

Laberinto Alambre Doble de Números



Laberinto Alambre Doble de Números



Laberinto Alambre Doble de Números - Descripción física Base de madera comprimida de 24 cm x 24 cm que contiene los seis extremos de tres alambres de acero de 3 mm pintados cada uno en color verde, amarillo y rojo cercano las orillas. Cada uno de los alambres o cables de acero está pintado con material no tóxico y tienen una altura máxima de 30 cm. En medio de la base de madera, está trazado un canal curvado mediante la perforación de la base, con 9 extremos donde se encuentran impresos en diversos colores los correspondientes números arábigos que representan la numeración mentada. En dichos canales se desplazan igual número de cuadros que cuentan diversas figuras que corresponden a los 9 números (una pelota, dos peras tres triángulos, etc) para hacer apareamiento de las mismas. Uno de los alambres de acero es de color amarillo, se eleva verticalmente describiendo un arco de vértice a vértice de la base, en el que se pueden desplazar 7 cuentas de madera. Otro alambre de acero es rojo y describe un rizo amplio por debajo del primer alambre, en el que se pueden desplazar 7 cuentas de madera. El tercer alambre de color verde describe un rizo y medio en medio del rizo rojo yendo de vértice a vértice de la base, en el que se pueden desplazar 8 cuentas de madera. Las cuentas de madera pueden tener forma triangular, cuadrangular, circular, heptagonal, de estrella, cúbica, esférica, de flor o de luna en cuarto menguante; mismas que están pintadas con pintura no tóxica de colores blanco, rojo, amarillo, azul, morado, naranja, y verde.

Calificación: Sin calificación

Precio

Precio de venta\$ 650.00

[Haga una pregunta sobre este producto](#)

Fabricante:[Diako](#)

Descripción

Aportaciones para el Desarrollo

(elaboradas por nuestros expertos)

Los laberintos de alambre son, ante todo, un juego de prematemáticas que ayudan a desarrollar la psicomotricidad gruesa (en lo que comprende la coordinación segmentaria), la psicomotricidad fina, la diadococinesia, la coordinación interhemisférica o bilateralidad del cerebro, el área espacial del cerebro y por lo tanto la concentración. De una manera natural los niños van pasando las cuentas de un lado al otro de los alambres del laberinto, por lo tanto van añadiendo cuentas a las ya existentes o restando a las que ya estaban. Esta es una actividad de prematemáticas, es decir, es una actividad para que de manera vivencial el individuo preescolar conozca el lenguaje matemático. Por ejemplo, si un niño tiene tres cuentas de colores juntas y le quita dos, puede darse cuenta que le quedará una (lo que arábigamente se expresaría como $3-1=2$). De esta manera, al vivirlo de una manera práctica, le será mucho más fácil entenderlo al momento de llegar a expresarlo de manera

abstracta o escrita (aprendizaje de los números y de las operaciones algebraicas). Otro aspecto de las prematemáticas es el conocimiento de las figuras geométricas y su diferenciación, por lo que las diferentes formas de las cuentas del laberinto de alambre, le darán al pequeño la oportunidad de conocerlas de manera cercana. El concepto de prematemáticas es amplio y podríamos hablar mucho más de él, baste decir que con los laberintos de alambre diako se puede agrupar objetos y contarlos (cálculo), diferenciar formas y posiciones en el espacio (geometría), y comparar tamaños (medida); para ello necesitan utilizar palabras y conceptos nuevos para ellos y compartidos por todos: el lenguaje matemático. Adicionalmente, el juego de destreza de la parte inferior ayudará al niño a hacer la transición de la concepción de los números a su interpretación arábica. Por si esto fuera poco, sus llamativos colores nos auxilian para interactuar con los niños en el conocimiento de los colores y para que este sea un juguete atractivo para ellos. (Definición) Si bien la psicomotricidad gruesa es el movimiento que realiza el individuo con todo el cuerpo, al movimiento de un solo grupo de músculos se le denomina coordinación segmentaria. Precisamente esta forma de mover las cuentas dentro del laberinto es la que usará un niño de 6 meses a 2 años (dependiendo sus oportunidades de desarrollo), irá moviendo las cuentas por entre los alambres del laberinto con toda la palma de la mano o los dedos juntos guiadas por el movimiento de todo el brazo, promoviendo el paso de la coordinación segmentaria (psicomotricidad gruesa) al movimiento definido o de precisión. Esto se logra porque el alambre del laberinto va guiando el paso de las cuentas aparentemente guiadas por el niño en el camino que ve. Esto le permite ir definiendo el movimiento de su mano y darle una mayor precisión, es decir, pasar de psicomotricidad gruesa en su parte de coordinación segmentaria a la psicomotricidad fina o movimiento de precisión. (Definición) La psicomotricidad fina, se define como el movimiento de precisión que realizamos principalmente con las manos y un elevado nivel de coordinación, dentro del cual el que tiene mayor relevancia es el llamado movimiento de pinza o de contrarios (articulación del dedo pulgar con cualesquiera de los otros cuatro dedos de la mano, pero principalmente con el índice). El desarrollo de este movimiento de pinza (junte usted su pulgar con su índice) es el que nos ayuda a realizar todos los movimientos de precisión de la mano, desde tomar los cubiertos para comer hasta el uso de un desarmador, pasando por el tomar un lápiz para dibujar o escribir. Con el juego del laberinto de alambre, el niño irá afinando el movimiento de precisión de su mano o psicomotricidad fina, llevando sus movimientos desde el tomar las cuentas con toda la mano (como citábamos arriba) hasta llegar a tomar cada una de las cuentas con el movimiento de pinza y dominar por completo el movimiento de sus manos (diadococinesia). En el propio movimiento natural de las cuentas por entre los laberintos de alambre ayuda a desarrollar la coordinación ojo-mano (óculomotriz o visomotora), parte también relevante de la psicomotricidad. Al jugar con los laberintos de alambres, llega un momento en que con una sola mano no es posible pasar la cuenta hasta el otro lado del mismo, por lo que necesita apoyar el desplazamiento de una cuenta iniciado por una mano con la otra, es decir tiene que pasar de una mano a otra la cuenta guiada por el alambre, a esto se le llama coordinación psicomotriz interhemisférica o coordinación bilateral. Profundizando un poco al respecto cabe aclarar que los movimientos del lado derecho del cuerpo son controlados por la mitad izquierda del cerebro y viceversa, por lo que al pasar una cuenta de una mano a la otra (si bien a los adultos nos puede parecer un movimiento muy simple) significa usar al mismo tiempo los dos hemisferios del cerebro y no solo eso sino coordinarlos entre sí para un solo objetivo, de manera práctica, podemos citar que al desarrollar esta habilidad el infante podrá pasar cosas de una mano a otra sin tirarlas; esto, en la vida diaria, es un logro enorme. De manera general, el jugar con los laberintos de alambre ayuda a desarrollar el área espacial del cerebro por su relación con la psicomotricidad (coordinación segmentaria, diadococinesia, coordinación óculomotriz), con la coordinación bilateral y por los intrincados alambres que dan vuelta; se ha demostrado que el área espacial del cerebro es la que nos ayuda a tener una conciencia del espacio propio y del espacio que no lo es, permitiéndonos medir las distancias y volúmenes, mejorando nuestra percepción de las proporciones. Por ende, el desarrollo del área espacial del cerebro nos permite dibujar con correcta proporción, darnos cuenta de las diferentes formas geométricas y por tanto de las letras (percibidas en un principio como dibujos –pictogramas al fin y al cabo); es decir el desarrollo del área espacial del cerebro nos permite desde dibujar adecuadamente y escribir con proporción, hasta caminar sin chocar con los objetos y ser buenos en los deportes (atinarle a la canasta, a la pelota, etc.). Mediante la ayuda de un adulto, los niños pueden reforzar conceptos espaciales como izquierda, derecha, arriba, abajo, centro, en medio, extremo, etc. Curiosamente y sin que la ciencia hay logrado explicar porqué, el área espacial del cerebro está directamente relacionada con la concentración, mientras más desarrollada y ejercitada esté el área espacial del cerebro, más tiempo podremos tener nuestra atención en una sola actividad... así es, este juego sirve para mejorar la capacidad de concentración. Si duda de las afirmaciones hechas en este último párrafo, basta con acercar a un pequeño de 6 meses a 8 años a cualesquiera de los laberintos de alambre, por más distraído, rebelde o juguetón que sea nuestro pequeño, se la pasará bastante tiempo entretenido con este juguete (impresionante para quienes no le conocen), ello le ayudará a aumentar sus periodos de concentración en cualquier actividad y por supuesto en la escuela que es donde más nos interesa o donde más le puede costar. Cabe destacar que los laberintos que cuentan con doble juego tienen una funcionalidad también doble, pues el emparejamiento de figuras ayuda también a desarrollar la lógica simple, la lógica matemática y la resolución de problemas, además de ser un divertido juego acertijo que permite hacer el mismo cambio de psicomotricidad segmentaria a la psicomotricidad fina que hemos abordado con anterioridad en la explicación de los alambres. Resulta divertido para el niño hacer figuras que no coinciden, así como realizar las que corresponden, dando un toque divertido a estos juegos. Hemos dado una buena repasada a este juguete, ahora, le invitamos a conocer este sensacional juego de laberinto de alambre haciendo su pedido.

Comentarios

Aún no hay comentarios para este producto.