

ESPAÑOL

# El juego de los números



# El juego de los números

Acercar a los niños al mundo de los números no es una tarea fácil ni inmediata.

Las cifras son pocas, pero se combinan entre sí formando una infinidad de números diferentes, difíciles de distinguir y de recordar. Para guiar al niño en esa fase delicada y a la vez necesaria del aprendizaje, ELI ha ideado un juego sencillo pero eficaz, capaz de ayudar al niño a orientarse en ese universo que forma parte de la vida diaria.

Con *El juego de los números*, los números, de entidad abstracta, pasan a ser concretos y manejables y el niño, familiarizándose con los dos modos de representarlos, los asimila con facilidad y al mismo tiempo se divierte.

## ¿QUÉ ES?

El juego está compuesto por una baraja de cien cartas numeradas del 1 al 100 por una parte y con el número correspondiente escrito por detrás. A la baraja se suman 36 cartones ideados para el juego del *bingo* con números escritos en cifras por un lado y con letras por el otro.

## POR QUÉ UTILIZAR EL JUEGO DE LOS NÚMEROS

**El juego de los números** es una utilísima ayuda didáctica, estudiada para el aprendizaje y la memorización de los números, tanto en el propio idioma como en los demás. Tanto la baraja como los cartones, gracias a la correspondencia existente entre los números impresos en cifras y letras, garantizan un acercamiento correcto y eficaz, ya que permiten fijar a conciencia la representación lingüística y gráfica del número. Gracias a este material didáctico, el niño supera, divirtiéndose, la dificultad mayor, esto es, la de asimilar la correlación entre las cifras y las palabras que sirven para indicarlas. El juego se presta además, a la realización de varias actividades lingüísticas y es un sistema muy útil para repasar las cuatro operaciones fundamentales, porque acostumbra a los niños a efectuar cálculos rápidamente, compitiendo en velocidad.

## CÓMO UTILIZAR EL JUEGO DE LOS NÚMEROS

**El juego de los números** puede utilizarse en casa, con los amigos, como juego de mesa y de memoria, amenas actividades de repaso de los números y como bingo pero, a la vez, puede utilizarse en el colegio, sirviéndose de la ayuda del profesor que advertirá en el mismo un utilísimo instrumento de aprendizaje.

El profesor puede colocar todas las cartas de la baraja en la mesa de manera que se vean las cifras, formando 10 filas de 10 cartas cada una, obteniendo así un tablero con los números del 1 al 100, ordenados por decenas.

De esta manera, se les podrá enseñar a los niños la sucesión de los números para que asimilen los términos empleados al indicarlos, señalando con el dedo cada carta y pronunciando con claridad el número, luego dándole la vuelta a la carta y repitiendo las veces que sean necesarias, invitando después a los niños a que repitan.

Enseñándoles la correlación entre número y palabra, los niños la asimilarán sin esfuerzo.

Asimismo, el profesor puede hacerles algunas preguntas tales como: “¿Cuántos años tienes?”, “¿En qué año naciste?”, “¿Tienes hermanos y hermanas? ¿Cuántos?”, “¿Cuántos años tiene tu padre (hermano... abuelo)?”, “¿Cuántos años tiene tu hermana (madre... abuela)?”, “¿Cuál es tu número de teléfono?”, “¿Cuántas sillas (lápices... pupitres... libros... cuadernos...) hay en clase?”.

Los niños deberán responder, indicar o coger las cartas que representen los números que han dado en su respuesta.

## JUEGOS Y ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

A continuación proponemos algunos juegos didácticos que tienen como finalidad el aprendizaje de los números y que sirven de excusa eficaz para que los niños repitan algunas estructuras lingüísticas.

### BINGO

Con los números se puede jugar de muchas maneras, pero, sin duda alguna, el *bingo* es el juego más útil para comprobar el efectivo aprendizaje por parte de los niños, así como para estimular su capacidad de observación y memorización.

**El juego de los números** consiente que los niños jueguen al *bingo* de cuatro maneras diferentes, pasando por la fase más simple (reconocimiento de un número o de una palabra) hasta llegar a la relación de números y términos correspondientes.

### NÚMERO-NÚMERO

Se distribuyen entre los niños los cartones para que vean los números escritos en cifras.

A la vez que se pronuncia en voz alta el término correspondiente, se muestra a los niños el número seleccionado; esta operación se realizará con cada uno de los números. Los niños deberán cubrir las cifras mencionadas en su cartón.

### PALABRA-PALABRA

Se distribuyen entre los niños los cartones para que vean los números escritos con palabras.

Se muestra a los niños el número escrito con palabras a la vez que se pronuncia en voz alta el término correspondiente.

Los niños deberán cubrir la palabra correspondiente en su cartón.

### PALABRA-NÚMERO

Se distribuyen entre los niños los cartones para que vean los números escritos en cifras.

Se muestra a los niños el número escrito con palabras a la vez que se pronuncia en voz alta el término correspondiente.

Los niños deberán cubrir las cifras mencionadas en su cartón.

### NÚMERO-PALABRA

Se distribuyen entre los niños los cartones para que vean los números escritos con palabras.

A la vez que se pronuncia en voz alta el término correspondiente, se muestra a los niños el número seleccionado; esta operación se realizará con cada uno de los números.

Los niños deberán cubrir la palabra correspondiente en su cartón. *A la voz de ¡Bingo!, ganará el jugador que baya conseguido cubrir en primer lugar cada uno de los números o palabras que contiene su cartón.*

## ¿QUÉ NÚMERO ES?

La baraja se coloca en el medio para que se vean todas las cifras. Cada niño, cuando le toque, coge una carta y, sin mirar lo que hay escrito detrás, pronuncia en voz alta el número.

Para comprobar si ha respondido bien se le da la vuelta a la carta; en caso afirmativo, el niño se guarda la carta, en caso contrario, la pone al final de la baraja. Gana quien conquiste mayor número de cartas.

El juego puede realizarse al contrario, es decir, colocando las cartas de manera que lo que se vea sean las palabras.

En este caso, el chico debe identificar el número en su idioma (*Ej. doce è dodici*) o bien, escribir el número en cifras en una hoja de papel. Para cada acierto, el chico en cuestión ganará un punto. Gana quien obtenga más puntos.

## ¡NO TE CREO!

Para realizar este juego es preciso dividir a la clase en dos grupos que cuenten con el mismo número de jugadores y distribuir tres o cuatro cartas a cada niño. Los dos equipos deberán enfrentarse de manera que cada jugador tenga de frente a otro con el que jugar.

El chico que empieza (A), sin enseñar sus cartas al adversario, afirma: *Ej. "Tengo el número setenta y nueve"*. Su adversario (B) puede decidir si aceptar la información o no. Si la acepta le da las gracias, pero si duda de que (A) tenga esa carta lo reta diciendo: *"No te creo"*.

En ese caso la carta se descubre: si (A) ha dicho la verdad además de conservar su carta conquista otra del adversario, si ha mentado, la carta pasa al compañero (B).

Pasa el turno a (B) que deberá preguntar a (A).

A continuación, el turno pasa a la pareja inmediata de jugadores.

Gana el equipo que haya conquistado el mayor número de cartas del equipo contrario.

## JUEGO DE MEMORIA

Para realizar este juego es necesario dividir a la clase en dos grupos y colocar sobre la mesa del profesor un cierto número de cartas. Se deja a disposición de los alumnos un minuto de

tiempo para observarlas y memorizarlas, después se cubren. Gana el equipo que sea capaz de recordar y escribir, en una hoja de papel, el mayor número posible de números. Si se desea complicar aún más el juego se les puede pedir a los alumnos que escriban los números con palabras, ganando un punto por cada palabra escrita correctamente. Gana el equipo que haya sumado más puntos.

## NÚMEROS PERSONALES

Cada niño tiene que escribir sobre una hoja de papel algunos números “personales” tales como su fecha de nacimiento, el número de su casa, su edad, el número de hermanos o hermanas que tenga, el número de animalitos que tiene en casa, su número de la suerte... Después de haber escrito dichos números, los chicos se colocan en círculo y enseñan sus hojas de papel a los demás compañeros. El niño que comienza el juego, se dirige a uno de sus compañeros y le pregunta: “*Adivina... la fecha de mi nacimiento*”, o “*Adivina... mi número de la suerte*”. Si el chico al que se le ha hecho la pregunta, eligiendo de entre los números que hay escritos en la hoja de papel que le ha sido enseñada, responde exactamente, gana un punto y sigue el juego; en caso contrario, el chico que ha efectuado la pregunta gana un punto y sigue jugando. Gana quien obtenga más puntos.

## YO VEO ...

Para jugar es necesario colocar las cartas sobre la mesa, de manera que los chicos puedan ver las cifras. El profesor dice: “*Veo un número formado por...*” y propone una operación más o menos difícil cuyo resultado sea un número de los que se hallan sobre la mesa. (Ej.  $4 + 3$  “*cuatro y tres*” ó  $10 + 2 - 5$  “*diez y dos, menos cinco*”). El jugador que haya resuelto con mayor celeridad el cálculo y que diga en voz alta el número exacto “conquista” la carta. Gana quien, al final del juego, haya conseguido un mayor número de cartas.

## EN EL MERCADO

Para iniciar el juego es necesario repartir entre los niños un cartón del bingo. Se les dirá a los niños que elijan uno

de los números del cartón. El niño que comienza dice en voz alta: “*Voy al mercado y compro ...*” y añade al número que ha elegido un sustantivo adecuado “*Ej.: catorce manzanas*”. El niño que se halla junto a él repite: “*Voy al mercado y compro catorce manzanas y ...*” y añade también él, al número que ha elegido, un sustantivo adecuado “*Ej.: Cincuenta y siete caramelos*”. El tercer niño repite: “*Voy al mercado y compro catorce manzanas, cincuenta y siete caramelos y...*” hasta que cada uno de los niños haya efectuado la misma operación, añadiendo a su número elegido un sustantivo. Conforme se vaya desarrollando el juego, resultará más difícil recordar todo lo anteriormente dicho. Quien se olvide de algo o cometa un error será eliminado del juego. Una vez acabada la vuelta, los jugadores eliminados podrán volver a jugar; para empezar de nuevo se elige otro número del cartón. Gana el jugador que nunca haya sido eliminado.

### ¡ACÉRCATE AL 100!

A cada jugador se le entrega un cierto número de cartas, de 5 a 10. El juego consiste en totalizar un número lo más cercano posible al 100, utilizando las cartas que tiene a disposición, en un lapsus de tiempo determinado por el profesor. Estos números se pueden sumar, restar, dividir y multiplicar, pero no podrán utilizarse más de una vez. Gana quien totalice 100 o el número más cercano a dicha cantidad.

Ej. 2 23 8 96 37 14 55

$$96:2=48$$

$$55-48=7$$

$$37-23=14$$

$$7+14=21$$

$$14 \times 8 = 112$$

$$112-21=91$$

Si se diera el caso de que dos niños obtuyesen la misma cifra, ganará el que haya utilizado un mayor número de cartas.

### EL JUEGO DE LA OCA

Para jugar a la oca es necesario colocar la baraja por la parte de las cifras, del 1 al 100, formando un recorrido que tenga una forma y una longitud que determinará el profe-

sor según su criterio (se pueden utilizar los números del 1 al 50, del 1 al 30, del 1 al 20, dependiendo de los números que los niños conozcan).

Se les ordenará a los niños que construyan su propio peón (puede ser un pequeño objeto o un pedacito de papel con las iniciales o el nombre del jugador, o cualquier otro símbolo que lo represente). Para jugar es necesario utilizar un dado y pedacitos de papel en el que se hayan escrito instrucciones del tipo: “Avanza... casillas” “Retrocede... casillas” “Vuelve al número...” “Ve al número...” “Un turno sin jugar” “Tira de nuevo el dado”.

El profesor puede preparar (u ordenar a los niños que preparen) pequeños dibujos de animales peligrosos, trampas, estanques, hadas y gnomos...

Después se colocarán estos dibujos a lo largo del recorrido, sobre las cartas. Los jugadores, iniciando por el 1, se mueven tirando el dado y avanzan tantas casillas como puntos indique el mismo, leyendo en voz alta los números por los que pasan.

Se quedarán un turno sin jugar si caen en las trampas o en el estanque, retrocederán ante los animales peligrosos, y avanzarán cuando caigan en las casillas donde se encuentran las hadas y los gnomos, y seguirán las instrucciones que hallan en su camino (se pueden incluir algunas pruebas como recitar una poesía o una cantilena, cantar una canción, resolver una operación matemática ...)

Gana quien antes llegue al 100.

*Naturalmente los juegos que hemos propuesto son sólo algunas sugerencias que se pueden desarrollar con **El juego de los números**. Los profesores tienen la última palabra y sabrán, obviamente, utilizar los distintos juegos de la manera más conveniente, según las necesidades, el nivel lingüístico de la clase y los objetivos que se han propuesto. Con su experiencia podrán enriquecerlo y completarlo con distintas actividades que ayuden al niño y estimulen sus deseos de aprender.*

© 1996 **ELI** s.r.l.

P.O. Box 6 - Recanati - Italia

Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

Impreso en Italia por Tecnostampa - Por: Joy Olivier - Versión española: Silvia Cortés Ramírez

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni total ni parcialmente, ni registrada en, o transmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, ya sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin el permiso previo de esta Editorial.