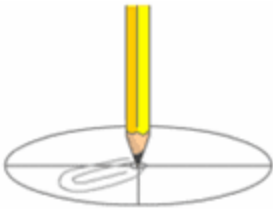


Matemáticas a temprana edad



¡CORRE HASTA LA META!

Realice este juego de mesa en la próxima reunión familiar y escoja algo que pueda girar, para que su hijo experimente con el concepto de la probabilidad.

Materiales:

- Un tablero (disponible en PDF Download)
- Objetos para girar (disponible en PDF Download)
- Un clip
- Un lápiz
- Varias piezas del juego (una diferente para cada jugador)

Direcciones:

1. Imprima el tablero y el girador. Invite al niño a jugar con usted: "¡Llega hasta la meta final!". Explíqueme las reglas del juego y demuéstreme cómo se usa el girador.
2. Reglas del juego: Se permite que jueguen dos a cuatro personas. Los jugadores ponen sus piezas del juego en el cuadro del "PRINCIPIO". Cada jugador escoge un objeto para girar, le da vuelta al clip y se mueve hasta el cuadro más cercano que muestre el número correspondiente. En cada turno, usted elige el objeto para girar que le dará la mejor probabilidad de que salga el número que desea - ¡o la mejor probabilidad de evitar el número que no desea! El primero que cruce la línea de la meta final (después de girar un 4) gana el juego.
3. Mientras juegan, hablele de la razón por la que escogió un objeto determinado para girar y no los otros. Si el número que usted desee aparece más de una vez en el objeto girador, su probabilidad de obtenerlo es mayor que si aparece sólo una vez.

Sugerencias para los padres:

- Utilice esta actividad para darle experiencia a su hijo sobre el concepto de la probabilidad.
- En cuanto a las piezas del juego, utilice botones u otros objetos pequeños.