

JUGAMOS CON NÚMEROS Y FORMAS



JUGAMOS CON POMPONES

Hay que colocar los pompones (o el material que tengan en casa, pueden construir las fichas de la manera que deseen, pintando botones, porotos, fideítos, círculos de cartulina o goma eva, lo que tengan a mano), según la secuencia de los colores de la tarjeta elegida.

Podemos invitar a los niños a que cuenten y digan: ¿cuántos pompones de color ... hay en esa tarjeta?

Es una propuesta divertida para trabajar:

- ♥ Coordinación visomotora.
- ♥ Orientación espacial.
- ♥ Atención (prolongar el tiempo)
- ♥ Asociación de colores.
- ♥ Secuencia matemática.

A CONSTRUIR CASITAS

El juego consiste en hacer formas de casas o edificaciones con diferentes colores (como lo muestra del lado derecho de la imagen.)

Por otro lado reproducir cada figura geométrica por separado (del mismo color para que les sirva de referencia).

El objetivo es elegir una tarjeta y reproducir la misma imagen construyendo con las figuras por separado.

Aquí trabajamos:

- ♥ Estimular la atención visual.
- ♥ Orientación espacial.
- ♥ Funciones ejecutivas: organización y razonamiento.
- ♥ Y estimula muchísimo la concentración!

DESCUBRIMOS ROBOTS

Dibujamos en papeles robots diferentes con figuras geométricas (recomiendo rectángulos, círculos, cuadrados y triángulos).

Por otro lado hacemos las figuras geométricas sueltas. Los niños eligen una tarjeta y reproducen el robot elegido seleccionando las figuras que crean necesarias. También pueden elegir armar uno libremente en caso de que se dificulte la reproducción de la tarjeta

Aquí trabajamos:

- ♥ Se trabaja fuertemente la orientación espacial.
- ♥ Esto servirá para que paulatinamente puedan lograr organizarse posteriormente en la hoja al momento de dibujar.



JUGAMOS CON CUCHARAS

Por un lado tenemos cucharas con los números escritos del 1 al 10. Recomiendo que empiecen con este segmento de la serie numérica y una vez que logren reconocerlos y hacer correspondencia de cantidad, ampliar hasta el 15; y luego hasta el 20 y así.

Por el otro tenemos cucharas con puntitos que corresponden a la cantidad que representa el número.

Deben contar los puntos de cada cuchara y buscar la cuchara que represente esa cantidad el número.

Por ej: elijo la cuchara con dos puntitos, debo buscar el número 2.

¡COLORES ESCONDIDOS!

OPCIÓN CON DADO:

Se ponen los palitos (pueden ser brochet, palillos, hisopos, lo que tengan en casa) en los orificios escondiendo el color que tendrán en la punta. Deberán entonces tirar el dado (cada cara deberán cubrirla con un circulito de color iguales a los palitos), si coincide con el color del dado, el jugador se lleva el palito. Gana quien junta más palitos. Para eso deben contar cuántos tiene cada jugador al final del juego.

El reto está en recordar dónde se esconde cada color.

OPCIÓN SIN DADO AL ESTILO MEMOTEST:

Cada jugador en su turno saca dos palitos y si coinciden los colores se los lleva. Se juega hasta que ya no haya más palitos. Gana quien tenga más pares.

LO HACEMOS UN POQUITO MÁS DIFÍCIL:

Vamos girando la lata en algunas ocasiones. Y lo que estaba de un lado, ahora está del otro.

JUGAMOS CON DADOS

Necesitamos dos dados.

Un dado tendrá los números del 1 al 6. O bien el dado convencional con los puntitos.

El otro tendrá escrito en sus caras: nombres, comidas, colores, animales, etc lo que deseen.

El juego consiste en que uno de los jugadores tira el dado, por ejemplo le sale 2. Luego tira el otro dado y por ejemplo le sale colores. Entonces debe nombrar 2 colores en voz alta. Luego sigue el otro jugador y así.

Pueden registrar de alguna manera la cantidad de puntos que obtienen, o las veces que se equivocaron, etc.

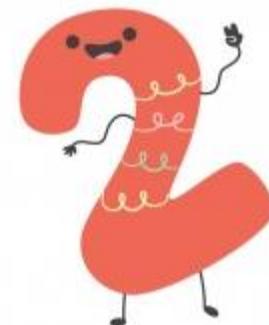
Una propuesta divertida para trabajar:

- ♥ Estimular el procedimiento del conteo.
- ♥ Identificar la grafía del número (cómo se escribe).
- ♥ Hacer correspondencia entre números y cant.

- ♥ Un gran desafío de atención y memoria visual!
Estimulamos: control atencional
- ♥ Flexibilidad cognitiva
- ♥ Memoria de trabajo.

Aquí trabajamos:

- ♥ Estimular el procedimiento del conteo.
- ♥ Identificar los números.
- ♥ Funciones ejecutivas: organización y razonamiento.



En esta oportunidad les presento una serie de juegos matemáticos que tienen la intención de continuar abordando contenidos y aprendizajes en el espacio de Matemática así como también estimular los DBA.

¿Qué son los DBA? Los dispositivos básicos de aprendizaje. Y qué mejor que hacerlo de manera lúdica. Estimular la concentración, la atención, la sensorialidad, la memoria; así como también estimular su capacidad de organizarse, reflexionar, exteriorizar, conectar, articular, relacionar.

Abordando estos dispositivos, el camino de aprendizaje de contenidos y aprendizajes específicos de cada campo curricular es mucho más significativo.

Espero lo disfruten mucho y aprendan mucho también.

Aclaración importante, no hace falta usar los materiales de la foto, es a modo de ilustración del juego para colaborar a su comprensión. Usen los materiales que tengan en casa.

Quedo a su disposición para lo que necesiten.
Cariños. Señó Cami