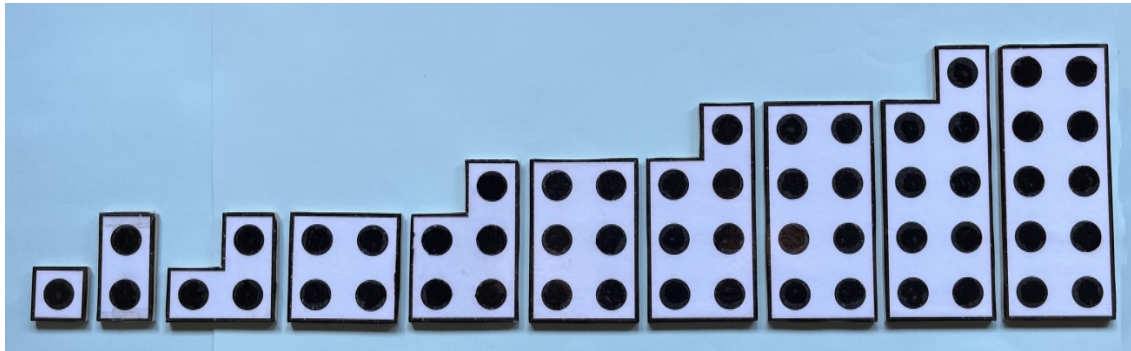


PLACAS DE HERBINIÈRE LEBERT

Este material fue desarrollado en 1923 por Suzanne Herbinière-Lebert (1893-1985), maestra de la Escuela Maternal,

La creadora la denominó: "Plaquetas para la iniciación sensorial al cálculo"



Se trata de unas fichas con círculos en su interior que representan a los números del 1 al 10. Al estar emparejadas de dos en dos, facilita a los niños el reconocer si se trata de un número par o impar. A través de esos círculos facilita a los alumnos realizar el conteo desde una perspectiva manipulativa, identificando de manera sencilla el número de cada forma.

Permiten establecer relaciones aritméticas entre los primeros números, hacer dobles y mitades y los números pares o impares aparecen muy visualmente. Permite trabajar la adición y la sustracción. Ayuda de forma muy eficaz a los alumnos a componer y descomponer números y los alumnos se introducen así en el número mediante una relación entre cantidades.

El fundamento principal de este material es la importancia de la percepción sensorial y visual para el aprendizaje de las matemáticas y permite el establecimiento de las relaciones lógico — matemáticas.

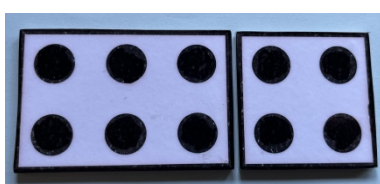
Este material por su configuración regular permite reconocer inmediatamente los resultados de las operaciones de suma y resta.

Con este material podemos realizar las siguientes actividades:

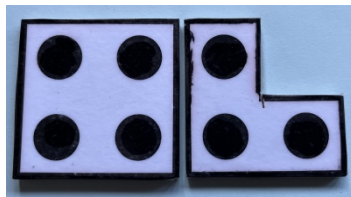
1. Relacionar cada placa con el símbolo numérico que representa.
2. Ordenar las placas por su valor.
3. Entre dos placas, reconocer la mayor y la menor.
4. Sumar.

La suma se introduce mediante la propuesta de dos tipos de situaciones: aquellas en las que las cantidades se combinan para averiguar cuántas hay en total; y aquellas en las que se produce un incremento cuando se añade algo más.

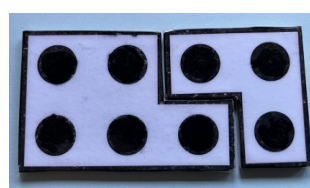
Para sumar dos placas se pone una a continuación de la otra, si se suma un número par y uno impar, el impar irá después, si se suman dos números impares, se unen de forma que se emparejen los dos puntos sueltos. El resultado de la suma se ve directamente gracias a las configuraciones.



$$6 + 4 = 10$$



$$4 + 3 = 7$$

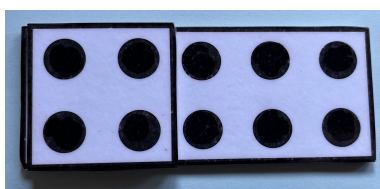


$$5 + 3 = 8$$

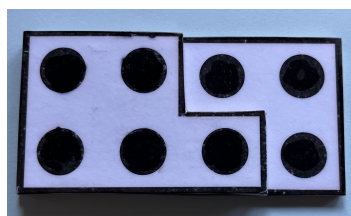
5. Restar

La resta se introduce mediante la propuesta de tres tipos de situaciones diferentes: aquellas en las que se quita o sustrae algo; aquellas en las que hay una disminución y aquellas en las que hay una diferencia entre dos cantidades.

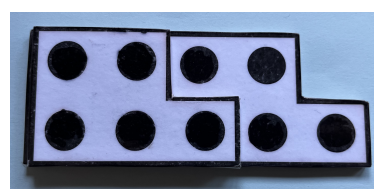
La resta se hace colocando una placa sobre la otra y viendo como resultado, la parte queda por cubrir.



$$10 - 4 = 6$$



$$8 - 5 = 3$$



$$9 - 5 = 4$$

JUEGO INTERACTIVO

<https://www.nctm.org/Classroom-Resources/Illuminations/Interactives/Ten-Frame/>