



CuentaMix

• Potencialidades pedagógicas


- Es un medio facilitador de aprendizajes.
- Apoya la planificación de una actividad pedagógica.
- Es reutilizable, ya que cuenta con un sistema que arroja ejercicios aleatorios de la misma actividad.
- Contiene instrucciones de apoyo en las actividades del recurso, en audio y texto, para su mayor comprensión.
- Entrega retroalimentación a las niñas y los niños en cada actividad.
- Ofrece distintos niveles de dificultad.




efecto educativo

 www.efectoeducativo.cl

 info@efectoeducativo.cl

 José Domingo Cañas 1342, Ñuñoa, Santiago

 (+ 56) (2) 2 727 01 33

Cuentamix

► **Usuarios:**

Estudiantes de primero básico.

► **Asignatura:**

Matemática.



► **Propósito**

Diversificar las estrategias de enseñanza con objetos digitales de aprendizaje que promueven, mediante la experimentación digital autónoma, aprendizajes vinculados al área de matemática en educación básica.

► **Descripción**

Este objeto de aprendizaje digital desafía a los estudiantes a que a partir de un contexto cotidiano cuenten frutas y verduras e indiquen el número que representa a cada cantidad. El juego está organizado en 3 actividades, en cada una se presentan diferentes niveles de complejidad.

► **Objetivo de Aprendizaje:**

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.

