

Lo que falta para cinco

Resolución de problemas

Objetivo principal:

Apoyar el desarrollo de habilidades numéricas avanzadas del 1 al 5.

Objetivo particular:

Componer y descomponer cantidades del uno al cinco.

Materiales:

Tablero ([descargar tablero](#)), fichas de colores para cada jugador/a, un dado modificado*, una rejilla del diez por niño/a ([descargar rejilla](#)) y cinco fichas por cada rejilla.

Recomendación para la organización del grupo:

Pequeños equipos

Desarrollo:

Se organizará al grupo en equipos (de dos y hasta cuatro integrantes). A cada equipo se le proporcionará un tablero, una ficha de color para cada jugador o jugadora, y un dado modificado*. A todas las niñas y niños se les explicarán las instrucciones del juego de mesa:

“Cada una/o de ustedes colocará su ficha en la casilla de SALIDA y, por turnos, lanzarán el dado. Van a contar el total de puntos que obtuvieron en el dado y avanzarán la cantidad de casillas que les falta para tener cinco puntos. Se pueden ayudar con una fila de su rejilla del diez (ya sea la de arriba o la de abajo). Por ejemplo, si al lanzar el dado obtienen tres puntos, entonces colocarán tres fichas en la rejilla y observarán que les faltan dos lugares para llenar una fila. Esto indica que su ficha deberá avanzar dos casillas, porque es lo que le falta para tener cinco. Otra estrategia que pueden usar es utilizando los dedos de una mano: Si sale tres en el dado, suben tres dedos y observan los dedos que se quedaron abajo –dos dedos–, entonces avanzan dos casillas. Gana la primera ficha en llegar a la META”.

* En este juego se utilizarán dados modificados: el número seis (de todos los dados) se tapa con una etiqueta y éste, en lugar de representar el número seis, ahora representará el número cero. Cuando el dado cae en el número cero, se avanzarán cinco casillas (porque es lo que me falta para tener cinco puntos). Si, por el contrario, me sale cinco en el dado, entonces mi ficha no avanzará porque no me falta nada para llegar a cinco.

