



Masterwise®

Creando para educar

NOMBRE DEL PRODUCTO TANGRAMA 105 PIEZAS

ÁREA(S) DE DESARROLLO MATEMÁTICA

SUBÁREA(S) Número y operatoria

CURSO(S) K / 4° Básico

CÓDIGO(S) MW 6252



CONTIENE 105 fichas plásticas y 6 dibujos para reproducir.

DESCRIPCIÓN GENERAL Ejercitar el pensamiento lógico y la creatividad.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA Juego para formar distintas siluetas usando figuras geométricas. Permite reforzar conceptos de geometría y noción espacial.

¿QUÉ OFRECE?

1. Apoyo al docente.

Herramienta didáctica de mucha utilidad para el desarrollo de la capacidad psicomotriz e intelectual del alumno. También ayuda en el dominio de la coordinación ojo-mano y en la percepción, distribución y organización de las fichas en el espacio. Complementa, además, la capacidad de percepción estética y la creatividad del niño.

2. Apoyo al alumno.

Lo ayuda en el aprendizaje de reproducción de diferentes siluetas mediante el uso y la alternancia de las distintas fichas que reproducen figuras geométricas, al mismo tiempo que aprende intuitivamente conceptos matemáticos fundamentales: semejanzas y diferencias entre las distintas formas, por ejemplo y apreciación de cómo se pueden integrar espacialmente para formar una silueta.

3. ¿Por qué?

Las diferentes fichas geométricas del juego, estimulan altamente la creatividad y destreza necesarias para reproducir siluetas iguales, similares o, incluso, distintas de las que trae el juego.

**EJE TEMÁTICO /
OBJETIVOS DE
APRENDIZAJE**

2° Básico

Matemática

Patrones y álgebra

OA-12

- Crear, representar y continuar una variedad de patrones numéricos y completar los elementos faltantes, de manera manual y/o usando software educativo.

OA-14

- Representar y describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, incluyendo derecha e izquierda y usando material concreto y dibujos.

**HABILIDADES Y
ACTITUDES**

1. Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.
2. Crear, representar y continuar una variedad de patrones numéricos y completar los elementos faltantes, de manera manual y/o usando software educativo.

**ACTIVIDADES
SUGERIDAS**

1. El docente deberá realizar preguntas adecuadas que los lleven a definir sus intenciones, a buscar sus explicaciones, a seleccionar los medios que requieren para llevar a efecto sus proyectos en un marco de sentidos realmente comprendidos por ellos.
2. Para el desarrollo de la motricidad fina, se sugiere realizar ejercicios de creación y seguimiento de patrones y de los modelos que aparecen en el producto.
3. También los alumnos pueden crear figuras distintas a los patrones que trae el juego.

**PRODUCTOS
COMPLEMENTARIOS
MASTERWISE**

1. 6251 Bloques Lógicos.
 2. 6256 Mosaico Matemático.
 3. 6340 Cubos de Conteo.
-



www.masterwise.cl

Contacto (+56) 2 2201 6571 / correo@masterwise.cl