



LÓGICO MATEMÁTICAS

FECHA	LUNES	MARTES
	4 Mayo 2020	5 Mayo 2020
OBJETIVOS GENERALES DE ESTOS DOS DÍAS	<input type="checkbox"/> Ordenar de mayor a menor objetos. <input type="checkbox"/> Comparar la longitud de diferentes objetos. <input type="checkbox"/> Realizar sumas sencillas.	

ACTIVIDADES PREVIAS DE MOTIVACIÓN

1. Esta semana repasamos [el conteo de 5 en 5 y de 10 en 10 con este vídeo.](#)
2. Ahora prestaremos mucha atención porque esta semana llegaremos al número 40 de uno en uno: [contar del 1 al 40.](#)
3. Para terminar realizamos los siguientes problemas orales:
 - Una semana tiene siete días. Cuando ha pasado un día, ¿cuántos días faltan para terminar la semana? **6 días.**
 - Alejandra cada día consigue 1 chocolatina por hacer bien sus tareas, ¿cuántas chocolatinas ha conseguido en una semana?. **7 chocolatinas.**
 - En dos semanas ¿cuántas chocolatinas conseguirá Alejandra?. **14 chocolatinas.**

ACTIVIDAD N°1: “CRECE CRECE”



OBJETIVOS ACTIVIDAD	MATERIALES NECESARIOS
<p>→ Comparar la longitud de diferentes objetos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Objetos grandes y pequeños que tengamos en casa: coches, piezas... <input type="checkbox"/> Anexo Regletas EMAT <input type="checkbox"/> Anexo Dado numérico del 0 al 5

¿Qué tienes que hacer en esta actividad?

1. Visualizamos el vídeo de [Crece Crece](#). Cogemos coches u otro material que tengamos en casa de distintos tamaños. Ordenaremos de mayor a menor el conjunto de coches o el material que hayamos cogido para ordenar.
2. Antes de comenzar este juego prepara las regletas que te hemos colocado en el [anexo Regletas EMAT](#). Aquí te dejamos [un video de cómo se recortan las regletas](#) para este juego.

Colocamos las regletas EMAT sobre la mesa de forma que no se vea el número. Uno de los jugadores [lanza el dado](#) y escoge la regleta que cree que coincide con el tamaño. Le da la vuelta y, si es correcto, se la queda. Si no, la devuelve a la mesa. Gana quien consiga más regletas.

3. Usando las regletas, jugaremos a medir los tamaños de objetos cotidianos de nuestro entorno (una silla; un lápiz, una goma, un clip, una regla, un botón) Podemos ampliar las comparaciones de tamaño o de altura, haciendo que a partir de ahora, cuando sea posible, también comparen longitudes. Por ejemplo: la longitud o altura de una torre hecha con bloques o cubos; la longitud de las carreteras que construyen; la altura de los muebles, etc.

¿Qué vamos a valorar de esta actividad?

- Que ordena objetos según tamaño correctamente.

ACTIVIDAD N°2: “¿CUÁNTO CUESTA?”



OBJETIVOS ACTIVIDAD	MATERIALES NECESARIOS
<p>→ Reforzar el conteo a través de la suma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Peones o bolitas plastilina o fichas parchis. <input type="checkbox"/> Anexo Dado numérico del 0 al 5 <input type="checkbox"/> Monedas reales o dibujadas <input type="checkbox"/> Anexo Juego ¿Cuánto cuesta?

¿Qué tienes que hacer en esta actividad?

- Jugaremos al [matijuego ¿Cuánto cuesta?](#). Previamente, realizamos una demostración para mostrar a los niños las normas, la dinámica y los objetivos del juego.

Los jugadores colocan sus peones en SALIDA.

Se clasifican todas las monedas en el BANCO.

Un jugador es el banquero.

Los jugadores tendrán que tener las siguientes monedas por jugador (pueden ser monedas reales o dibujadas):

- 5 monedas de 1 céntimo.
- 5 monedas de 5 céntimos
- 5 monedas de 10 céntimos.
- 5 monedas de 20 céntimos

Los jugadores lanzan el dado (0-5), el que saque el número mayor será el primer jugador.

CÓMO JUGAR

- Los jugadores se turnan para lanzar el dado y mover sus peones el número de espacios indicado.
- Después de caer en un espacio, el jugador dice el precio del objeto y cobra esa cantidad de dinero del BANCO. Debe contar el dinero recibido en voz alta, para comprobarlo.
- Los jugadores que sacan un 0 no se pueden mover pero pueden volver a vender.
- Los jugadores no cobran dinero cuando pasan 0 caen en SALIDA.
- Los jugadores deben cambiar su dinero cuando sea posible.
- El primer jugador en reunir 30 céntimos será el ganador.

¿Qué vamos a valorar de esta actividad?

- Que sea capaz de contar los céntimos que tiene.