



Masterwise.
Creando para educar

NOMBRE DEL PRODUCTO

FLASH CARDS NÚMEROS DEL 0 AL 100

ÁREA(S) DE DESARROLLO

INGLÉS/MATEMÁTICA

SUBÁREA(S)

Número y conteo

CURSO(S)

K / 2° Básico

CÓDIGO(S)

MW 6459

CONTIENE

52 tarjetas de 8 x 13 cm.

DESCRIPCIÓN GENERAL

Cartas para practicar el conocimiento de los números, el conteo y la relación número cantidad desde 0 hasta 100 en inglés y en español.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA

Juego de tarjetas con los números del 0 al 100. Permite leer, comparar, sumar o restar números y cantidades de forma entretenida.



¿QUÉ OFRECE?

1. Apoyo al docente.

Herramienta manipulativa que facilita la enseñanza y el refuerzo del conocimiento de los números y cantidades del 0 al 100. Los números vienen escritos en español e inglés.

2. Apoyo al alumno.

Con este atractivo juego, aprende lúdicamente procedimientos y desarrolla actitudes relacionadas con el aprendizaje de los números, el conteo y la lectura de cantidades.

3. ¿Por qué?

Ha sido diseñado didácticamente para aprender conceptos matemáticos mediante un tipo de juego que puede practicar tanto en la escuela como fuera de ella. Contribuye también con el aprendizaje de resolución de problemas. Las tarjetas vienen en inglés y español.

EJES TEMÁTICOS /

1° Básico

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Matemática

Número y operaciones

OA-1

- Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.

OA-3

- Leer números del 0 al 100 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

OA-6

- Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones:
 - sumar de 10 en 10 hasta 100
 - usar dobles y mitades
 - “uno más uno menos”
 - “dos más dos menos”
 - usar la reversibilidad de las operaciones.

HABILIDADES Y ACTITUDES

1. Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.
2. Aplicar y seleccionar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.
3. Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

1. Se sugiere seguir las instrucciones de uso.
2. El docente puede planificar competencias entre distintos grupos de niños, a través de las Flash Cards.
3. Realizar un juego de cartas donde el alumno que tenga la carta con el número más alto gana se lleva las cartas. Al final el que tenga más cartas gana el juego.

PRODUCTOS COMPLEMENTARIOS MASTERWISE

1. 6456 Panel Números 1 al 100.
 2. 6457 Sticker Números 1 al 100.
 3. 5508 Matriz de Conteo del 0 al 100.
 4. 4323 Lotería de Números hasta el 100.
-



www.masterwise.cl

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