

Lo que falta para 10 *Resolución de problemas*

Objetivo principal:

Apoyar el desarrollo de habilidades numéricas avanzadas del 1 al 10.

Objetivo particular:

Componer y descomponer cantidades del uno al diez.

Materiales:

Tablero ([descargar tablero](#)), fichas de colores para cada jugador/a, dos dados modificados*, una rejilla del diez por niño/a ([descargar rejilla](#)) y diez 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 dos dados modificados*. 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 que dice SALIDA y, por turnos, lanzará los dados. Van a contar el total de puntos que obtuvieron en los dados y avanzarán la cantidad de casillas que les falta para tener 10 puntos. Se pueden ayudar con la rejilla. Por ejemplo, si al lanzar los dados, obtiene 3 puntos en un dado y 4 puntos en el otro –siete puntos en total–, entonces la ficha deberá avanzar tres casillas, porque es lo que le falta para llegar a 10. Otro ejemplo, si obtienen cuatro puntos en los dados, entonces la ficha deberá avanzar seis 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 tapaná con una etiqueta y éste, en lugar de representar el número seis, ahora representará el número cero. Cuando los dos dados caen en el número cero, se “avanzarán” cero casillas (la ficha se quedará en el mismo sitio).

