



Juegos matemáticos viajeros

04/09/2018

COLEGIO SAN AGUSTÍN
Camino de las Torres 79-89
50.008 ZARAGOZA

Justificación

Con la finalidad de fomentar el juego educativo, elaboramos una serie de actividades matemáticas de ida y vuelta a casa para propiciar situaciones lúdicas con una finalidad educativa.

Descripción

Son un conjunto de juegos matemáticos que viajan a las casas de los niños para poner en práctica contenidos, conceptos y aspectos trabajados en el aula. Completando así, una enseñanza globalizadora haciendo a las familias partícipes de lo vivido en el ambiente escolar.

Objetivos

1. Afianzar el aprendizaje la asociación grafía – cantidad de los números del 1 al 6.
2. Trabajar series de cantidades y numéricas.
3. Desarrollar la psicomotricidad fina.
4. Fomentar el aprendizaje de forma lúdica.

Metodología

Los niños se llevan la mochila de los juegos matemáticos viajeros un martes y hasta el lunes siguiente, podrán disfrutar de los juegos de mesa con su familia. En ella tienen una hoja de presentación con la fecha de entrega y varias indicaciones para jugar.

Además, la bolsa contiene cinco juegos en distintos sobres plásticos con materiales para jugar y las correspondientes instrucciones.

Planificación de actividades

I. Parejas de manoplas.

Se presentan tarjetitas con dibujos para formar pares de correspondencias. Cada manopla-numero la emparejamos con su manopla-cantidad. Contando copos de nieve.

II. El gusano numérico.

Se plantea una tarjeta con una oruga dibujada. En las bolas que forman su cuerpo, hay manitas dibujadas indicando distintos números. Además, en el sobre se añaden tapones (chapas) con la grafía escrita de esas cantidades.

Colocamos cada tapón en su lugar. Contamos bien los dedos de las manos del cuerpo del gusano y buscamos su tapón correspondiente.

III. Las cometas numéricas.

Dentro del sobre hay unas cometas realizadas con tarjetas que indican un número y, a su vez, se añaden cuentas (bolas y formas) para insertar en la cuerda que cuelga de la cometa.

Meteremos en la cuerda, tantas bolas en cada cometa como indica el número.

IV. Memory invernal.

Presentamos tarjetas con dibujos y números de tales cantidades de dibujitos.

Colocamos todas las cartas boca abajo de manera más o menos ordenada en varias filas. Por turnos, el jugador al que le toca descubre 2 cartas. Si son parejas (el número y su cantidad) se las queda. Si no son parejas les vuelve a dar la vuelta.

V. Pipas de sandía.

Planteamos 6 dibujos de rodaja de sandía y unos cuantos botones negros en una bolsita.

Colocamos tantos botones negros como indica el número de cada sandía, a modo pepitas.