



LÓGICO MATEMÁTICAS

FECHA	LUNES	MARTES
	27 de abril 2020	28 de abril 2020
OBJETIVOS GENERALES DE ESTOS DOS DÍAS	<input type="checkbox"/> Iniciar el concepto de decena de forma manipulativa. <input type="checkbox"/> Desarrollar el cálculo mental a través de las operaciones de adición y sustracción.	

ACTIVIDADES PREVIAS DE MOTIVACIÓN

1. Vamos a realizar juegos de **Cálculo mental**. Para ello diremos en alto las siguientes sumas pidiendo que intenten resolverlas sin utilizar los dedos de las manos.

*** Recordamos que el conteo con el uso de las manos favorece la estrategia de cálculo mental os puede ayudar ver este video. ¿ [Video de por qué contamos así?](#)

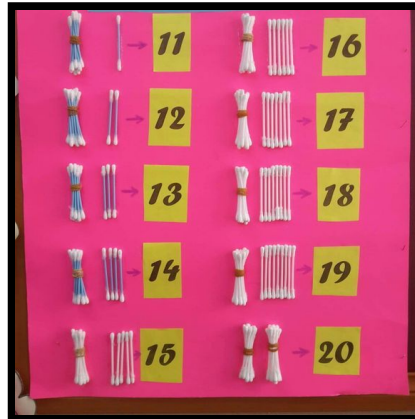
Cuando a través del conteo de las manos, se consigue representar el número de forma mental, comienza el cálculo mental, y el niño sin utilizar nada es capaz de hacer sumar.

Comenzaremos con sumas que lleguen a la decena. Usando números cuya suma el total sea 10.

$$\begin{array}{cccccc} 0 + 5; & 1 + 5; & 2 + 5; & 3 + 5; & 4 + 5; & 5 + 5; \\ 3 + 0; & 2 + 1; & 3 + 2; & 7 + 2; & 8 + 2; & 6 + 3; \end{array}$$

2. Esta semana ampliamos el conteo de la serie numérica hasta el 30
[Conteo de los números del 20 al 30](#)
[Bits de matemáticas de cantidades del 26 al 30.](#)
3. Vamos a repasar de [10 en 10 hasta 100](#)

ACTIVIDAD N°1: “CONTANDO DE 10 EN 10”



OBJETIVOS ACTIVIDAD	MATERIALES NECESARIOS
<ul style="list-style-type: none"> → Iniciar el concepto de decena como un “grupo”. → Descomponer números en decenas y unidades. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bastoncillos o lápices de colores. <input type="checkbox"/> Anexo de tarjetas de números del 1 al 20 <input type="checkbox"/> Video decenas

¿Qué tienes que hacer en esta actividad?

1. Practicamos el concepto de ‘decena’ de forma manipulativa con bastoncillos o lápices de colores.. Vamos a hacer grupos de 10 lápices de colores/bastoncillos y le vamos a agrupar poniéndoles una goma elástica.
Explicamos a los niños que cada bloque de 10 lápices/bastoncillos que hemos puesto con la goma, son una decena (cada decena tiene 10 lápices/bastoncillos).
2. Ahora vamos a dar un pasito más.
Tengo un grupo de 10 lápices/bastoncillos (una decena) y 1 lápiz/bastoncillo suelto (unidad).
Tengo entonces: 11 lápices/bastoncillos.

D	U
1	1

Once



3. Vamos a practicar. Con el [anexo de tarjetas de números del 1 al 20](#), vamos a colocar tantas unidades como indica la tarjeta. Cuando al número diez cogemos un paquete de 10 lápices/bastoncillos que tiene una goma, pues representa la decena.
Con los siguientes números hasta el 20 tendremos que colocar un paquete de diez y las unidades que correspondan. Puedes fijarte en cómo se hace viendo este video: [Video decenas](#) ¿Estás preparado para jugar?

¿Qué vamos a valorar de esta actividad?

- Que sean capaces de descomponer números hasta el 20 en decenas y unidades.



ACTIVIDAD N°2: “JUEGO DE BARBARROJA”



OBJETIVOS ACTIVIDAD	MATERIALES NECESARIOS
→ Agilizar el cálculo mental.	<input type="checkbox"/> Anexo Matijuego Barbarroja <input type="checkbox"/> Anexo dado numérico del 1 al 5 <input type="checkbox"/> Peones o fichas de parchís

¿Qué tienes que hacer en esta actividad?

Objetivo del juego: es ser el primero en llegar a la meta.

Cómo jugar: Los jugadores lanzan el [Anexo dado numérico del 1 al 5](#). El que saque el número mayor será el primer jugador. Un jugador será el pirata que comprobará con los dedos si los resultados que dicen los compañeros son correctos.

Los jugadores colocan sus peones/fichas parchís en la SALIDA y se turnan para lanzar el dado y mover el peón el número de espacios indicado.

Después de caer en un espacio, el jugador debe observar qué le pasa al pirata.

Por ejemplo:

- si ve que la bolsa que tiene el pirata está rota y se le han caído monedas: significa que hay que restar el número que indica el saco y las monedas que se han caído.
- si vemos que la bolsa no está rota y el pirata tiene monedas en la mano: significa que hay que sumar el número que indica el saco y las monedas que tiene en la mano el pirata.

Cada vez que caiga en una casilla deberá realizar las operaciones de adición o sustracción para saber el número de monedas que tiene en total el pirata y decir el resultado en voz alta. El jugador-pirata lo comprueba usando los dedos. Si el resultado es correcto, el jugador se queda en ese espacio hasta el próximo turno. Si es incorrecto, el jugador retrocede un espacio y trata de resolver la operación del espacio anterior. El primer jugador que alcance la BANDERA pirata gana el juego.

¿Qué vamos a valorar de esta actividad?

- Que los niños sean capaces de realizar correctamente las operaciones de suma y resta.