

## 9. JUEGOS ORDENADOR Y MÓVIL

### LÓGICO-MaMÁTICA

#### CONTAMOS:

##### EQUIVALENCIAS

1. TRABAJAMOS EMPAREJAMIENTOS (Para todos)
  - a. [TRABAJO DE EQUIVALENCIAS 1,2 Y 3](#)
  - b. [TRABAJO DE EQUIVALENCIAS 1,2,3,4 Y 5](#)
  - c. [TRABAJO EQUIVALENCIAS DEDOS Y DADOS](#)
  
2. TRABAJAMOS LA BÚSQUEDA
  - a. [MEMORY](#) – (Para todos)
  - b. [MEMORY](#) – (Para 5 años)
  - c. [TANTOS-COMO](#) (Para todos) Al principio hay que arrastrar el número al círculo vacío. Si se atasca, refrescar la página (F5)
  
3. CREAMOS EQUIVALENCIAS (para todos)
  - a. [CREO UNA EQUIVALENCIA 1,2 Y 3](#)
  - b. [CREO UNA EQUIVALENCIA 1,2,3,4 Y 5](#)
  - c. [PIRATAS](#) Cuando metan las gemas que les piden en el cofre, pichar sobre él y arrastrarlo al barco
  - d. [COMPRAMOS GOMINOLAS](#) Cuando metan las gominolas que les piden en la bolsa, arrastrarlas a la caja
  - e. [REPARTIR LIBROS A LOS NIÑOS](#)
  - f. [LLENAR VASOS](#)

##### DISPOSICIÓN DE LOS OBJETOS A CONTAR

1. OBJETOS ALINEADOS
  - a. [CUÁNTA FRUTA HAY 1,2,3,4 Y 5](#)
  - b. [CUÁNTOS EDIFICIOS HAY 1-10](#) (Para 5 años)
  
2. OBJETOS EN CÍRCULO
  - a. [VACAS EN EL AGUA](#) (Para 5 años)
  
3. OBJETOS EN 2 o 3 ALIEACIONES

- a. [BICHITOS EN LAS LIANAS 5-10](#) (Para 5 años, aunque los de 4 años pueden intentarlo)
- b. [CUADROS](#) (Para 5 años)

### **CONTEO**

1. FASE 1 y 2: NIVEL CUERDA Y NIVEL CADENA IRROMPIBLE
  - a. [1 al 5](#) (Para 3 años)
  - b. [1 AL 10](#) (Para todos)
  - c. [1 al 15](#) (Para todos)
  - d. [TIEMPO](#) (Para 5 años)
2. FASE 3: NIVEL CADENA ROMPIBLE
  - a. [SOL](#)
  - b. [PECES](#)
3. CADENA NUMERABLE
  - a. [PIANO 1-5](#)
  - b. [PIANO 1- 10](#)
  - c. [BAILARINA](#) (Para 5 años, aunque los de 4 años pueden intentarlo)
  - d. [PASOS](#) 1-10(Para 5 años, aunque los de 4 años pueden intentarlo)
  - e. [MAGO](#) 1-10 (Para 5 años, aunque los de 4 años pueden intentarlo)
  - f. [BAILARIA RETROCUENTA](#) 1-5
4. NIVEL CADENA BIDIRECCIONAL
  - a. [BAILARINA \(1-5\)](#)
  - b. [DUENDECILLO 1-10](#) (Para 5 años, aunque los de 4 años pueden intentarlo)

### **GRAFÍA Y CANTIDAD**

1. [NUBES 1,2,3](#)
2. [OJITOS 1,2,3](#)
3. [HAMBURGUESA 1,2,3](#)
4. [CREA TU MONSTRUO 1-5](#)
5. [EMPAREJA LAS CARTAS 1,2,3](#)
6. [EMPAREJA LAS CARTAS 1-5](#)
7. [EMPAREJA EL NÚMERO CON SU DADO 1-5](#)
8. [CREA HELADOS 1-5](#)

### **SUBITIZACIÓN – JUEGOS DE RAPIDEZ VISUAL**

1. [CUÁNTA FRUTA HAS VISTO 1-3](#)
2. [CUÁNTA FRUTA HAS VISTO 1-5](#)