



LÓGICO MATEMÁTICAS

FECHA	MIÉRCOLES	JUEVES
		3 de junio 2020
OBJETIVOS GENERALES DE ESTOS DOS DÍAS	<input type="checkbox"/> Reconocer y escribir los números del 0 al 5. <input type="checkbox"/> Reconocer los cuerpos geométricos: esfera y cubo. <input type="checkbox"/> Saber interpretar el producto cartesiano.	

ACTIVIDADES PREVIAS DE MOTIVACIÓN

- Para comenzar veremos esta [canción](#) del cubo.
- A continuación realizaremos el juego de Simón dice:
 - **Primero**, da 5 palmadas.
 - **Segundo**, salta 3 veces.
 - **Tercero**, cuenta hasta 10.
 - **Por último**, da un beso a mamá y papá.
- Para finalizar, planteamos los siguientes problemas orales:
 - Tienes 3 galletas y te doy 1 más. ¿Cuántas galletas tienes ahora? **4 galletas.**
 - En un bote 2 pelotas y meto 3 pelotas más. ¿Cuántas pelotas hay en el bote? **5 pelotas.**
 - Hoy paseando has visto a 1 niño y a 2 niñas. ¿Cuántos niños has visto en total? **3 niños.**
 - Si tienes 3 fresas y te comes 2. ¿Cuántas fresas te quedan? **1 fresa**

ACTIVIDAD Nº1: "SOPA DE NÚMEROS"



OBJETIVOS ACTIVIDAD	MATERIALES NECESARIOS
<ul style="list-style-type: none"> → Identificar números del 0 al 5. → Trazar adecuadamente los números del 0 al 5. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Plantilla sopa de números. <input type="checkbox"/> Galga <input type="checkbox"/> Rotulador/ taponos <input type="checkbox"/> Dado /Pegatina. <input type="checkbox"/> Toallita o trozo de papel higiénico.

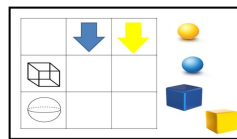
¿Qué tienes que hacer en esta actividad?

1. Metemos la [plantilla de sopa de números](#) en una galga.
2. En el dado ponemos una pegatina en el número 6 y le escribimos un 0.
3. Tiraremos el dado, y escribimos en el cuadrado superior, el número que ha salido.
4. Buscaremos en la sopa, ese número e iremos tachando tantos como encontremos (también se puede poner tapones sobre los números para cubrirlos)
5. Borraremos el número que nos tocó, para volver a tirar el dado y continuar el juego.

¿Qué vamos a valorar de esta actividad?

- Que escriben correctamente los números.
- Que identifican el número que le ha tocado y es capaz de encontrar entre otros números.

ACTIVIDAD Nº2: “ESFERA Y CUBO”



OBJETIVOS ACTIVIDAD	MATERIALES NECESARIOS
<ul style="list-style-type: none"> → Realizar manipulativamente esferas y cubos. → Conocer el funcionamiento del producto cartesiano. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Plastilina: azul y amarillo. <input type="checkbox"/> Producto cartesiano: esfera-cubo <input type="checkbox"/> Plantilla producto cartesiano

¿Qué tienes que hacer en esta actividad?

1. Veremos el vídeo [Producto cartesiano: esfera-cubo](#).
2. Haz con plastilina azul y amarilla: dos esferas (haciendo una bolita) y dos cubos (les podemos mostrar un dado para que le sirva de modelo). Ahora deberá colocarlos correctamente en la [Plantilla producto cartesiano](#).

¿Qué vamos a valorar de esta actividad?

- Que identifican la esfera y el cubo.
- Que realizan manipulativamente una esfera y un cubo.
- Que se familiariza con el producto cartesiano.

Para aprender más...

- ★ Los que queráis hacer alguna actividad más, podéis hacer las siguientes (Están en el cuaderno de EMAT del tercer trimestre. Página 26) [3años.Par aprender más sesión 26](#)