

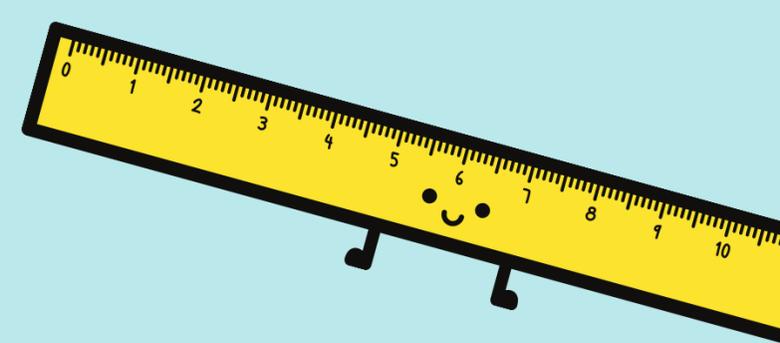


4



dossier

6



0

MATEMÁTICAS DIVERTIDAS

2

1

en Infantil y Primaria

3



@lapicerillos_de_colores



@rincondelosmaestros

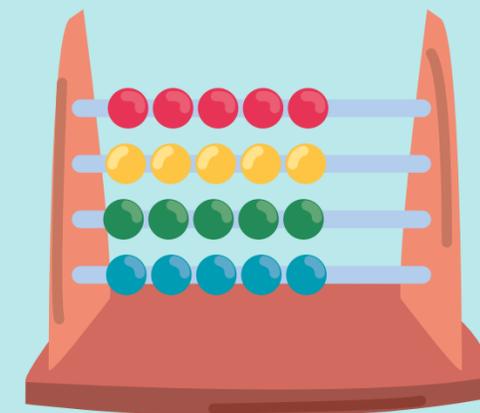


7

8

9

5





Este Dossier ha sido elaborado por 18 cuentas de profes estupendas y maquetado y organizado por

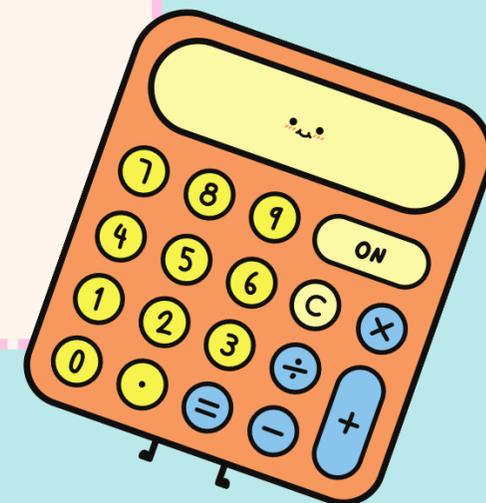
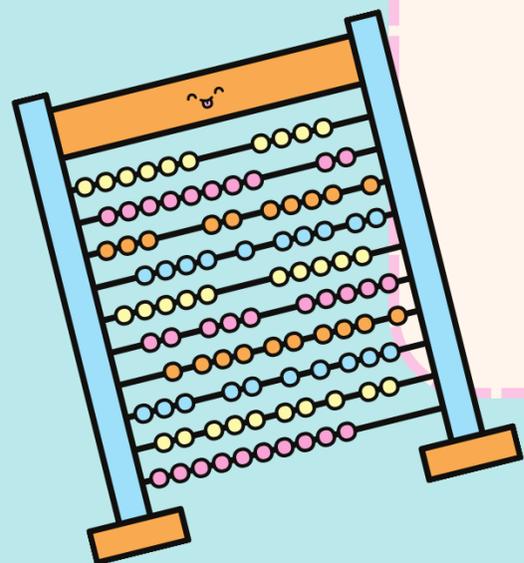
[@lapicerillos_de_colores](#) y [@rincondelosmaestros](#)

El documento se encuentra bajo la propiedad de dichas cuentas.

Su uso es personal y profesional.

Está prohibida su venta y su distribución parcial o total.

Si alguna cuenta lo quiere, sólo tiene que ponerse en contacto con nosotras y seguir los pasos indicados y así se lo haremos llegar.



Cuentas colaboradoras



@lapicerillos_de_colores



@rincondelosmaestros



@la_magia_de_ensenarte



@lalibretadeinma



@elaulade.paula



@opositandoaprofe



@educarincon.del.maestrojose



@sonrie_tupuedes



@maestrilloalvarillo



@elrincondeandrea



@maestracris_



@opos.itandoo

Cuentas colaboradoras



@lapicerillos_de_colores



@rincondelosmaestros



@mestra_aitana



@laseniolala



@mi.pupitre



@queridamaestra



@elaula_deana



@doctoramaceta



@aulaserendipia



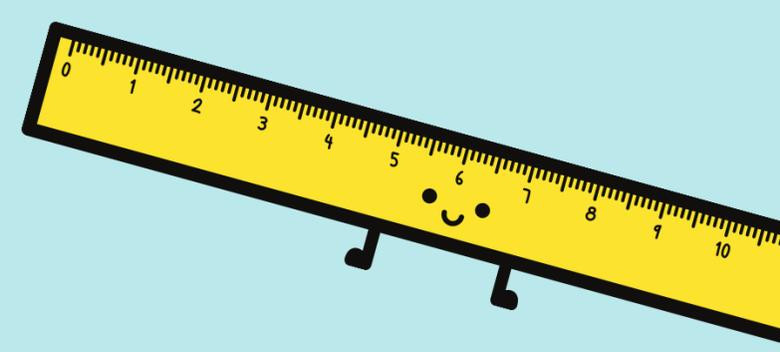
@miviqs.garden



4



6



0

2

MATEMÁTICAS EN INFANTIL

1

3

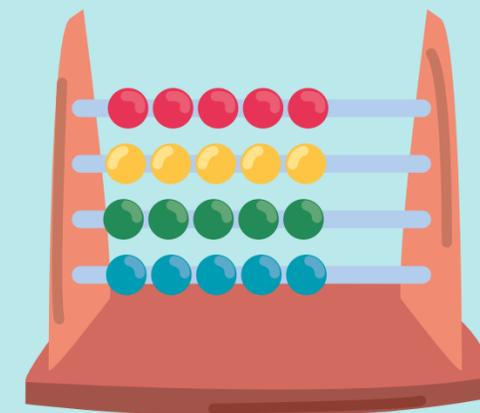


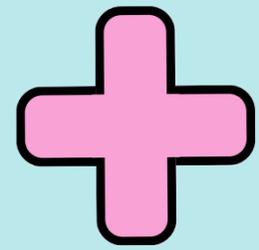
7

8

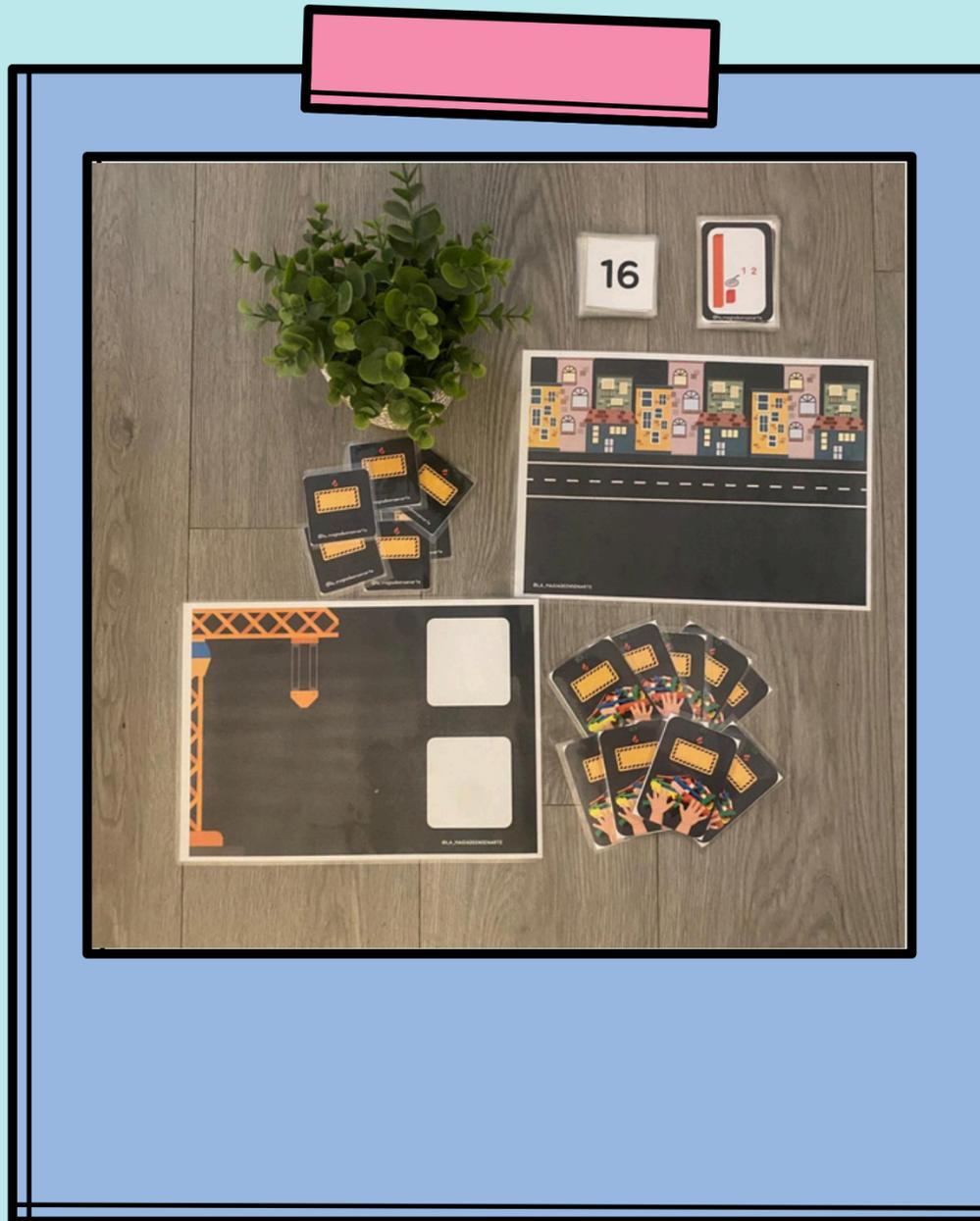
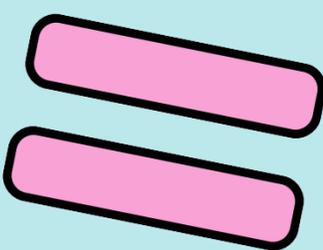
9

5





LA CIUDAD DE LOS NÚMEROS



Descarga

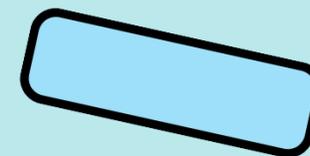
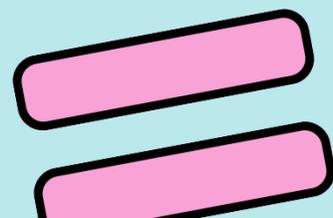
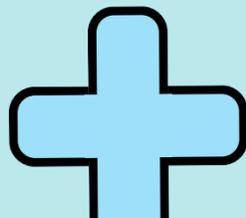
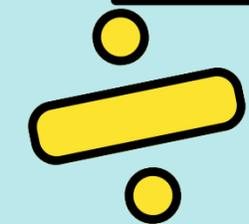


@la_magia deensenarte



Descripción

- 1. Manipulación libre con regletas:**
Permíteles manipular libremente las regletas, explorando su forma, tamaño y color.
- 2. Copia de patrones de edificios:**
A continuación, deberán copiar los patrones de edificios según las tarjetas proporcionadas.
- 3. Zona de obra:**
Una vez hayan copiado los patrones de edificios, los jugadores se trasladarán a la zona de obra. Según la tarjeta que elijan, deberán copiar la grafía del n° correspondiente y construir el edificio indicado en la tarjeta.
- 4. Zona de ciudad:**
En la última etapa del juego, podrán combinar y reconstruir los edificios libremente para crear su propia ciudad imaginaria. Para aumentar la complejidad del juego, podemos pedir a los jugadores que etiqueten o enumeren los edificios según el número que formen con las regletas. Además de este recurso, necesitarás regletas. Hay un video demostrativo si pulsas sobre el icono de mi cuenta.



LOS MUNDOS DE MARIO BROS



Descarga



@la_magiaadeensenarte

Descripción

¡Bienvenidos al emocionante universo de Mario Bros!

¡Es hora de elegir a tu personaje favorito y decidir en qué mundo deseas embarcarte en épicas aventuras!

Una vez hayas hecho tu elección, te invito a explorar las cartas que te proporciono a continuación para colocar con precisión todos los elementos del mundo que elijas. Cada carta revelará la cantidad exacta de elementos que encontrarás en ese mundo.

¿Te atreves a iniciarte en esta aventura?

Puedes ver un vídeo demostrativo del recurso pulsando sobre el icono de mi cuenta.



LLAVEROS MAT-MEMORY



Descarga



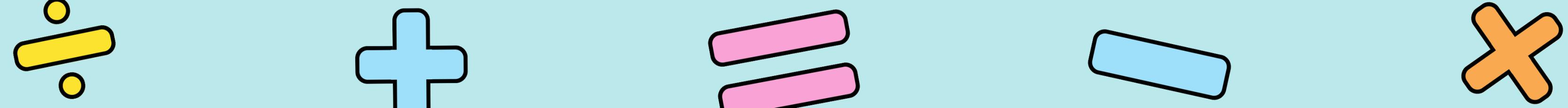
@la_magia deensenarte

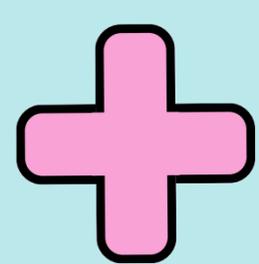
Descripción

Con estos llaveros puedes trabajar conceptos matemáticos de una manera dinámica y divertida a la vez que estimulamos la agudeza visual y la memoria. El concepto de número y/o cantidad, la grafía, los signos de operaciones básicas, las formas geométricas...

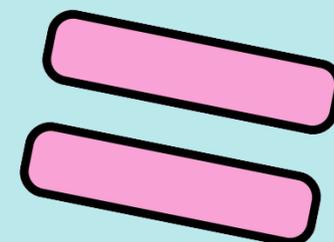
Primero, permite a tu alumnado familiarizarse con el material, tachando o rodeando los elementos que no aparecen en las secuencias del llavero más pequeño y sí en los grandes, tomando el pequeño como referencia.

Después, llegará el momento de memorizar los elementos y tachar o rodear aquellos que no estaban y ahora sí aparecen en los llaveros más grandes. ¡Les encanta jugar en parejas y convertirlo en un concurso!





AYUDA AL DOCTOR BURBUJA



Descarga



@la_magia deensenarte



Descripción

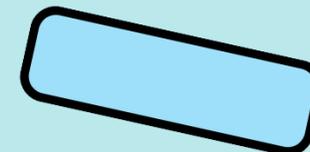
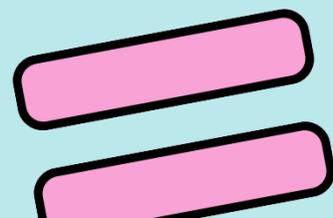
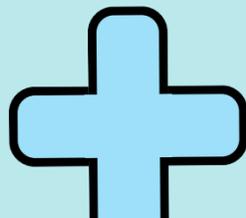
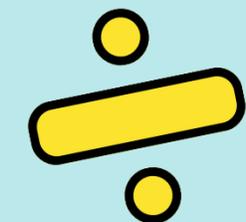
El Doctor Burbuja necesita ayuda para elaborar sus pócimas.
¿Te gustaría conocer cómo se configura la alegría, las cosquillas o los abrazos?

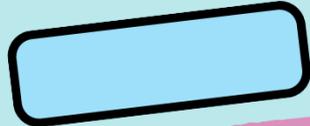
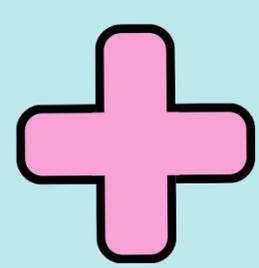
Para ello, tendrás que contribuir a la elaboración de las pociones siguiendo el código de colores que se facilita al comienzo del juego.

Modalidades de juego

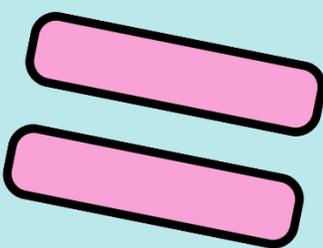
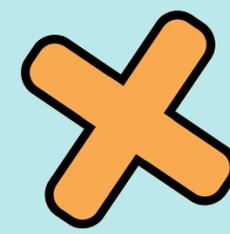
- **Modalidad 1:** Introduce el número de bolas correspondientes según el color.
- **Modalidad 2:** Introduce la bola del color correspondiente según el número que se indique.

¡Diviértete jugando y disfruta ayudando al Doctor Burbuja en la elaboración de sus mágicas pócimas!
Además de este recurso, necesitarás pompones y un recipiente plástico.





CADA OVEJA CON SU PAREJA



Descarga



@la_magia deensenarte



Descripción

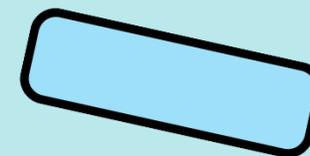
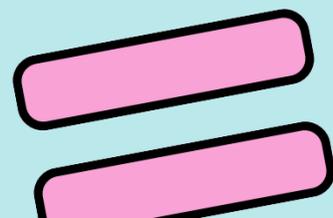
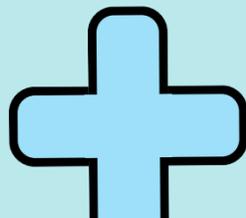
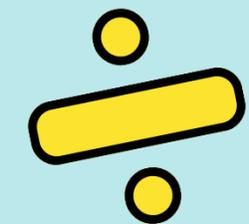
Este divertido y educativo juego de puzzles de asociación de elementos te ayudará a desarrollar tu atención, discriminación y agudeza visual.

Cómo Jugar:

1. Preparación: Coloca todas las cartas o piezas del puzzle en la mesa, con las imágenes hacia arriba.
2. Observación: Mira atentamente cada elemento y los colores que lo componen.
3. Asociación: Busca la pareja correcta para cada pieza. Debes encontrar aquella que comparta 3 colores en común.
4. Emparejar: Una vez que encuentres una pareja, colócala juntas.
5. Repetir: Continúa emparejando hasta que todas estén completas.

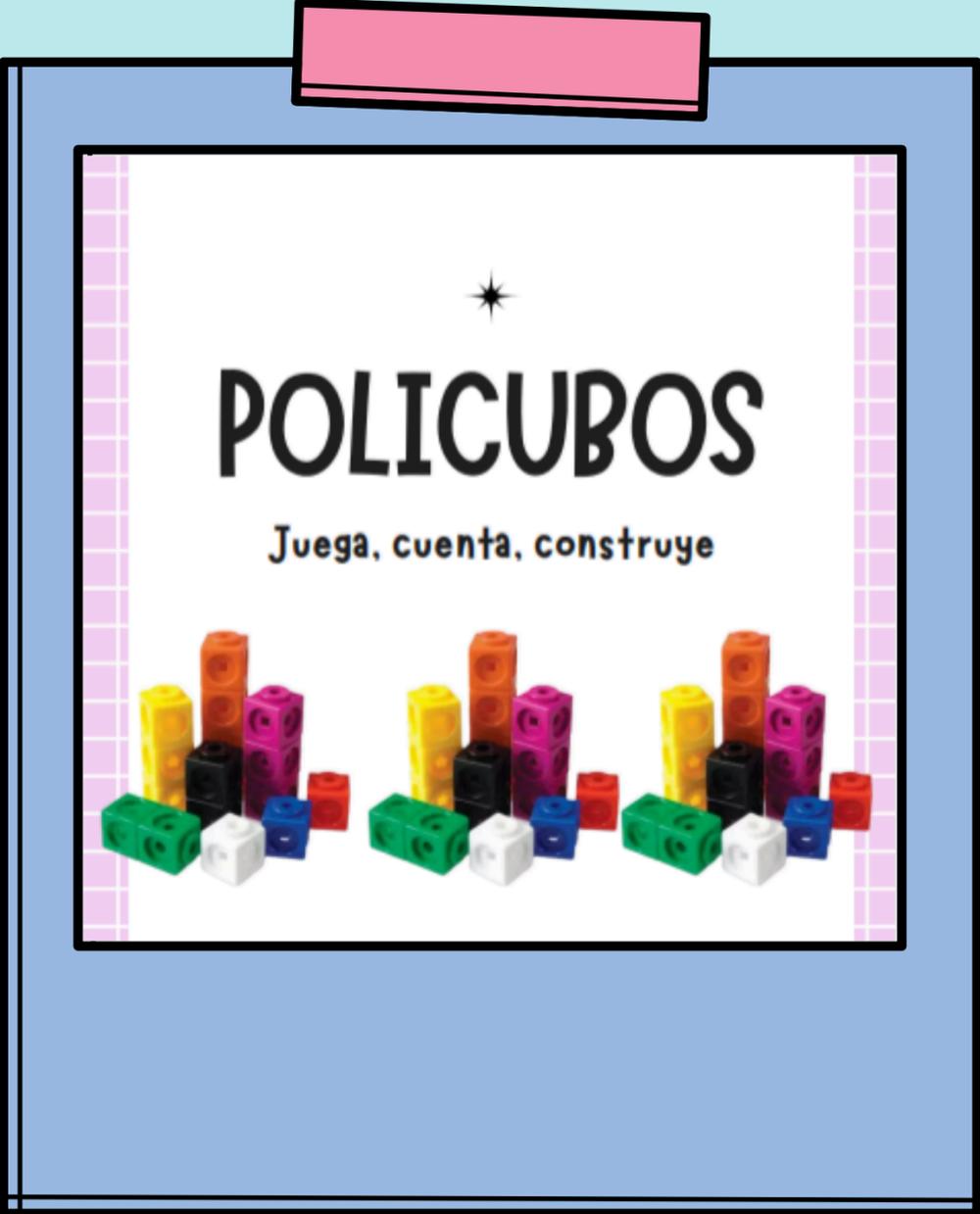
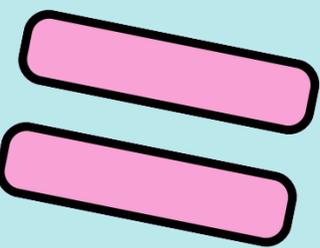
Consejos:

- * Presta atención a los detalles de cada imagen.
- * Tómate tu tiempo para observar bien antes de hacer una asociación.
- * Juega de manera individual o en grupo para mayor diversión.





POLICUBOS. JUEGA, CUENTA CONSTRUYE



Descarga



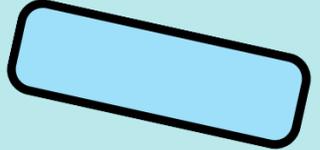
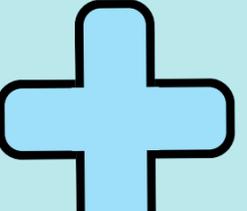
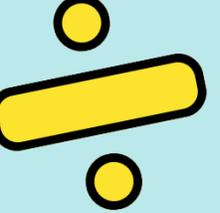
@la_magiadeensenarte



Descripción

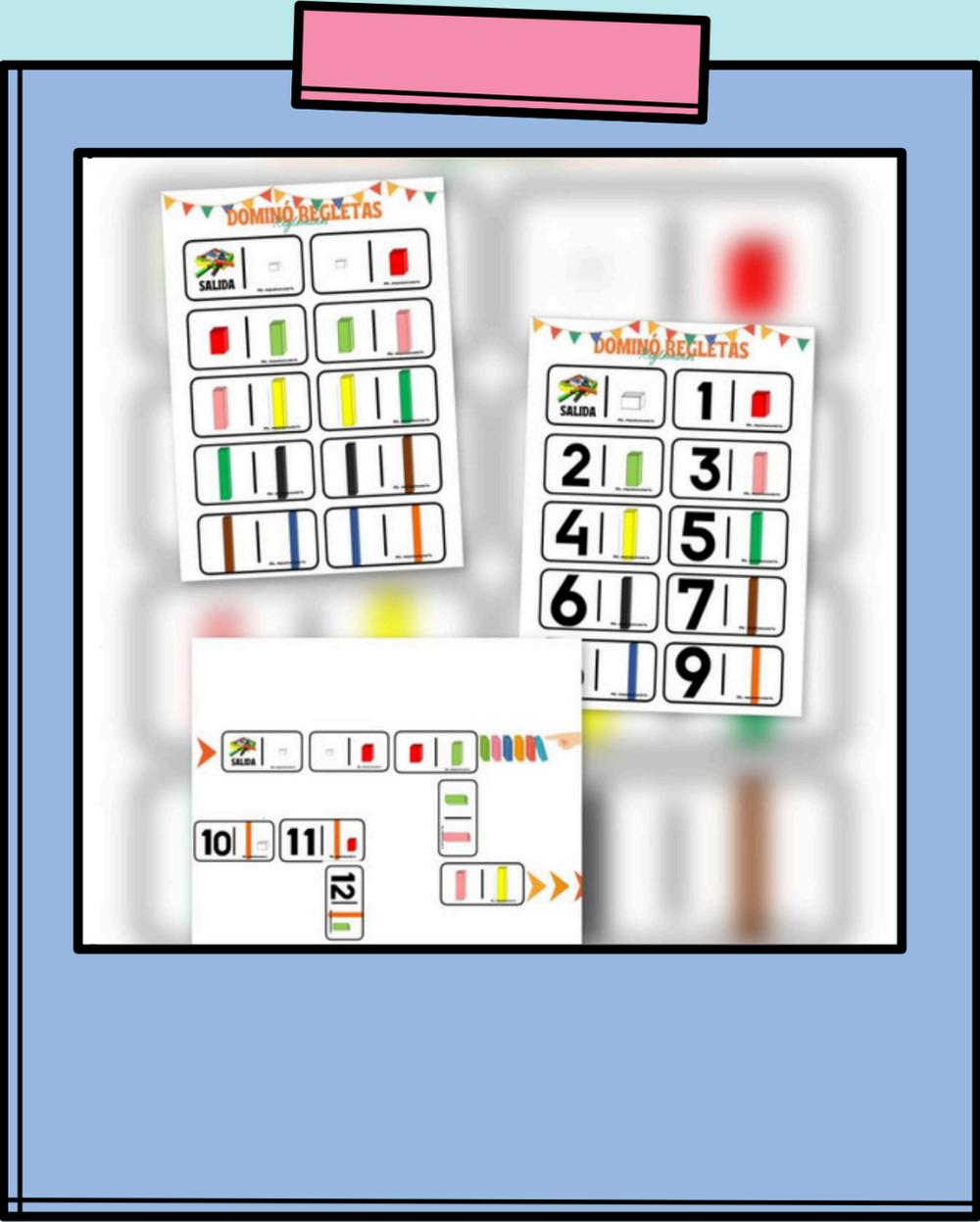
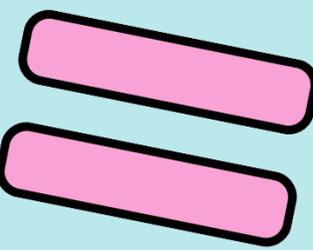
Con este pack de actividades basadas en el material de Los Policubos, nuestro alumnado podrá explorar conceptos tales como el conteo, la cantidad, la grafía y la escritura de una manera única y divertida 💡📏

Construye con los Policiubos según el número indicado, desarrollando habilidades matemáticas y creatividad al mismo tiempo. 🛠️📐🎵
¡Anímense a jugar, aprender y crear juntos!





REGLOMINÓS



Descarga



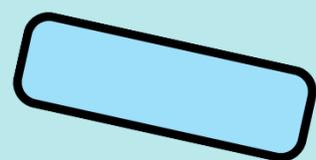
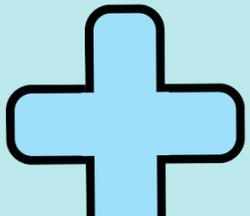
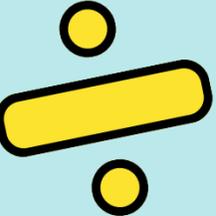
@la_magia deensenarte

Descripción

Este juego de dominó basado en las regletas Cuissenaire, tiene por objetivo asociar cada regleta con su pareja correcta. Para jugar, debes observar detenidamente las regletas y encontrar aquellas que tienen una composición idéntica para formar pareja.

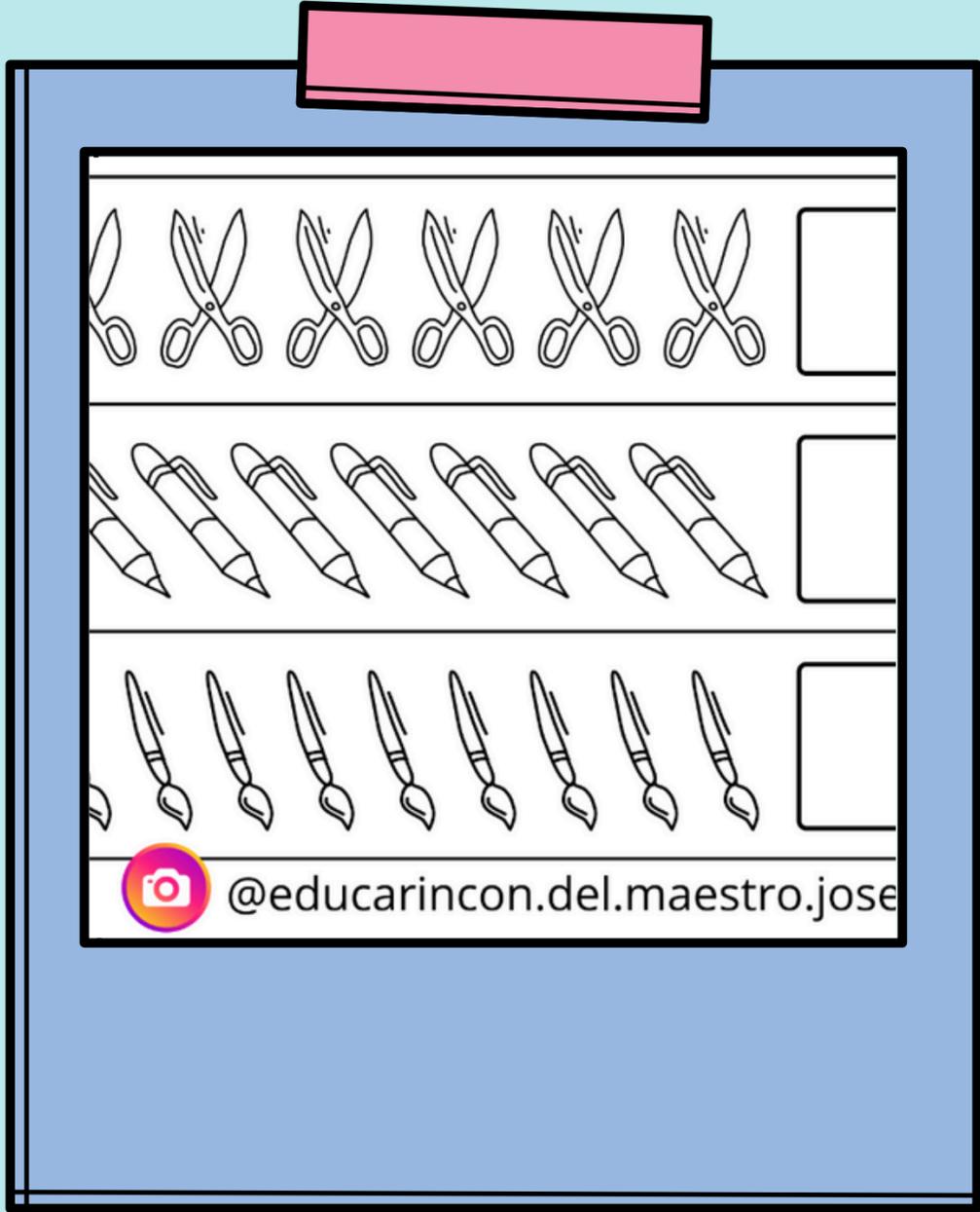
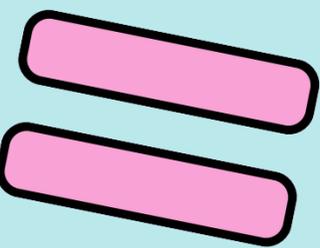
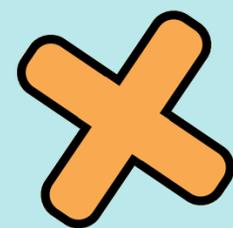
. A medida que avanzas en el juego, la complejidad aumenta al tener que identificar las composiciones de las regletas y su correspondiente grafía para hacer coincidir las piezas correctamente.

¡Diviértete entrenando tu agudeza visual y habilidad para encontrar las combinaciones perfectas en este desafiante juego!





Números bilingües



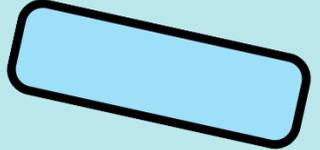
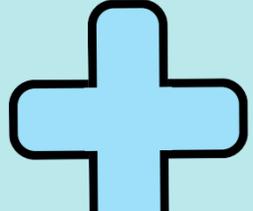
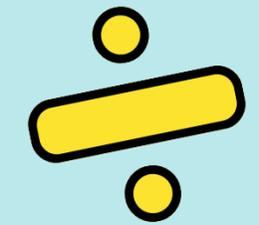
Descarga



@educarincon.del.maestro.jose

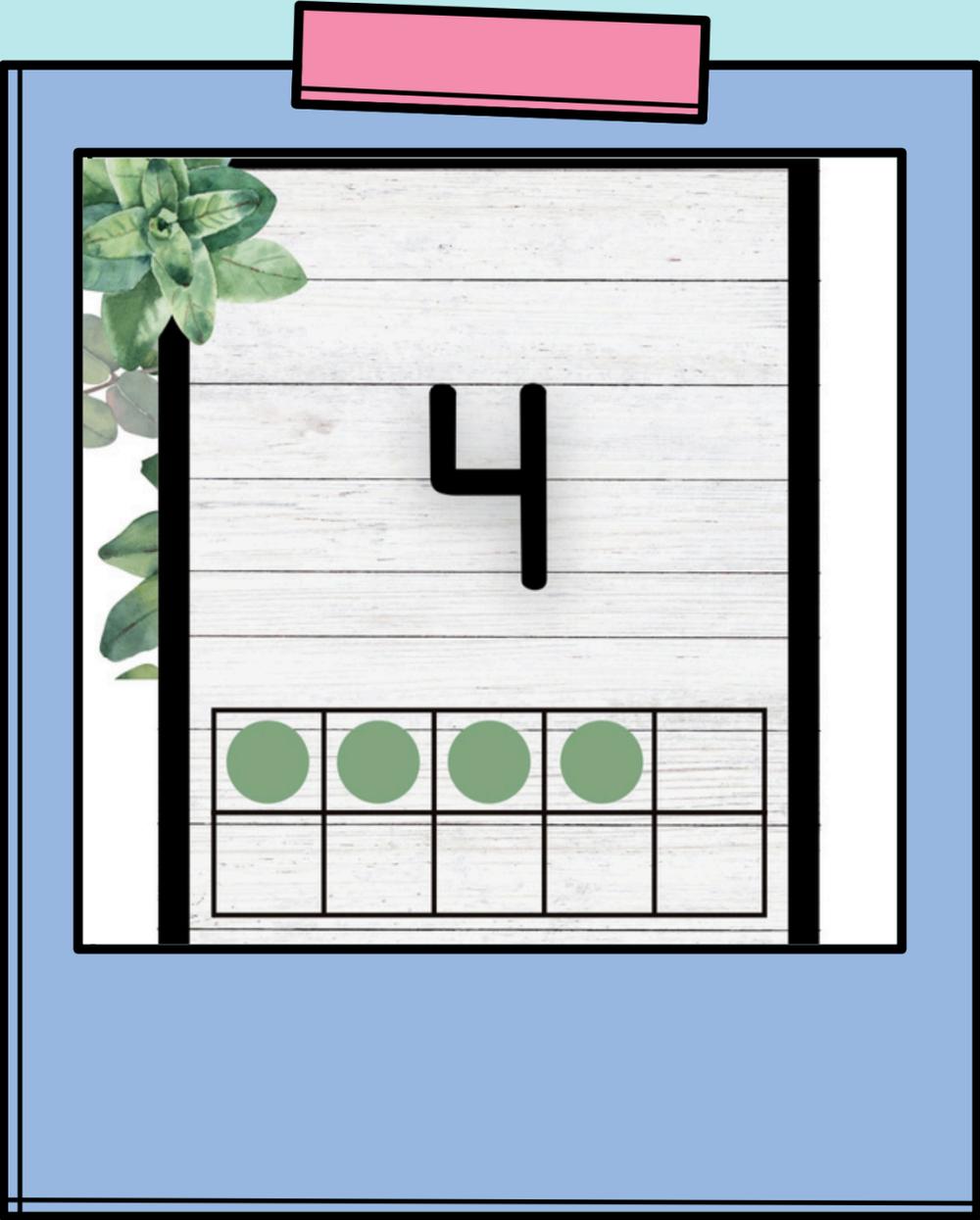
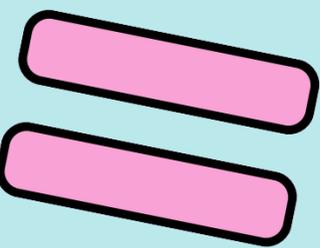
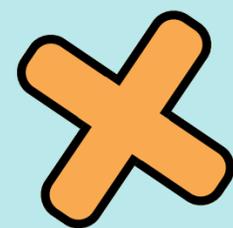
Descripción

Pack de actividades con números del 0 al 10 (en inglés). Incluye números para colorear y fichas de conteo.





Contamos del 1 al 10



Descarga

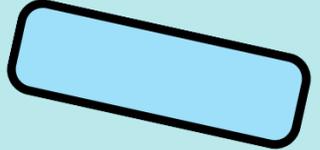
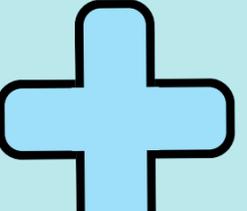
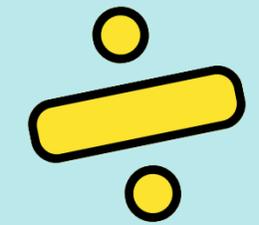


@sonrie_tupuedes



Descripción

Tarjetas para trabajar la numeración y el conteo con números del 1 al 10, con apoyo visual



¿CUÁNTOS HAY?

CUÁNTOS HAY

CUENTA, BUSCA, RECORTA Y PEGA



Descarga



[@maestrilloalvarillo](#)

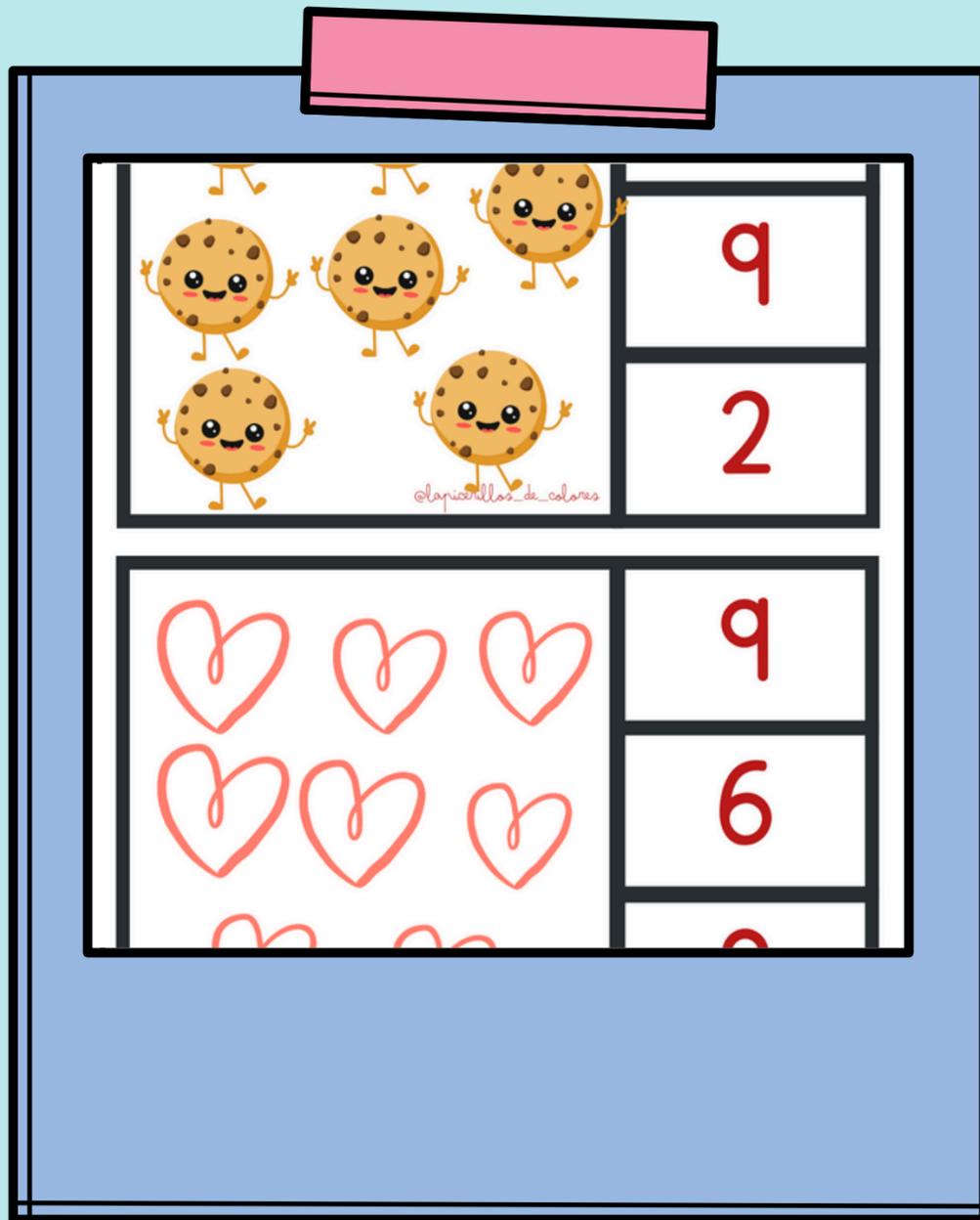
Descripción

Actividad diseñada para identificar el número de objetos que hay en cada casilla e identificarlo con la grafía del número correspondiente.

Se puede escribir los números o buscarlos, recortarlos y pegarlos, así se trabaja también la motricidad fina.

Material destinado a Educación Infantil, aunque también se puede usar en 1º de Primaria.

TARJETAS CONTEO



Descarga



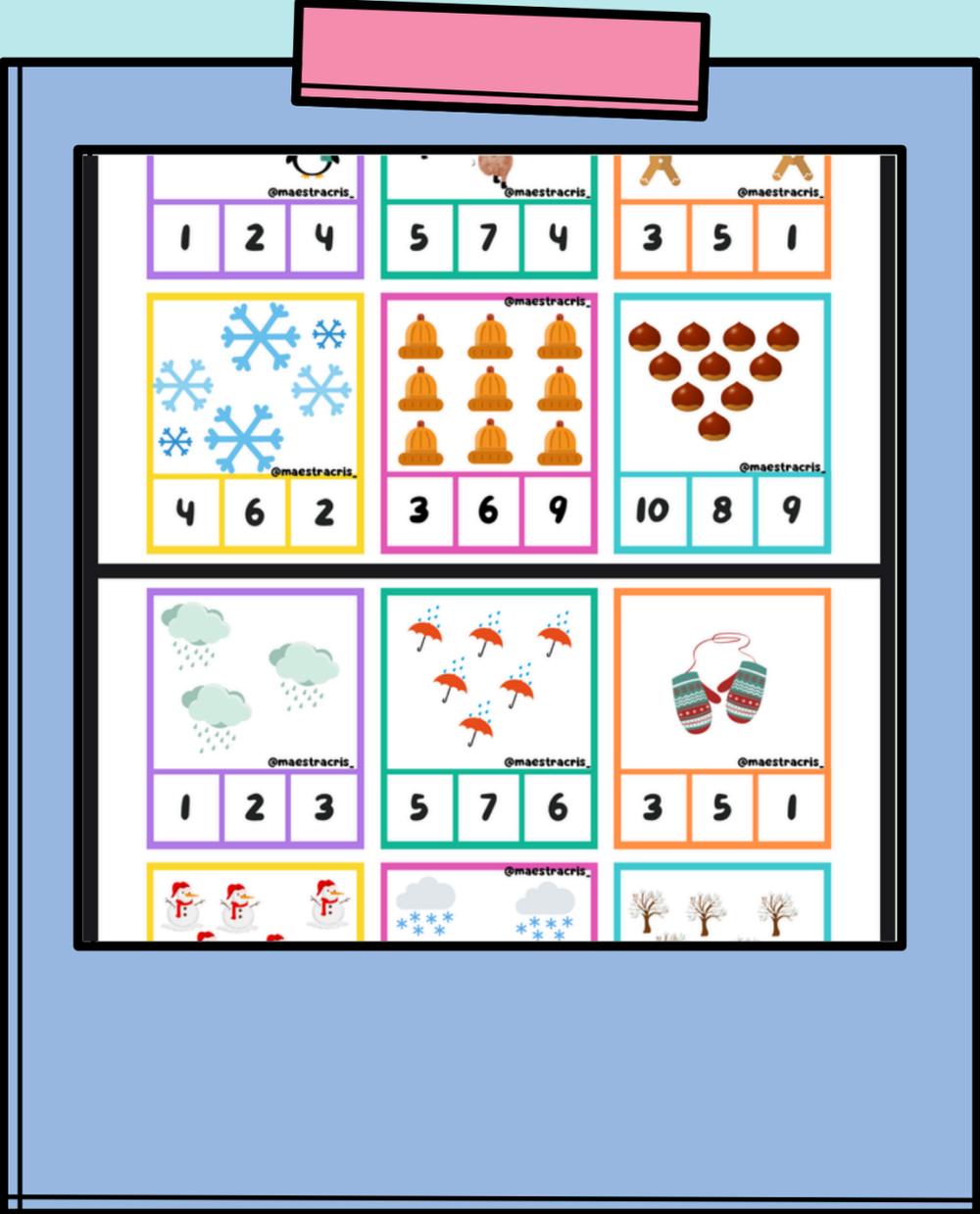
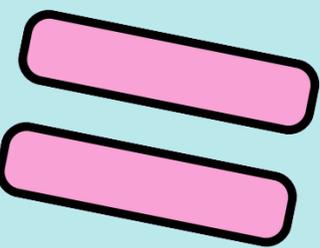
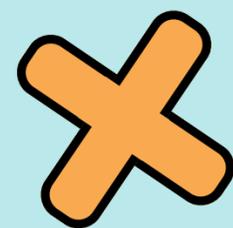
@lapicerillos_de_colores



Tarjetas para trabajar el conteo en Infantil. Para ello sólo necesitas imprimir el recurso, y pinzas. El alumno/a cuenta los dibujos de cada tarjeta y asocia número con cantidad, poniendo una pinza en el número correspondiente.



Conteo del 1 al 10



Descarga



@maestracris_

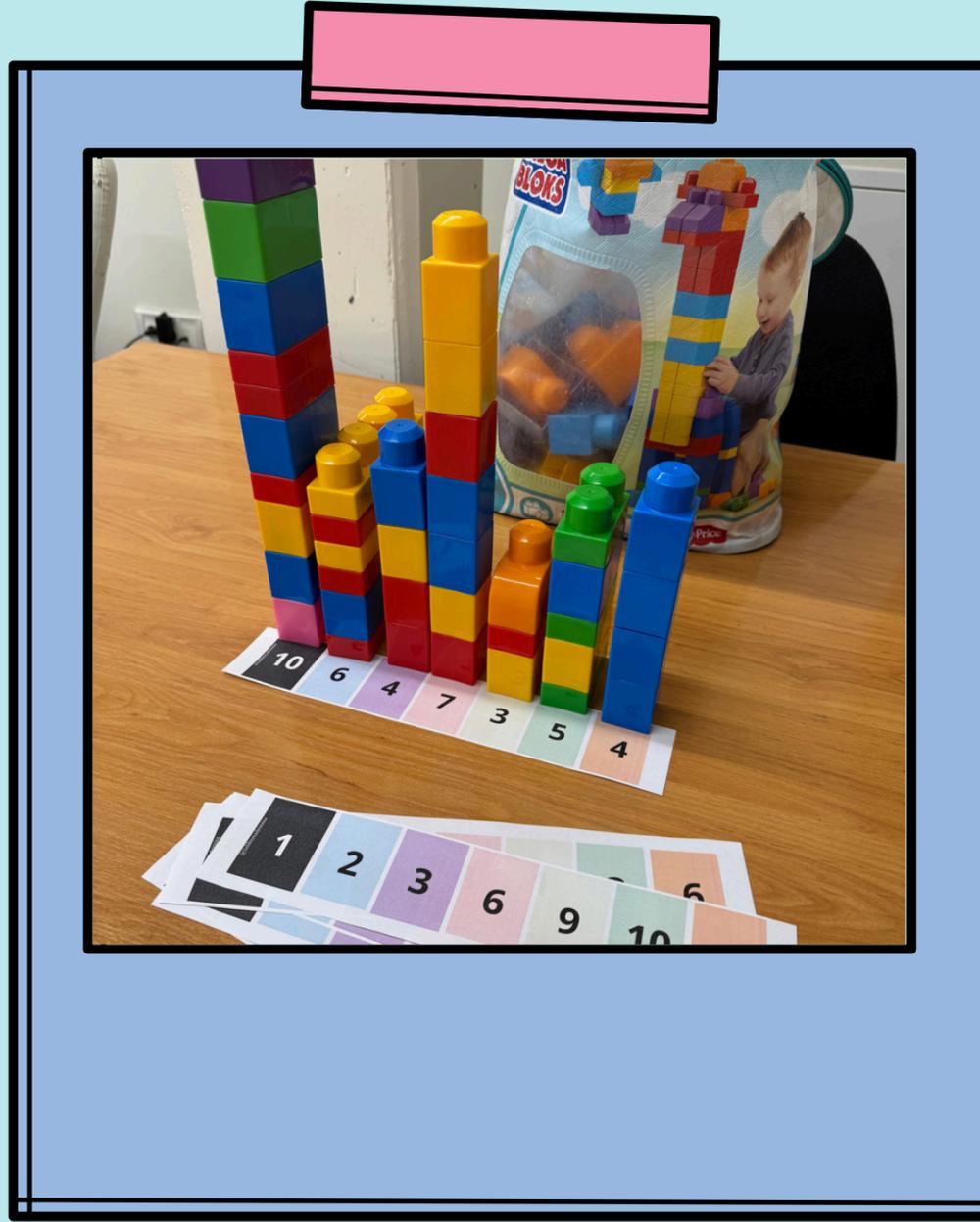
Descripción

Tarjetas para trabajar el conteo en Infantil. Para ello sólo necesitas imprimir el recurso, y pinzas. El alumno/a cuenta los dibujos de cada tarjeta y asocia número con cantidad, poniendo una pinza en el número correspondiente o rodeándolo.





SKYLINES



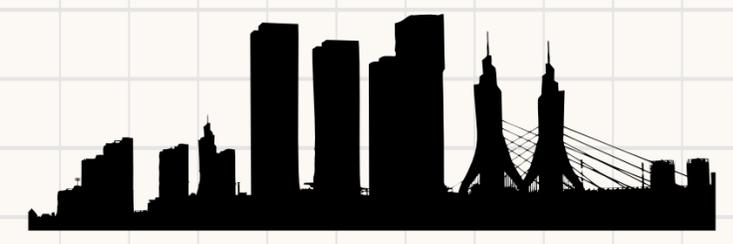
Descarga



@lalibretadeinma

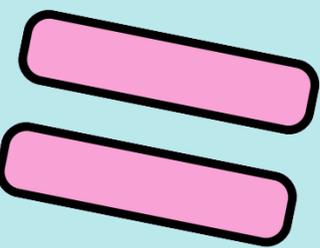
Descripción

Usando piezas de construcción y una plantilla que guíe a nuestros peques a poner la cantidad de piezas correcta, crearemos el skyline de nuestra preciosa ciudad.





NÚMEROS CON ROTULADOR



Descarga

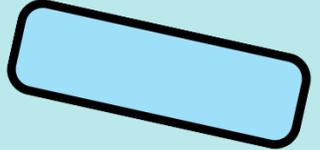
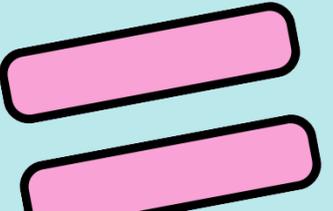
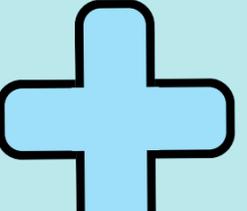
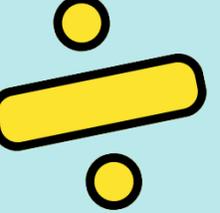


@laseniolala



Descripción

La actividad consiste en repasar la grafía de los números con rotulador de pizarra, ya que las láminas deben estar plastificadas para poder borrar y reutilizar.





NÚMEROS CON PLASTILINA



Descarga



@laseniolala

Descripción

La actividad consiste en repasar la grafía de los números pegando bolitas de plastilina.



MARIQUITA CONTEO



Descarga



@laseniolala

Descripción

La actividad consiste en dibujar a la mariquita tantos puntos como indique el modelo y contar posteriormente los dibujados.





CADA PAPELILLO EN SU CÍRCULO



Descarga



@laseniolala

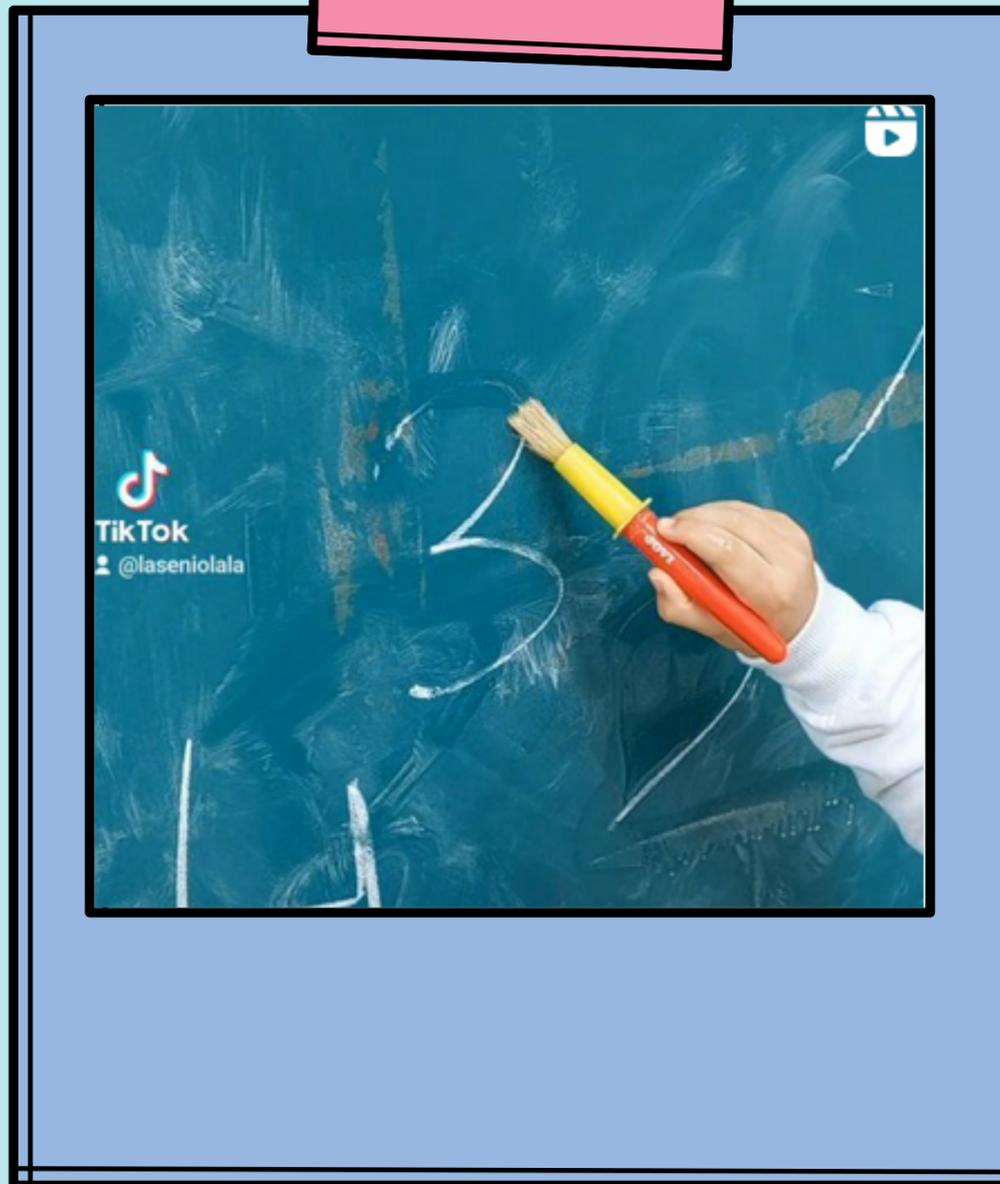
Descripción

La actividad consiste en jugar con papelillos plastificados según la disposición de la cantidad en un dado.

- Opción 1. Escribimos un número del 1 al 5 en el recuadro. El peque debe buscar la tarjeta de papelillos correspondiente.
- Opción 2. Dibujamos con puntos un número del 1 al 5. El peque debe buscar la tarjeta de papelillos correspondiente.
- Opción 3. Colocamos una tarjeta de papelillos en el círculo. El peque escribe o dibuja el número correspondiente.

Todo ello, atendiendo a la correspondencia por color.

GRAFÍA EN PIZARRA

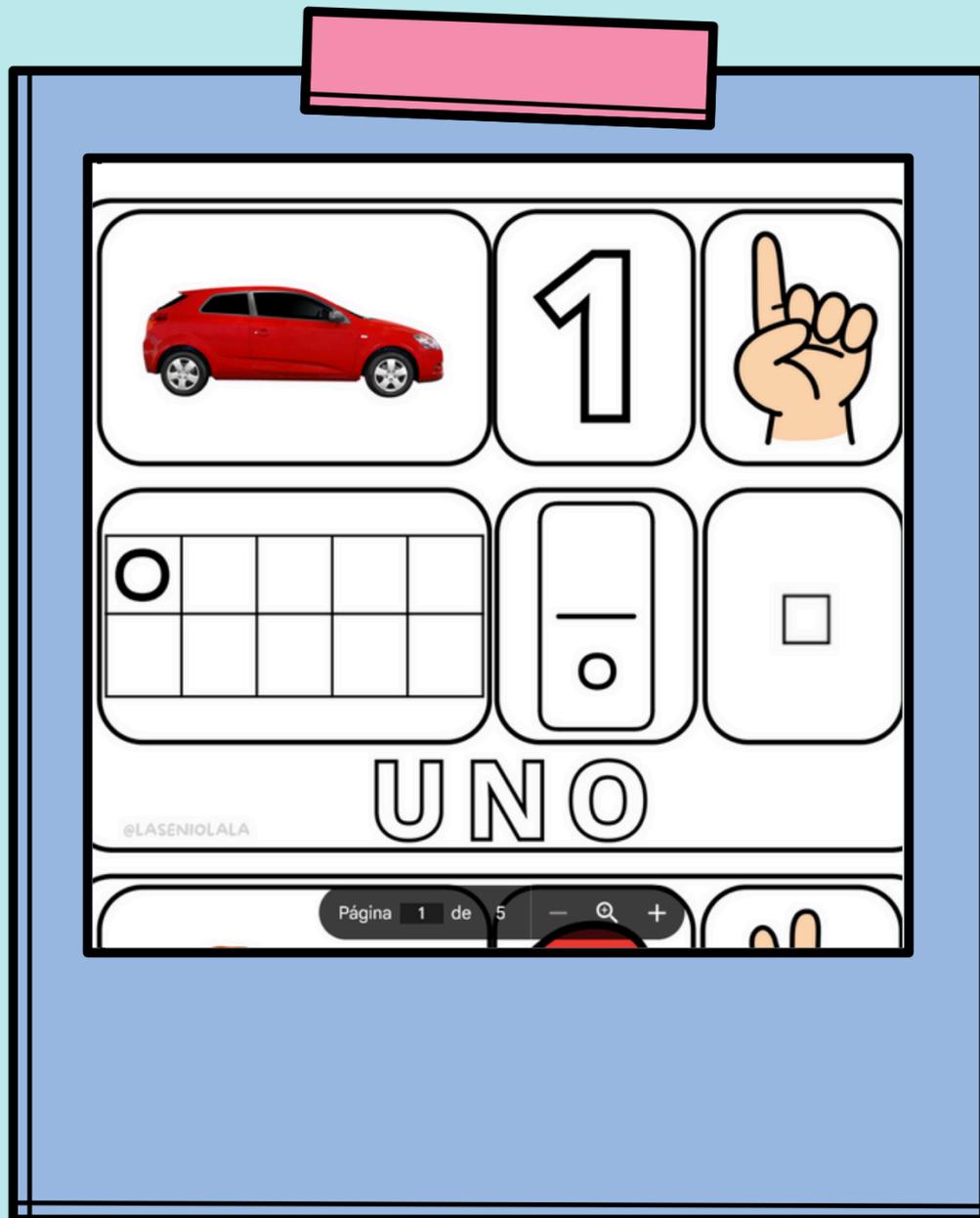


@laseniolala

Descripción

La actividad consiste en dibujar números con tiza en la pizarra y con un pincel y un poco de agua, borrar la grafía de los números.

TARJETAS CONTEO



@laseniolala

Descripción

Se trata de un recurso de guía para trabajar el conteo del 1 al 10. Se puede trabajar con regletas.

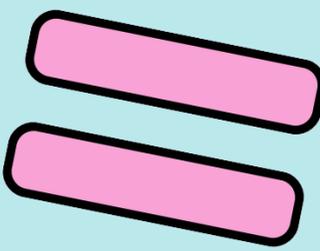
CONTEO CON PÉTALOS



Descarga



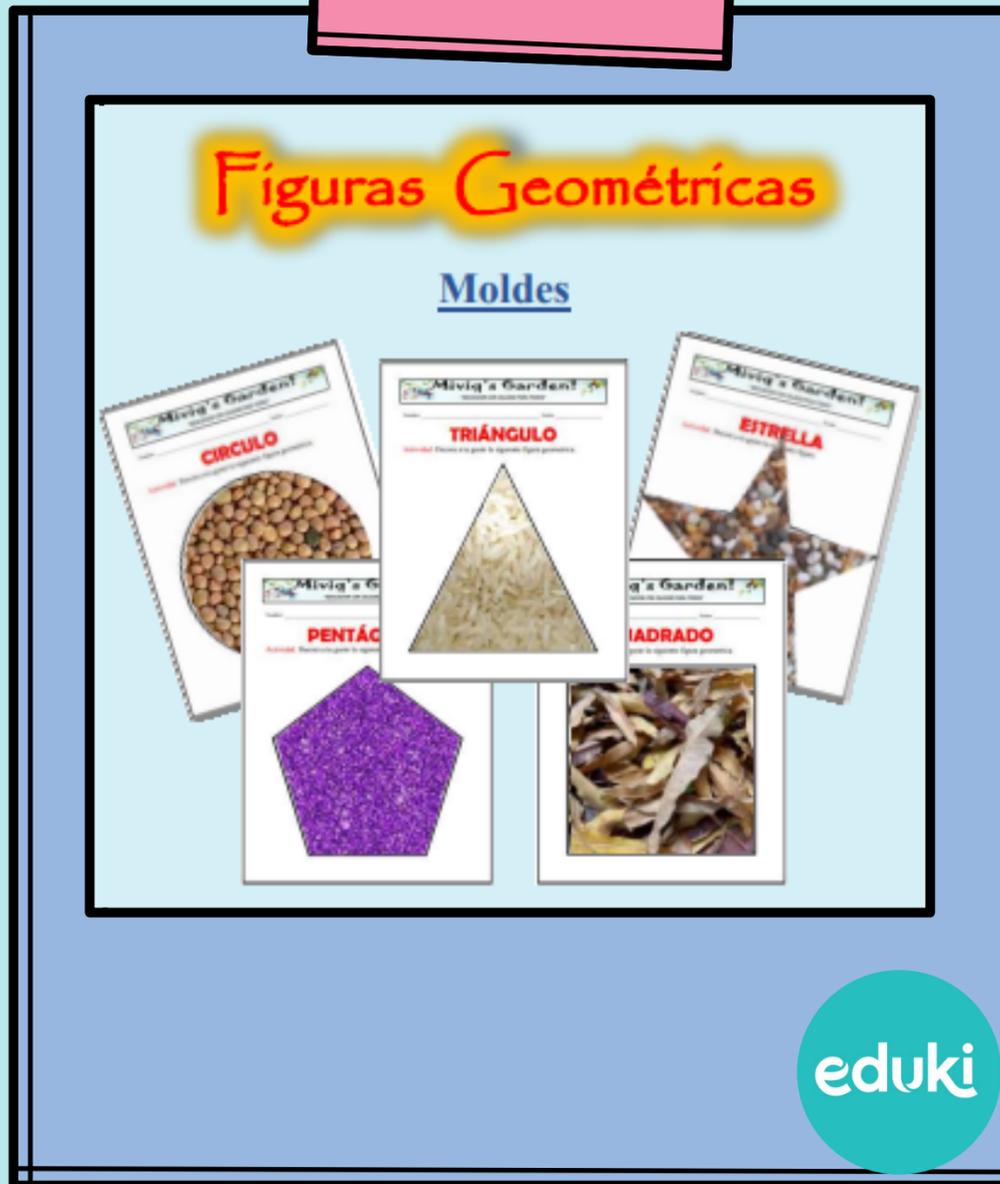
@queridamaestra



Descripción

Se trata de un recurso para trabajar el conteo del 1 al 10 o el número que queramos.

DECORANDO FIGURAS



Descarga



@miviqs.garden

Descripción

Guías con las figuras geométricas, para decorar de diferentes maneras listas en pdf para imprimir y trabajar.

El recurso es gratuito, se descarga en eduki. Si aun no tienes cuenta te dejo mi enlace de registro en el circulo celeste así recibes 3€ de crédito, para que te lleves mas materiales. Sígueme en ig para recibir más recursos educativos.

JUEGO DE MEMORIA DEL 1 AL 9



eduki



Descarga



[@miviqs.garden](https://www.eduki.com/@miviqs.garden)

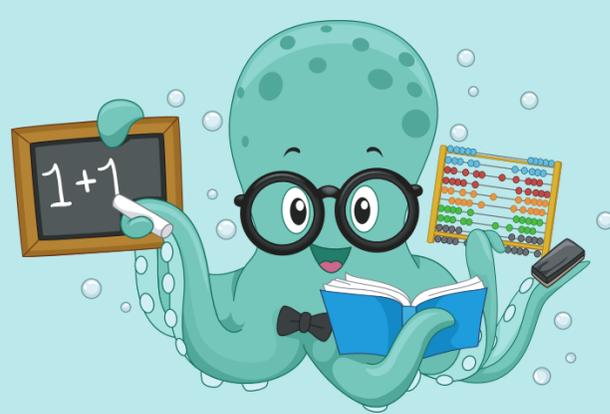
Descripción

Divertido Juego de Memoria en Powerpoint alusivo a los números del 1 al 9. Este memorama contiene 18 cartas enumeradas en la que se deben encontrar parejas. Si no coinciden las parejas deberá dar click en la X y automáticamente se volteara la carta para que el niño pueda continuar.

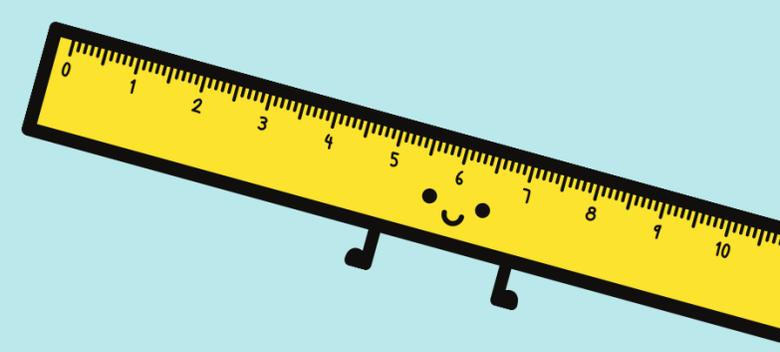
El recurso es gratuito, se descarga en eduki. Si aun no tienes cuenta te dejo mi enlace de registro en el circulo celeste así recibes 3€ de crédito, para que te lleves mas materiales.



4



6



0

2

MATEMÁTICAS EN PRIMARIA

1

3

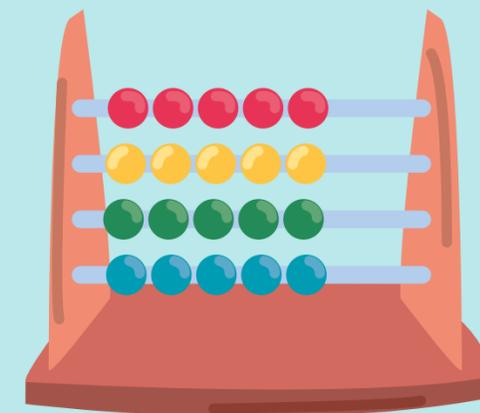


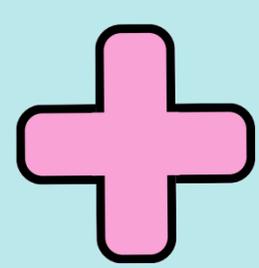
7

8

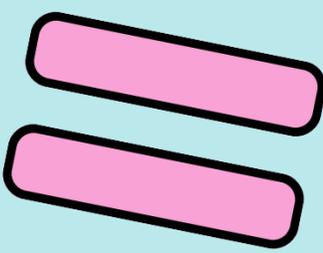
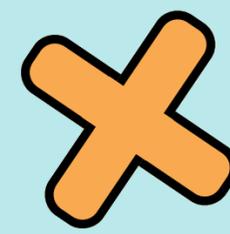
9

5





SUMAS Y RESTAS



Descarga

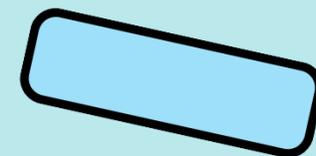
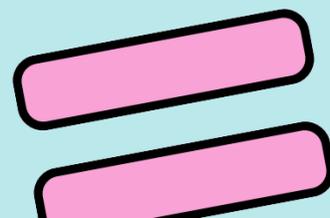
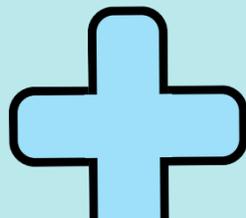
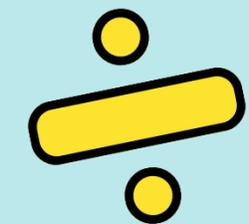


@lapicerillos_de_colores

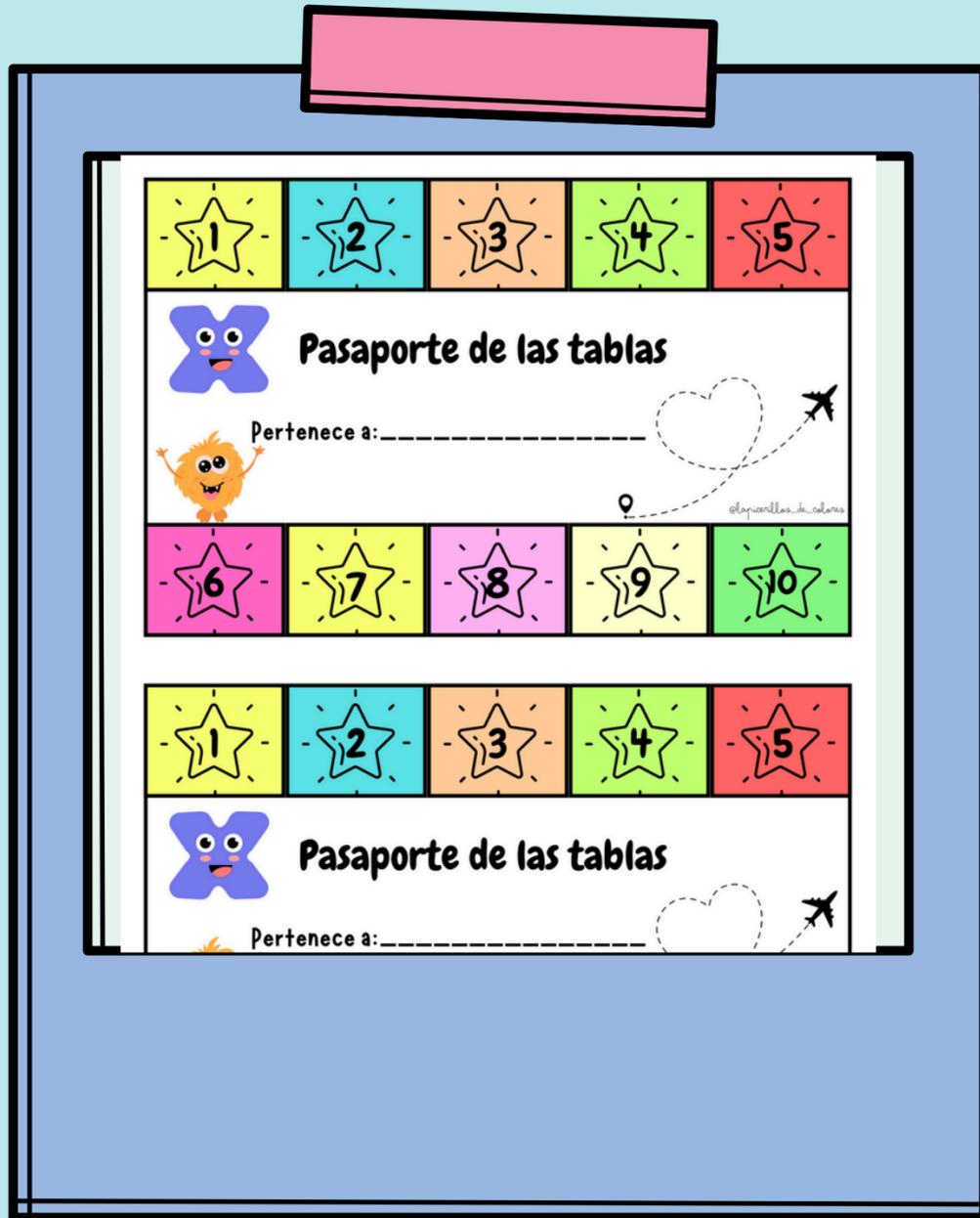


Descripción

Se reparten las estrellas y las nubes por la mesa y/o suelo, y se divide la clase en grupos para que todos puedan participar. Los alumnos, tienen que encontrar la respuesta correcta(nube) a la suma o resta planteada en la estrella.



PASAPORTE DE LAS TABLAS



[Descarga](#)



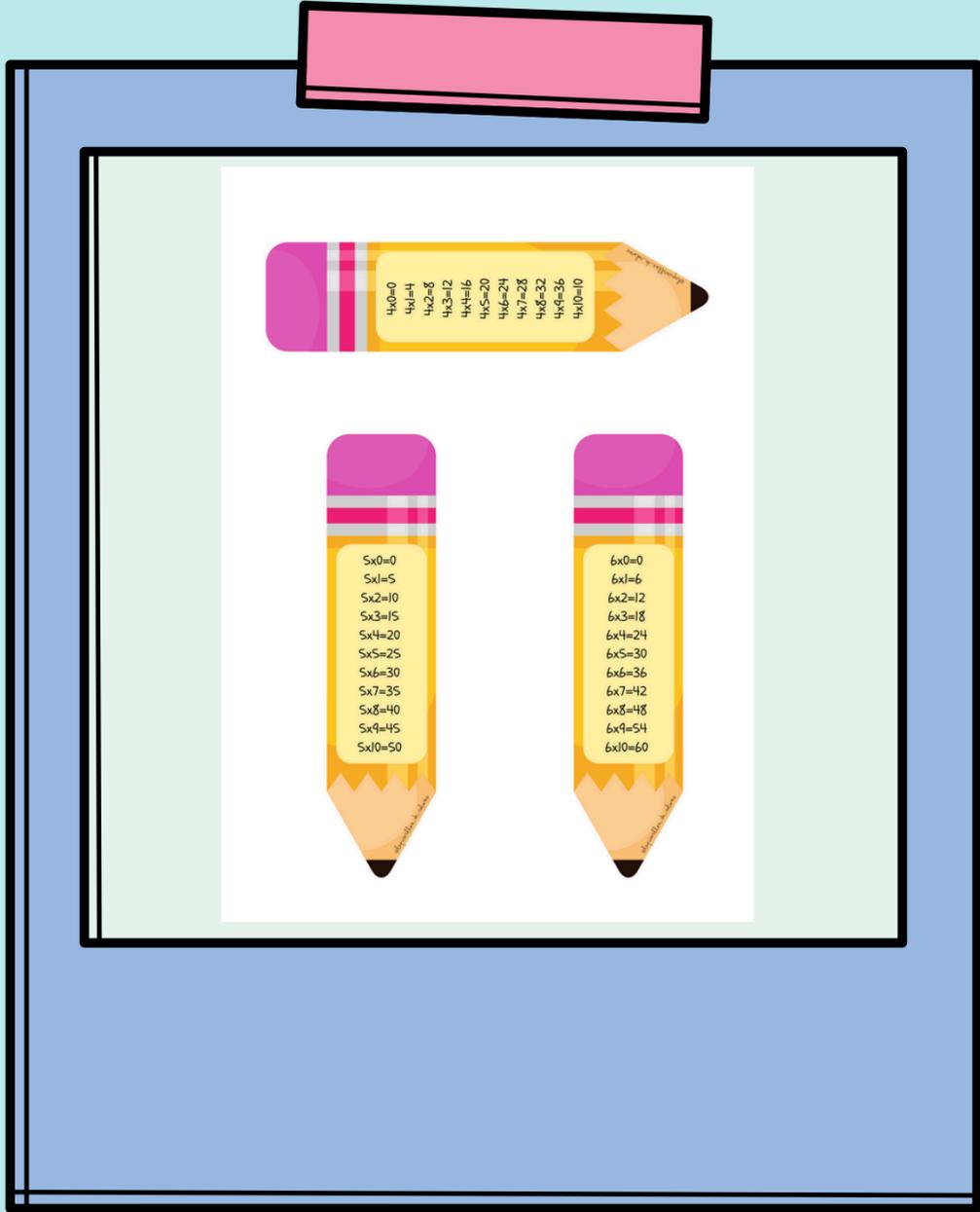
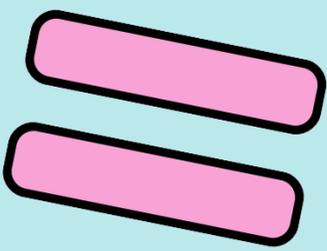
@lapicerillos_de_colores

Descripción

Con este pasaporte, será más fácil y divertido aprenderse las tablas de multiplicar. A medida que se las van aprendiendo, les voy poniendo una pegatina en cada número. ¿Quién será el primero en completar el tablero?



LLAVERO DE LAS TABLAS



[Descarga](#)

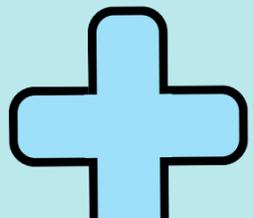
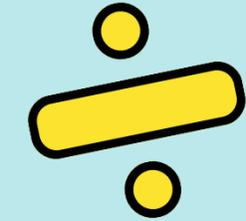


@lapicerillos_de_colores



Descripción

Con este llavero en forma de lápiz que podrán llevar a cualquier lado, los alumnos podrán repasar o consultar las tablas desde donde estén y cuando sea necesario.



ISLA DE LOS NÚMEROS

Descripción

A través de este divertido juego de mesa, estarán repasando contenidos de una forma lúdica, además de fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo.

ISLA DE LOS NÚMEROS

INICIO

1. Resuelve la siguiente operación: $3 + 4 \times 5 - 7 \times 8$

2. Marta tiene 25€. Quiere comprar una chaqueta que cuesta 44€. ¿Cuánto dinero le falta?

3. Hugo de casa al cole recorre 250m. ¿Cuántos m recorre a la semana?

4. se recogen en 3 granjas: 20.45l, 5.432l y 17.82l de leche. ¿Cuántos litros de leche recoge en total?

5. Ordena de mayor a menor: 112.45-27.50-190.56-1.90-20.7

6. ¿Cuántos medios kilos son 8 cuartos de kilo?

7. Calcula el perímetro de esta figura: 6cm

REGLAS DEL JUEGO

- Suma 2 a la casilla en la que estás.
- Vuelve a inicio.
- Un turno sin tirar.

Descarga

@lapicerillos_de_colores

RETOS MATEMÁTICOS



 **Reto 1** 

Resuelve los siguientes porcentajes:

- a) 34% de 52
- b) 50% de 72
- c) 25% de 769
- d) 10% de 95

 @lapicerillos_de_colores

 **Reto 2** 

Pasa a gramos las siguientes cantidades: 2kg, 45dag, 14 hg, 35 cg.

pasa a centilitros: 58l, 45hl, 3,4 ml, 280 dl, 2kl.

@lapicerillos_de_colores



Descarga



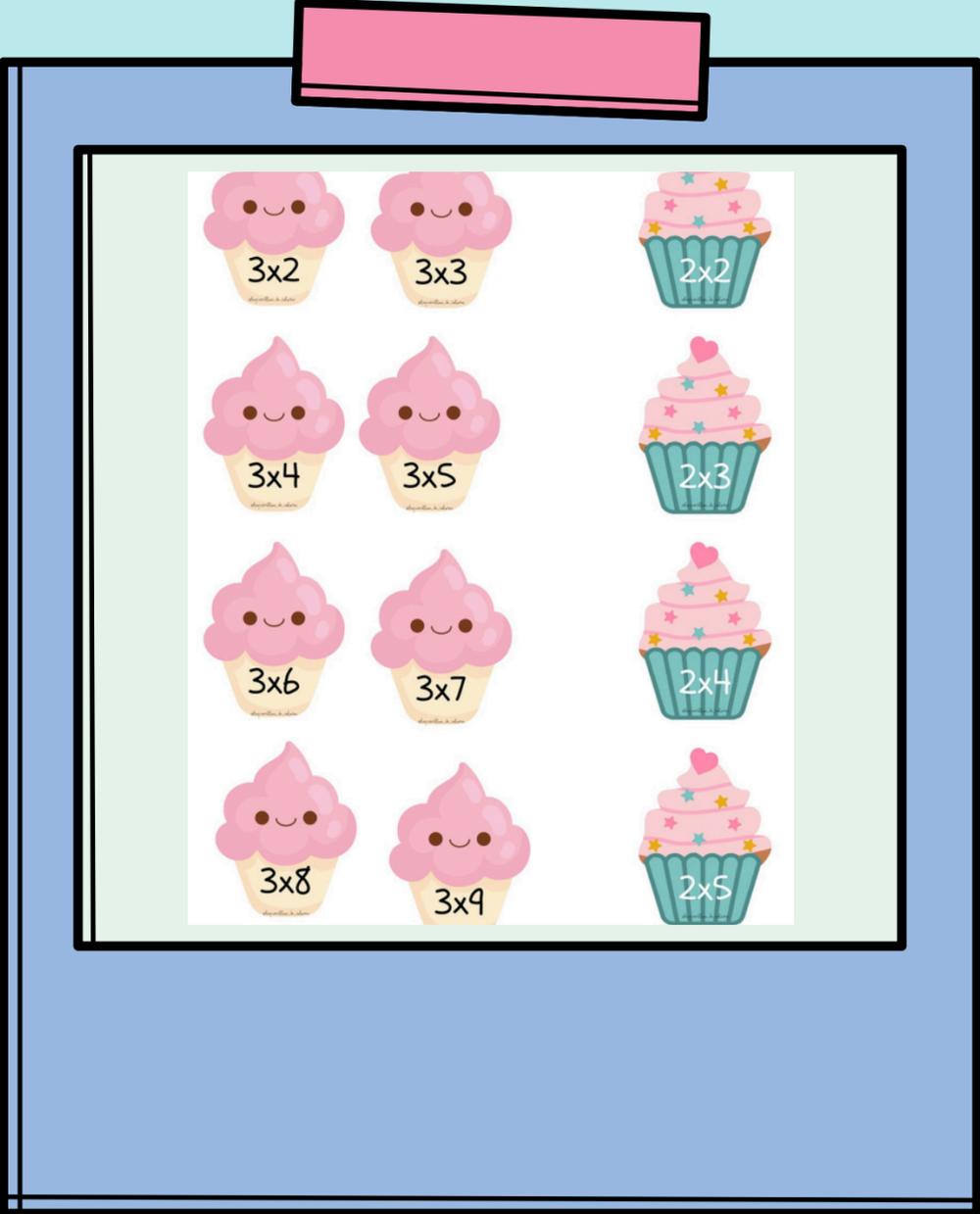
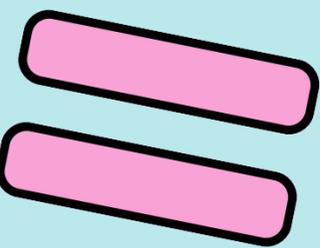
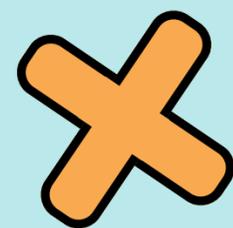
@lapicerillos_de_colores

Descripción

Se hacen grupos y se reparte el primera reto por grupo, cuando lo hayan conseguido descifrar entre todos, se les reparte el segundo. Cuando acaben cada reto se les entrega un número. Al finalizar todos los retos deben descomponer el número formado por todos, y abrir la caja correspondiente.



MULTI CUPCAKES



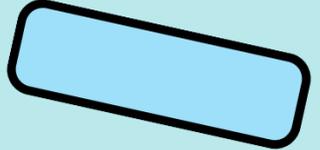
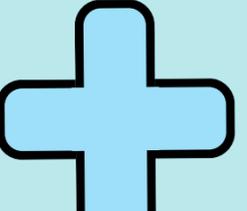
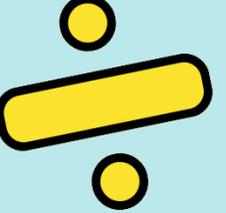
Descarga



@lapicerillos_de_colores

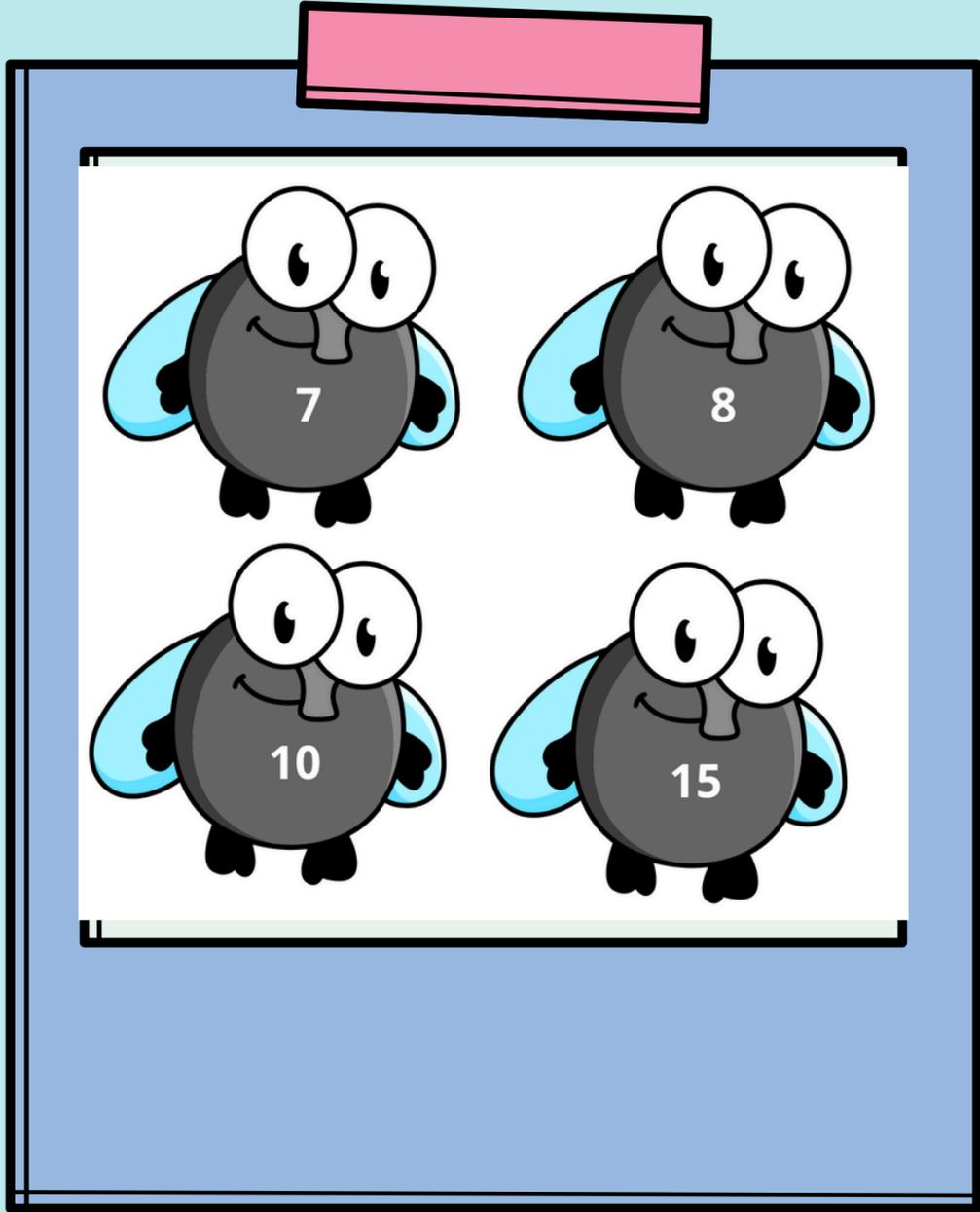
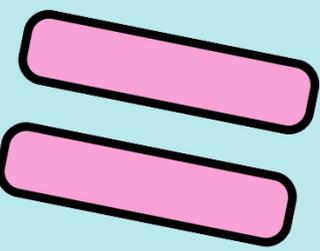
Descripción

A través de estos dulces cupcakes, trabajamos las multiplicaciones de forma lúdica y divertida. Cada cupcake es una multiplicación, los resultados son caramelos que tendrán que relacionar con su correspondiente cupcake.





CÁLCULO MENTAL



Descarga

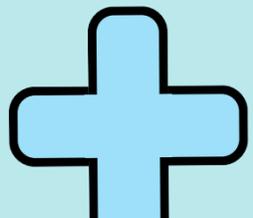
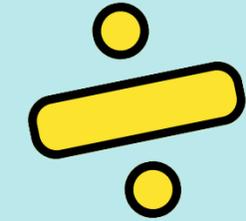


@lapicerillos_de_colores



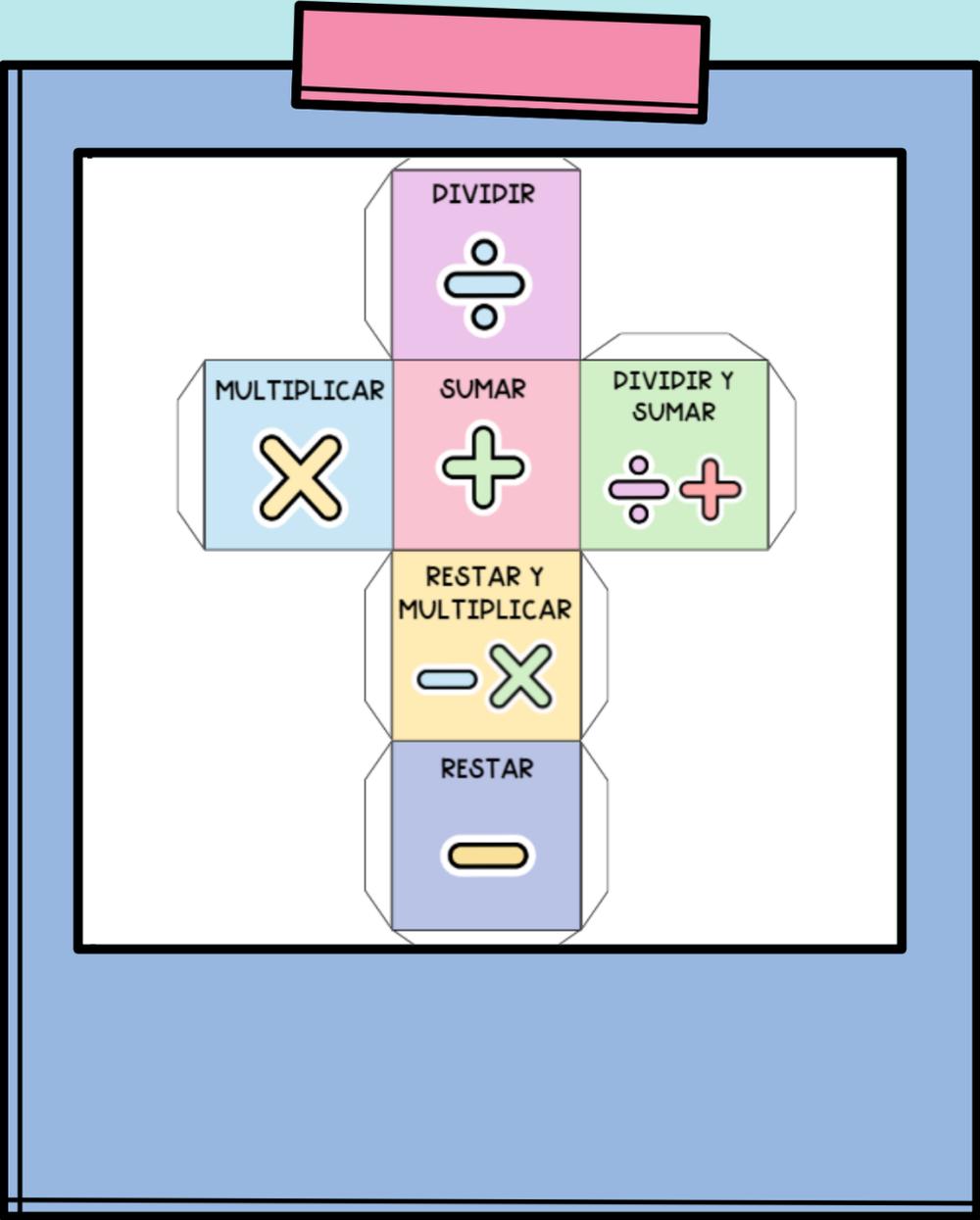
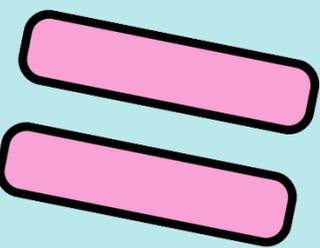
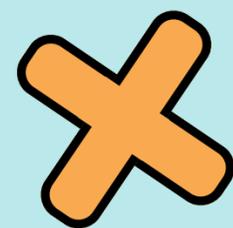
Descripción

Trabajamos cálculo mental con estas moscas numéricas. El docente o un compañero/a dice una suma o resta, y los alumnos deben encontrar el resultado y cogerlo antes que sus compañeros.





CUBO PROBLEMÁTICO



[Descarga](#)



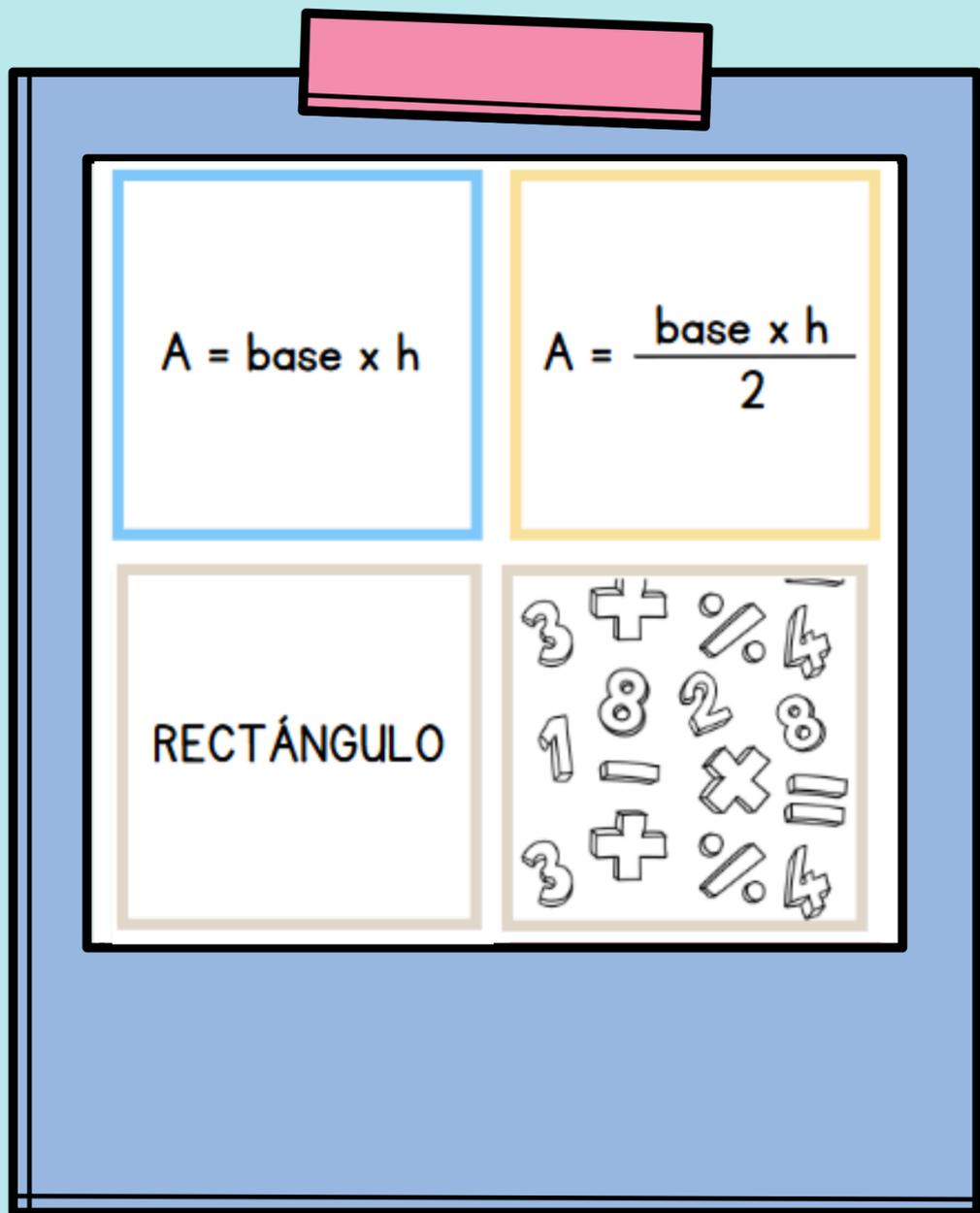
@rincondelosmaestros

Descripción

Se montará el cubo, y tras lanzarlo, el alumnado deberá crear un problema de matemáticas que se resuelva con la operación que le haya tocado en el dado.



MEMORY - ÁREAS POLÍGONOS



A = base x h

$$A = \frac{\text{base} \times h}{2}$$

RECTÁNGULO

3 + % 4
1 8 2 8
3 + % 4



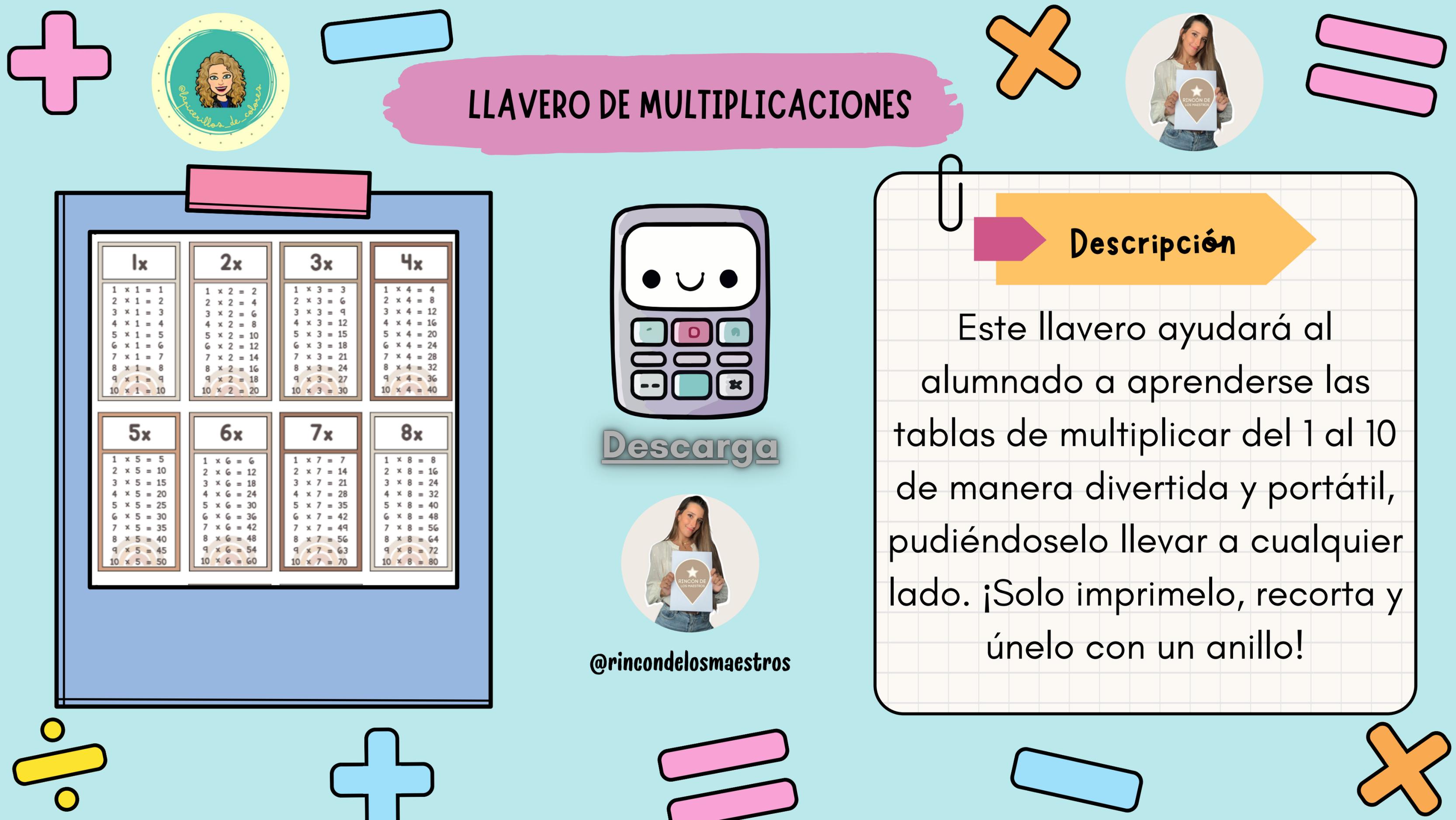
Descarga



@rincondelosmaestros

Descripción

Este memory permitirá al alumnado repasar y aprender el cálculo de áreas de poligonos, al mismo tiempo que juegan y se divierten.



LLAVERO DE MULTIPLICACIONES



1x	2x	3x	4x
1 x 1 = 1	1 x 2 = 2	1 x 3 = 3	1 x 4 = 4
2 x 1 = 2	2 x 2 = 4	2 x 3 = 6	2 x 4 = 8
3 x 1 = 3	3 x 2 = 6	3 x 3 = 9	3 x 4 = 12
4 x 1 = 4	4 x 2 = 8	4 x 3 = 12	4 x 4 = 16
5 x 1 = 5	5 x 2 = 10	5 x 3 = 15	5 x 4 = 20
6 x 1 = 6	6 x 2 = 12	6 x 3 = 18	6 x 4 = 24
7 x 1 = 7	7 x 2 = 14	7 x 3 = 21	7 x 4 = 28
8 x 1 = 8	8 x 2 = 16	8 x 3 = 24	8 x 4 = 32
9 x 1 = 9	9 x 2 = 18	9 x 3 = 27	9 x 4 = 36
10 x 1 = 10	10 x 2 = 20	10 x 3 = 30	10 x 4 = 40
5x	6x	7x	8x
1 x 5 = 5	1 x 6 = 6	1 x 7 = 7	1 x 8 = 8
2 x 5 = 10	2 x 6 = 12	2 x 7 = 14	2 x 8 = 16
3 x 5 = 15	3 x 6 = 18	3 x 7 = 21	3 x 8 = 24
4 x 5 = 20	4 x 6 = 24	4 x 7 = 28	4 x 8 = 32
5 x 5 = 25	5 x 6 = 30	5 x 7 = 35	5 x 8 = 40
6 x 5 = 30	6 x 6 = 36	6 x 7 = 42	6 x 8 = 48
7 x 5 = 35	7 x 6 = 42	7 x 7 = 49	7 x 8 = 56
8 x 5 = 40	8 x 6 = 48	8 x 7 = 56	8 x 8 = 64
9 x 5 = 45	9 x 6 = 54	9 x 7 = 63	9 x 8 = 72
10 x 5 = 50	10 x 6 = 60	10 x 7 = 70	10 x 8 = 80



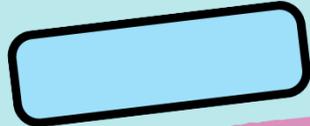
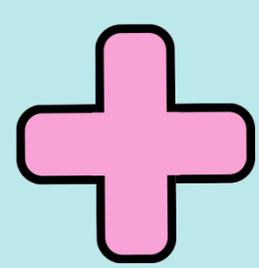
Descarga



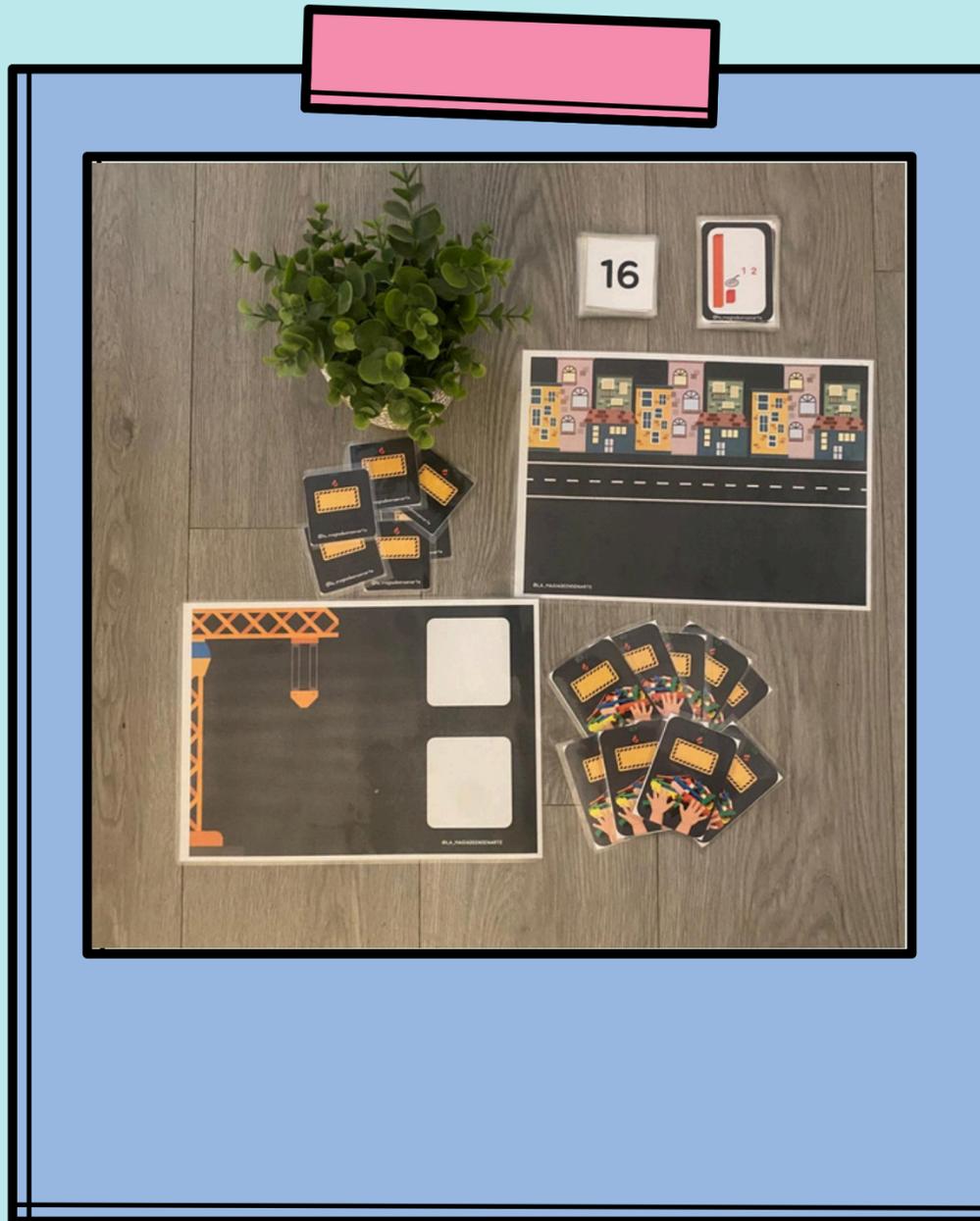
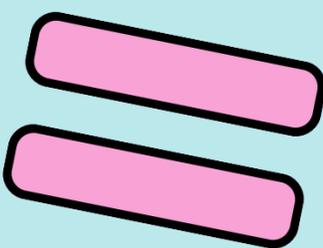
@rincondelosmaestros

Descripción

Este llavero ayudará al alumnado a aprenderse las tablas de multiplicar del 1 al 10 de manera divertida y portátil, pudiéndoselo llevar a cualquier lado. ¡Solo imprimelo, recorta y únelo con un anillo!



LA CIUDAD DE LOS NÚMEROS



Descarga

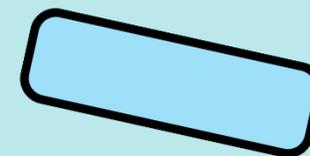
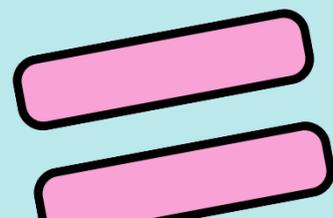
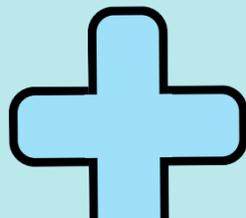
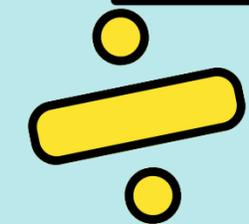


@la_magia deensenarte

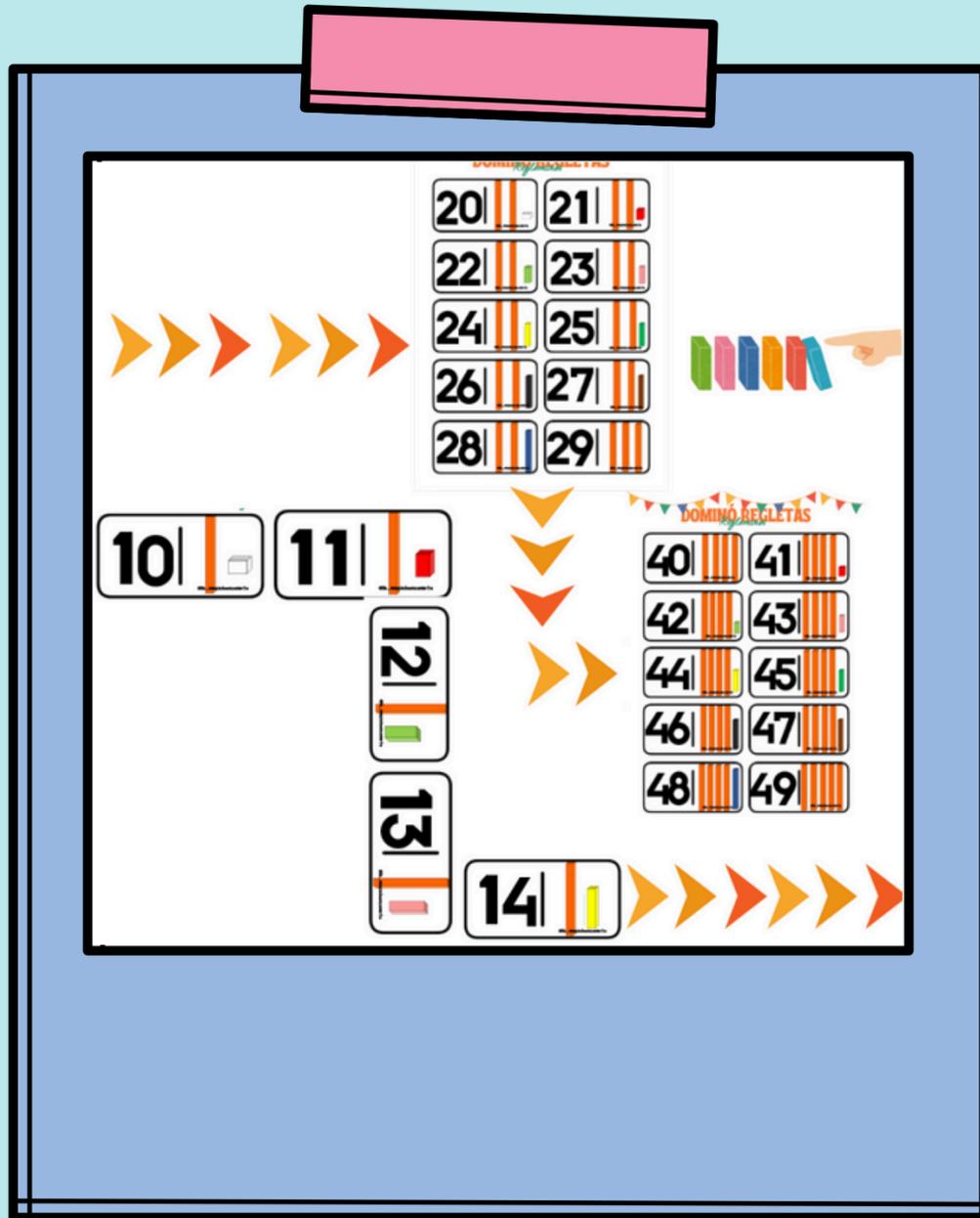


Descripción

- 1. Manipulación libre con regletas:**
Permíteles manipular libremente las regletas, explorando su forma, tamaño y color.
- 2. Copia de patrones de edificios:**
A continuación, deberán copiar los patrones de edificios según las tarjetas proporcionadas.
- 3. Zona de obra:**
Una vez hayan copiado los patrones de edificios, los jugadores se trasladarán a la zona de obra. Según la tarjeta que elijan, deberán copiar la grafía del n° correspondiente y construir el edificio indicado en la tarjeta.
- 4. Zona de ciudad:**
En la última etapa del juego, podrán combinar y reconstruir los edificios libremente para crear su propia ciudad imaginaria. Para aumentar la complejidad del juego, podemos pedir a los jugadores que etiqueten o enumeren los edificios según el número que formen con las regletas. Además de este recurso, necesitarás regletas. Hay un video demostrativo si pulsas sobre el icono de mi cuenta.



REGLOMINÓS



Descarga

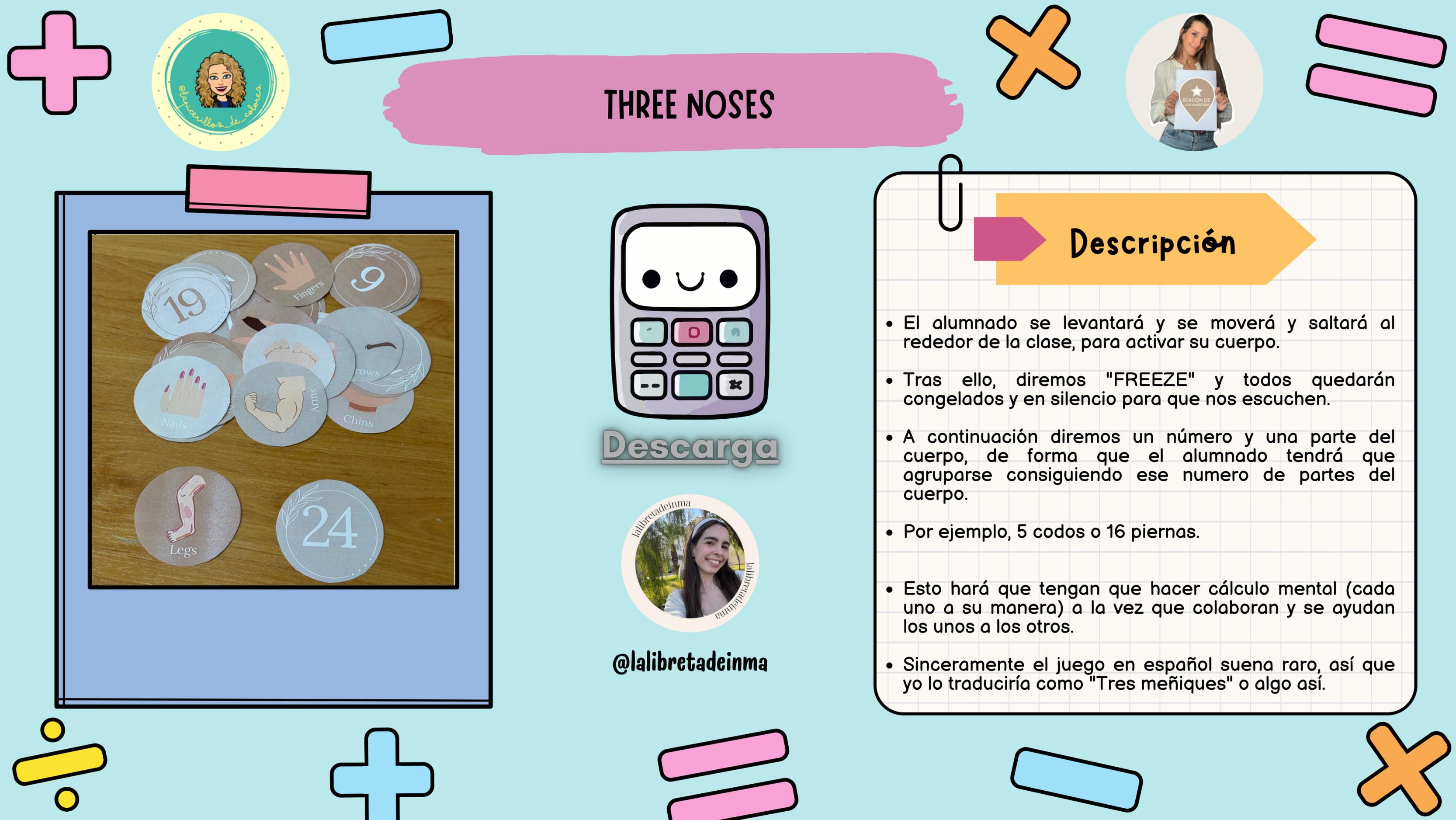


@la_magia_de_ensenarte

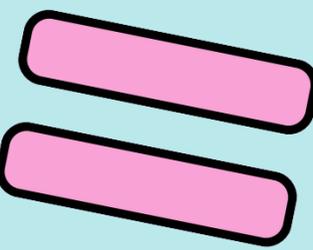
Descripción

Este juego de dominó basado en las regletas Cuissenaire, tiene por objetivo asociar cada regleta con su pareja correcta. Para jugar, debes observar detenidamente las regletas y encontrar aquellas que tienen una composición idéntica a su correspondiente gráfica para hacer coincidir las piezas correctamente.

¡Diviértete entrenando tu agudeza visual y habilidad para encontrar las combinaciones perfectas en este desafiante juego!



THREE NOSES



Descarga

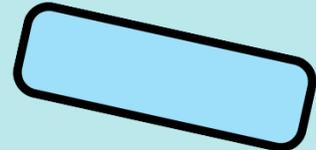
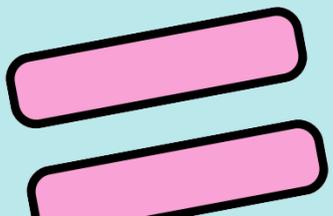
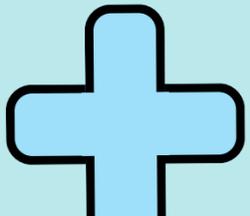
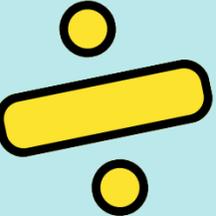


@lalibretadeinma



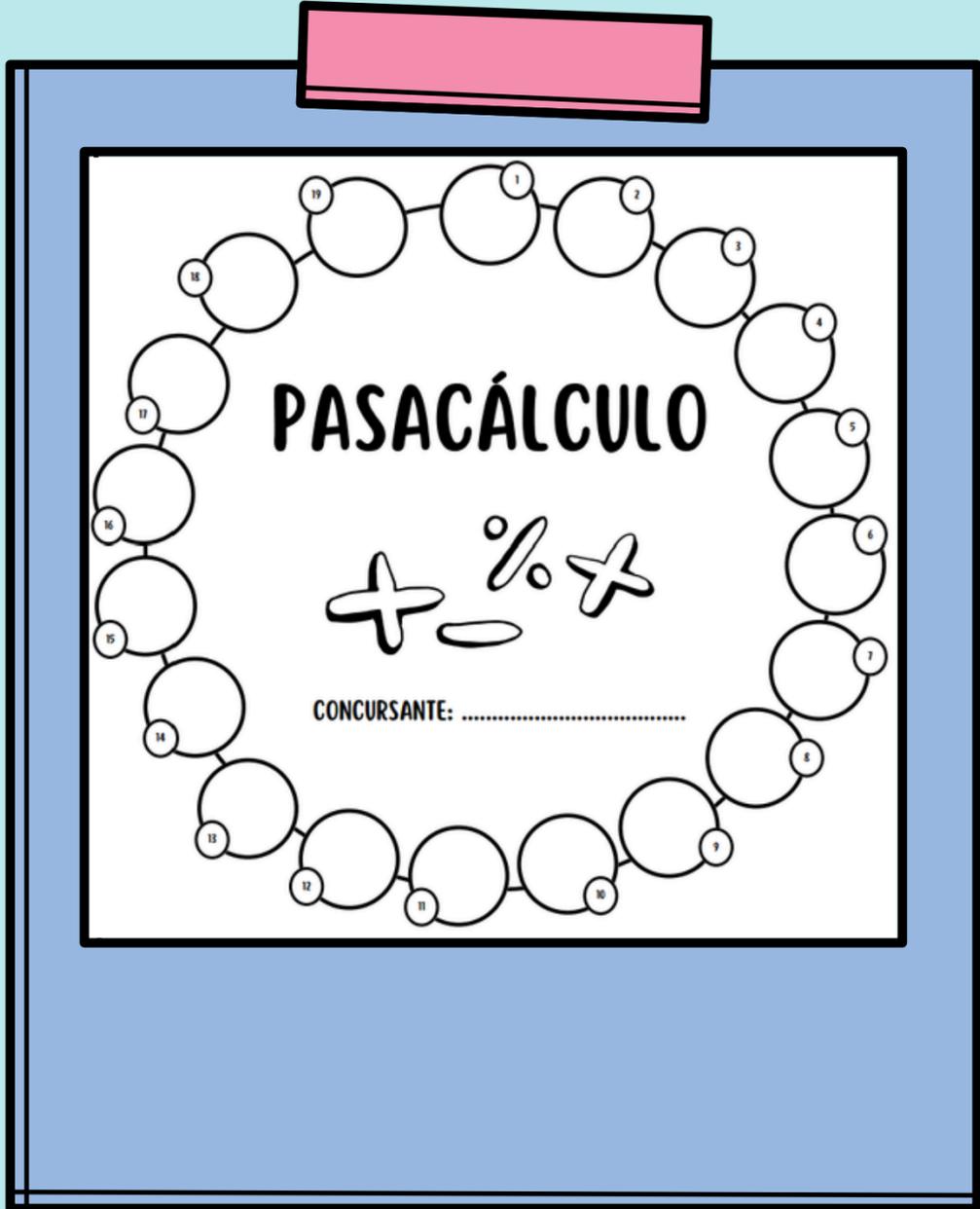
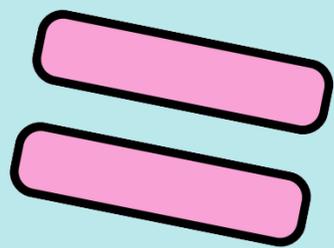
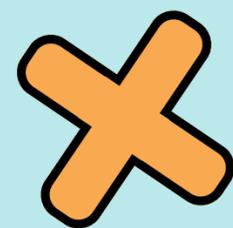
Descripción

- El alumnado se levantará y se moverá y saltará al rededor de la clase, para activar su cuerpo.
- Tras ello, diremos "FREEZE" y todos quedarán congelados y en silencio para que nos escuchen.
- A continuación diremos un número y una parte del cuerpo, de forma que el alumnado tendrá que agruparse consiguiendo ese numero de partes del cuerpo.
- Por ejemplo, 5 codos o 16 piernas.
- Esto hará que tengan que hacer cálculo mental (cada uno a su manera) a la vez que colaboran y se ayudan los unos a los otros.
- Sinceramente el juego en español suena raro, así que yo lo traduciría como "Tres meñiques" o algo así.





PASACÁLCULO



Descarga



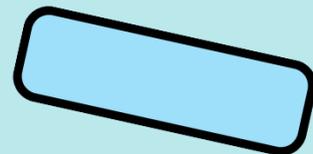
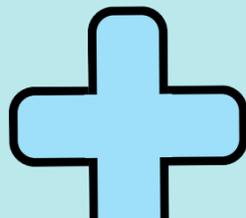
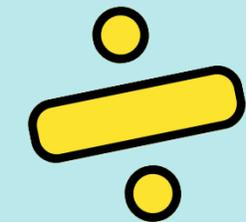
@opositandoaprofe



Descripción

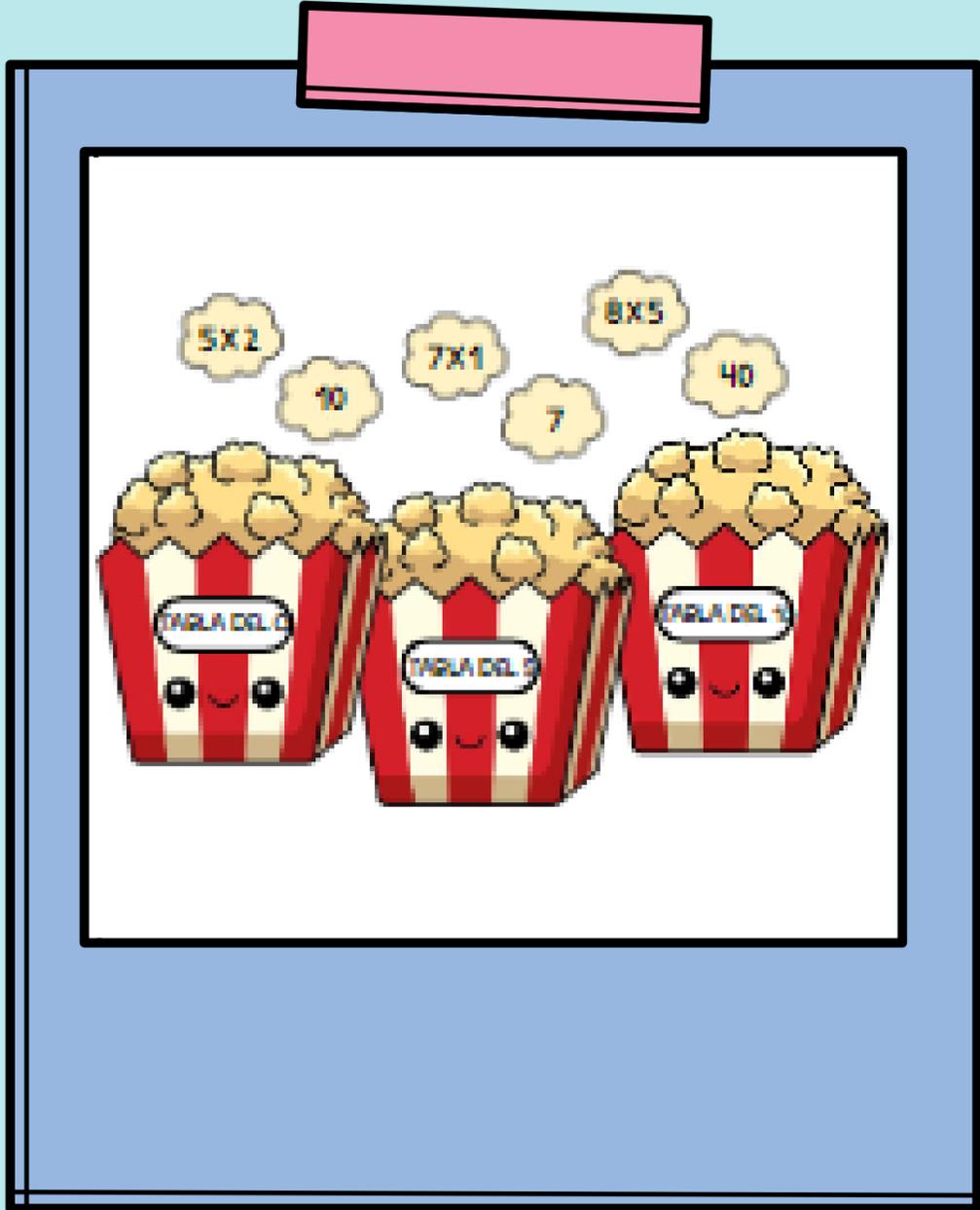
Hacer una lista de operaciones suele cansar a los alumnos, pero si lo proponemos como un concurso de "Pasacálculo" (basado en Pasapalabra) les parecerá un juego muy muy divertido.

Nosotros podemos darle una ficha con operaciones o escribirlas en la pizarra, y ponen el resultado en el círculo correspondiente. Si el resultado es correcto, colorean el círculo pequeño en verde. Si es incorrecto, lo colorean de rojo.





LA FÁBRICA DE LAS PALOMITAS



Descarga



@elrincondeandrea

Descripción

Varios cubos establecidos según la **tabla de multiplicar (0-10)**, tienen que estar llenos de palomitas en función de las operaciones de cada palomita.

- **PASO 1.** Escogemos una operación.
- **PASO 2.** Buscamos su solución.
- **PASO 3.** Clasificamos el resultado en su tabla de multiplicar.

Por ejemplo: hay una palomita que pone (6x1), pues buscamos otra palomita con el resultado (6) y lo colocamos en el cubo de palomitas de la tabla del 6.



LA HELADERÍA MATEMÁTICA



$40-5$	$38+4$	$26-3$
35	42	23
$17-2$	$21+2$	
15	23	



Descarga



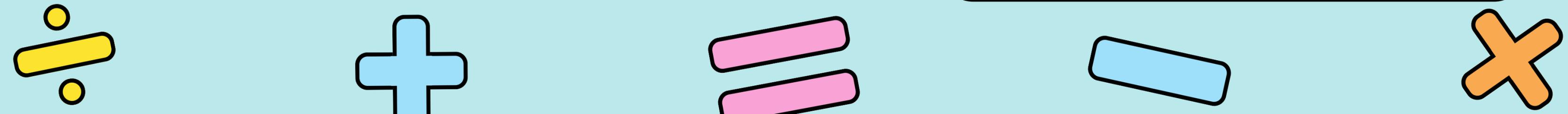
@elrincondeandrea

Descripción

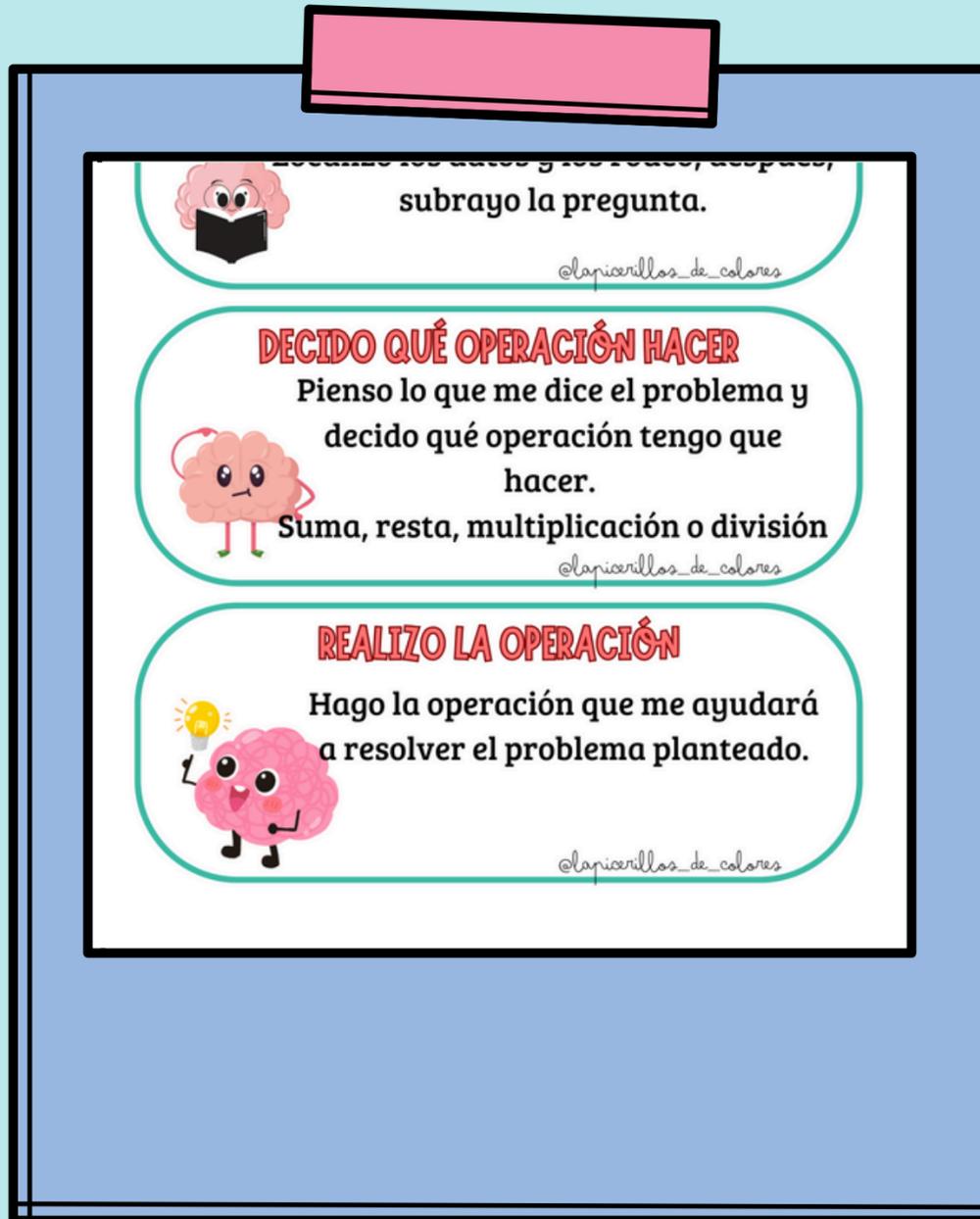
Varios conos de helado (1-50) tienen resultados pero sin operaciones.

- **PASO 1.** Escogemos una operación.
- **PASO 2.** Buscamos su solución.
- **PASO 3.** Clasificamos el resultado en su cono de helado.

Por ejemplo: hay una bola de helado que pone $(2+2)$, pues buscamos el cono con el resultado (4) y lo colocamos en su cono de helado correspondiente.



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



Organizo los datos y los leo, después, subrayo la pregunta.

DECIDO QUÉ OPERACIÓN HACER
Pienso lo que me dice el problema y decido qué operación tengo que hacer.
Suma, resta, multiplicación o división

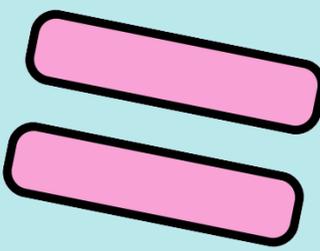
REALIZO LA OPERACIÓN
Hago la operación que me ayudará a resolver el problema planteado.



Descarga

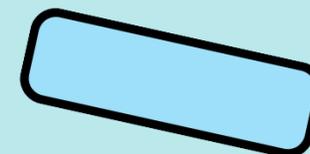
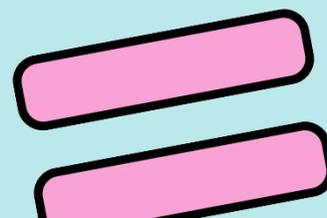
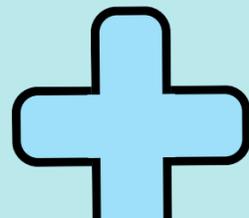
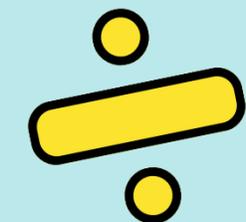
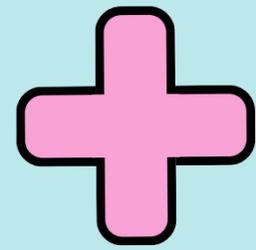


@lapicerillos_de_colores



Descripción

Tan solo tenemos que imprimirlo y ponerlo en un espacio del aula donde los alumnos puedan verlo para tener siempre presentes los pasos a seguir para resolver problemas





LLAVERO DE MULTIPLICACIONES



Descarga



@elaulade.paula

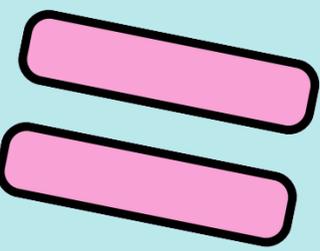
Descripción

Llavero de las emociones para practicar las multiplicaciones. Ideal para que los alumnos lo tengan siempre dentro de su estuche, en su cajón, en el rincón de matemáticas o colgado de algún sitio.





OPERACIÓN HELADO



2×2	9×8	6×5	10×4
4	72	30	40



Descarga



@elaulade.paula

Descripción

Actividad con sumas, restas y multiplicaciones. Consigue relacionar correctamente las bolas de helados (operaciones) con sus correspondientes cucuruchos (resultados) y practica de esta manera las mates de forma divertida!



EL CONTEO



Descarga



@elaulade.paula

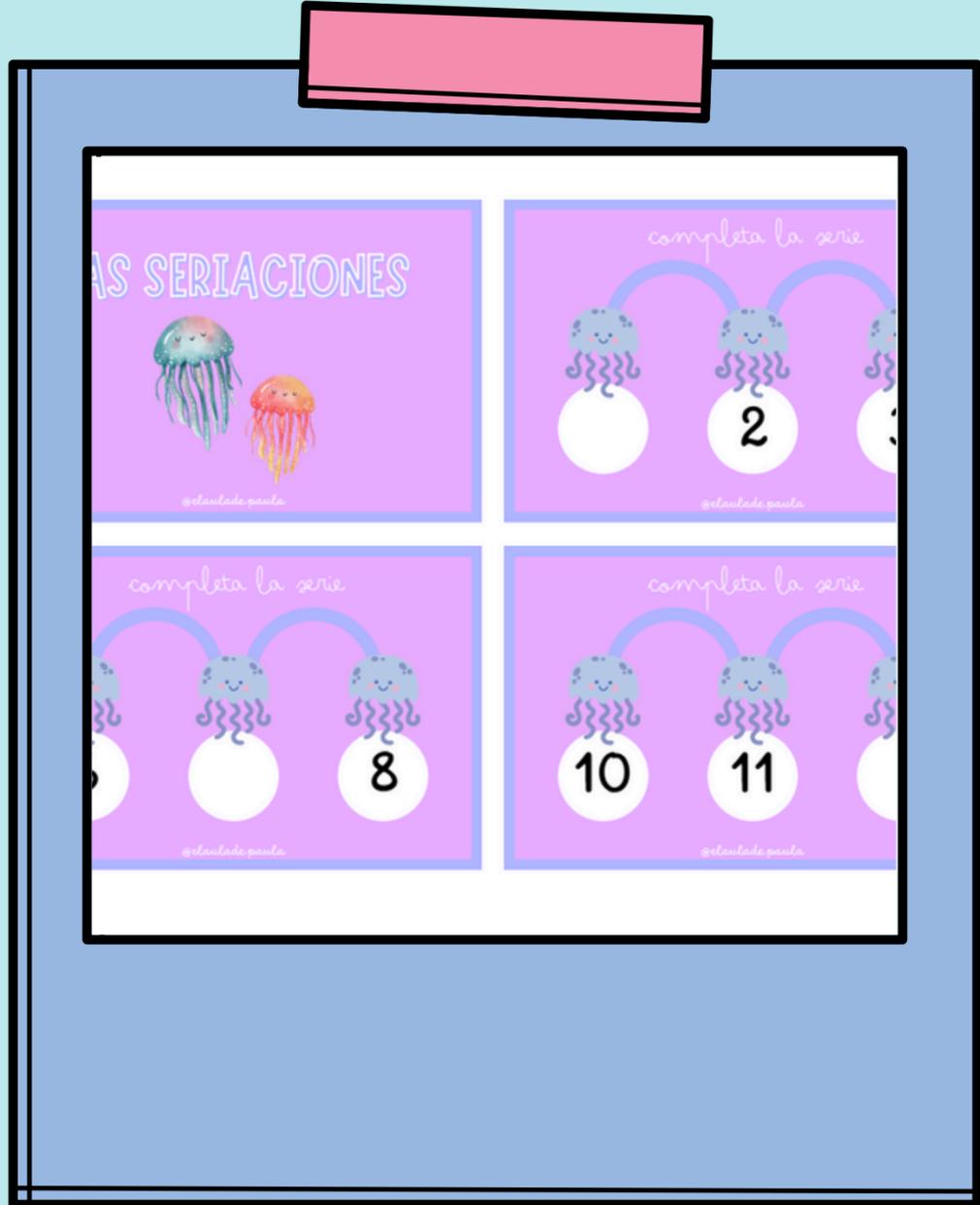
Descripción

Crea un llavero en tu rincón de mates con esta actividad!

Esta consiste en contar los elementos que te pide cada una de las tarjetas con diferentes alimentos.

De esta manera practicaremos el conteo pero también la atención!

LAS SERIACIONES



Descarga



[@elaulade.paula](https://www.instagram.com/elaulade.paula)

Descripción

Crea un llavero en tu rincón de mates con esta actividad!

Esta consiste en completar la serie según los números que ya aparecen en cada tarjeta!

De esta manera se trabajará tanto las seriaciones, como la atención y el concepto de anterior y posterior.

Las centenas

seiscientos veintidós	622
doscientos treinta y cuatro	234
trescientos quince	315
ciento ochenta y dos	182
setecientos cincuenta	750
seiscientos uno	601
ochocientos cuarenta y cuatro	844



Descarga

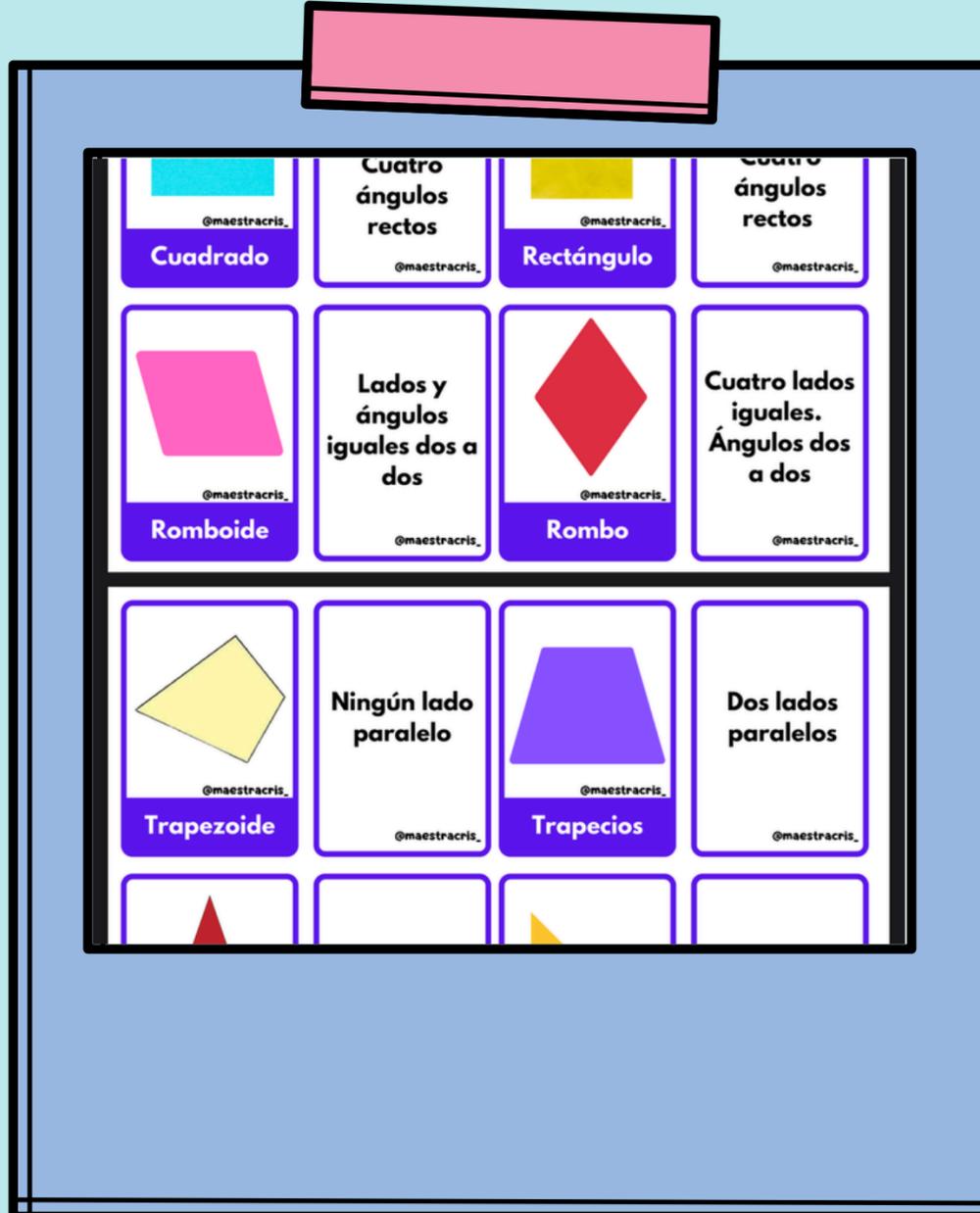


@maestracris_

Descripción

Con este PDF plastificable, podremos trabajar la asociación del número a su lectura, trabajando de esta manera tendrán un mayor contacto con las centenas.

Memory geometria



Descarga



@maestracris_



Memory para trabajar diferentes formas geométricas y sus características. Para ello, estarán todas bocabajoy tendrán que encontrar su pareja.



Mercadillo en clase



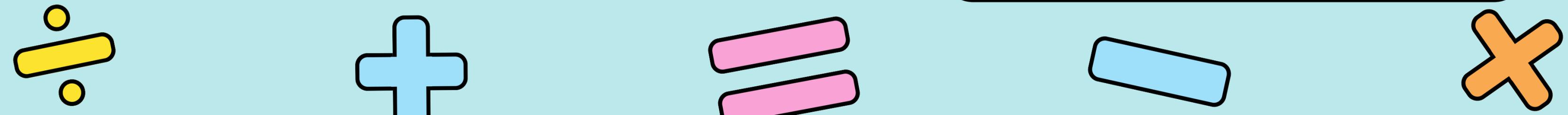
Descarga



@mestra_aitana

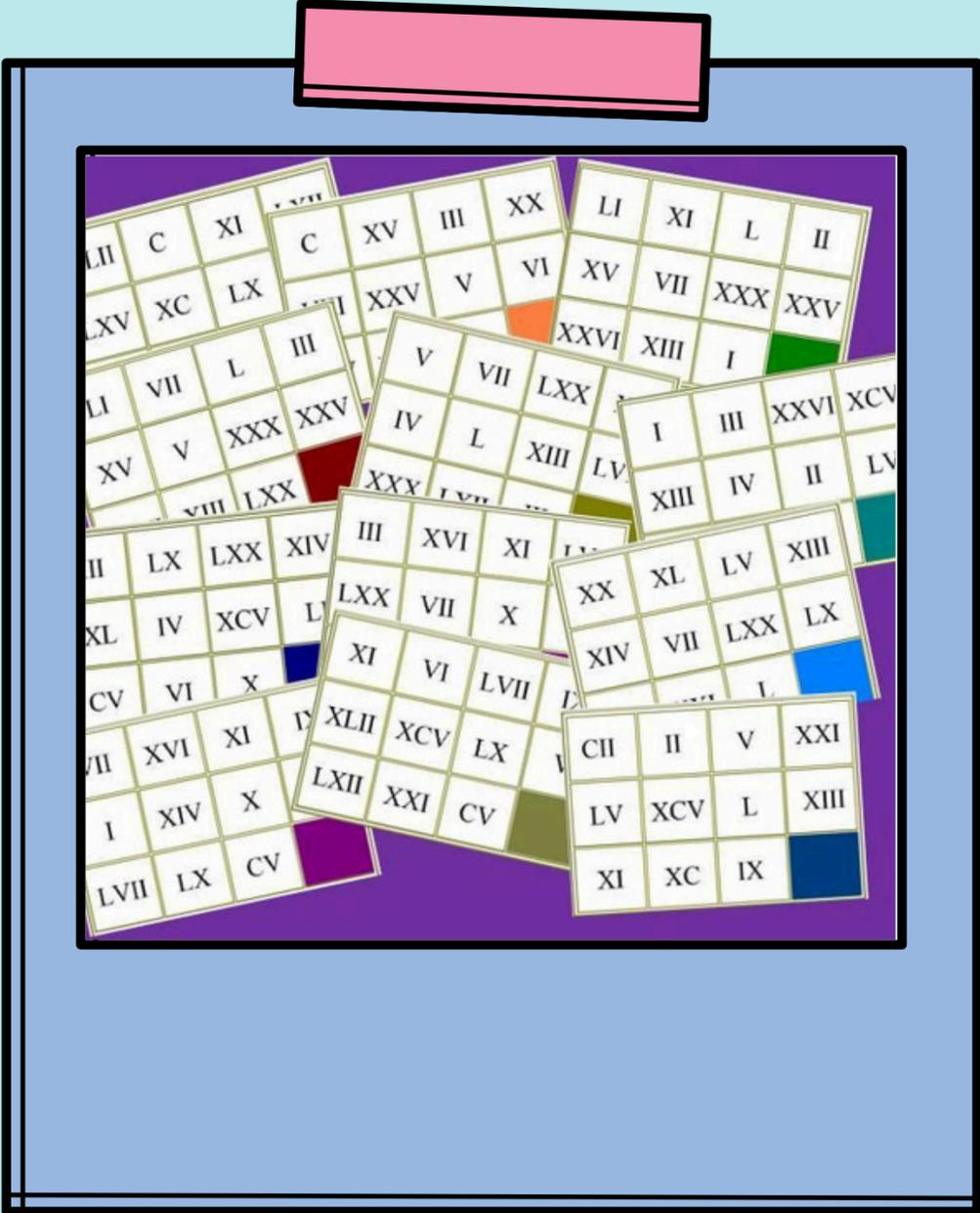


El alumnado traerá uno o dos objetos para el aula. Se les pondrá un precio y mediante el uso de billetes y monedas el alumnado aprenderá a hacer sumas y restas además de aprender a manejar el dinero real. Todos tendrán que pasar por tenderos y por compradores.





BINGO DE NÚMEROS ROMANOS



Descarga



@mestra_aitana

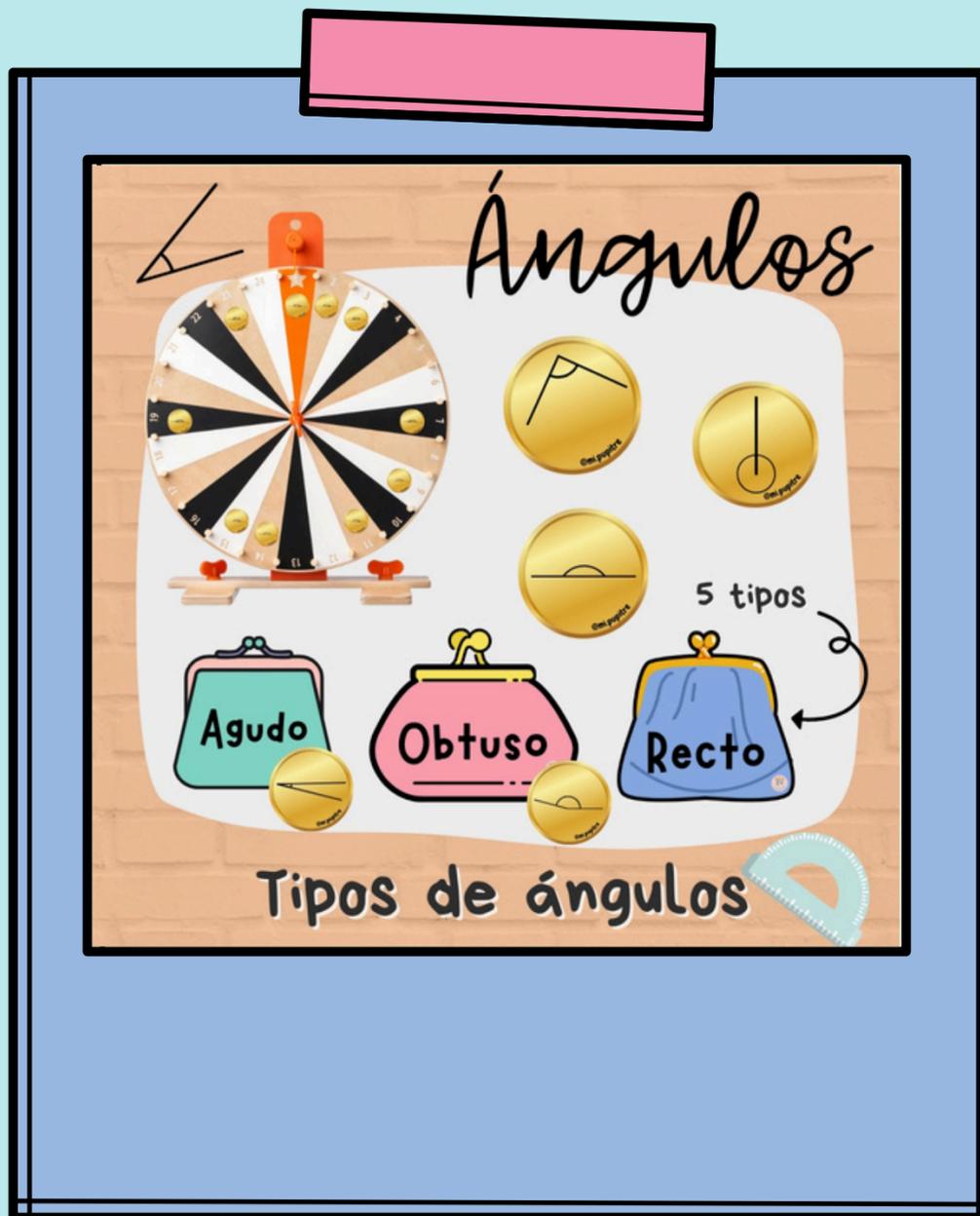
Descripción

Una forma divertida de poder trabajar los números romanos y repasarlos antes de que se nos olviden.

Material: Cartulinas con 3x4 de números romanos.



TIPOS DE ÁNGULOS



Descarga



@mi.pupitre

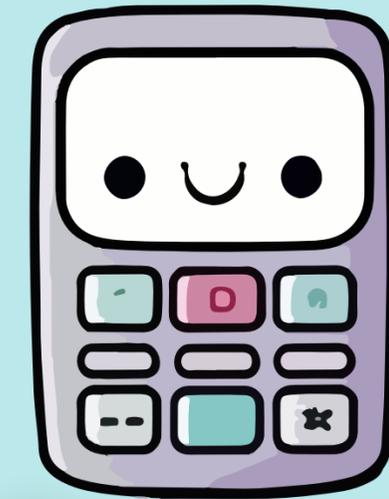
Ruleta ángulos

Los alumnos deberán clasificar las monedas en su monedero correspondiente. En cada moneda hay un ángulo diferente. Incluye: 5 monederos: agudo, recto, llano, obtuso y completo. 25 monedas para clasificar. Monedas vacías para dibujar los ángulos que queráis. Un flipbook de colorear y completar para el cuaderno.

POTENCIAS

Descripción

Una forma divertida de poder repasar las potencias y hacer una actividad de estas mientras coloreas un mandala.



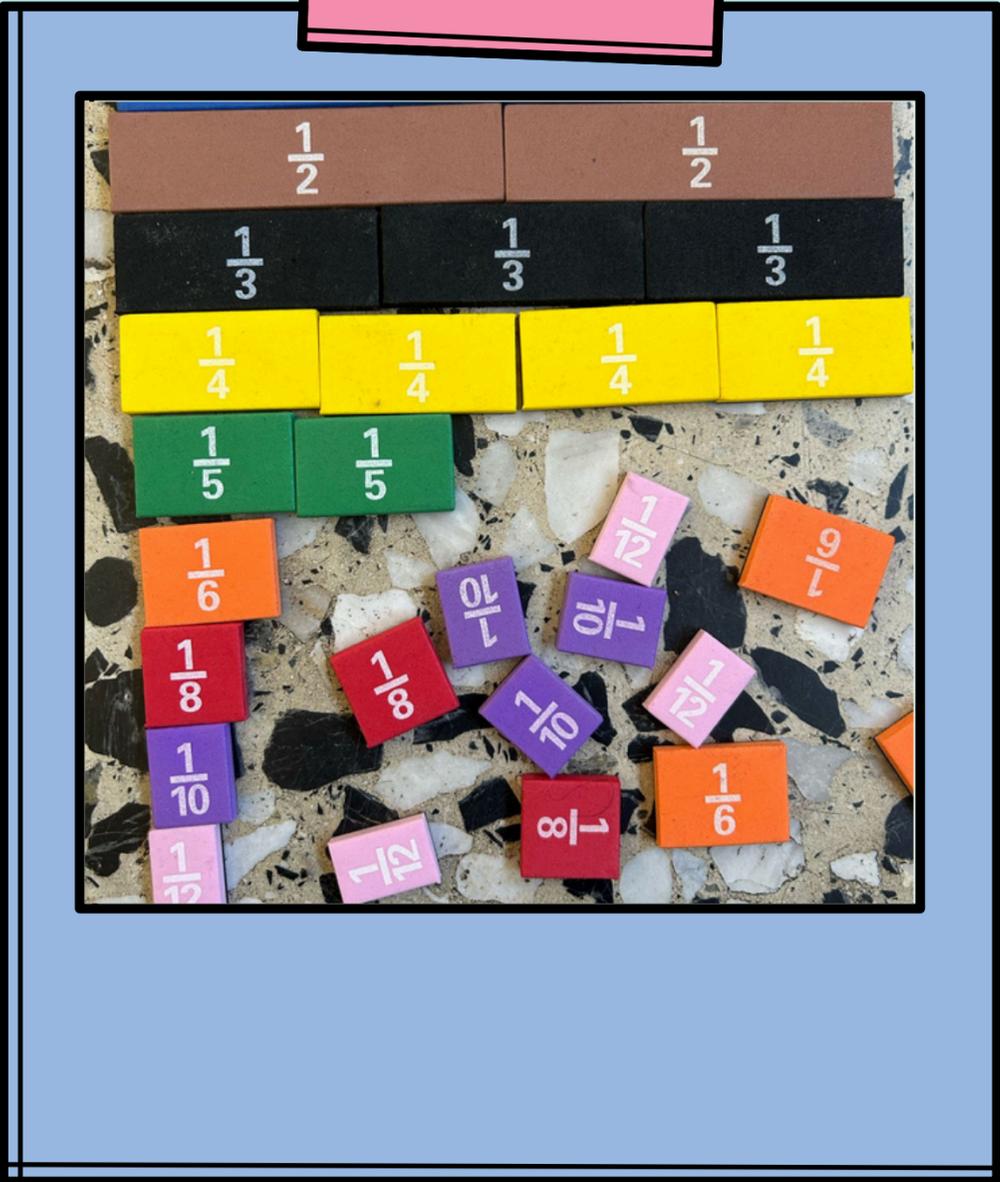
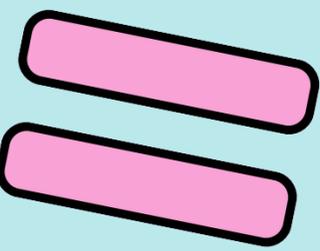
[Descarga](#)



[@queridamaestra](#)



LAS FRACCIONES



Descarga



@opos.itandoo



Descripción

Una forma muy divertida y muy visual de trabajar las fracciones, operaciones con fracciones, fracciones equivalentes, mayor o menor que.

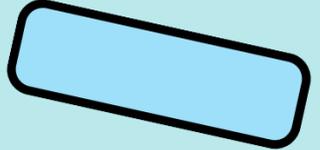
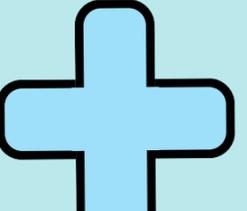
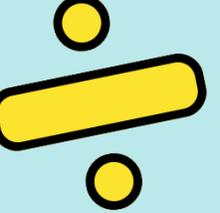
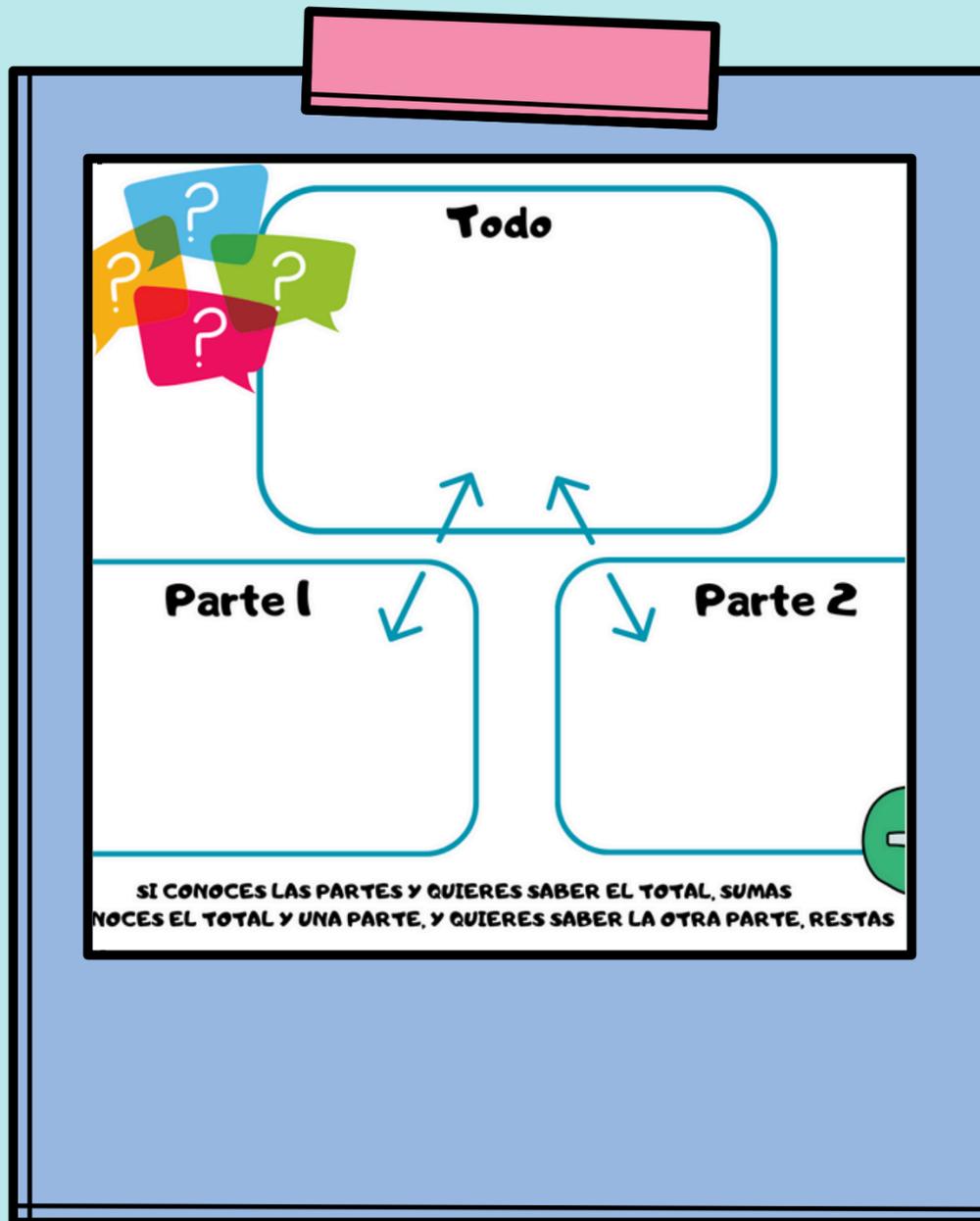


DIAGRAMA PARTES-TODO



Descarga



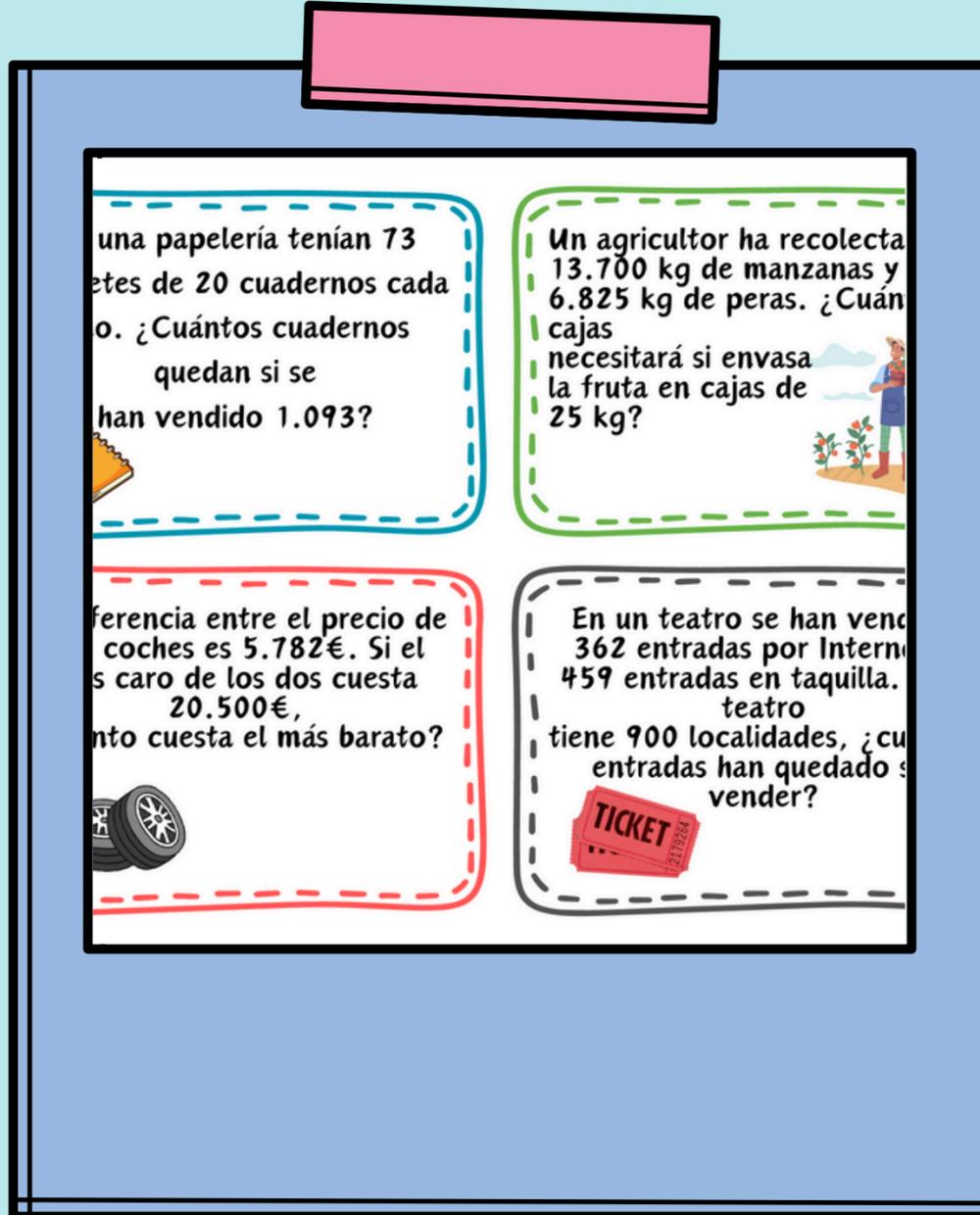
@elaula_deana

Descripción

Plantilla para imprimir y plastificar/funda plástica para poder reutilizarla a la hora de trabajar la resolución de problemas con el alumnado.

Plantilla para la estructura aditiva (+ -) y plantilla para la multiplicativa (x :).

ESTACIONES DE APRENDIZAJE



una papelería tenían 73 cuadernos cada uno. ¿Cuántos cuadernos quedan si se han vendido 1.093?

Un agricultor ha recolectado 13.700 kg de manzanas y 6.825 kg de peras. ¿Cuántas cajas necesitará si envasa la fruta en cajas de 25 kg?

Diferencia entre el precio de dos coches es 5.782€. Si el más caro de los dos cuesta 20.500€, ¿cuánto cuesta el más barato?

En un teatro se han vendido 362 entradas por Internet y 459 entradas en taquilla. Si el teatro tiene 900 localidades, ¿cuántas entradas han quedado por vender?



Descarga

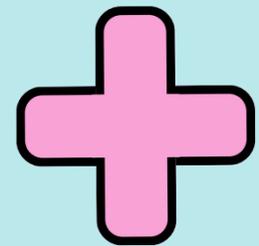


[@elaula_deana](#)

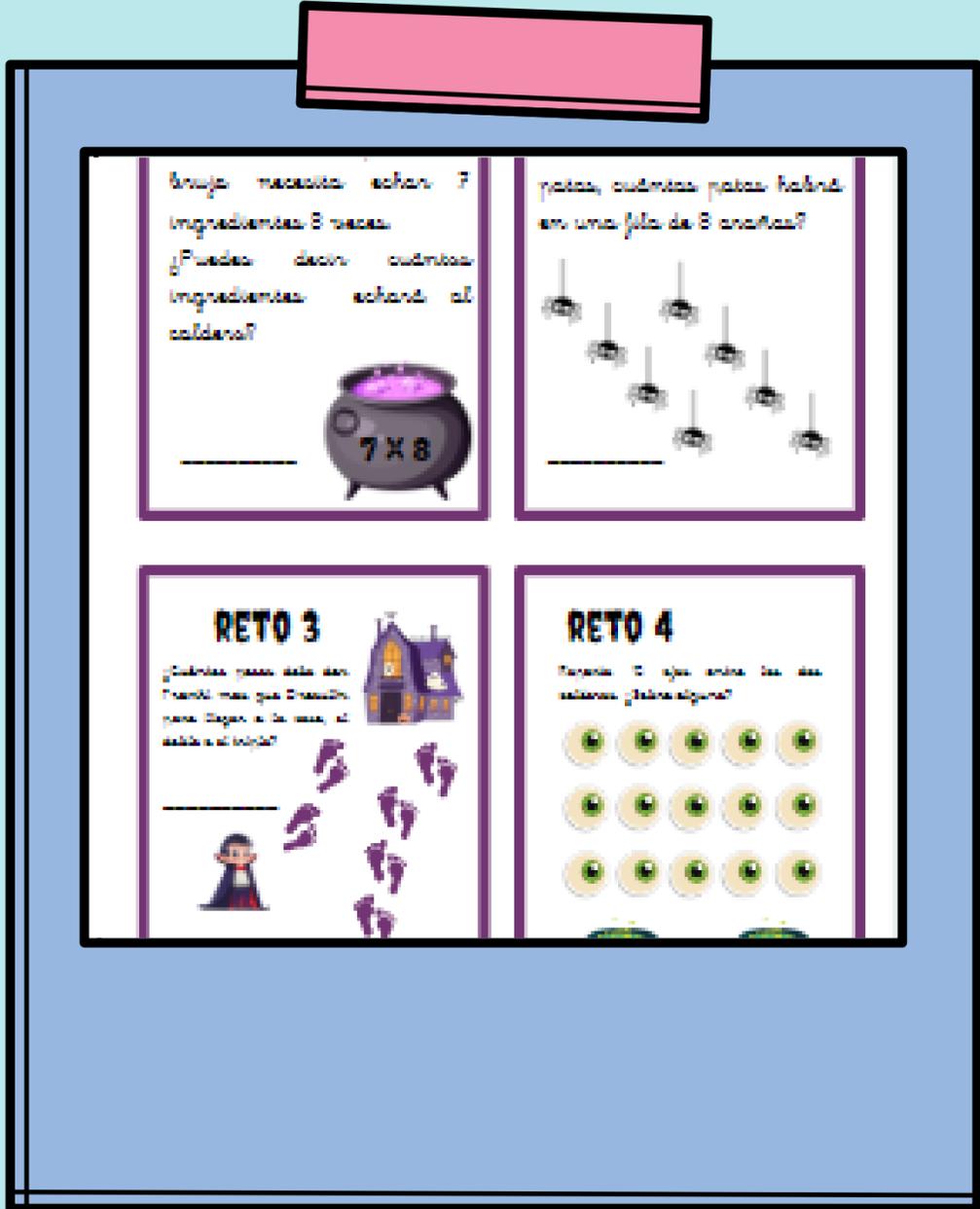
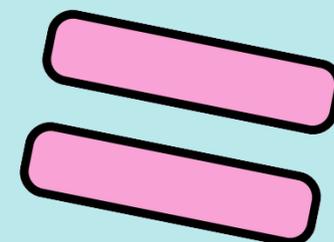
Descripción

Tres propuestas de estaciones de aprendizaje.

1. Tarjetas imprimibles con diferentes propuestas de problemas para trabajar la resolución de problemas.
2. Tablero imprimible para repasar las multiplicaciones
3. Tablero imprimible para repasar las divisiones



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD



Descarga

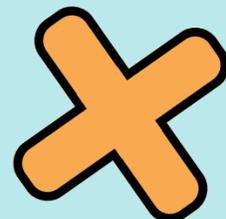
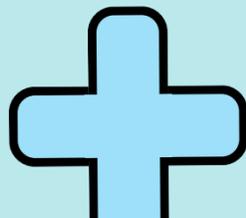
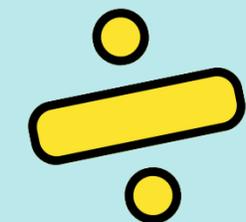


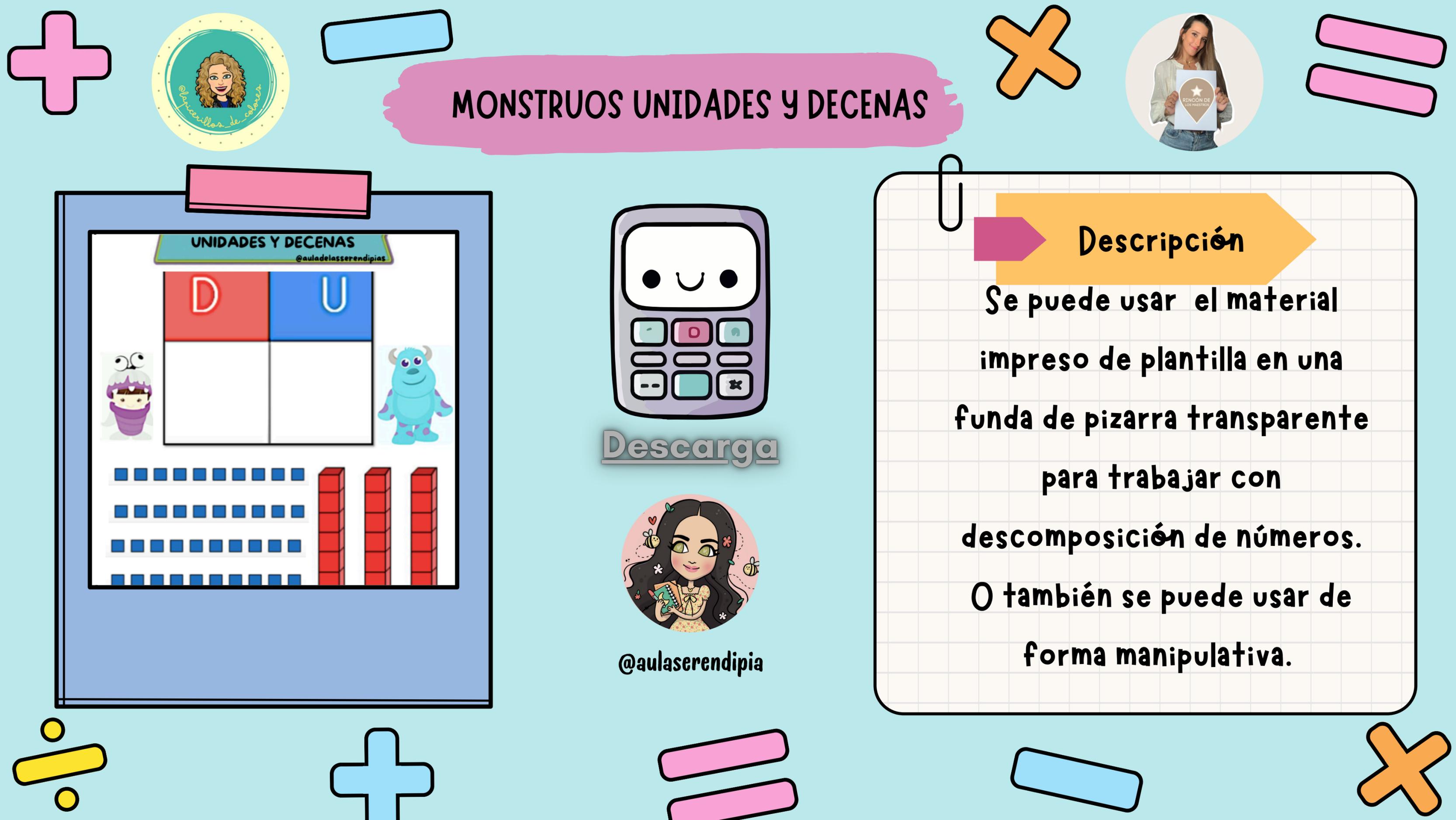
@doctoramaceta



Descripción

Un llavero matemático con 20 retos para trabajar las mates en Halloween para alumnos de segundo ciclo de primaria. Multiplicaciones, divisiones, fracciones, etc., terroríficamente divertidas.





MONSTRUOS UNIDADES Y DECENAS

UNIDADES Y DECENAS
@auladelaserendipias

D	U



[Descarga](#)



@aulaserendipia

Descripción

Se puede usar el material impreso de plantilla en una funda de pizarra transparente para trabajar con descomposición de números. O también se puede usar de forma manipulativa.





VISUAL THINKING NÚMERO MIXTO



ESQUEMA NÚMERO MIXTO

1. ¿Qué es un número mixto?

2. Representa un número mixto

3. Pon un ejemplo de número mixto

4. Pasos para pasar un número mixto a fracción

5. PÁSALO A FRACCIÓN

6. ESCRIBE SU LECTURA

@auladelaserendipias



Descarga



@aulaserendipia

Descripción

Plantilla visual thinking para ayudar al alumnado a entender el concepto de fracción y número mixto.

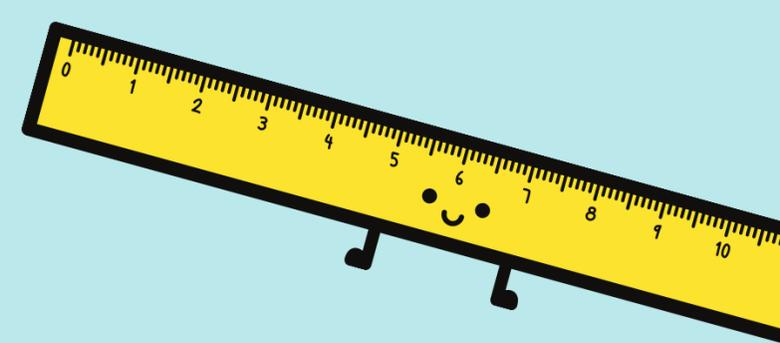


4



dossier

6



0

MUCHAS GRACIAS

2

1



3



7

8

9

5

