

058 Los amigos del 10

Trabajar de forma manipulativa conceptos matemáticos como la descomposición del número, números complementarios, cantidad y grafía.

Introducción a la sesión

Entregar el juego The Rocket 10 de Miniland para familiarizarse con sus elementos y las diferentes propuestas de juego indicadas en las instrucciones del producto. El juego digital puede ayudar tanto a reforzar los contenidos aprendidos tras el juego con el juguete, como para presentar y familiarizarse con la dinámica de juego. Esta actividad permite “tocar” y manipular diferentes conceptos matemáticos.

Juego con producto Miniland

- 1 Descargar e imprimir la lámina de juego **058-A** “Rocket 10” y doblarla por la línea de puntos (**Fig 1**).
- 2 En la cara A de la lámina, se colorea de azul, una cantidad determinada de círculos sobre el dibujo del cohete (**Fig 2**).
- 3 Se colocan en el cohete (juguete) los pinchos azules, en la misma posición y la misma cantidad que se ha coloreado.
- 4 Se localiza la tarjeta cantidad-grafía (azul) que se corresponde con la cantidad de círculos que se han coloreado y se sitúa sobre el cuadro con interrogante azul (**Fig 3**).
- 5 Se colorean en verde el resto de círculos (**Fig 4**). Y se colocan también, los pinchos verdes en el cohete (juguete) en la misma disposición.
- 6 Se localiza la tarjeta de cantidad-grafía (verde) que corresponda con los botones que se han coloreado en verde y se sitúa sobre el cuadro con interrogante verde (**Fig 5**).



La actividad puede tener autocorrección, si previamente el profesor/a cumplimenta el reverso de la lámina.

Juego digital

El juego consiste en relacionar cantidad con su grafía y buscar los números complementarios del número 10.

En la parte central del cohete aparece aleatoriamente un número de pinchos azules en distinta posición, la actividad consiste en contarlos, relacionar dicha cantidad con su grafía y buscar el número complementario.

- 1 Se cuentan los pinchos azules que indica el cohete en su parte central.
- 2 Se localiza la tarjeta cantidad y grafía que corresponde con el número de pinchos (parte izquierda pantalla).
- 3 Se arrastra la tarjeta cantidad y grafía (azul) hasta el interrogante azul. Si es correcto se escuchará un sonido e imagen de acierto. Si es incorrecto, se escuchará un sonido acompañado de una imagen de error indicando que hay que volver a intentarlo.
- 4 Localizar en la parte derecha la tarjeta con el número complementario y arrastrarlo hasta el interrogante verde.
- 5 Si ha acertado conseguirá un mini cohete. Al conseguir 3 mini cohetes, el gran cohete ¡despegará!



Contenidos Educativos

Matemáticas

- Aprendizaje de los números 1 al 10.
- Agilidad en el conteo.
- Descomposición del 10, números complementarios.
- Asociación número-cantidad.
- Principio de conservación de la cantidad numérica, es decir, la cantidad no depende de la disposición de los elementos.
- Introducción a la suma y la resta.

TIC

Uso entorno digital.



Material Miniland compatible

- Ref. 31781 Rocket 10.

Educación multilingüe

Vocabulario y expresión verbal.



Edad

3-7 años.



Temática

Lógica y matemáticas