



GUÍA DIDÁCTICA

Contenido:

8 láminas con 74 operaciones.

Introducción:

Con **Sumar y restar** los niños/ñas se familiarizarán con los números y las operaciones matemáticas básicas. Los tableros están ordenados por grados de dificultad, lo cual permite al niño/ña evolucionar desde el reconocimiento de la representación gráfica de los números, hasta las primeras operaciones aritméticas.

Jugando los niños/ñas se iniciarán en el respeto a las reglas y desarrollarán su sociabilidad. Los padres, madres y educadores/ras pueden ser también excelentes compañeros/ras, ampliando el valor educativo del juego.

¿Cómo se juega?:

Cada tablero tiene sus propias instrucciones por ello es conveniente que los padres, madres o educadores/ras expliquen la dinámica del juego al niño/ña en cada ocasión. El sistema de fichas autocorrectivas permite al niño/ña encontrar por sí solo la respuesta adecuada a cada caso, ya que cada ficha sólo encaja en su lugar correspondiente.

1- Un solo jugador/ra:

CONTAR: Para iniciar el juego hay que separar los números troquelados y mezclarlos.

- Tableros 1 y 2. El niño/ña debe contar los objetos que aparecen en cada imagen y colocar el número correspondiente en su casilla. Si la cifra es correcta encajará perfectamente, sino deberá volver a intentarlo.

SUMAR: Para iniciar el juego hay que separar los números troquelados y mezclarlos.

- Tablero 3. El niño/ña debe contar los objetos que hay sobre el primer número de la suma, a continuación los objetos que hay sobre el segundo número y en tercer lugar los objetos que hay sobre la casilla troquelada, de esta manera

Sumar y Restar

Para aprender la primeras operaciones matemáticas.

obtendrá el resultado de la suma. Una vez realizada esta operación deberá colocar el número correspondiente en la casilla.

- Tablero 4. Se puede ver la solución de la suma contando los objetos que hay situados encima de los números.

- Tablero 5. Aparecen las sumas en forma numérica. El niño/ña debe poner la solución adecuada en cada casilla, si la cifra es correcta encajará perfectamente, sino deberá volver a intentarlo. En la parte inferior del tablero aparecen una serie de imágenes con los números del 0 al 9, esta serie se incluye para ayudar al niño a hallar la respuesta correcta.

- Tablero 6. La respuesta no es la solución final, sino uno de los números que forman la operación, por tanto el niño/ña deberá averiguar cual es el número que falta para que la operación sea correcta. En este caso hay sumas y restas.

RESTAR: Para iniciar el juego hay que separar los números troquelados y mezclarlos.

- Tablero 7. El niño/ña debe contar los objetos que aparecen en la imagen situada sobre el primer número (que es el mayor). A continuación deben restar el número de objetos que aparecen en la imagen situada sobre el segundo número (el menor). De esta manera obtendrá el resultado que se refleja en el número de objetos situados sobre la casilla vacía. Una vez realizada esta operación debe colocarse la cifra correcta en la casilla.

- Tablero 8. Se señala el número mayor (que es el primero). A continuación se coloca el dedo sobre el primer objeto de la ilustración y se procede a contar el segundo número avanzando hacia delante, colocando el dedo sobre el objeto siguiente. Al terminar se cuentan los objetos que quedan por tocar obteniendo así la respuesta adecuada. Debe colocarse la cifra correspondiente en la casilla vacía.

2- Varios jugadores/ras:

JUEGO DE MEMORIA: Se cogen tantos tableros como jugadores/ras (siempre de parecido grado de dificultad). Se sacan todas las fichas y se colocan mezcladas boca abajo. Por turnos, cada jugador/ra descubre una ficha, si encaja en su tablero correctamente la coloca, si no, debe enseñarla a sus compañeros/ras y volver a dejarla boca abajo. Así sucesivamente hasta que un jugador/ra haya completado su tablero, convirtiéndose en el ganador/ra.

Made by Diset, S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca,
08040 Barcelona (España)

© 1995-2020 Jumbodiset Group.
All rights reserved.