

REGIETAS digital de

# REGLETAS

#### ¿En qué consisten las REGLETAS?:

Las Regleta son un método de aprendizaje manipulativo de las matemáticas, a través de la relación color-tamaño-número.

- Constan de 10 tamaños y 10 colores distintos, e inalterables.
- Cada tamaño tiene un color asignado.

La Regleta más pequeña es un cubo de 1 cm de arista, su volumen es de 1 cm³.

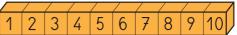
Es de color blanco. Representa la UNIDAD.



La Regleta más grande es un paralelepípedo de 10 x 1 x 1 cm.

Su volumen es de 10 cm³, equivale a 10 regletas blancas

Es de color naranja.



- Cada Regleta se diferencia de la inmediata superior o inferior en 1 cm.
- LADO las ha fraccionado para simbolizar la formación de los números por la agregación sucesiva de unidades.
- Además, cada Regleta lleva grabado, en una de sus caras, el número que proporcionalmente le corresponde por su longitud, del 1 al 10, y que se emplea como sistema "autocorrector".

Made in Spain Regletas

## REGLETAS LADO

Tres CUALIDADES las hacen absolutamente DIFERENTES.

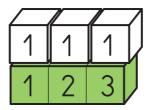
#### **COLORES INALTERABLES**

(El color es fundamental en este método de introducción al cálculo. Y a diferencia de las de madera, estas regletas las podrás lavar/higienizar siempre que quieras y no perderán nunco el color.)

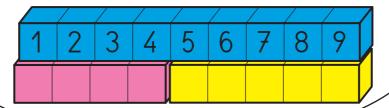


#### **ESTÁN FRACCIONADAS**

(Simbolizando la agregación sucesiva de unidades)



Tienen **AUTOCORRECTOR** numérico en una de sus CARAS



#### Juguemos y aprendamos con las REGLETAS "LADO"

#### EXPERIENCIAS PRENUMÉRICAS

Empezamos por el reconocimiento sensorial del material:

- Objetivos pedagógicos:
- Clasificación por tamaños y por colores.
- Identificación del color de cada regleta.
- Comparación de longitudes.
- Percepción a través de la vista y del tacto.
- Introducción de cuantificadores básicos: más que... menos que..., pocos, muchos...

#### **ACTIVIDADES:**

#### Juegos libres:

Los niños sienten la necesidad de experimentar con cada nuevo material que se les presenta.

Las **regletas** resultarán especialmente atractivas para la realización de diferentes tipos de montajes y agrupaciones.

Los niños formarán con ellas torres, pilas, trenes, corralitos, escaleras, y diferentes figuras.

#### Juegos dirigidos:

Se puede utilizar las Regletas para comparar longitudes y realizar seriaciones.

También pueden ser útiles para introducir de forma comprensible los términos cuantificadores tales como: Una regleta, ninguna, varias, algunas, muchas, pocas, todas, etc...

Así como para introducir nociones elementales de geometría, construyendo corralitos que se aproximen a la forma del cuadrado, del rectángulo, del triángulo... siguiendo modelos propuestos.

#### **EXPERIENCIAS NUMÉRICAS**

#### y continuamos con:

#### Relaciones de Colores y Tamaños

Juegos para la percepción y clasificación de colores y tamaños.

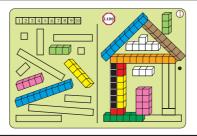
#### Objetivos pedagógicos:

- Clasificar por tamaños y colores.
- Ordenar, seriar, agrupar.
- Comparar longitudes.
- Identificar símbolos.

#### Juego:

 Se presentan formaciones para la colocación de las Regletas en espacios cerrados y determinados con el fin de identificar sus diferentes tamaños y la relación tamaño-color existente.

#### Ejemplo



#### Progresión numérica

Identificación-Asociación: Color- Tamaño - Número.

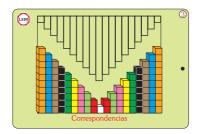
#### Objetivos pedagógicos:

- Identificación de tamaño-color-número.
- Correspondencia entre número y color.
- Comprensión de cantidades discretas y continuas
- Ordenación de números.
- Progresión Regresión numérica.
- Concepto de unidad y decena.

#### Juego:

 Hacemos "corresponder" los tamaños más extremos (grande-pequeña) para trabajar el concepto de formación de los números, así como su progresión por acumulación de unidades.

#### Ejemplo



#### Composición y descomposición de números

Advertir la equivalencia entre el todo y las partes yuxtapuestas.

#### Objetivos pedagógicos:

- Comprensión del valor numérico.
- Formación del número por acumulación sucesiva de unidades.
- Composición y descomposición del número.
- Idea de "conservación del número".

#### Juego:

 Hacer equivalencias. Ver cuantas unidades (regletas blancas) hay dentro de otro número (Regleta de otro color que escojamos) poniéndolas encima. Ambos grupos son equivalentes (tienen el mismo valor).

#### Iniciación al cálculo

Sumar: Unir y buscar la equivalente. Restar: Quitar y buscar la complementaria.

#### Objetivos pedagógicos:

- Descomposición del nº en sumandos.
- Adición de dígitos y su equivalencia en base 10.
- Sustracción.
- Cálculo mental.

#### Juego:

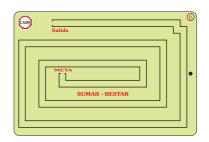
 Se plantean diferentes operaciones de sumas y restas con números y con regletas para explicar el procedimiento a seguir.

#### **Otros Juegos**

Suma, resta, multiplica, divide, descompón o todo lo que se te ocurra.

#### Juego: El Laberinto de Regletas:

Creamos un recorrido cualquiera con una Salida y una Meta sobre el que iremos poniendo las regletas por turnos y respetando la forma del recorrido. Se tratará de recorrer el camino indicado hasta la meta siguiendo un criterio (uniendo regletas para las sumas y multiplicaciones y/o superponiéndolas para las restas y divisiones). Ganará el que termine el recorrido en primer lugar, o el que se quede sin regletas, según se haya determinado. Ver más en nuestro blog:



https://lado.es/blogs/material-didactico/el-laberinto-de-regletas

#### El juego de la verde oscura:

Se trata de colocar en el recorrido hecho anteriormente, respetando los límites, dos o tres regletas que sumadas y/o restadas entre sí, según la edad de los niños, den como resultado la verde oscura. (Este juego se repetirá con otras regletas como resultado). Cuando un jugador no tenga las regletas necesarias para obtener el resultado apetecido, pasará el turno al siguiente,

#### El juego de los cambios:

Se organizarán Juegos en los que cada niño "cambiará" la Regleta que ha colocado el anterior por otras dos que sean equivalentes, si lo ha conseguido de forma correcta, pondrá una nueva. El siguiente procederá de la misma forma.

#### El juego de las combinaciones:

Resulta ser éste un juego con el que podemos explicar fácilmente la "propiedad conmutativa de la suma".

Por ejemplo: Un jugador coloca un número determinado de regletas, el siguiente deberá colocar sobre ellas dos o tres Regletas equivalentes, el siguiente jugador colocará, si es que las tiene, esas mismas regletas, pero en otro orden, y así sucesivamente hasta que se acaben todas las combinaciones posibles, sin repetir ninguna, de tal forma que, cada fila tendrá los mismos colores. Ejemplo:

El 1º jugador ha puesto el nº 10 El 2º pone 2+3+5=10 El 3º pone 5+3+2=10

y el  $4^{\circ}$  deberá poner 2+5+3=10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

#### El juego de las tablas:

(para realizar con todas las tablas)

Para facilitar la iniciación a la multiplicación como suma abreviada.

Ej.: Tabla del 2. El primer jugador sale con la Regleta roja (2 uds.), el siguiente le sigue con 2 Regletas rojas, sobre las cuales, el jugador anterior superpondrá una equivalente (la rosa= 4), comprobado el resultado retira las rojas; el tercer jugador pondrá 3 Regletas rojas, colocando el 2º jugador sobre ellas una equivalente, es decir una verde oscura (6) y retira las rojas y así sucesivamente, hasta llegar a 10 rojas= 20 uds. De esta forma todos participan en el planteamiento y resolución del problema.

#### ¿Quieres ver estos juegos y muchos más?

# Prueba esta demo

### http://regletas.lado.es/demo/



www.lado.es/metodo-regletas-inicial

Y hazte con tú Método Digital para las REGLETAS-LADO

Ctra. Madrid a Toledo km. 7,300 (28916) Leganés. MADRID - España Tef. +34 91 3418277 - info@lado.es - www.lado.es

