1) Mequé Edo i Basté, considera que los primeros aprendizajes relacionados con las matemáticas comienzan entre los 3 y 6 años.

Verdadero

Falso

2)Según Mequé Edo i Basté, cuando los niños buscan regularidades y pautas en su entorno, o al caracterizar objetos y establecer relaciones entre ellos están construyendo las estructuras iniciales del proceso de enculturación matemática.

Verdadero

Falso

3)Mequé Edo i Basté menciona cuatro situaciones didácticas que potencian la exploración y manipulación de los objetos:

*El juego heurístico, el cesto de los tesoros, las bandejas de experimentación y las salidas didácticas.

*El cesto de los tesoros, el juego heurístico, las bandejas de experimentación y la transformación de espacios.

*El cesto de los tesoros, el juego simbólico, las bandejas de experimentación y la transformación de espacios.

4)El cesto de tesoro es una actividad de exploración dirigida a niños de 6 a 12 meses, se trata de un conjunto especial de:

Juguetes.

Objetos y materiales que podemos encontrar en casa, confeccionar.

Alimentos.

Juegos.

5) En el cesto de tesoros el niño aprende por si mismo, para ello es fundamental que el docente:

Haga una buena selección de juguetes para favorecer la exploración.

Cumpla el rol de observador.

Haga una buena selección de materiales, buena disposición de estos en el espacio, buena gestión del tiempo, presencia y atención.

6)El juego heurístico es una continuación natural del cesto de tesoros destinada al segundo año de vida ya que en esta edad es cuando la movilidad pasa a ser el eje central de su actividad y tiene una buena coordinación óculo manual

Verdadero

Falso

7) La sesión de juego heurístico consta de dos partes:

*Exploración de objetos y orden por parte del docente.

*Exploración y recogida de objetos.

*Exploración y registro del juego.

8)Las bandejas de experimentación es una actividad de experimentación que se puede realizar en diferentes espacios, continúa al cesto de tesoros y juego heurístico, habitualmente se utiliza:

*Materiales continuos (arena, agua, arroz, polenta, etc.)

*Materiales discontinuos (piedras, botones, tapitas, etc.)

*Juguetes comprados

*Juguetes confeccionados por el docente.

9) La transformación de espacios se trata de situaciones de gran motricidad, en la cual se presentan elementos móviles como cajas, telas, etc. Este tipo de actividad contribuye a la construcción de las primeras intuiciones geométricas.

Verdadero

Falso

10)Patricia Sarlé e Inés Rodríguez Saenz analizan al juego en dos planos:

*El juego y el contenido disciplinar- El juego y la cultura.

*El juego simbólico- El juego y la cultura.

*El juego y el contenido disciplinar- El juego reglado.