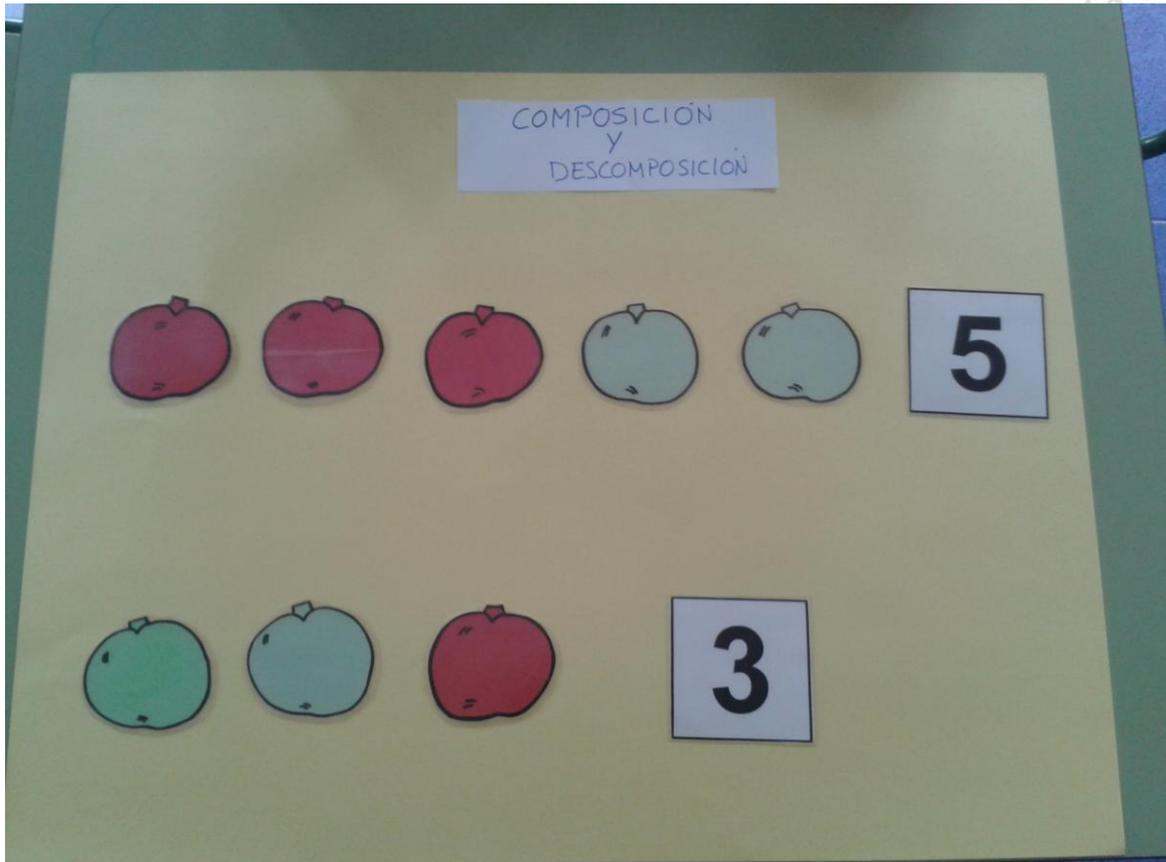


SEMINARIO: "El arte de las matemáticas": MATERIALES CREADOS

1. DE EDUCACIÓN INFANTIL

COMPOSICION Y DESCOMPOSICIÓN DE N^º:



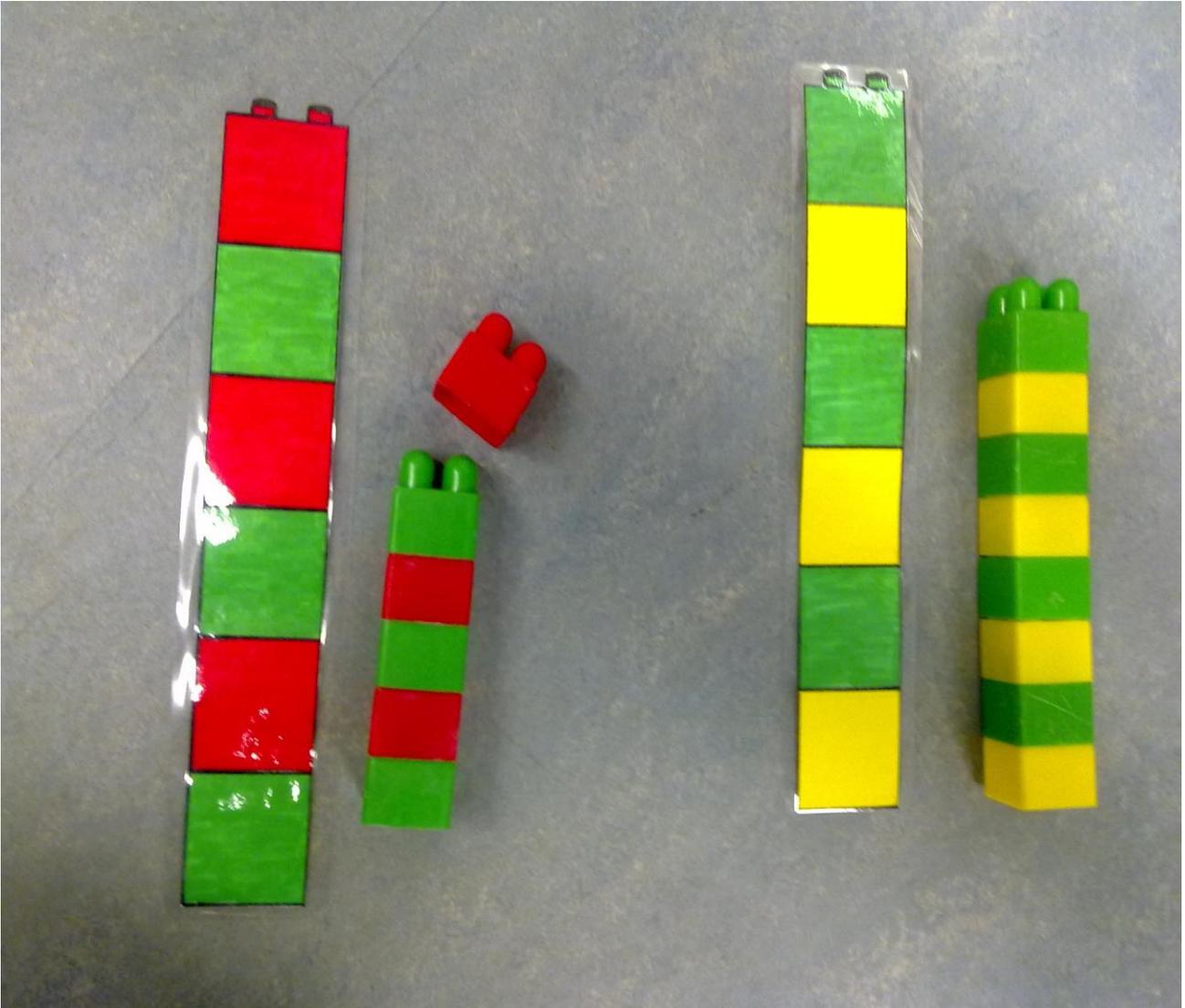
Materiales:

- ~ Cartulinas de colores, plastificadora y tarjetas o tapones con números.

Sirve para:

- ~ Componer y descomponer un mismo número.
- ~ Asociar n^º - grafía - cantidad.
- ~ Cálculo mental.

BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN:



Materiales:

- ~ Cuadrícula coloreada con rotuladores, plastificadora y bloques de construcciones.

Sirve para:

- ~ Hacer seriaciones de colores.
- ~ Desarrollar la atención, observación e imitación del modelo.

ESTRELLAS NUMERADAS:



Materiales:

~ Tabla cuadrículada plastificada, pegatinas, números de madera.

Sirve para:

~ Asociar número – grafía - cantidad.

NÚMEROS ESTRELLADOS:



Materiales:

~ Folios, cartulinas de colores, rotuladores y pinzas.

Sirve para:

~ Asociar número – grafía - cantidad.

TABLAS DE SUMA Y RESTA:



Materiales:

- ~ Cartón, papel charol, folios con las operaciones impresas, plastificadora, pegamento, tapones, y números o dibujos plastificados.

Sirve para:

- ~ Practicar las operaciones de suma y resta.
- ~ Cálculo mental.
- ~ Asociar número, cantidad y grafía.

HUEVERA CONTADORA:



Materiales:

- ~ Huevera de cartón, témperas, garbanzos y tarjetas con números plastificadas.

Sirve para:

- ~ Asociar número, cantidad y grafía.
- ~ Contar
- ~ Ordenar números

MÁQUINA DE LA SUMA:



Materiales:

~ Tubos largos de cartón, cinta adhesiva de colores, tapones y caja de zapatos.

Sirve para:

~ Un primer acercamiento a la suma, de forma muy visual.

NÚMEROS Y PEGATINAS:



Materiales:

- ~ Cartulinas de colores, tarjetas con números, pegamento, plastificadora y pegatinas.

Sirve para:

- ~ Asociar número, cantidad y grafía poniendo pegatinas.
- ~ Contar.

NÚMEROS Y TAPONES:



Materiales:

- ~ Cartulinas de colores, tarjetas con números pintadas, plastificadora y tapones.

Sirve para:

- ~ Asociar número, cantidad y grafía poniendo tapones.
- ~ Contar.

ESTRELLAS Y PINZAS:



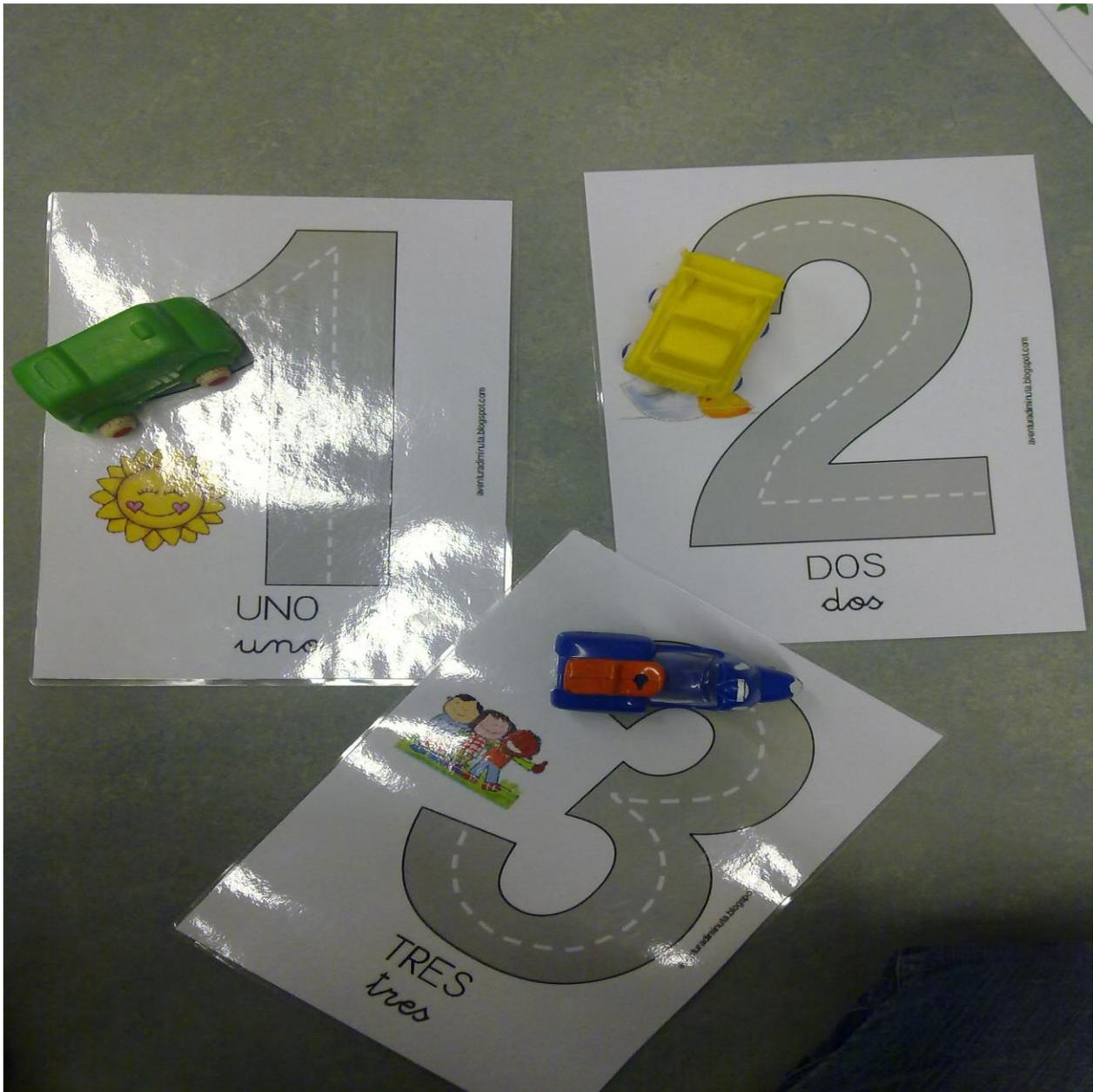
Materiales:

~ Folios con cuadrícula con estrellas, rotuladores, plastificadora y pinzas con números.

Sirve para:

- ~ Asociar número, cantidad y grafía poniendo tapones.
- ~ Contar.

CARRETERA DE NÚMEROS:



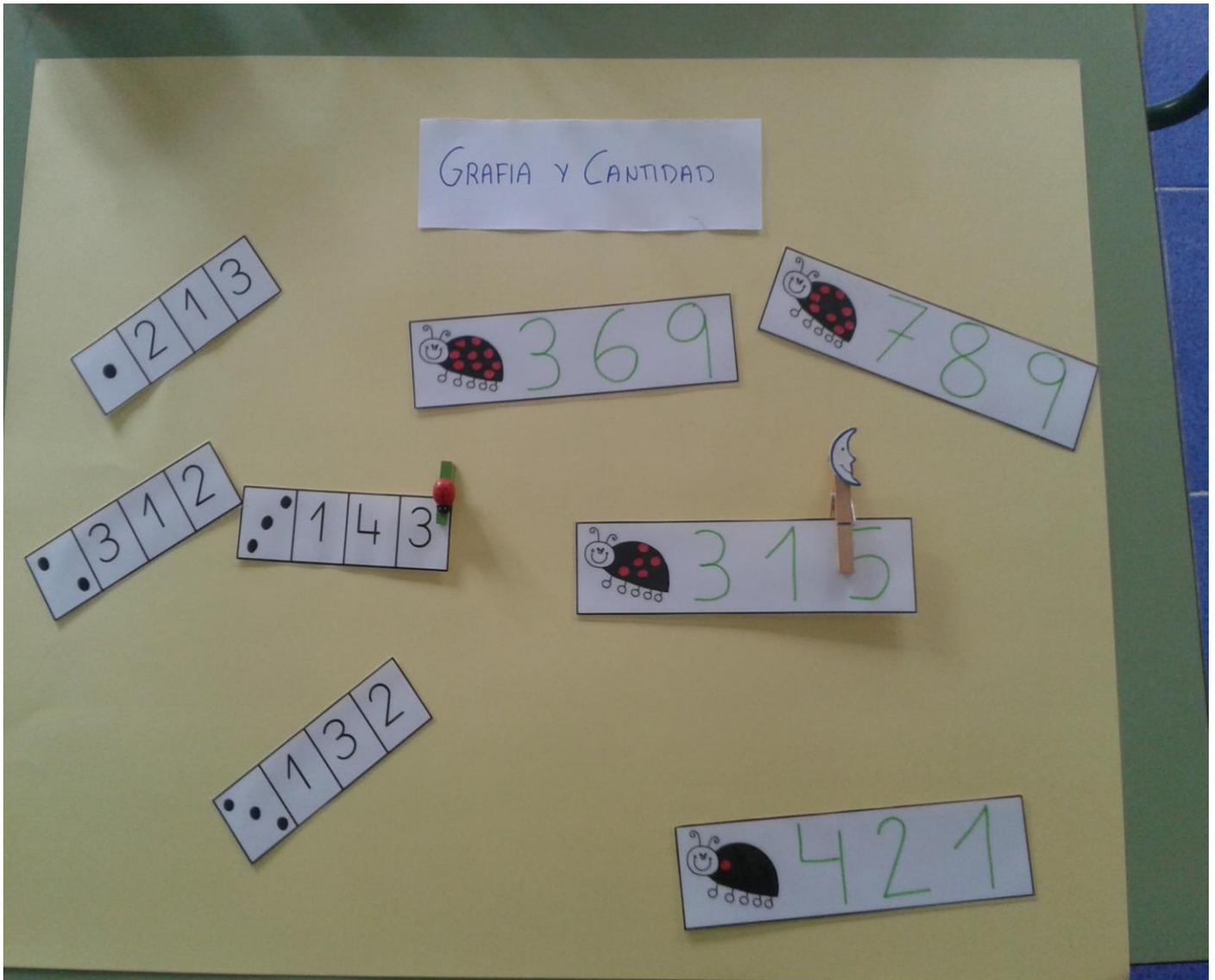
Materiales:

~ Dibujos de los números, plastificadora y coches de juguete.

Sirve para:

- ~ Aprender la direccionalidad de los números.
- ~ Aprender a escribir la grafía de los números.

PUNTITOS Y MARIQUITAS:



Materiales:

- ~ Tiras de cartulinas, rotuladores, plastificadora y pinzas.

Sirve para:

- ~ Contar los puntitos de la mariquita o el dado.
- ~ Asociar nº - grafía - cantidad.
- ~ Mejorar la prensión y presión.

LA CAJA DE LAS SUMAS Y RESTAS:



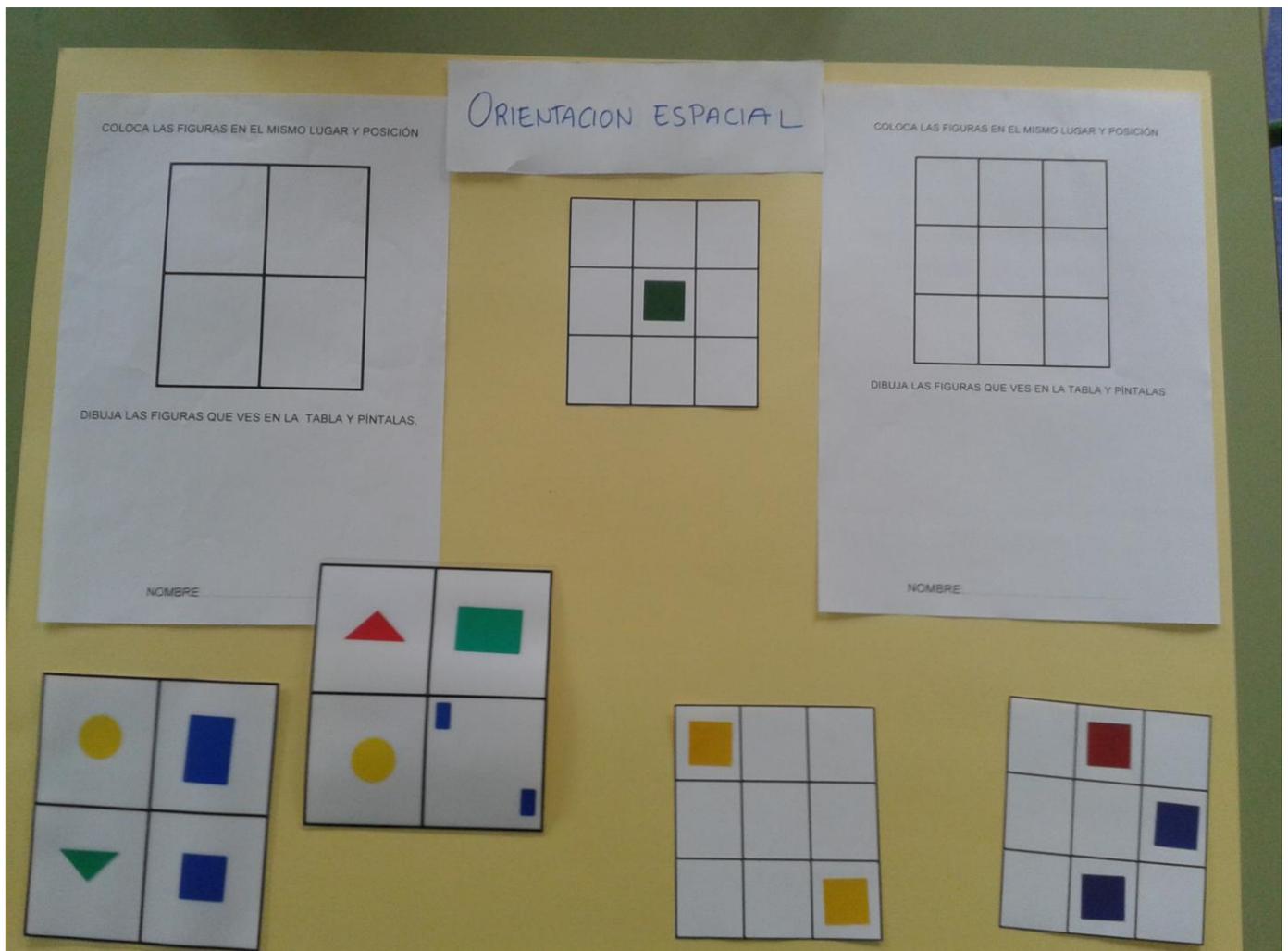
Materiales:

- ~ Caja de zapatos, tarjetas con números, rotuladores, plastificadora.
- ~ Diversos objetos (muñequitos, fichas, piezas, tapones...) para sumar o restar.

Sirve para:

- ~ Aprender los conceptos de suma y resta con sus signos correspondientes y el algoritmo.
- ~ Asociar sumar con juntar.
- ~ Asociar restar con separar.
- ~ Cálculo mental.

CUADROS DE ORIENTACIÓN ESPACIAL:



Materiales:

- ~ Folios plastificados con cuadrículas y diversas figuras geométricas de colores variados.
- ~ Gometes de colores y formas diversas, o lápices y rotuladores para dibujar las figuras.

Sirve para:

- ~ Desarrollar la capacidad de atención y observación.
- ~ Diferenciar las figuras geométricas y los colores.
- ~ Adquirir la orientación espacial: arriba, abajo, izquierda, derecha, centro.

TABLAS DE SERIACIÓN:



Materiales:

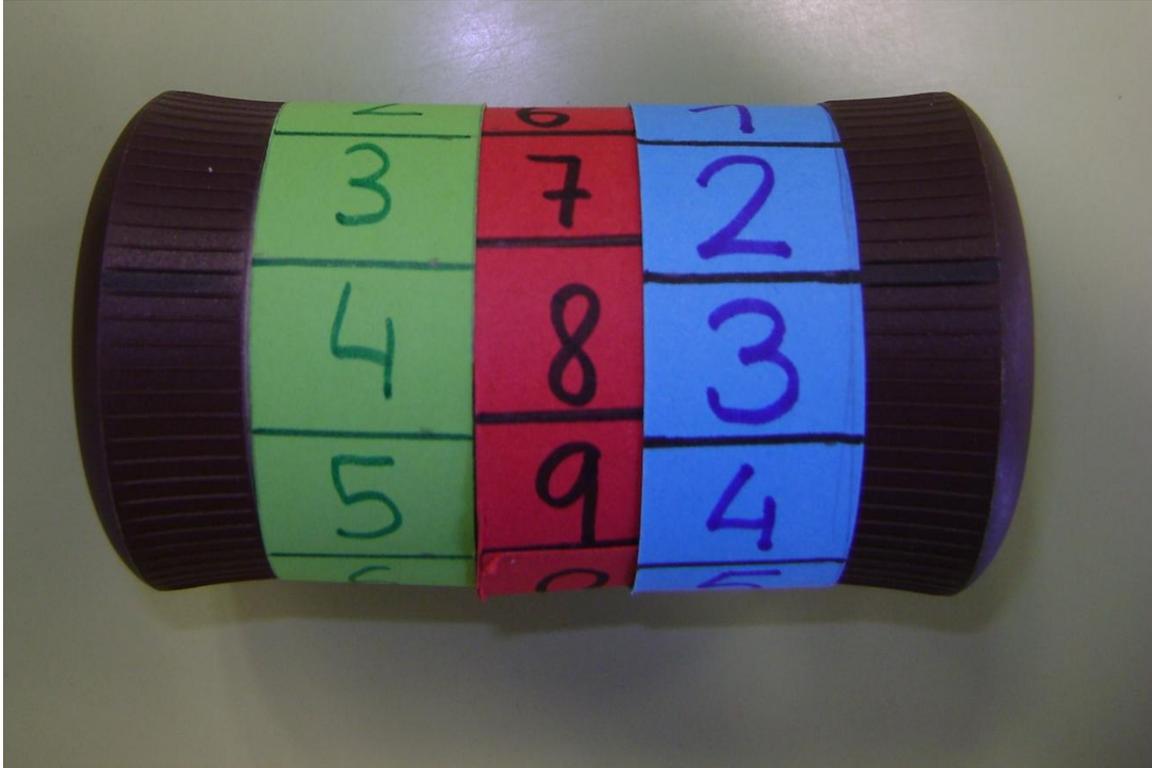
- ~ Folios plastificados con cuadrículas y diversas tarjetas plastificadas con variedad de imágenes repetidas.

Sirve para:

- ~ Desarrollar la capacidad de atención y observación.
- ~ Aprender a realizar series de varios atributos cada vez más complejas.

2. DEL 1^{er} y 2^o CICLO DE E.P.

GENERADOR DE NÚMEROS:



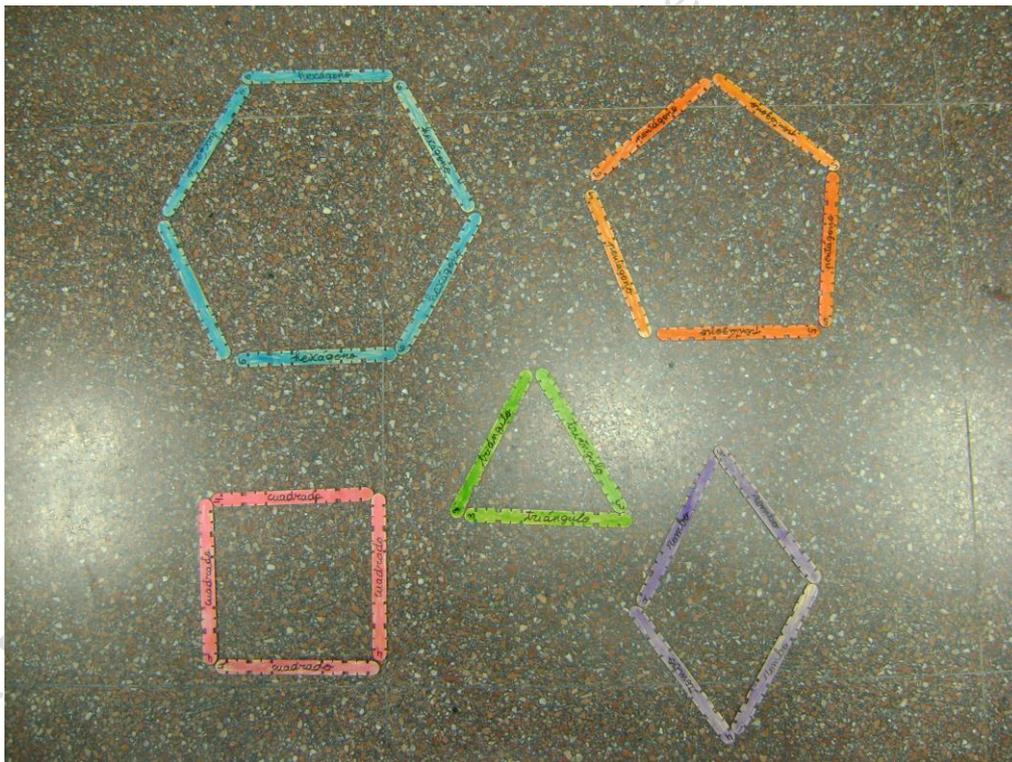
Materiales:

- ~ Rollos de papel higiénico, tapones, cartulinas de colores, rotuladores.

Sirve para:

- ~ Formar números de tres cifras.
- ~ Leer los números formados en el rollo.
- ~ Conocer el valor posicional de las cifras.
- ~ Diferenciar entre unidades, decenas y centenas.
- ~ Ordenación y comparación de números, asociándolo al valor posicional de las cifras empezando desde la centena (ya que las cantidades que salen en la parte superior del rollo siempre son menores que las superiores)

JUEGO DE POLÍGONOS:



Materiales:

- ~ Palos de helado, cartulinas plastificadas, rotuladores.

Sirve para:

- ~ Familiarizar al alumno con el nombre de los polígonos, en un primer momento con la ayuda de la plantilla y posteriormente sin ella.
- ~ Permite saber el número de lados, ángulos y vértices de cada polígono.
- ~ Conocer la ortografía de su nombre .

COCODRILO DANTE:



Materiales:

- ~ Cartulina, rotuladores o ceras, plastificadora.

Sirve para:

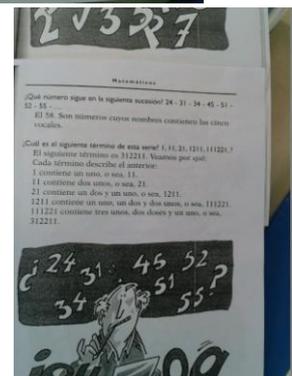
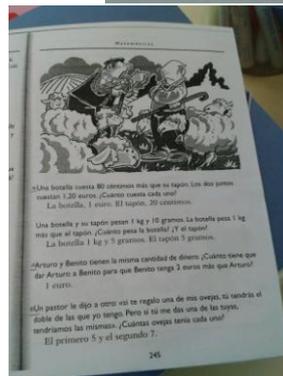
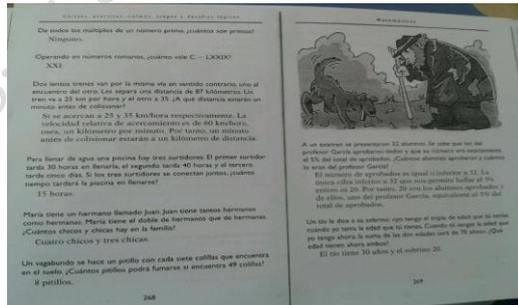
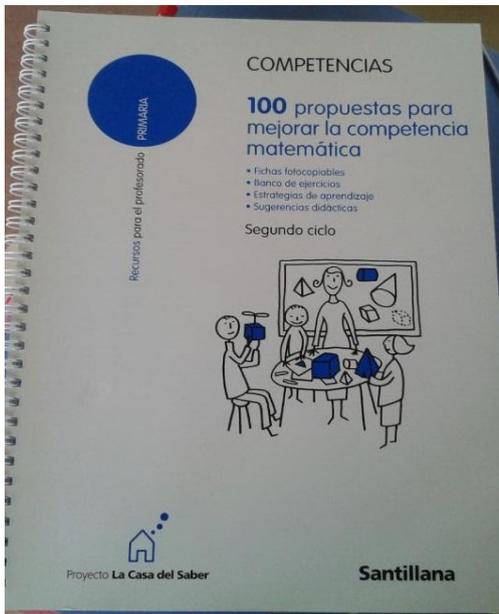
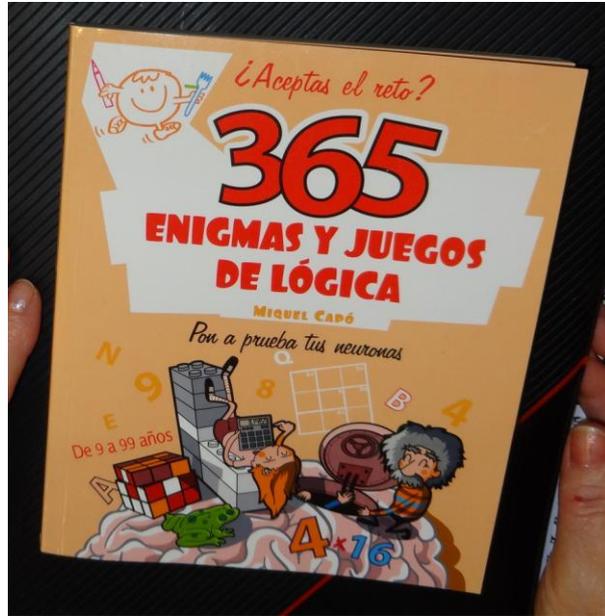
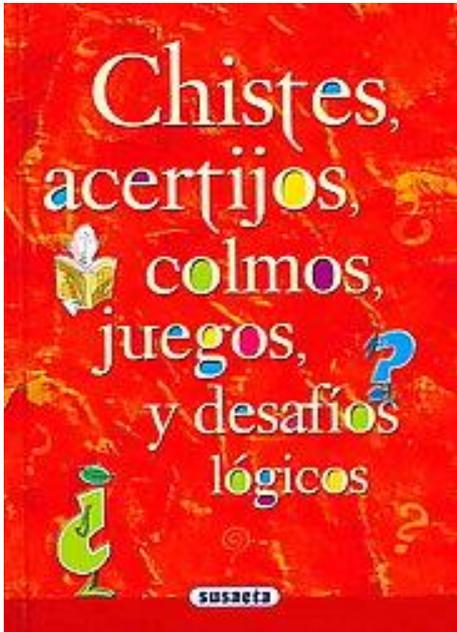
- ~ Comparación de números.
- ~ Con este personaje acercamos al alumno a los signos de mayor y menor (> y <).
- ~ Cantar la canción:

*"El cocodrilo Dante camina hacia delante,
y como tiene hambre se come al gigante".*

- ~ Se invita a los niños a asociar y dibujar la boca de Dante comiéndose al número mayor.

3. DEL 3er CICLO DE E.P.

LIBROS DE ACERTIJOS Y ENIGMAS:



Materiales:

- ~ Fotocopias, encuadernadores.

Sirve para:

- ~ Desarrollar el razonamiento lógico, matemático y verbal.