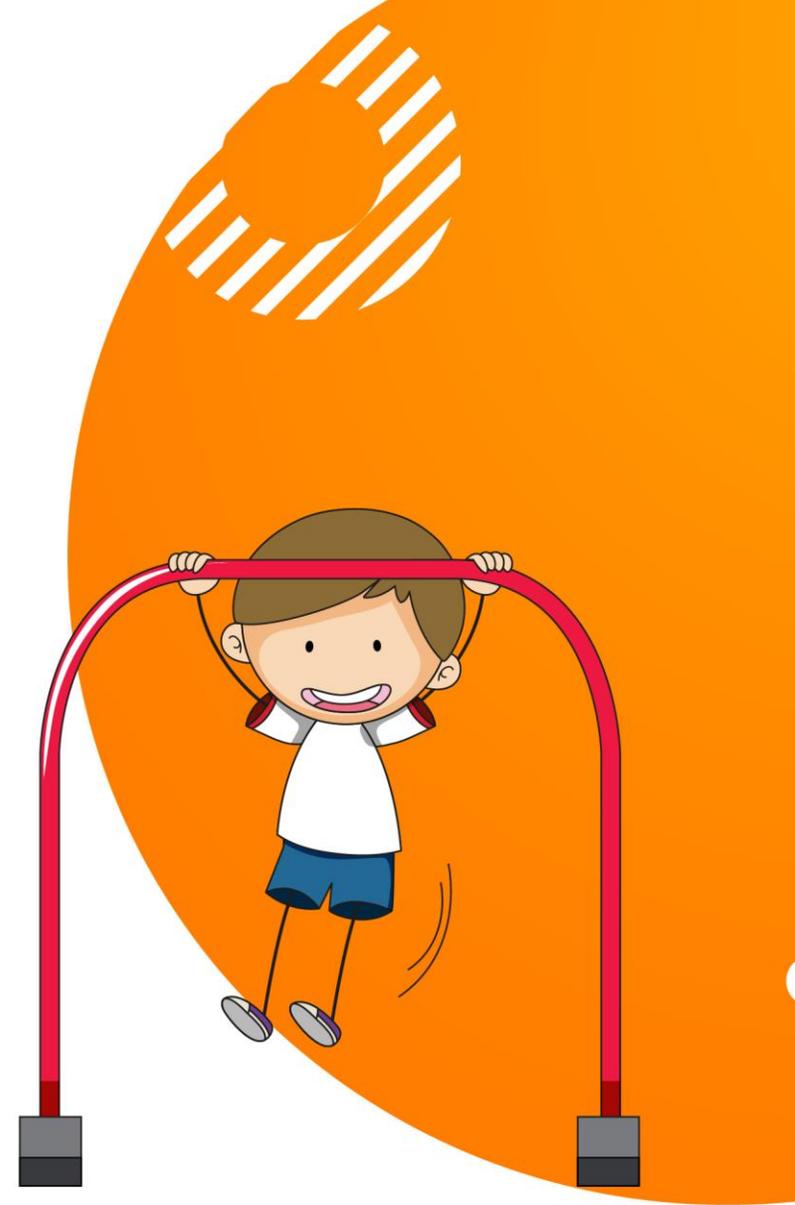


- Vamos a hacer 45 fichas con las operaciones que se usarán para jugar; tres operaciones para cada uno de números del tablero (1 al 15).
- Estas operaciones las puedes actualizar cada cierto tiempo y según el grado de tu niño/a (adicionar divisiones, multiplicaciones, etc.)



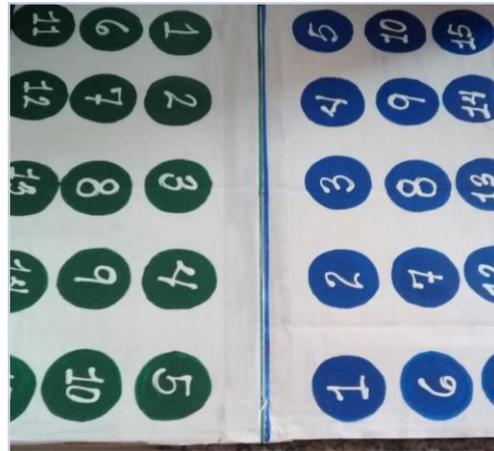
Ejemplo de operaciones para las fichas del tablero y para la práctica de los niños/as

$4-3=$	$10-4=$	$7+4=$	$9+2=$	$9+3=$	$10-1=$	$10+5=$
$8-3=$	$9+3=$	$7-5=$	$1+1=$	$13-8=$	$7-5=$	$13-3=$
$2-1=$	$3+1=$	$6-4=$	$1+0=$	$14+1=$	$1+8=$	$15-0=$
$3+6=$	$1+1=$	$3+2=$	$0+10=$	$5+3=$	$15-4=$	$11+2=$
$9+3=$	$5-2=$	$13+1=$	$13-7=$	$6-4=$	$3+7=$	$6+7=$
$4+2=$	$6+2=$	$9-2=$	$6+2=$	$6+7=$	$14-7=$	$15-2=$
$9+5=$	$15-7=$	$5+2=$	$6-2=$	$10-7=$	$5-2=$	$14-4=$
$5-1=$	$8+4=$	$7+7=$	$6-3=$	$15-2=$	$11+2=$	$13+1=$



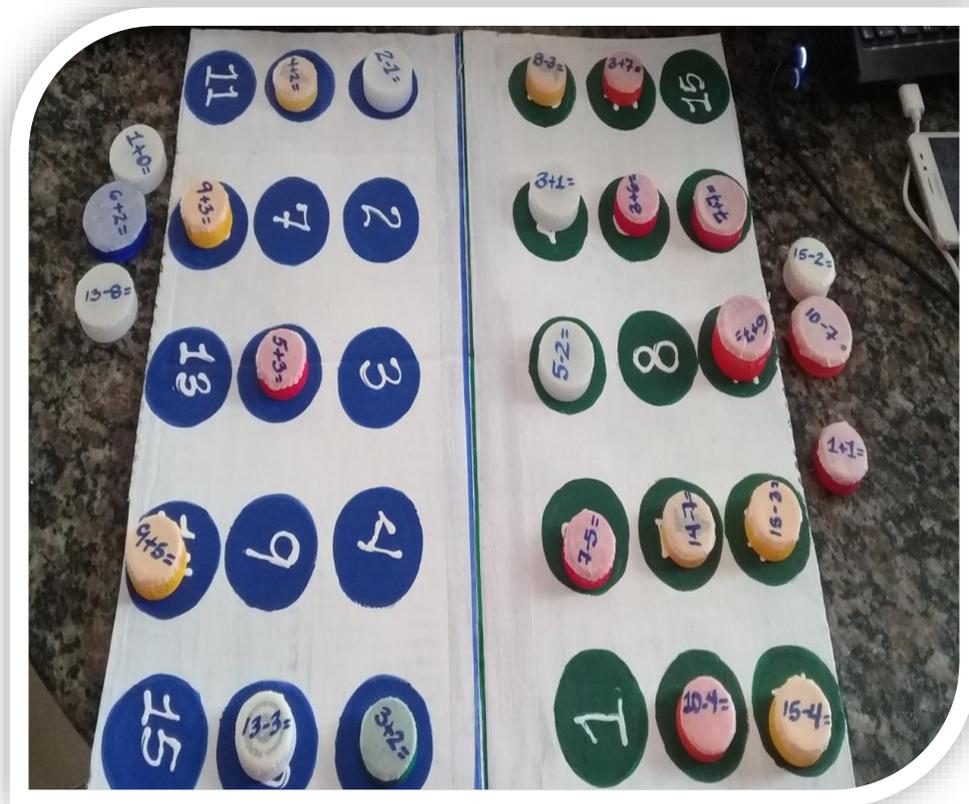
¡Manos a la obra!

- Luego construiremos un tablero, como el que se puede observar en las imágenes. Este tablero puedes hacerlo según la cantidad de números que utilizarás, nosotros pusimos 15.
- El tablero tiene dos lados, uno para cada jugador.



Objetivos del juego

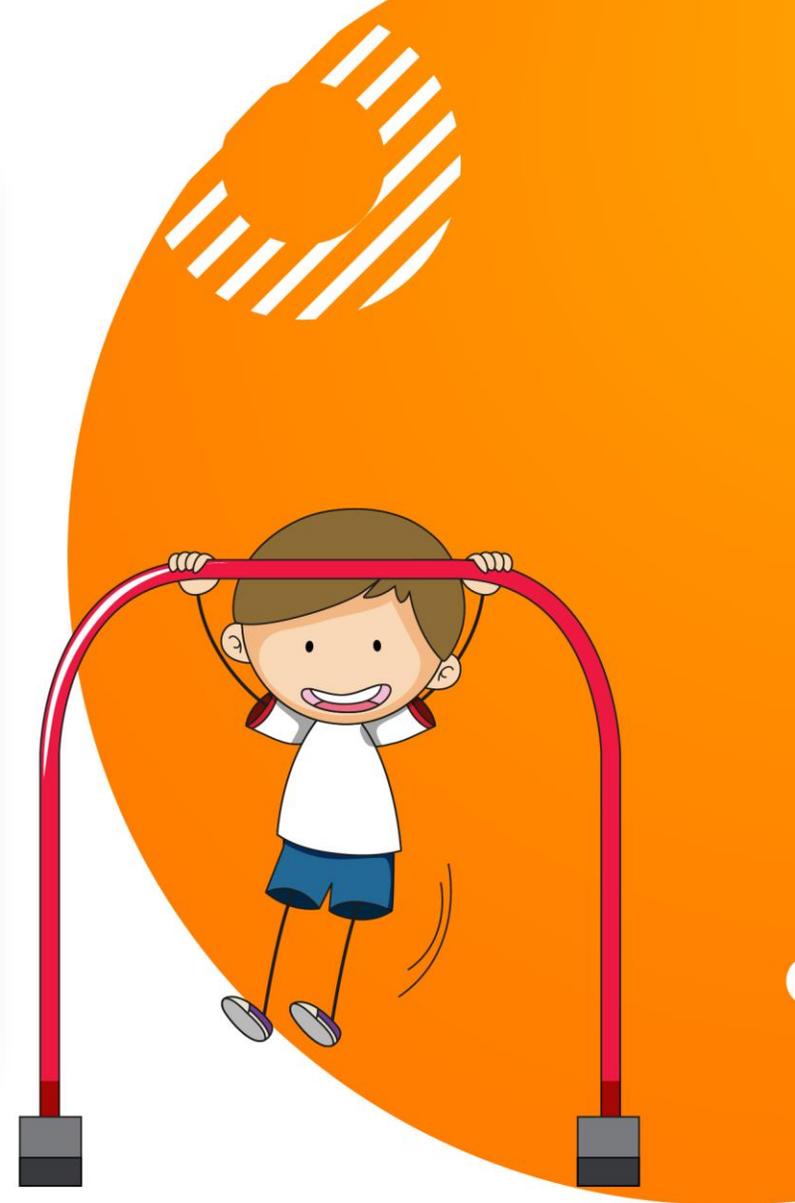
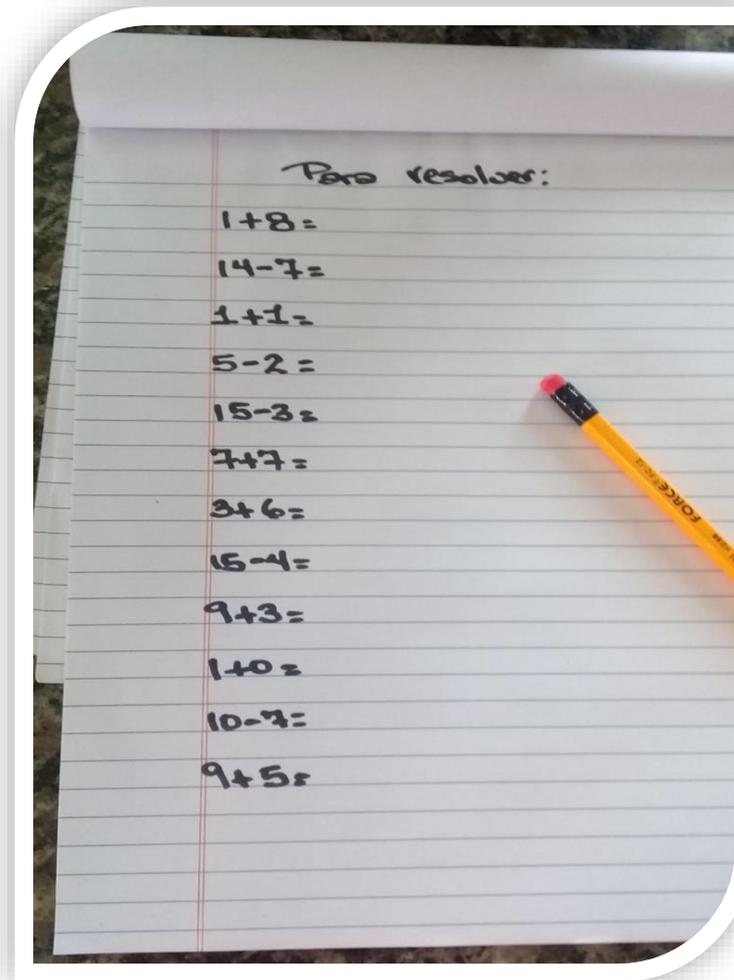
- Hacer operaciones matemáticas
- Compartir en familia



Hoja de Trabajo

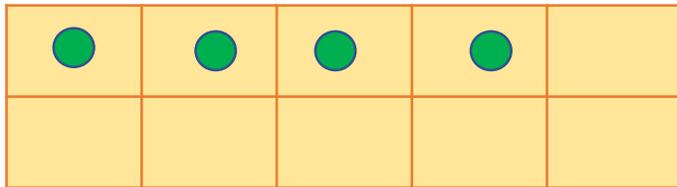
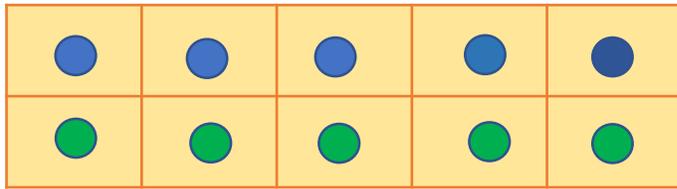
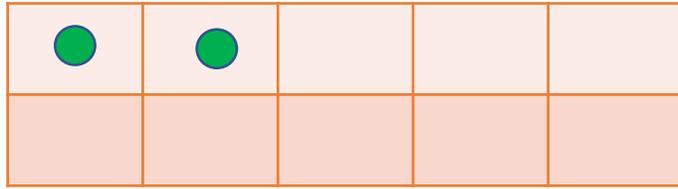
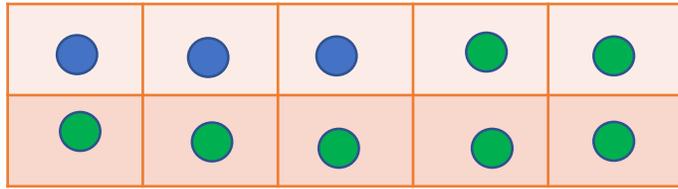
Puedes utilizar una hoja o un cuaderno para trabajar las distintas operaciones que aparecen en el juego.

Practicar le permitirá a tu niño/a familiarizarse con las cantidades y así tener un juego más fluido y divertido.



Caja de 10

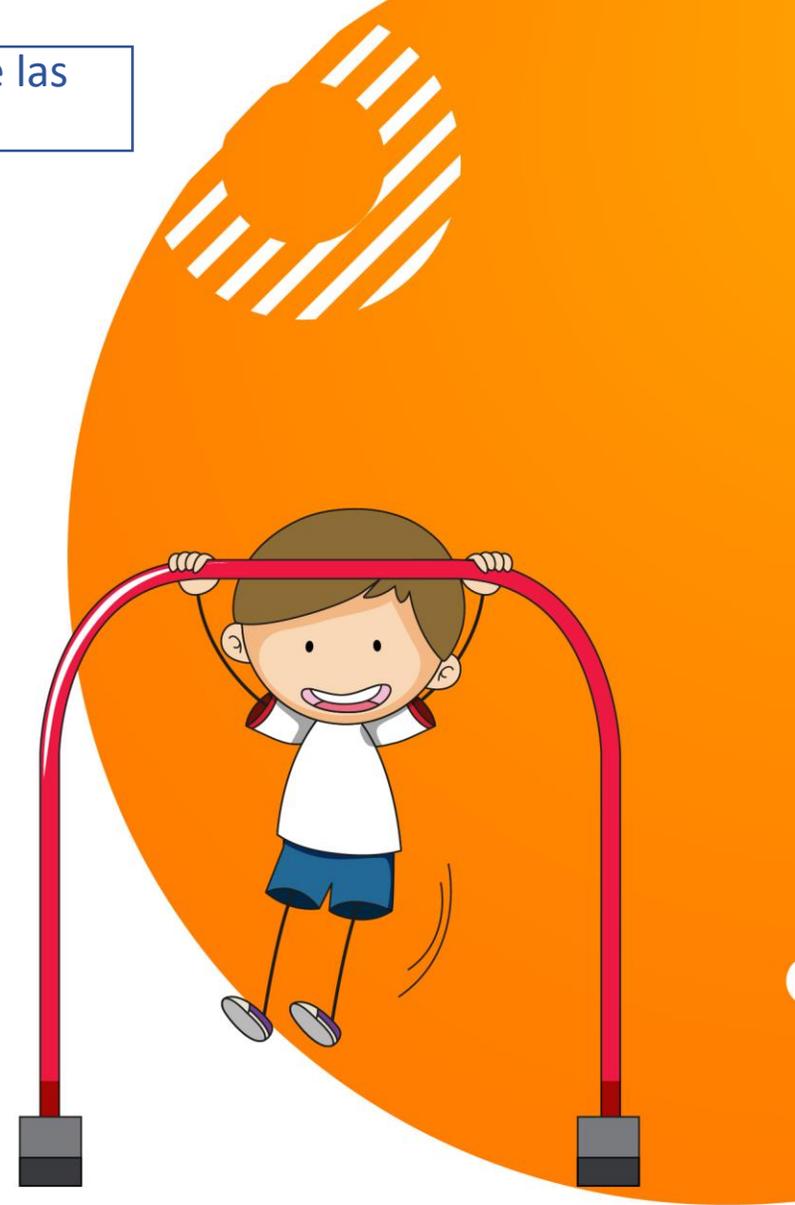
Los niños pequeños deben usar material concreto para hacer las operaciones, así que te invitamos a que les proporcionemos cajas de 10 y porotos, lentejas o fichas.



Ejemplos del uso de las cajas de 10

$$3 + 9 = 12$$

$$5 + 8 = 13$$



Instrucciones del Juego



- Dos jugadores por ronda.
- Debes tener en la bolsita las **45 tapitas o cartoncitos** con las operaciones a resolver durante el juego.
- Cada niño/a escoge un lado del tablero de juego el cual deberá tratar de completar.
- El primer jugador saca una tapita o cartoncito de la bolsa y la ubica en el círculo que tenga la respuesta de su operación y le da la bolsa de las tapitas al otro jugador para que saque su ficha y así se siguen alternando los turnos.



A medida que el juego se va desarrollando, en alguno de los turnos los jugadores sacaran fichas con resultados de operaciones que ya fueron cubiertas en algún turno anterior, ya que de cada resultado existen 3 operaciones. Cuando esto ocurra, la ficha se coloca a un lado del tablero y el jugador le cede el turno al otro jugador.

Si en algún momento del juego las fichas se terminan sin haber un ganador, se procederá a poner las fichas que cada jugador dejaba a un lado del tablero en la bolsita y se continuará con el juego hasta que se tenga un ganador.

Observación:

- Este juego es adaptable a otras operaciones además de la suma y la resta.
- Es adaptable a las edades de los jugadores. Solo se deben cambiar las operaciones, tomando en cuenta los números del tablero.



Consejos para mantener las rutinas en casa:

- Mantener las rutinas en casa es de vital importancia para que tu niño/a continúe su aprendizaje.
- Realiza un horario de actividades, como por ejemplo: desayuno, estudio, uso de tecnología, juego, actividad física, arte, entre otras.
- Dedica 30 minutos del día a realizar las actividades que te compartimos, en un ambiente destinado para el estudio.
- Utiliza objetos y materiales a tu alcance.
- Para consejos sobre cómo enseñar algún material o concepto específico, puedes contactarnos a: **aprendizaje@senacyt.gob.pa**

