



Página de actividades

Stuart J. Murphy
MathStart®

Jack, el constructor

Contar hacia adelante

Nivel 1, Edades 3+

www.stuartjmurphy.com

Contando hacia adelante es una estrategia para ayudar a los niños a aprender como resolver problemas de suma.

Los bloques de Jack vienen de todos colores y figuras (cuadrados, rectángulos, cilindros, conos). En la imaginación de Jack, juntando dos bloques forma un robot. ¡Agrega uno más y presto! Se convirtió a un puesto de hot dogs en un circo. Agrega dos bloques más para un total de cinco y es un ferry en el mar! Jack cuenta más y más bloques hasta que tiene un cohete espacial listo para el despegue. ¡A volar! Todos los bloques se derrumban y Jack puede empezar de nuevo. Ilustrado por Michael Rex.

DC Standard 4.1, Conceptos de números:

Los estudiantes van a demostrar conocimiento de números y operaciones y como están relacionados: (4.1.3) Usando números para decir una cantidad; (4.1.4) Usando números y contando para resolver problemas.

- Diviértanse creando su propia experiencia de “Jack el constructor” jugando junto con sus estudiantes. Empiece con tres bloques. ¿A qué se parece? Pídale a un estudiante que agregue dos bloques más para formar algo nuevo. ¿A qué se parece? Cuenten juntos hacia adelante: “3 bloques, más 1 bloque, más 1 bloque = 5 bloques.” Ahora agregue tres bloques más para un total de 8 bloques. ¡Sigán hasta que todos los bloques se derrumben!
- Dibuje una recta numérica con los números de 1 al 20 en la pizarra. Diga un número y pídale a un/a niño/a que señale ese número. Por ejemplo, “5.” Después cuenten hacia adelante 2 más con el niño marcando cada número hasta llegar al “7.” Continúen hasta el 20, sumando 2, 3, 4 o 5 contando hacia adelante. También puede decir un número y señalarlo en la recta numérica y los niños pueden contar hacia adelante en voz alta.
- Empiece con 25 objetos pequeños. Por ejemplo, monedas o botones. Ponga un objeto en una jarra o un recipiente de plástico pequeño. Lance un dado. Según el número que obtenga, agregue esa cantidad, 1 al 6, hasta que todos los objetos estén en la jarra. Si, en su último turno, no tiene suficientes objetos, note cuántos bloques faltan (por ejemplo, si el dado tiene el “5” pero sólo tiene 3 objetos, faltan 2 objetos). También, después de cada turno, note la suma (4 botones + 1 botón + 1 botón = 7 botones). Para jugar de otra manera, use un pedazo de hilo o un cordel en la mesa para tener dos columnas. Ponga un objeto en un lado y los demás en el otro lado. Lance el dado y juegue con los niños contando hacia adelante y muevan los objetos de una columna a la otra.

Puede subscribirse (GRATIS) para recibir las noticias electrónicas de Stuart en
www.stuartjmurphy.com