

TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: ANA BELÉN SUÁREZ GÓMEZ

Nombre de la actividad: “JAQUE – MATE”

Contenido: Operaciones básicas: suma, resta, multiplicación y división.

Competencias clave: competencia matemática, lingüística, aprender a aprender, sociales y cívicas y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Materiales:



- Tablero actividad (ver ANEXO I)
- Cartas números (ver ANEXO II)
- Cronómetro o reloj de arena (opcional)

Desarrollo de la actividad:

1. Se forman parejas (uno contra uno) o grupos de 4 (dos contra dos).
2. Se coloca el tablero y cada jugador o pareja elige el color sobre el que va a jugar sus cartas.
3. Se reparten 12 cartas a cada jugador o pareja. Por turnos, irán colocando estas cartas en las casillas de su color.
4. El objetivo es hacer el mayor número de “jaque mates” posibles. Se produce un “jaque mate” o “neutralización” cuando una carta situada entre dos de otro color es el resultado de sumar, restar, multiplicar o dividir las dos cartas que la rodean.
5. Si tras colocar las 12 cartas iniciales quedan varios números por jaquear o neutralizar, cada jugador irá robando de su baraja de cartas (naranja o morada) y colocando los nuevos números a fin de conseguir nuevos “jaque mates”.
6. Cada “jaque mate” se marca dibujando con rotulador borrable una X (equipo naranja) o un círculo (equipo morado) al lado del número jaqueado.
7. Gana el jugador o pareja que obtenga un mayor número de “jaque mates”.

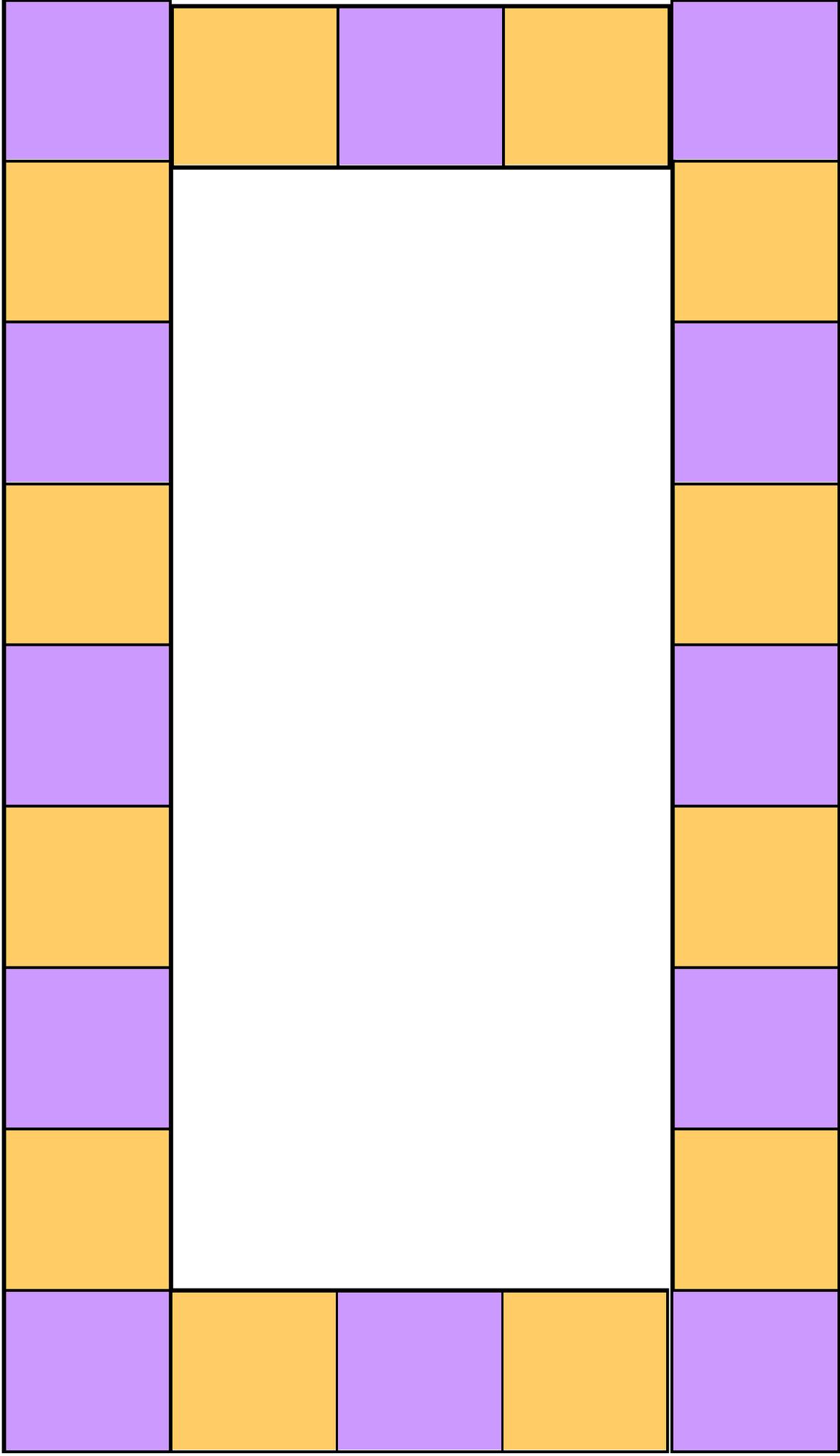


Uso de la actividad: consolidación, refuerzo y/o repaso.

Agrupamiento: parejas (uno contra uno) o grupos de 4 (dos contra dos).

ANOTACIONES:

- El juego se adaptará a cada curso y al objetivo de cada sesión. De modo que, se puede jugar usando únicamente sumas, restas, multiplicaciones o divisiones; combinando dos operaciones (suma y resta – multiplicación y división); o, incluyendo las 4 operaciones a la vez.
- En cuanto a las cartas de números, en cursos inferiores se empleará un menor número de cartas, por ejemplo, las 30, 40 o 50 primeras. Para ello, se tendrá en cuenta el nivel de los jugadores.
- Para practicar la escritura de números se puede pedir al alumnado que escriba con letra los números que ha “jaqueado”.
- En cursos superiores, para añadir una mayor dificultad se pueden dar ciertas instrucciones para colocar las 12 primeras cartas, por ejemplo, “has de usar un número primo”, “has de usar un número con unas decenas o unidades determinadas”, “has de usar un número mayor de 54 y menor de 60”, entre otras. Estas instrucciones pueden ser proporcionadas por escrito o solicitadas por el/los compañero(s) rival(es).
- Se puede utilizar un cronómetro digital o reloj de arena para limitar los turnos de cada jugador y ampliar un poco la dificultad.
- Para hacerlo más dinámico se pueden establecer otras pautas al juego, por ejemplo:
 - Si te hacen dos “jaque mates” perderás tu silla y jugarás de pie.
 - Si te hacen cuatro “jaque mates” deberás jugar a la pata coja.
 - Si haces tres “jaque mates” podrás recuperar tu silla en caso de haberla perdido.
 - Si haces cinco “jaque mates” podrás “robar” uno a tu(s) rival(es).
 - Entre otros.



ANEXO I: tablero juego

ANEXO II: Baraja cartas moradas (1 al 100)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	94	95	96	97	98
99	100							

ANEXO II: Baraja cartas naranjas (1 al 100)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	94	95	96	97	98
99	10							

TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: ANA BELÉN SUÁREZ GÓMEZ

Nombre de la actividad: HUNDIR LA FLOTA GEOMÉTRICO (adaptado de la Web *FAMILIA Y COLE*: <https://familiaycole.files.wordpress.com/2012/09/instrucciones-del-juego-de-los-barcos.pdf>)

Contenido: figuras planas y coordenadas.

Competencias clave: competencia matemática, lingüística, aprender a aprender, sociales y cívicas y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Materiales:



- Tablero actividad (ver ANEXO I).
- Rotuladores borrables.

Desarrollo de la actividad:



1. Se forman parejas y se reparten los tableros de juego que se ocultarán al rival.
2. Cada tablero tiene dos cuadrículas: una para dibujar los barcos propios y otra para anotar los “disparos” que se realizan en cada turno.
3. Se dibujan 4 barcos dejando un espacio libre por todos sus lados y siguiendo unas pautas dadas. Por ejemplo:
 - un barco con forma cuadrada.
 - un barco con forma triangular.
 - un barco con forma de romboide.
 - un barco con forma de rectángulo.
4. El objetivo es “hundir la flota” del contrario. Cada jugador irá diciendo las coordenadas en las que cree que están los barcos de su rival. El otro jugador comprobará el resultado en su tablero:
 - Si la casilla está en blanco, responderá “agua”.
 - Si en la casilla se encuentra parte de un barco responderá “tocado”. En ese caso el jugador tiene derecho a un nuevo disparo en el mismo turno.
 - Si en la casilla se encuentra la última parte de un barco ya tocado, responderá “hundido”.
5. Cuando un jugador “hunda” el barco de su contrario deberá decir la forma del barco que ha hundido, por ejemplo, “hundido el barco rectangular”.
6. Gana el que hunda y acierte la forma de todos los barcos de su rival.



Tiempos de realización: 1 o 2 sesiones

Curso: de 2º a 4º de E.P.

Uso de la actividad: consolidación, refuerzo y/o repaso.

Agrupamiento: parejas.

ANOTACIONES:

- El juego se adaptará a cada curso y al objetivo de cada sesión.
- En cursos inferiores, se concretará la forma geométrica y tamaño de los barcos a dibujar. En cursos superiores, los jugadores escogerán las formas y tamaños de sus barcos.
- Cada jugador representará diferentes barcos para que sea más difícil adivinar las formas de los barcos del rival. Por ejemplo: si el jugador A representa un triángulo, cuadrado, romboide y trapecio, el B representará un rectángulo, rombo, trapezoide y pentágono.
- En cursos superiores se pueden dar unas instrucciones dadas para dibujar los barcos, por ejemplo: “el barco A debe tener una base de 3 puntos, de cada lado de la base saldrán hacia arriba dos lados paralelos de 1 punto. Estos lados se unirán con un lado perpendicular a la base, entre otras.

TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: Nuria Quintana García

Nombre de la actividad: La casa de dividir

Contenido: División de números naturales

Competencias clave: Competencia matemática y competencias en ciencias y tecnología, aprender a aprender

Materiales:



Plancha de cartón, cajitas de papel (10), bolitas de fieltro o cualquier objeto para poder realizar el conteo, pinzas de la ropa, un trozo de pizarra blanca adhesiva y rotulador para pizarra blanca.

Desarrollo de la actividad:



La casita puede ser elaborada por los alumnos/as o por el maestro/a y usada en rincones.

Para dividir con ella, los alumnos cogerán el número de bolitas (judías en este caso) que indica el dividendo y pondrán tantas pinzas en las cajitas como indica el divisor. Repartirán de una en una las judías en las cajitas que tienen pinzas.

Una vez que hayan repartido todas, contarán cuántas judías hay en una de las cajitas y tendrán el resultado de la división de un modo muy visual y comprendiendo que dividir es repartir.



Tiempos de realización: Una sesión, rincones

Curso: 3º Primaria

Uso de la actividad: Práctica autónoma

Agrupamiento: Individual o colectivo, se puede trabajar en un rincón de la clase.

ANOTACIONES:

TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: Nuria Quintana García

Nombre de la actividad: Los números amigos

Contenido: Suma y resta de números enteros de 0 a 9

Competencias clave: Competencia matemática y competencias en ciencias y tecnología, aprender a aprender

Materiales:



Rollos de papel higiénico, palitos depresores y rotulador.

Desarrollo de la actividad:



La actividad puede ser elaborada por los alumnos/as o por el maestro/a y usada en rincones.

Se trata de un juego para repasar “los amigos” de cada número. Tendrán que ir colocando los palitos depresores con sumas y restas sencillas en el rollo que tenga el resultado correcto.



Tiempos de realización: Una sesión, rincones

Curso: 1º Primaria

Uso de la actividad: Práctica autónoma

Agrupamiento: Individual o colectivo, se puede trabajar en un rincón de la clase.

ANOTACIONES:

TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: Rebeca Yagüe Suárez

Nombre de la actividad: Las galletas numéricas.

Contenido: Números del 1 al 10: conteo, asociación letra y número, asociación número y cantidad.

Motricidad fina.

Atención.

Competencias clave: Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología, competencia aprender a aprender, competencia social y cívica.

Materiales:



- Cartón reciclado
- Tijeras
- Edding negro
- Pinzas de madera
- Tarjetas con las letras de los números.

Con los materiales anteriores, elaboraremos “galletas” circulares con el cartón. A cada galleta le asignaremos un número del 1 al 10 (el número lo escribiremos con edding negro). Hasta aquí ya habremos creado nuestro material principal a través del cual van a girar las actividades y las habilidades y destrezas a trabajar con los alumnos. Además, crearemos unas tarjetas con el nombre en letra de cada uno de los números.

Desarrollo de la actividad:



1º Repartiremos en la mesa del aula las distintas galletas numéricas para que el niño o niña vaya **identificando los números**. Para ello, iremos nombrando los distintos números y, a la vez, el alumno deberá ir cogiendo la galleta que corresponda con el mismo.

2º Ordenamos los números de manera ascendente.

3º Asociación letra y número: A cada galleta numérica le debemos asignar su tarjeta con el número escrito en letra.

4º Asociación número – cantidad: Una vez que hemos identificado los números y la forma escrita en letra de los mismos, procederemos a asociar número y cantidad. A partir de aquí, utilizaremos las pinzas de madera. Debemos colocar tantas pinzas

de madera como la cantidad que nos indique el número. Aquí, estaremos incorporando el trabajo de la atención y las habilidades motrices (motricidad fina).



Tiempos de realización: 45´

Curso: 5 años – 1º E.P.

Uso de la actividad: Práctica autónoma, aprendizaje manipulativo.

Agrupamiento:

1

2

FOTOS DEL MATERIAL:



TARJETAS DE ASOCIACIÓN CANTIDAD-NÚMERO (4 de 4)

UNO	DOS	TRES
CUATRO	CINCO	SEIS
SIETE	OCHO	NUEVE
DIEZ		

<https://fichasdepreescolar.blogspot.com>
Material elaborado con dibujos de internet entendidos como de dominio público.
Quiero agradecer al creador original, especialmente por haberme permitido utilizarlo para realizar.

ANOTACIONES:

Los materiales creados para esta actividad pueden ser utilizados para realizar otro tipo de actividades y trabajar distintos contenidos, por ejemplo, suma y resta inicial. Para ello, deberemos añadir tarjetas con cada uno de los signos de las operaciones. Además, en lugar de utilizar pinzas de madera podemos realizar la actividad con pompones de colores.

TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: Rebeca Yagüe Suárez

Nombre de la actividad: "Imaginación al poder"

Contenido: Resolución de problemas.
Comprensión lectora.

Competencias clave: Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología, competencia aprender a aprender, competencia social y cívica.

Materiales:



- Tarjetas de problemas.
- Cuaderno de trabajo

Desarrollo de la actividad:



Total de alumnos: 12

Crearemos en el aula tres grupos de 4 alumnos cada grupo. Cada grupo deberá llevar a cabo la actividad asignada, mediante la colaboración de todos los integrantes del grupo y en el tiempo establecido. Los grupos serán heterogéneos.

1º grupo: Ordena los enunciados y resuelve.

2º grupo: Inventa una pregunta a partir del enunciado.

3º grupo: Inventa un problema a partir de una pregunta.

Cada grupo tendrá un montón de tarjetas con una serie de datos. Dependiendo del grupo de trabajo, tendrá unos datos u otros.

Cada grupo tendrá 15 minutos para crear y resolver 2 problemas a elegir de las tarjetas de su montón. Terminado el tiempo, rotarán. De esta manera, pasarán por las tres estaciones.

Las actividades deberán realizarse en su cuaderno de trabajo.



Tiempos de realización: 45´

Curso: 2º Educación Primaria.

Agrupamiento:



ANOTACIONES: Las tarjetas de los problemas irán plastificadas con el fin de poder trabajar con ellas es más ocasiones. Tarjeta tipo:

Ordena los enunciados y resuelve.

• Ordena los enunciados del siguiente problema matemático y resuélvelo:

En el jardín de la abuela hay 20 flores.
¿Cuántas flores quedan por regar?
Ana ha regado 9 flores.

Operación

Resultado

Inventa una pregunta a partir del enunciado.

Una caja tiene 9 botellas.
Y en el almacén hay 5
cajas.

Operación

Resultado

Me he comprado un libro
que cuesta 15€ y un
estuche que cuesta 21€.
Yo llevaba en el
monedero 40 €

Operación

Resultado

Inventa un problema a partir de una pregunta

¿Cuántos animales hay en total?

Operación

Resultado

¿Cuántos globos le quedan?

Operación

Resultado

TALLER DE MATEMÁTICAS

Nombre y apellidos: AITOR GÓMEZ LUCÍA

Nombre de la actividad: REPARTIMOS EN CAJAS

Contenido: LA DIVISIÓN CON UNA CIFRA EN EL DIVISOR.

Competencias clave: COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICA EN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

Materiales:



MATERIAL MANIPULATIVO BASE 10

Desarrollo de la actividad:



Un alumno plantea una situación que implique repartir una cantidad entre siete niños. El resto de niños con el material de base 10 tienen que realizar el reparto, a través de la descomposición de la cantidad propuesta por su compañero. Variantes, cambiar el número de niños a repartir.



Tiempos de realización: 3 Sesiones

Curso: 4ª

Uso de la actividad: (ej: examen, practica autónoma, aprendizaje...)

Práctica autónoma.

Agrupamiento:



ANOTACIONES:

No tiene agrupaciones debido a la situación actual de pandemia.

TALLER DE MATEMÁTICAS

Nombre y apellidos: AITOR GÓMEZ LUCÍA

Nombre de la actividad: REPARTIMOS EN CAJAS

Contenido: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Competencias clave: COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICA EN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

Materiales:



FICHAS PLASTIFICADAS CON PROBLEMAS. BOLIS BORRABLES.

Desarrollo de la actividad:



Se crea un Excel en la tablet del profesor con todos los números distintivos que tiene cada ficha. El alumno de forma autónoma coge la ficha y realiza la tarea planteada (creación de problemas a través de dibujos o de esquemas, creación de interrogantes a partir de un enunciado, resolución de problemas de forma autónoma, elección de la operación a realizar...). Tras finalizar el problema el alumno da la vuelta a la ficha y corregirá su resolución. Si todo está bien borrará lo realizado, dejará la ficha en su lugar e irá al Excel a marcar como realizado el número de la ficha realizada.



Tiempos de realización: Las sesiones quieras.

Curso: 4^a

Uso de la actividad: (ej: examen, practica autónoma, aprendizaje...)

Práctica autónoma.

Agrupamiento:



ANOTACIONES:

Debido al trabajo autónomo de los niños, el maestro ayudará de forma individual a los alumnos que tengan dificultades o podrá corregir las tareas de forma individual a los niños.

TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: Alberto Sánchez Prieto

Nombre de la actividad: Distintos Bingos.

Contenido: Números y operaciones (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones).

Competencias clave: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia aprender a aprender y competencia social y cívica

Materiales:



Tablero del bingo, cartones de números, cartones de (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones), bolitas con números y operaciones y una bolsita opaca.

Desarrollo de la actividad:



El juego tiene varias variantes la primera consiste en ir marcando en un cartón los números que, aleatoriamente, van surgiendo, el que complete el cartón, gana el bingo.

La segunda variante se saca una bola con operación matemática y los alumnos calculan mentalmente el resultado y ponen una ficha encima del número resultado si está en su cartón.



Tiempos de realización: 30''

Curso: 1º a 6º.

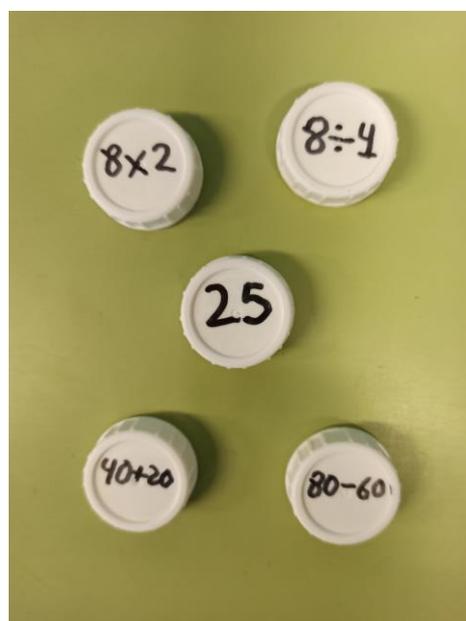
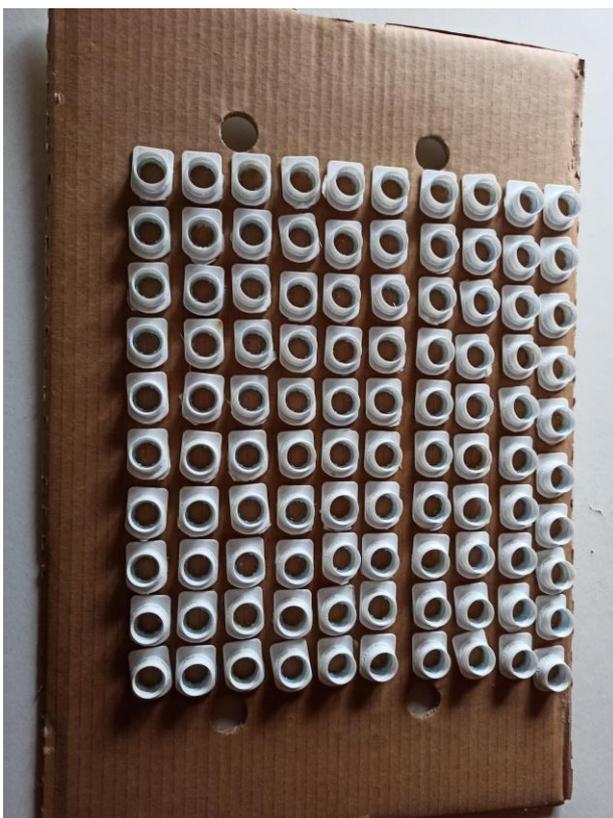
Uso de la actividad: (ej: examen, practica autónoma, aprendizaje...)

Este juego permite practicar operaciones con números naturales, repasar la prioridad de las operaciones, adquirir agilidad en cálculos sencillos a realizar mentalmente y afianzar las operaciones básicas (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones), el objetivo es realizar una serie de cálculos matemáticos.

Agrupamiento:

1

ANOTACIONES:



TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: Alberto Sánchez Prieto

Nombre de la actividad: El juego de la Oca Matemático.

Contenido: Números, operaciones (Sumas, restas, multiplicaciones y divisiones), medida y geometría.

Competencias clave: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia aprender a aprender y competencia social y cívica

Materiales:



Tablero de la oca, fichas, tarjetas y dados.

Desarrollo de la actividad:



1. Lanzar el dado y moverse tantas casillas como indique el número.
2. Observar el color de la casilla y sacar la tarjeta para realizar la acción que se indica.
 - Hacer la suma o resta.
 - Hacer multiplicaciones o divisiones.
 - Realizar prueba.
 - De oca a oca y tiro porque me toca.
 - Retroceder hasta la casilla de inicio y volver a empezar.
 - Decir dos operaciones que den el mismo resultado.
3. Si se realiza la operación o prueba de manera correcta se mantiene en la misma casilla hasta el próximo turno, sino se retrocede una casilla.
4. Gana quien llegue primero a la meta.

Con un tablero de la oca se utilizará para trabajar el juego de operaciones, el juego de medidas y el juego de geometría.



Tiempos de realización: 45"

Curso: 1 a 6 de Primaria.

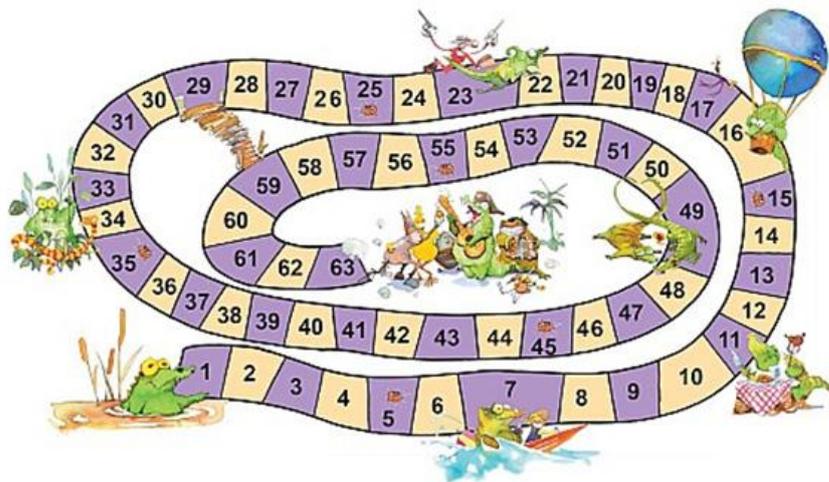
Uso de la actividad: (ej: examen, practica autónoma, aprendizaje...)

Se trata de un material que puede tener varias vertientes para trabajar las operaciones matemáticas, las medidas y la geometría. Se puede emplear como actividad introductoria si los alumnos tienen soltura en las operaciones o pruebas, como actividades de aprendizaje o como actividad de refuerzo, todo depende del nivel que tengan los alumnos resolviendo las operaciones o pruebas matemáticas.



Agrupamiento:

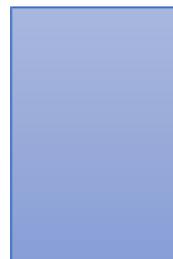
ANOTACIONES:



$$3 \times 2$$



$$55 - 25$$



Realiza
un
círculo



1kg a gr.



TALLER DE MATEMÁTICAS

Nombre y apellidos: JAVIER APARICIO SACRISTÁN

Nombre de la actividad: MATEMÁTICAS A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Contenido: concepto de cantidad, juego tradicional

Competencias clave: matemática, social y cívica, aprender a aprender, conciencia y expresiones culturales, competencia motriz

MATERIALES: tiza para dibujar la RAYUELA, tapones, piedras, aros, conos, o cualquier móvil para lanzar en las casillas de la rayuela.

ESPACIO: la RAYUELA puede ser en forma de avión, caracol, circular o cuadrada. El patio incluso el aula (usando cinta de color para los cuadrados) son espacios ideales para su desarrollo. Si tenemos una clase numerosa podemos trabajar por rincones, en cada rincón un tipo de rayuela diferente, para evitar alumnos espectadores y aumentar el tiempo de práctica.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: comenzamos dibujando con una tiza el tipo de rayuela que más nos guste marcando en cada casilla números del 1 al 10. El juego consistirá en dos fases:

1. En primer lugar, lanzar los móviles (tapones, discos...) a cada casilla hasta que consigan, por rondas, hacer coincidir el número de tapones lanzados con la cantidad de cada casilla (los números pueden estar expresados con pictogramas).
2. En segundo lugar, cuando haya logrado lanzar todos los tapones (proponer al alumnado calcular el total de tapones necesarios por jugador), he de recoger los tapones sin salirme de la casilla y hacerlo a la pata coja.

VARIANTES PARA SU SECUENCIACIÓN:

- para facilitar los lanzamientos: delimitar en la fase 1 las casillas con ladrillos para evitar que se salgan los móviles lanzados o colocar cajas junto a las casillas.
- para agilizar el juego: podemos pedir a los alumnos lanzar solamente a los números pares o impares.

TRANSFERENCIAS A OTROS JUEGOS: juego de la rana en el que cada hueco demande un número determinado de lanzamientos acertados (casilla 2, encestar 2 veces, casilla 3, 3 veces...).



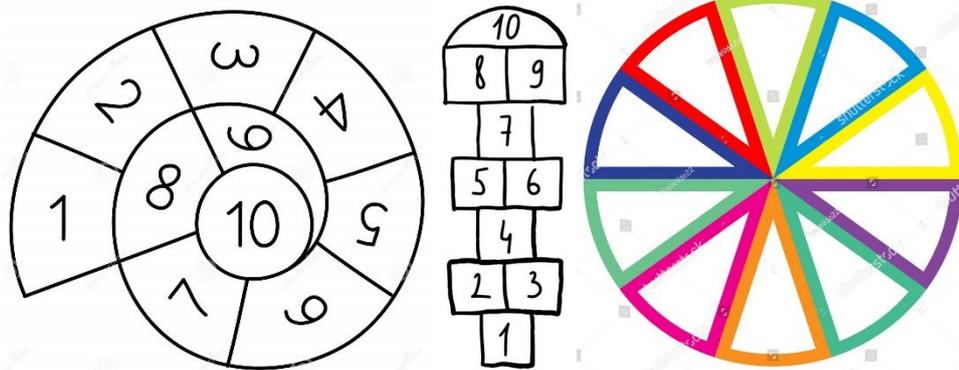
Tiempos de realización: 2 sesiones

Cursos: de primero a tercero de Educación Primaria

Actividad que se realiza en pequeños grupos de 4 o 5 personas. Se puede hacer de manera cooperativa o competitiva. Si es de manera cooperativa, podemos otorgar una serie de vidas o número de intentos para que los alumnos, en lugar de competir entre ellos, compitan contra el objetivo del juego. Si es de manera competitiva les daremos la siguiente ficha para que vayan anotando sus logros.

Colorea en esta tabla las casillas de la rayuela que consigues completar en la fase 1

CASILLAS	JUGADOR 1	JUGADOR 2	JUGADOR 3	JUGADOR 4
1 — 0				
2 — 0 0				
3 — 0 0 0				
4 — 0 0 0 0				
5 — 0 0 0 0 0				
6 — 0 0 0 0 0 0				
7 — 0 0 0 0 0 0 0				
8 — 0 0 0 0 0 0 0 0				
9 — 0 0 0 0 0 0 0 0 0				
10 — 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0				



		X X X X X X X X X X	
X X X X X X X X	X X X X X X X X		X X X X X X X X X
X X X X	X X X X X X X X	X	X X X X X X X
X	X X		X X X

TALLER DE MATEMÁTICAS

Nombre y apellidos: JAVIER APARICIO SACRISTÁN

Nombre de la actividad: matemáticas a través de juegos de mesa → RUMIKUB

Contenido: SUMA, MULTIPLICACIÓN

Competencias clave: matemática, aprender a aprender, conciencia y expresiones culturales, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Materiales: juego de RUMIKUB

Posibilidad de autoconstruirlo con cartas plastificadas, todas del mismo color

Desarrollo de la actividad:

REGLAS DEL RUMIKUB (de 2 a 6 jugadores)

1. Es un juego de fichas cuyo objetivo es descartarte de todas ellas.
2. Hay un minuto por turno en el que cada jugador debe emparejar una ficha de su tablero con las fichas de la mesa.
3. Se reparten 14 fichas por jugador al azar y para salir debes sumar entre tus fichas 30 puntos.
4. Si no puedes poner ficha tienes que robar.
5. Las fichas no se pueden emparejar de cualquier manera. Hay que hacer escalera (mínimo 3 fichas) o grupos del mismo número (mínimo un trío).
6. Puedes deshacer las fichas del tablero para usarlas a tu favor siempre que se respeten las reglas anteriores.

MODIFICACIONES PARA TRABAJAR LA SUMA (de 2 a 4 jugadores)

- Juego original debiendo tener tres sumas de 10 para poder salir.
- **Buscar dieces:** jugar con fichas o cartas del 1 al 9, solo puedes emparejar las fichas de tu tablero. Si no puedes emparejar, debes robar. Para sumar 10 puedes juntar dos fichas, tres fichas, cuatro fichas... Gana quien al final de la partida, cuando no quedan más fichas:
 - a) ha colocado más cartas en la mesa de juego.
 - b) ha sumado dieces de distintas formas (1+9, 2+8, 3+3+4...)
 - c) ha conseguido dieces usando más variedad de sumandos distintos (1+9, 2+2+6, 3+3+3+1...)
 - d) ha utilizado las fichas de la mesa más veces a su favor (en caso de permitir esta regla)
 - e) ha conseguido un punto por cada una de las categorías anteriores como en el juego de cartas "la escoba" (habiendo jugado previamente al menos una vez por categoría, podremos combinar dos de ellas o todas a la vez).

- **Buscar veintes:** mismas reglas que en el supuesto anterior, pero sumando 20 (solo con tus fichas o con tus fichas y las de la mesa). En este caso, se puede jugar de dos maneras: con el rumikub (fichas del 1 al 13) o con cartas de elaboración propia (1º con cartas del 1 al 10 y 2º con cartas del 1 al 19).

MODIFICACIONES PARA TRABAJAR LA MULTIPLICACIÓN (4 jugadores)

Hacer una baraja con 10 cartas del mismo número del 1 al 9.

- Se jugará por parejas en grupos de 4.
- Antes de iniciar la partida se puede negociar con qué tablas de multiplicar se jugará. El objetivo será deshacerse de todas las cartas.
- Se reparten 40 cartas, 10 cartas por persona, de 4 números diferentes. O 60 cartas, 15 cartas por jugador, 6 números diferentes.
- Se decide quien empieza lanzando un dado (quien saque el número mayor empieza). El jugador que sale coloca en la mesa las cartas que él quiera con números iguales. El compañero tendrá que decir el resultado de la multiplicación. Si lo dice antes la pareja rival, recoge sus cartas. Si es más rápido, la pareja rival se lleva las cartas.
- El que coloca las cartas no puede decir el resultado ya que conoce con antelación las cartas que va a colocar.

Con las fichas de rumikub (del 1 al 9), mismas reglas que las planteadas en el supuesto anterior, con la dificultad de jugar con más tablas, pero solo hasta x6 ya que el rumikub solo tiene 6 colores. Se reparten 10 fichas a cada jugador, quedando 14 fichas disponibles para robar (54 fichas en total).

- Quien pierda en una jugada, roba tantas fichas de la banca como fichas se ha “apostado” el que tiene turno.
- Quien gana, se deshace de las fichas colocadas y las deja boca abajo en la banca. Si no quedan fichas en la banca, el que gana se las da al rival (una variante puede ser que el rival coja sin ver fichas de su contrincante).
- Se puede acotar el juego por tiempo, es decir, quien menos fichas tenga en X minutos, gana.

Qué permite el juego original: conocer el orden de los números al realizar escaleras y hacer sumas con 3 o más sumandos para conseguir 30 y poder empezar a jugar.

Aclaraciones: en el rumikub no se permite hacer escaleras con números de colores distintos, por lo que obviaremos esta regla si lo consideramos oportuno cuando jueguen al juego original (no obedece a ningún aprendizaje matemático), al igual que no se permiten agrupar números iguales cuando éstos son del mismo color.



Tiempos de realización: 3-4 sesiones

Curso: 3º de Educación Primaria

Uso de la actividad: actividad de aprendizaje

TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: Beatriz Manzanares Berzal

Nombre de la actividad: Encuentra y cuenta

Contenido: Asociación número cantidad // operaciones básicas (suma y resta) // problemas

Competencias clave: Aprender a Aprender // competencia matemática

Materiales:



Tablero con los diferentes animales
Fichas para apuntar los números
Rotulados pizarra blanca

Desarrollo de la actividad:



Se les da a los alumnos/as un tablero o se proyecta en la pizarra o panel digital. Se les una tarjeta con los animales que deben encontrar (pudiendo ser iguales para todos los miembros del grupo o a cada uno una ficha diferente) y contar para saber cuantos hay en el panel. Para ello se les dará un tiempo determinado.

Una vez que completen su ficha se comprueba que han contado bien y se les hace preguntas como:

¿Cuántos _____ hay más que _____?

¿Cuántos _____ y _____ hay en total?...

También se les puede pedir que se inventen una pequeña historia oralmente con la ficha que le ha tocado a cada uno usando las operaciones básicas trabajadas (sumas y restas)



Tiempos de realización: una o dos sesiones

Curso: 1º de E. Primaria

Uso de la actividad: (ej: examen, practica autónoma, aprendizaje...)

El uso de esta actividad puede ser de repaso de lo visto anteriormente. Igualmente se puede usar como una prueba para conocer si los alumnos/as han adquirido los conocimientos trabajados previamente.

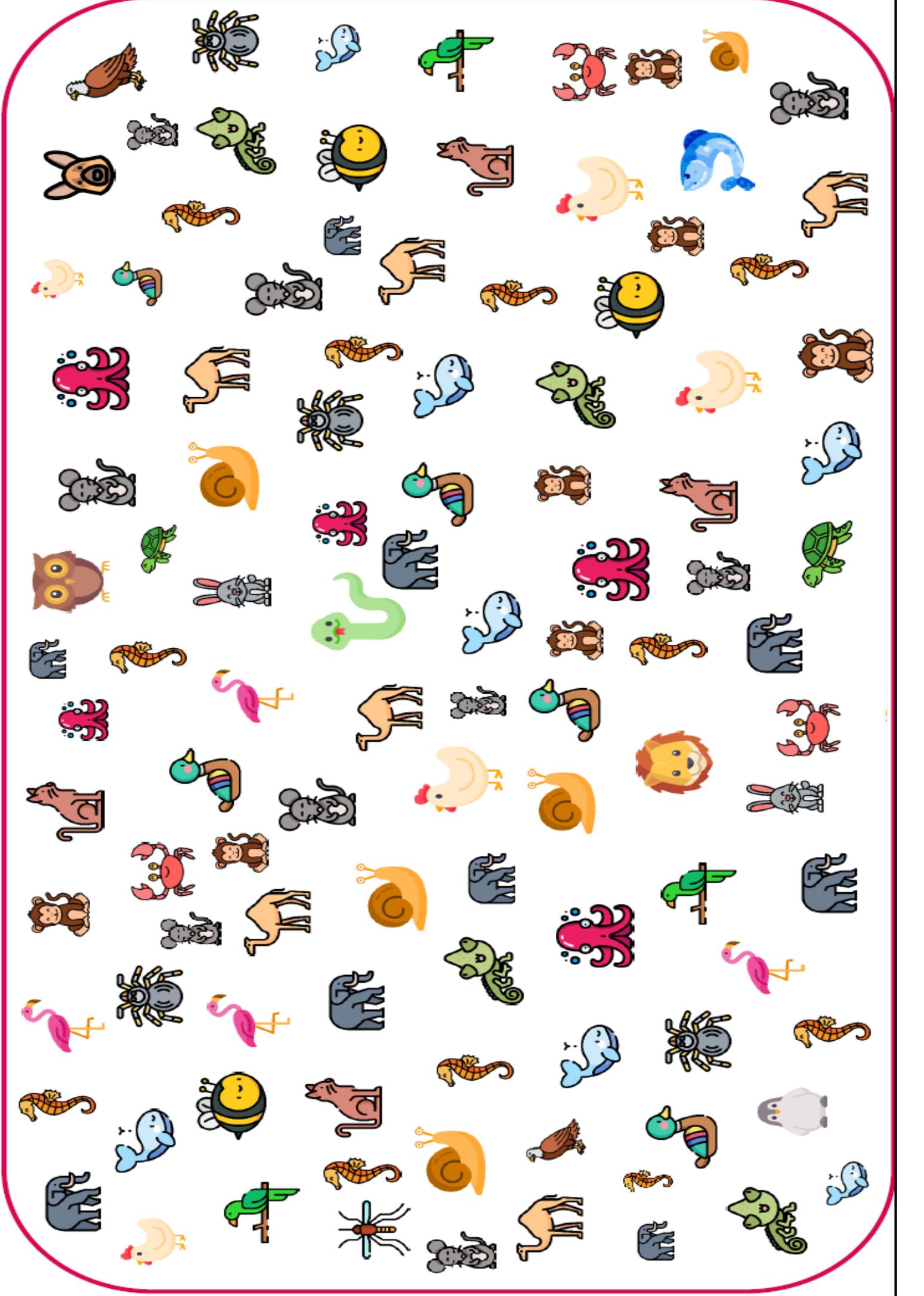
Agrupamiento:



ANOTACIONES:

Si el grupo clase es un grupo reducido de 10-12 alumnos/as se puede hacer un agrupamiento grupal.

Además, con esta actividad también se fomenta que se trabaje la atención.



		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
	
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iris P. Cotarelo

TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: Beatriz Manzanares Berzal

Nombre de la actividad: Cocinando pizza

Contenido: Asociación cantidad-número // Realización de cálculos numéricos (sumas y restas) // lectura comprensiva

Competencias clave: aprender a aprender, competencia lingüística, competencia matemática

Materiales:



Material plastificado (base de pizza, ingredientes y hoja de pedidos)

Lápiz, goma y papel

Rotulador para pizarra blanca.

Desarrollo de la actividad:



Se agrupa a los alumnos/as de dos en dos.

Después, se les da el material plastificado, un lápiz, una goma, una hoja de papel o de su cuaderno y un rotulador para pizarra blanca. Se les explica a los alumnos/as lo que tiene que hacer con la actividad, es decir, se les da las hojas de pedido y van formando las pizzas con los ingredientes según lo que pone.

Al final, tienen una hoja de pedidos en los que los miembros del grupo deben pensar como hacer una pizza.



Tiempos de realización: una o dos sesiones
Primaria

Curso: 1º de Educ.

Uso de la actividad: (ej: examen, practica autónoma, aprendizaje...)

El uso de la actividad es como práctica autónoma y de igual modo con ella podemos observar si el alumnado ha entendido los contenidos trabajados en sesiones anteriores.

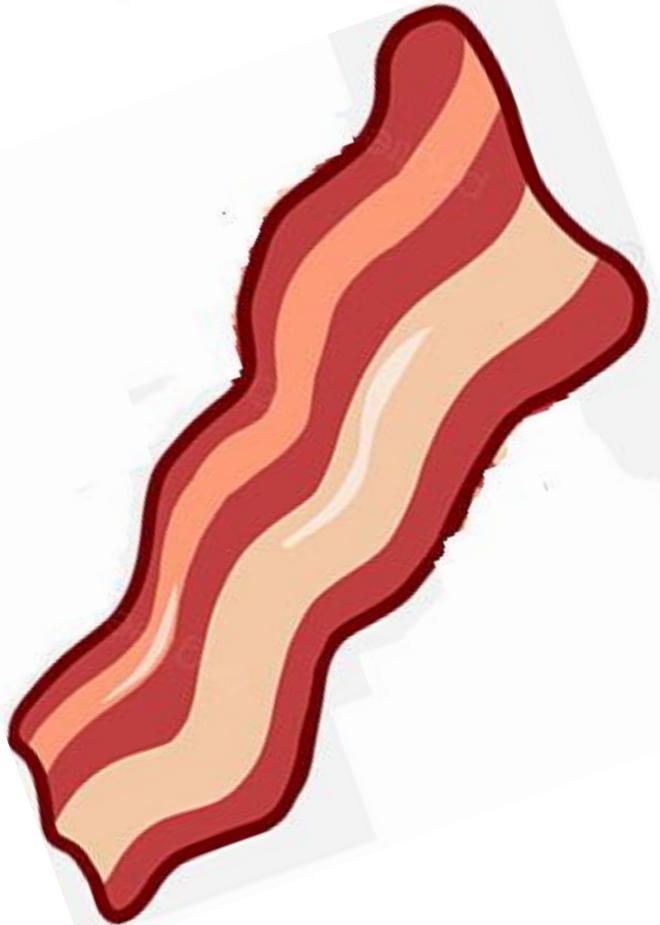
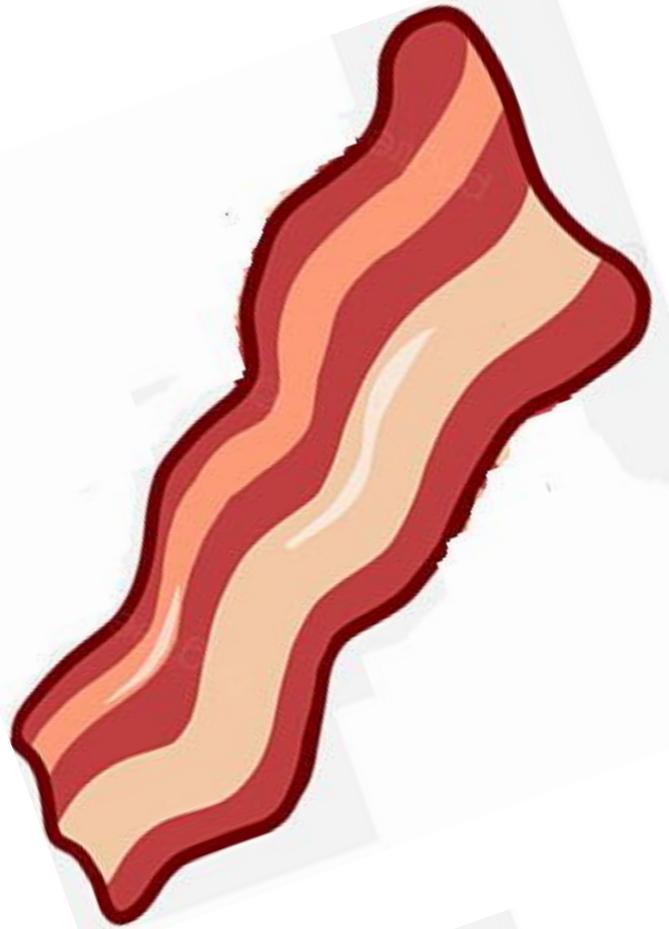
Agrupamiento:

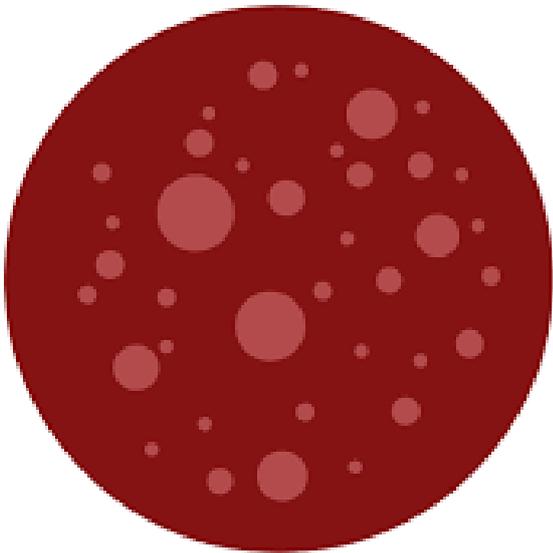
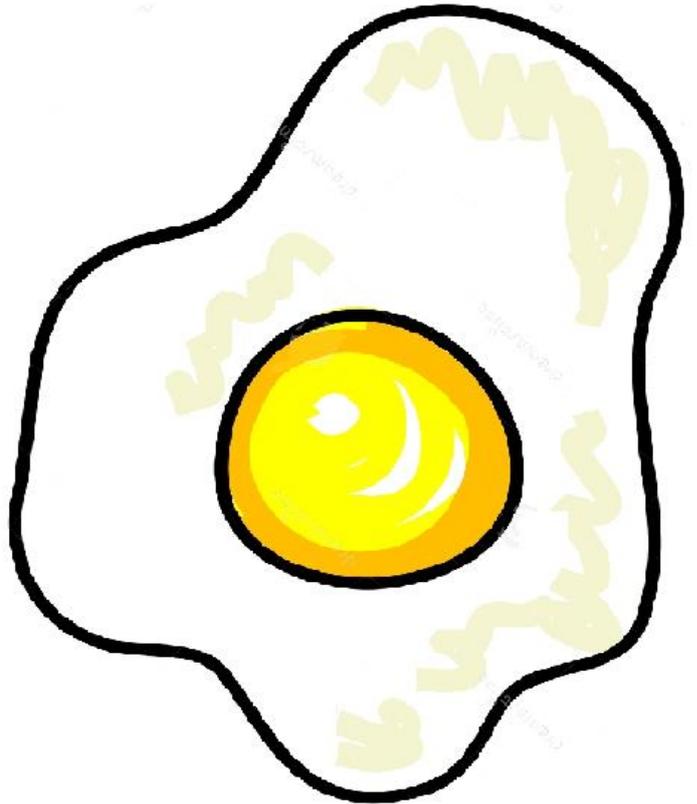
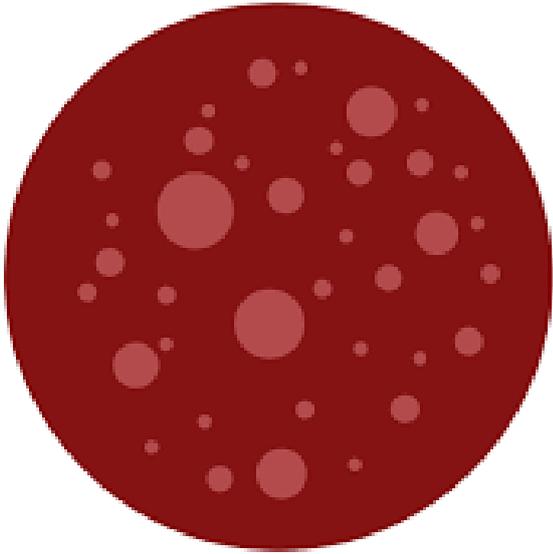
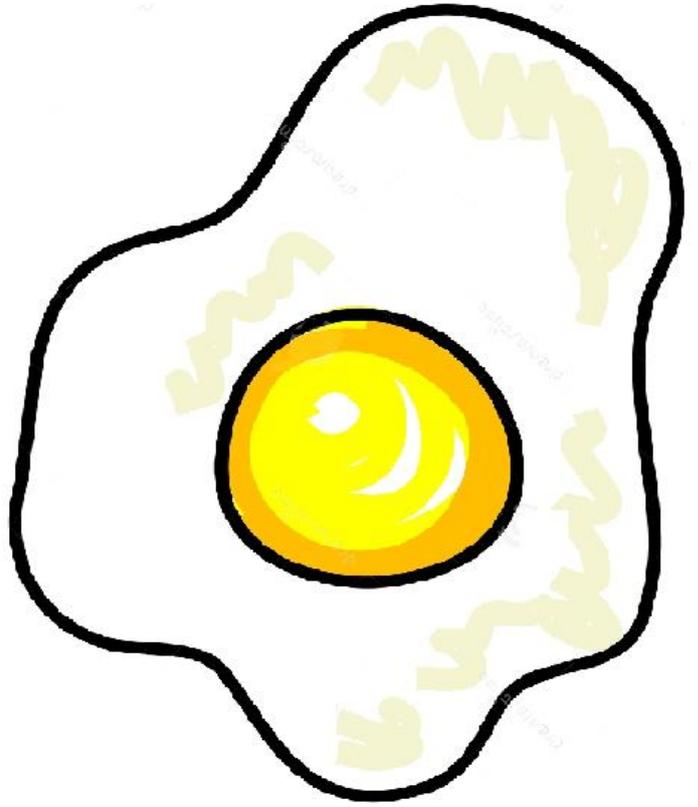
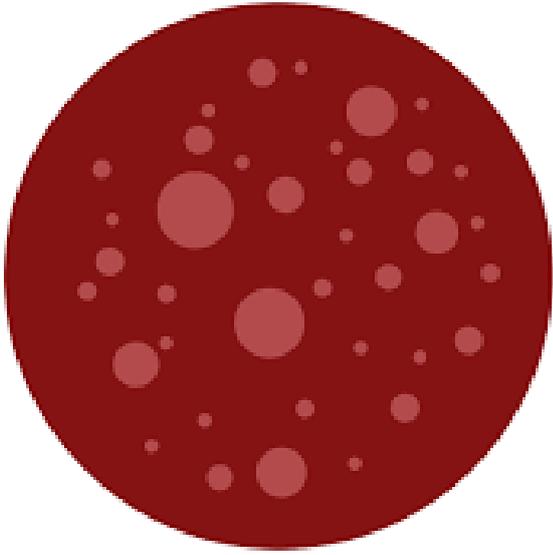
2

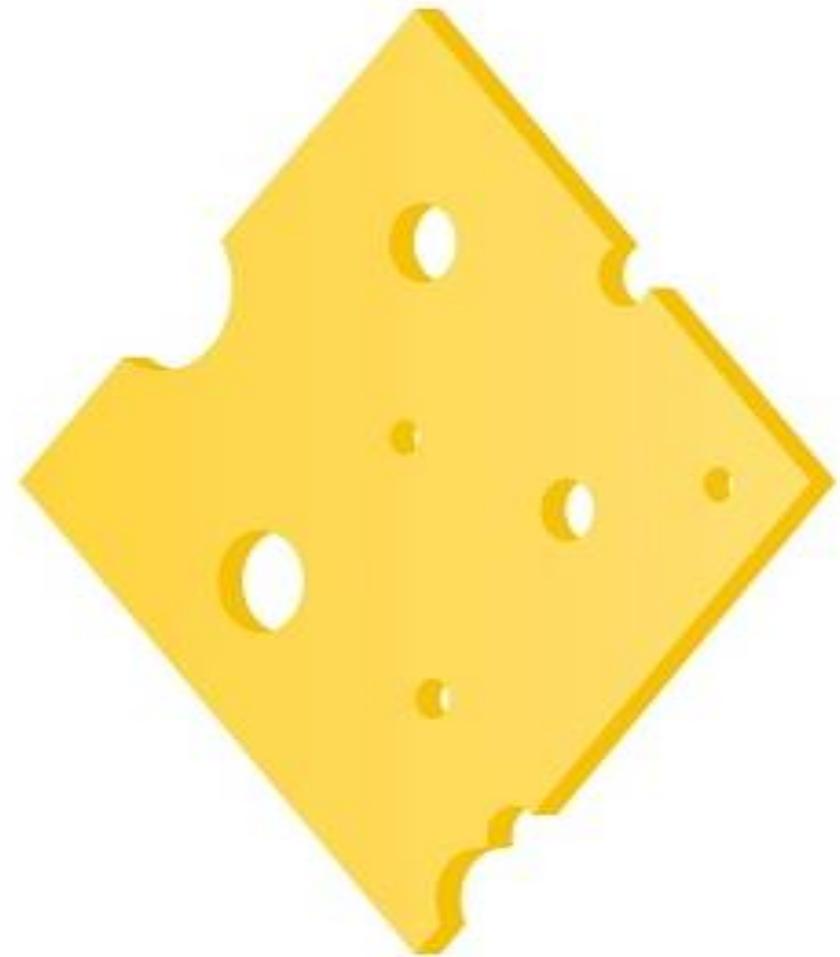
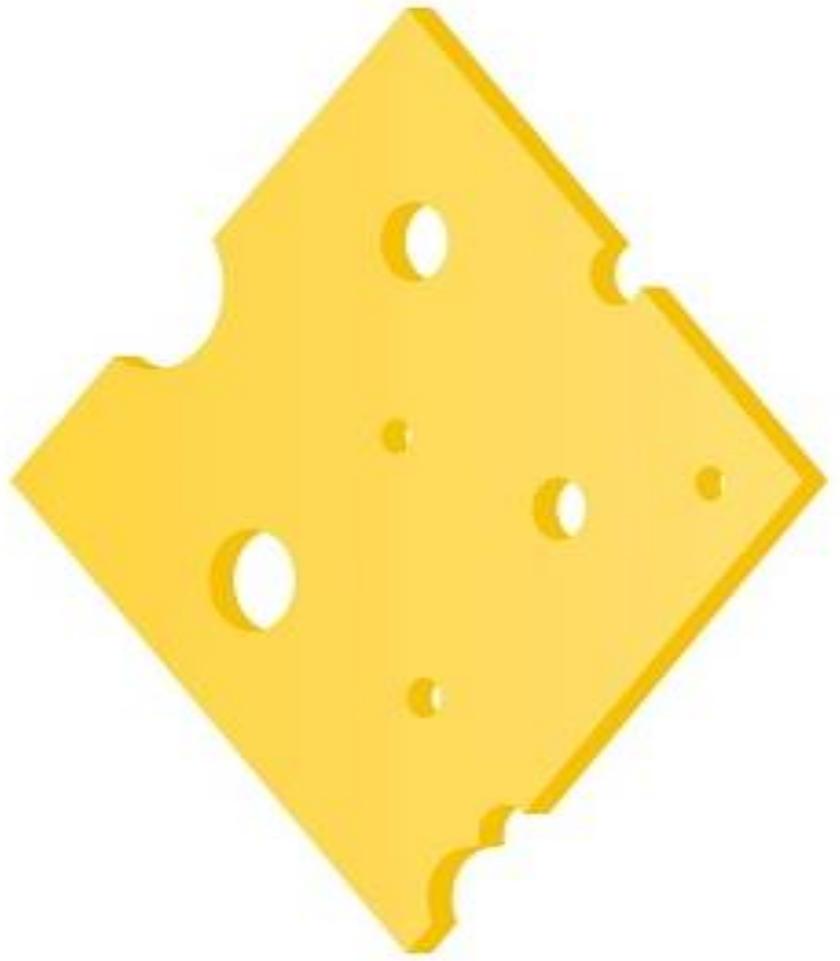
ANOTACIONES: Los alumnos/as pueden inventarse pizzas poniendo los ingredientes que ellos consideren. Luego pueden sumar todos los ingredientes e incluso inventarse problemas sencillos de forma oral.

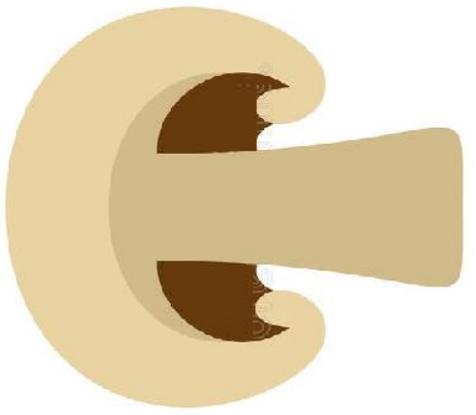
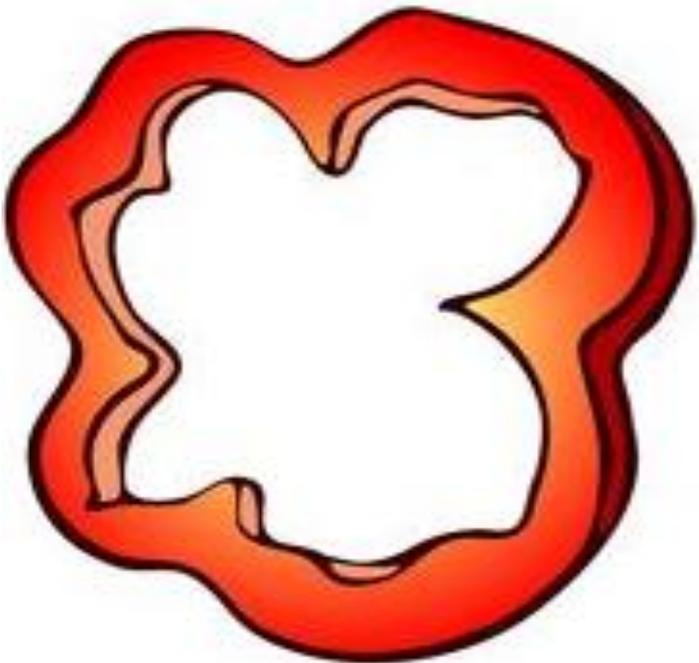
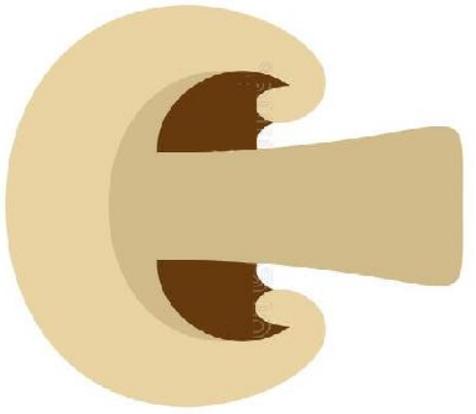
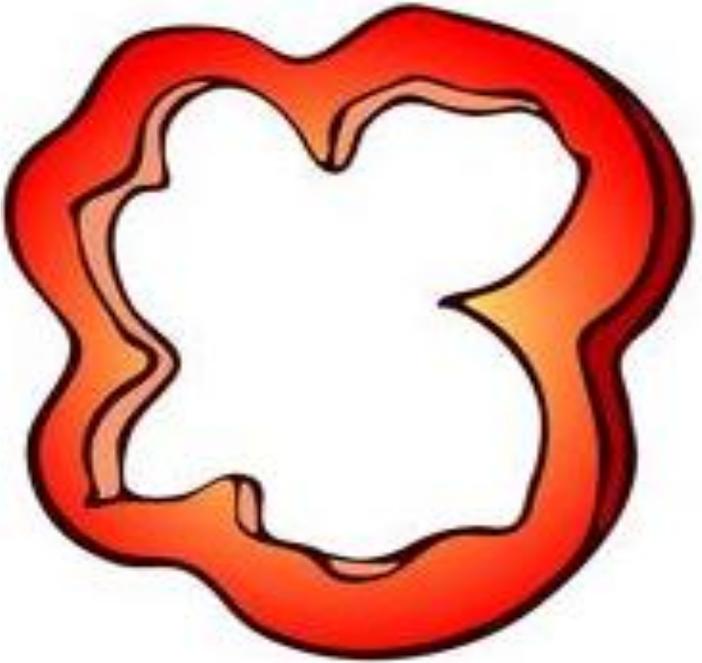
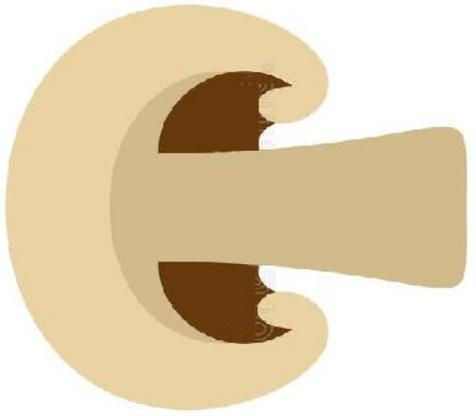
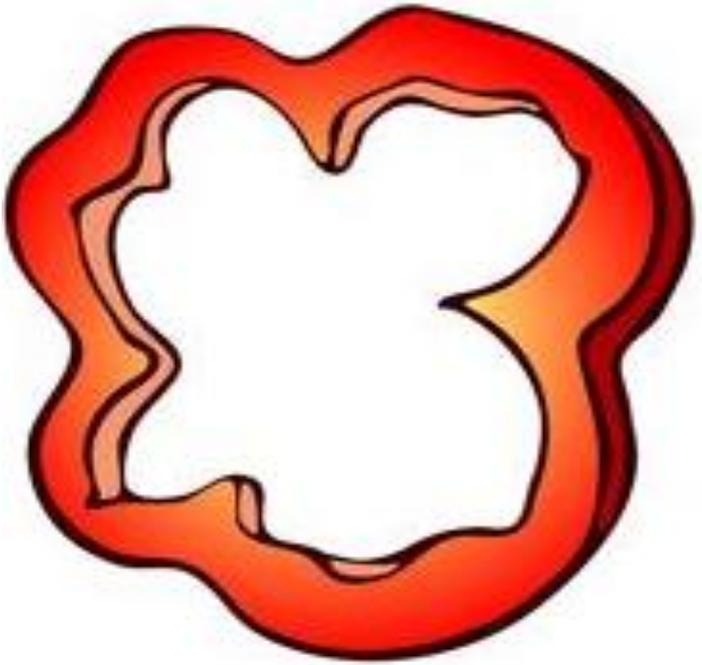
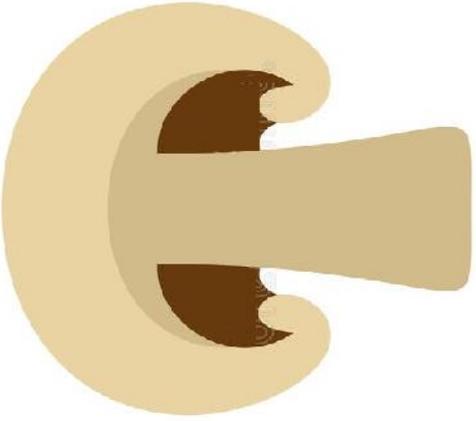
También pueden poner precio a sus pizzas y sumar sus valores, y así poder trabajar los euros.

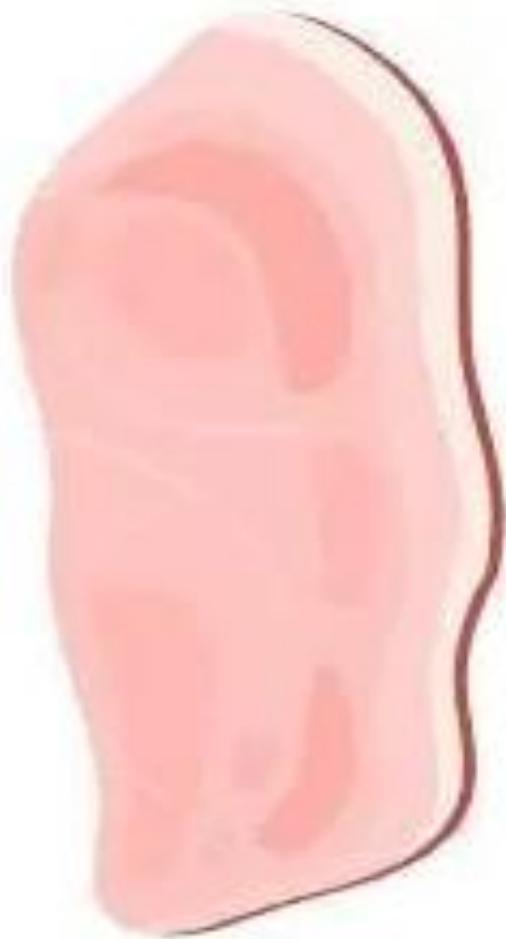


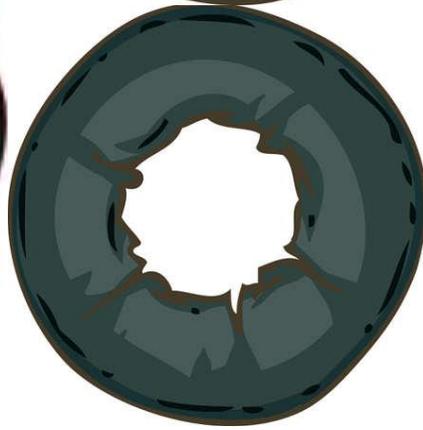
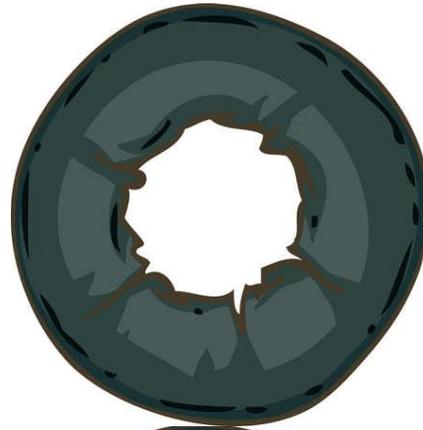
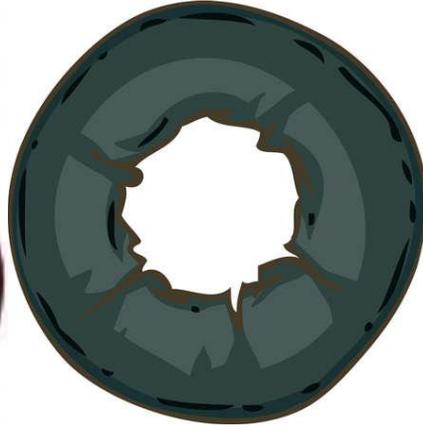
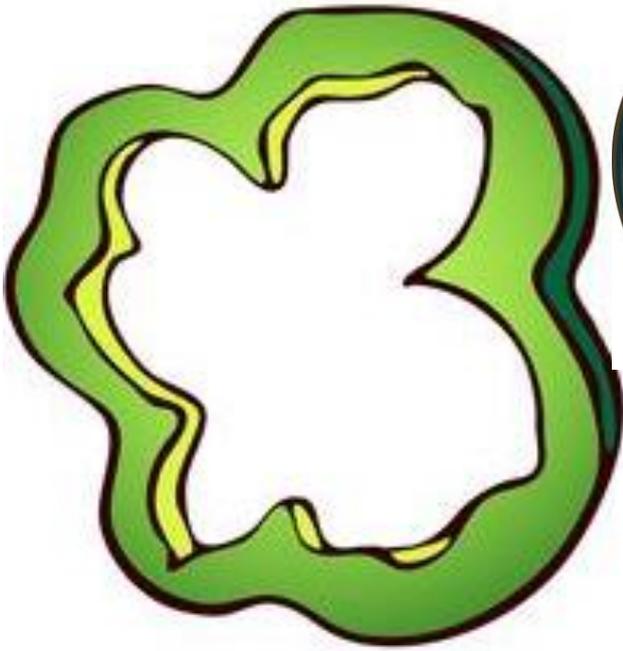


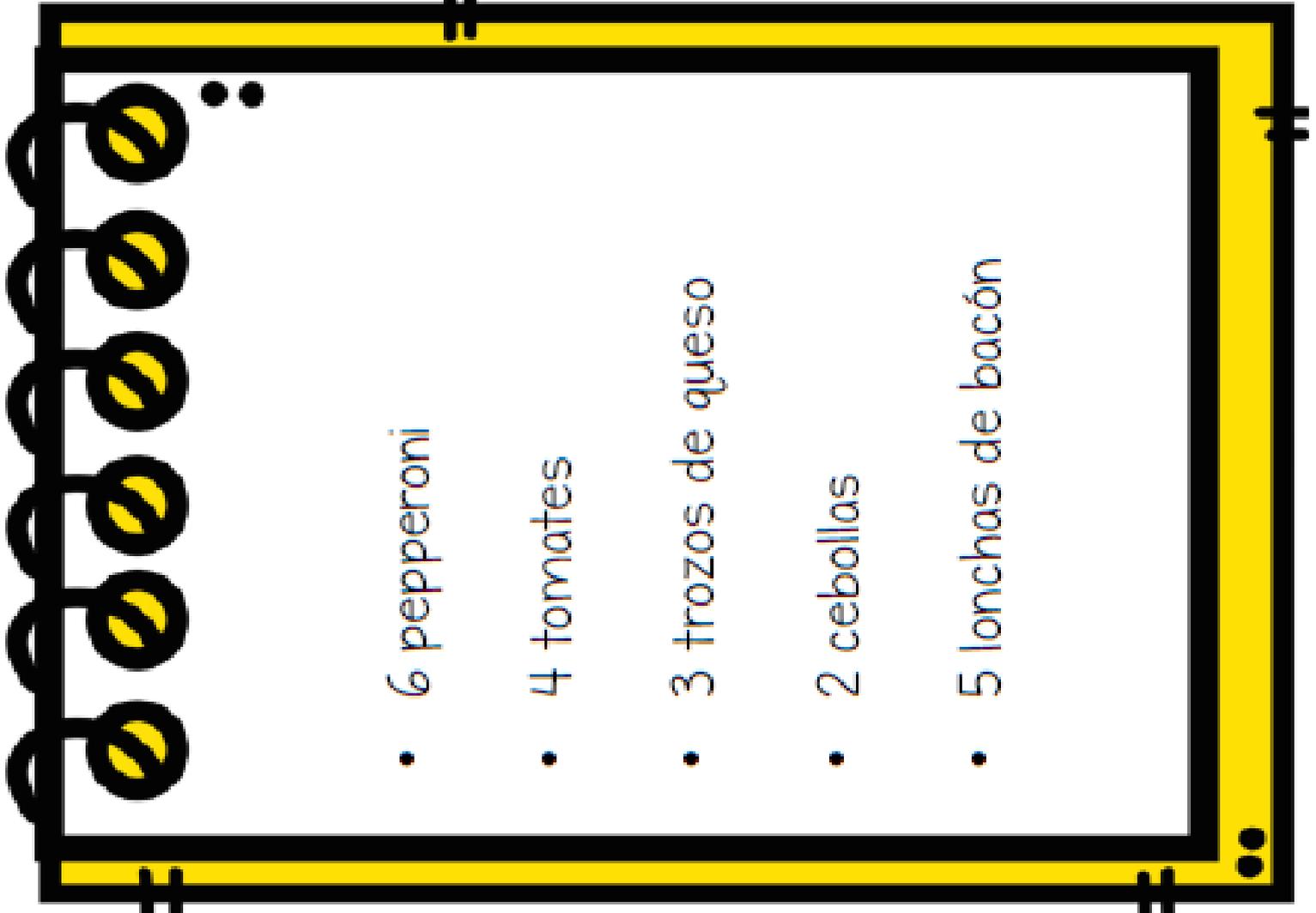












- 6 pepperoni

- 4 tomates

- 3 trozos de queso

- 2 cebollas

- 5 lonchas de bacón

- 5 aceitunas verdes

- 4 aceitunas negras

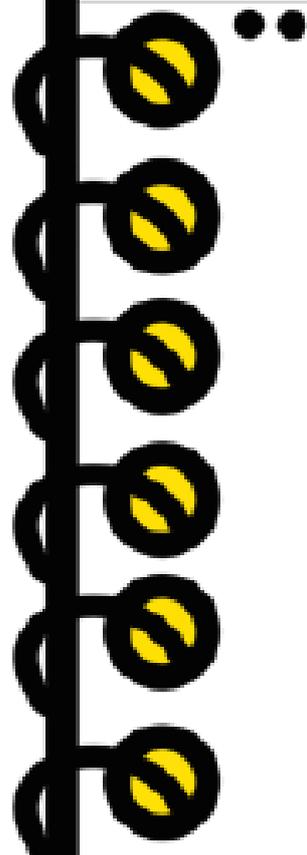
- 6 champiñones

- 2 huevos

- 8 lonchas de jamón



- 3 huevos
- 5 pepperoni
- 3 aceitunas verdes
- 4 pimientos rojos
- 2 trozos de queso



Crea tu propia pizza:



- 3 champiñones
- 2 tomates
- 4 pimientos verdes
- 1 huevo
- 3 lonchas de jamón



- 4 trozos de queso
- 2 pimientos rojos
- 5 pimientos verdes
- 7 aceitunas negras
- 4 lonchas de bacón

TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: Ana M^a Sanz Jimeno

Nombre de la actividad: Entramos en clase

Contenido: conteo

Competencias clave: Aprender a aprender, matemática, social y cívica, motriz.

Materiales:



Recta numérica plastificada (con números, puntos y dedos).

Dado grande de gomaespuma o plástico

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Desarrollo de la actividad:



En la entrada del aula se coloca la recta numérica. Se hace una fila y cada alumno antes de entrar, lanza el dado y da sobre la recta el número de saltos que el número que ha salido en el dado. Se con van asimilando contenidos se puede ir aumentando el nivel de dificultad de la actividad...Ejem: si el alumno está en el 5, la dices: "salta contando hasta el 1, ahora hasta el 10, súmale 2, réstale 5, e.t.c.... Una vez que el alumno/a realiza la actividad, entra en el aula



Tiempos de realización: sesión diaria

Curso: Infantil

Uso de la actividad: Actividad diaria que permite el aprendizaje de números, conteo, la autonomía del alumnado, desarrollo psicomotor.....

Agrupamiento: Desde uno, hasta el grupo completo.

ANOTACIONES: La foto de la recta es un ejemplo, lo ideal es que sea en color, esté plastificada, en el cuadro de cada número quepan los pies de los alumnos, y la recta esté en vertical, no en horizontal como en la foto anterior.

TALLER DE MATEMATICAS

Nombre y apellidos: Ana M^a Sanz Jimeno

Nombre de la actividad: La huevera matemática

Contenido: Asociación gráfica cantidad

Competencias clave: Aprender a aprender

Materiales:



Hueveras, rotulador para escribir números y cuentas del tipo que sea: legumbres, policubos, ensartables.....

Desarrollo de la actividad:



En cada agujerito de la huevera escribimos un número. El alumnado ha de poner en cada agujerito de la huevera la cantidad de cuentas que le indica el número escrito



Tiempos de realización: sesiones cortas diarias

Curso: Infantil

Uso de la actividad: Trabajo de mesa para el aprendizaje de las matemáticas.
Indicado para la asociación gráfica cantidad

Agrupamiento:

1

ANOTACIONES:

Una vez asociado interiorizado la asociación gráfica-cantidad puede usarse para realizar operaciones superiores como la suma, series de colores....

