PACK DISCALCULIA

CREADO POR:

EDUCARINCÓN DEL MAESTRO JOSÉ

ADRI NIETO

SUPERPROFE ADRI

@educarincon.del.maestro.jose

@superprofeadri

somos

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

@EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

EDUCARINCON DEL MAESTRO JOSE

@EDUCARINCON.DEL.MAESTRO

SUPERPROFE ADRI

@SUPEPROFEADRI

1. Juegos de números con bloques manipulativos
Materiales: Bloques de construcción, fichas de colores, ábacos.
Objetivo: Representar cantidades de forma visual y concreta.
Descripción: Los estudiantes construyen torres o grupos con bloques para visualizar sumas, restas o equivalencias. Ejemplo: "Construye una torre con 7 bloques y otra con 5. ¿Cuántos bloques hay en total?"
2. Ruta matemática: Juego de pistas
Materiales: Carteles con operaciones sencillas, baldosas o tarjetas numeradas.
Objetivo: Fomentar el razonamiento matemático a través del movimiento.
Descripción: Crea un recorrido con estaciones donde los niños resuelvan problemas matemáticos para avanzar. Por ejemplo: "En el siguiente punto hay una suma, ¿qué número encuentras si sumas 3 + 4?"
3. Tableros y dados para practicar operaciones
Materiales: Un tablero personalizado (tipo juego de la oca), dados numéricos y fichas.
Objetivo: Asociar operaciones con resultados mediante el juego.
Descripción: Lanza un dado, avanza y resuelve la operación escrita en la casilla donde caiga la ficha. Esto permite practicar cálculo mental en un entorno lúdico.
4. Juego de compras en el "mercado"
Materiales: Monedas y billetes ficticios, etiquetas con precios, cesta de la compra.
Objetivo: Trabajar el cálculo y el manejo del dinero.
Descripción: Los niños simulan ser compradores o vendedores, calculando precios y cambios. Ejemplo: "Compra un juguete de 8 euros y paga con 10. ¿Cuánto te devuelven?"
5. Resolviendo rompecabezas numéricos
Materiales: Puzzles con números, tarjetas con problemas visuales.
Objetivo: Mejorar la percepción numérica y el orden lógico.
Descripción: Los niños resuelven puzzles que requieren emparejar cantidades con números o completar patrones numéricos. Ejemplo: Tarjetas con secuencias del tipo "2, 4, ___, 8".

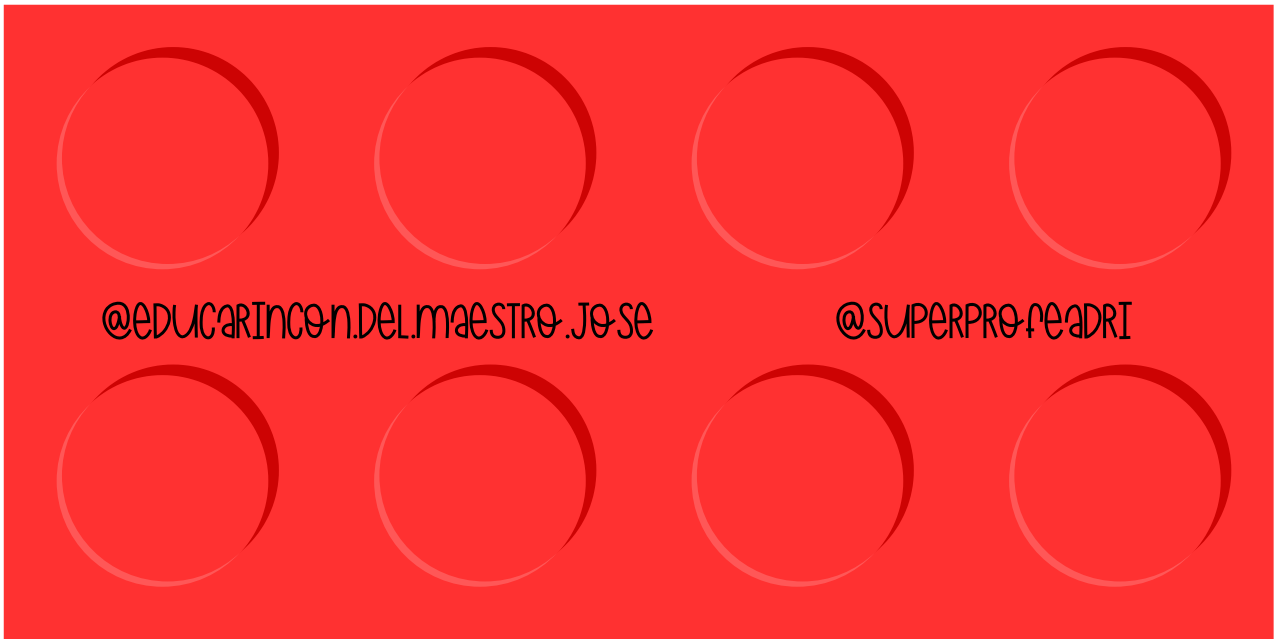
JUEGOS DE NÚMEROS CON BLOQUES MANIPULATIVOS

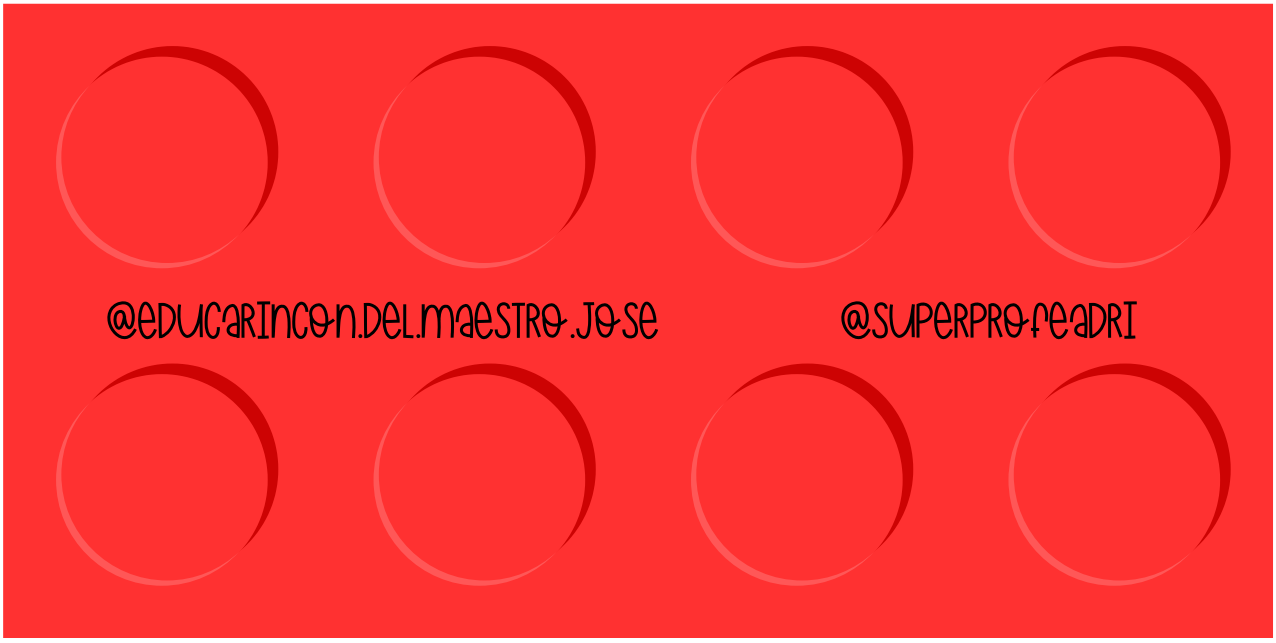
Materiales: Bloques de construcción, fichas de colores, ábacos.

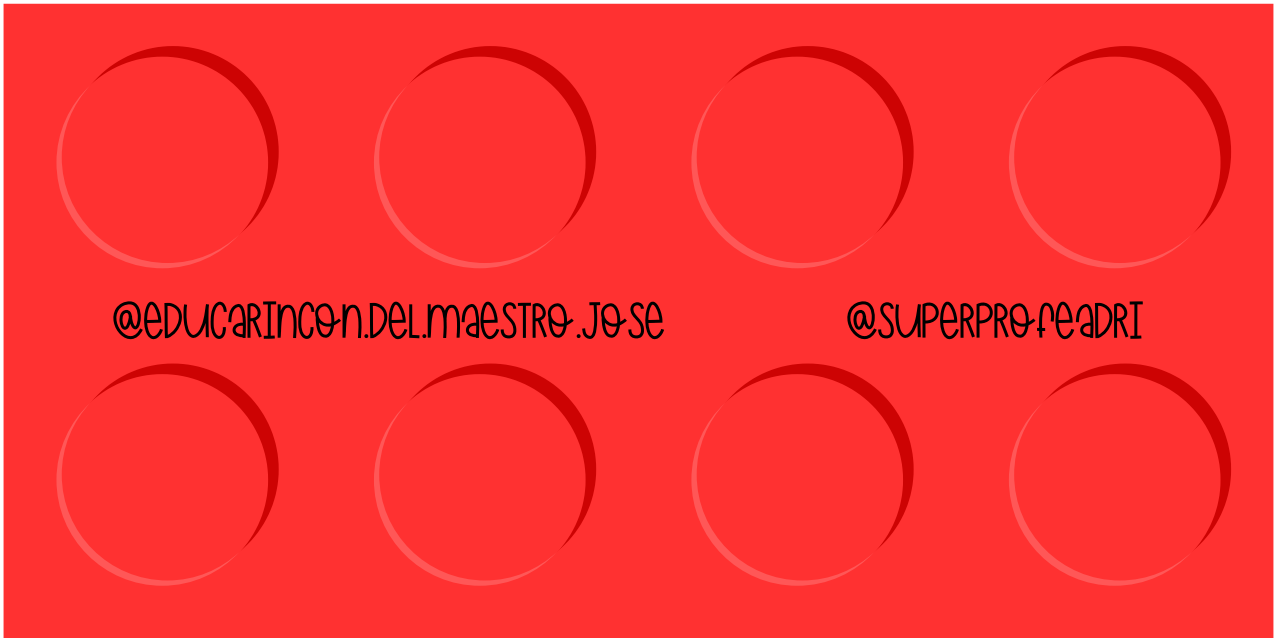
Objetivo: Representar cantidades de forma visual y concreta.

Descripción: El alumnado construye torres o grupos con bloques para visualizar sumas, restas o equivalencias. Ejemplo: "Construye una torre con 7 bloques y otra con 5. ¿Cuántos bloques hay en total?"

IMPRIME, RECORTA Y PLASTIFICA







IMPRIME, RECORTA Y PLASTIFICA

@educarincon.del.maestro.jose @superprofeadri

@educarincon.del.maestro.jose @superprofeadri

@educarincon.del.maestro.jose @superprofeadri

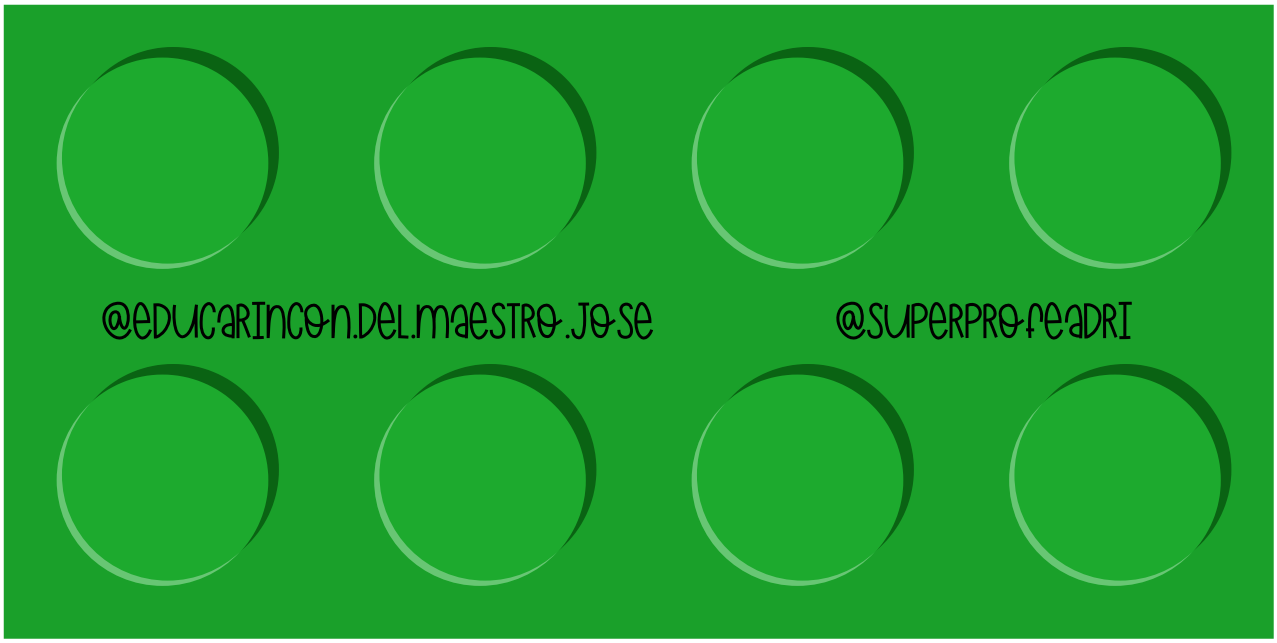
IMPRIME, RECORTA Y PLASTIFICA

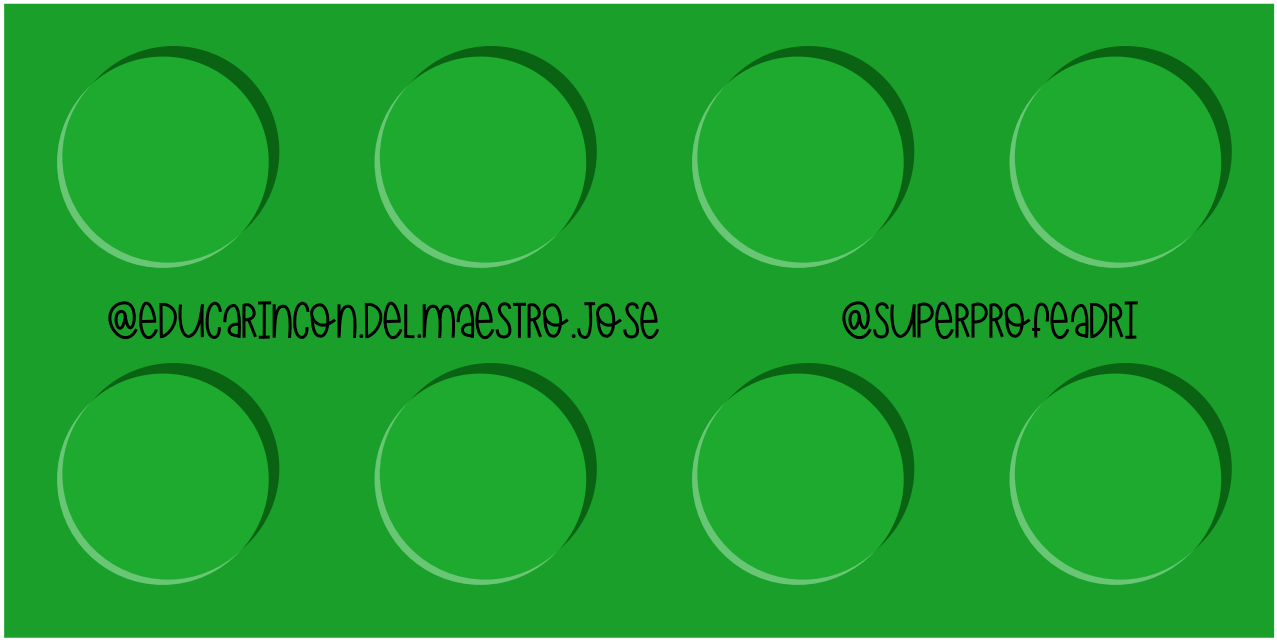
@educarincon.del.maestro.jose @superprofeadri

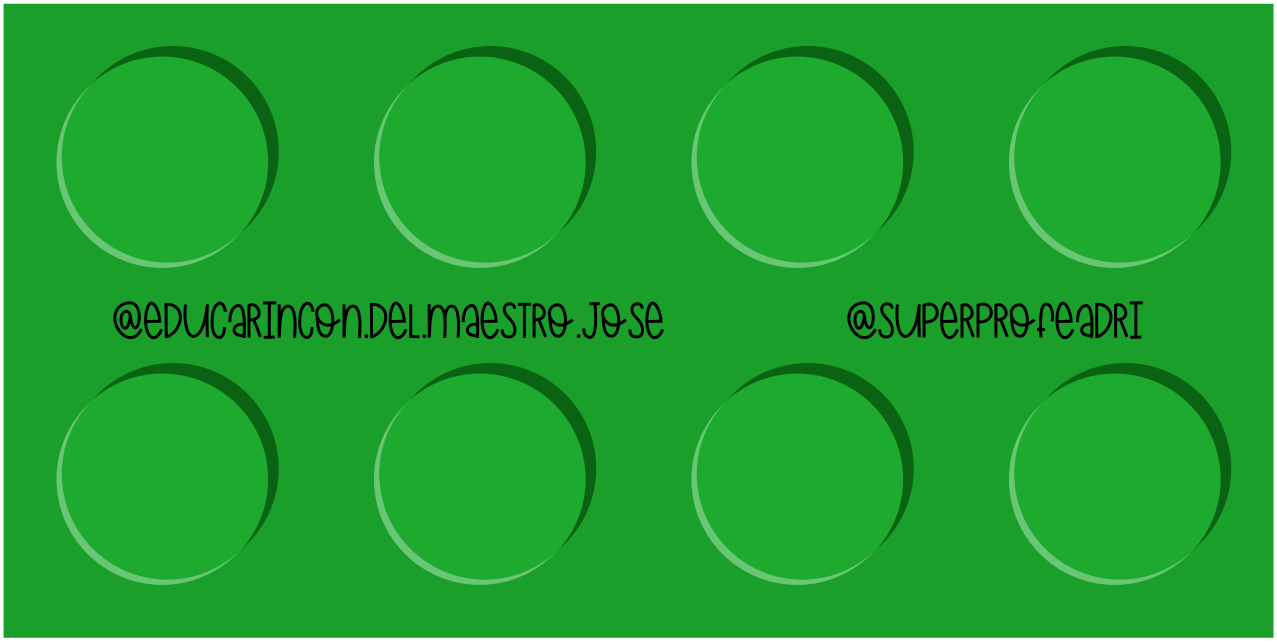
@educarincon.del.maestro.jose @superprofeadri

@educarincon.del.maestro.jose @superprofeadri

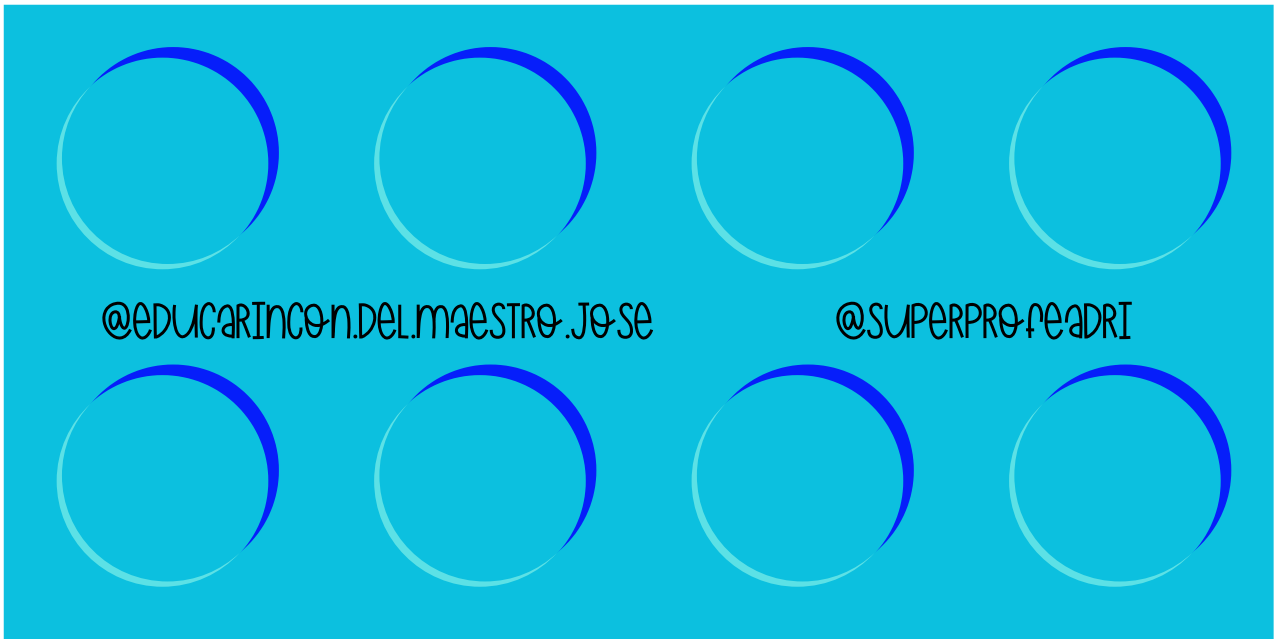
IMPRIME, RECORTA Y PLASTIFICA

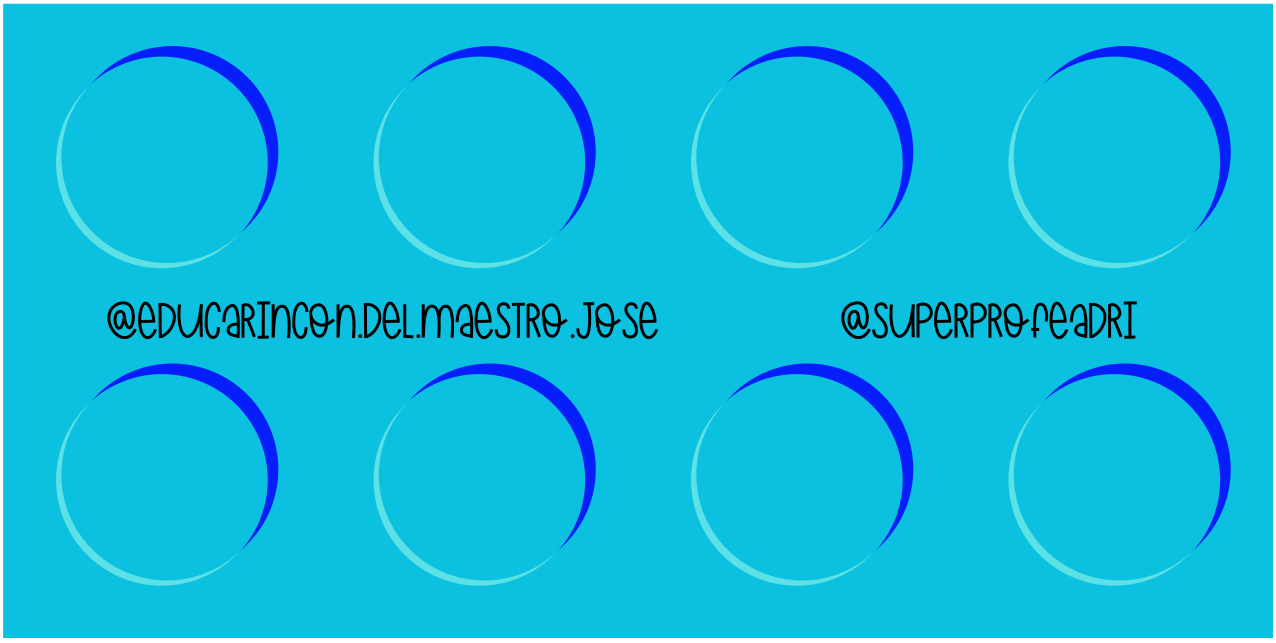


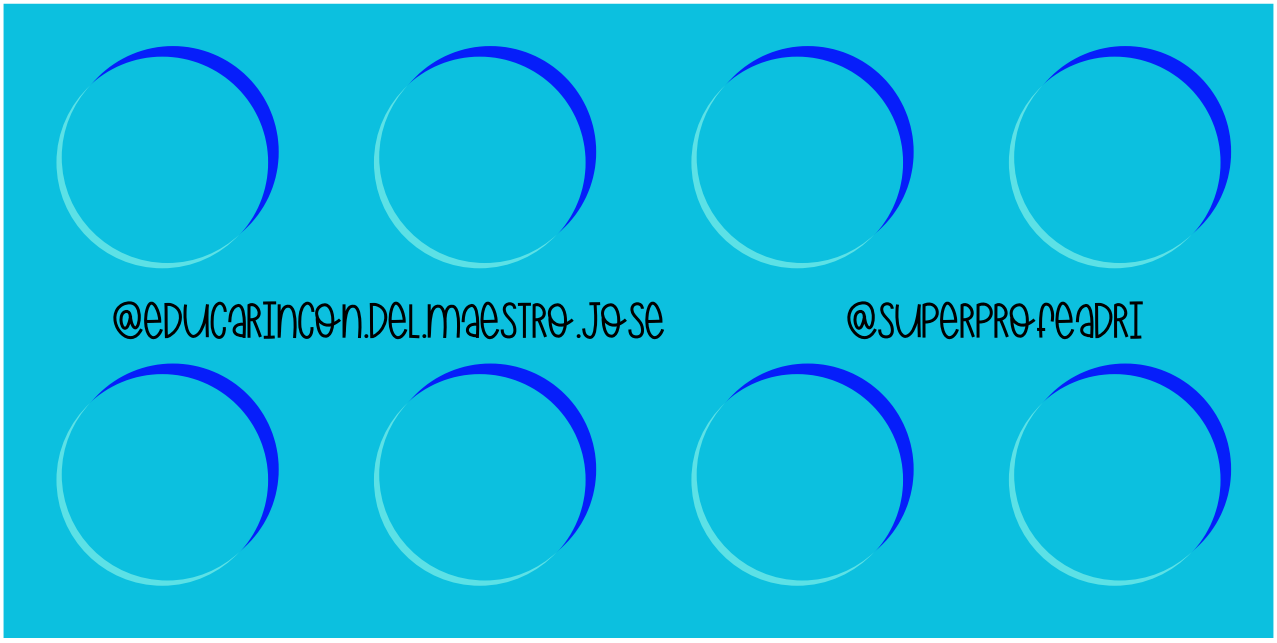




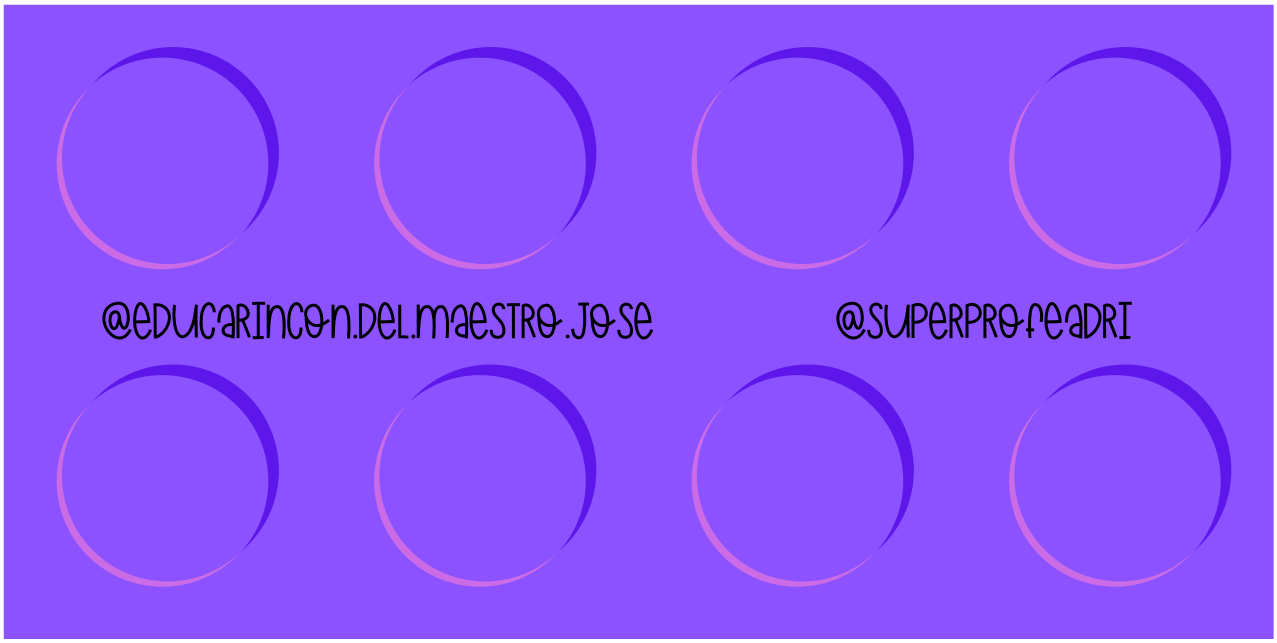
IMPRIME, RECORTA Y PLASTIFICA

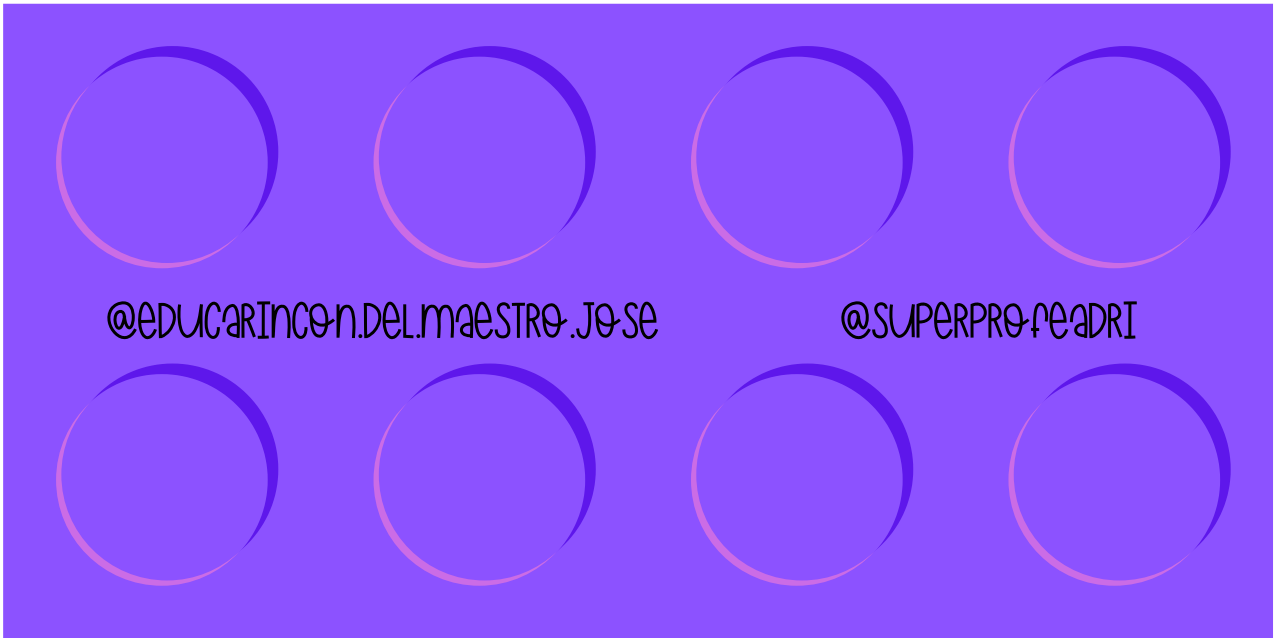


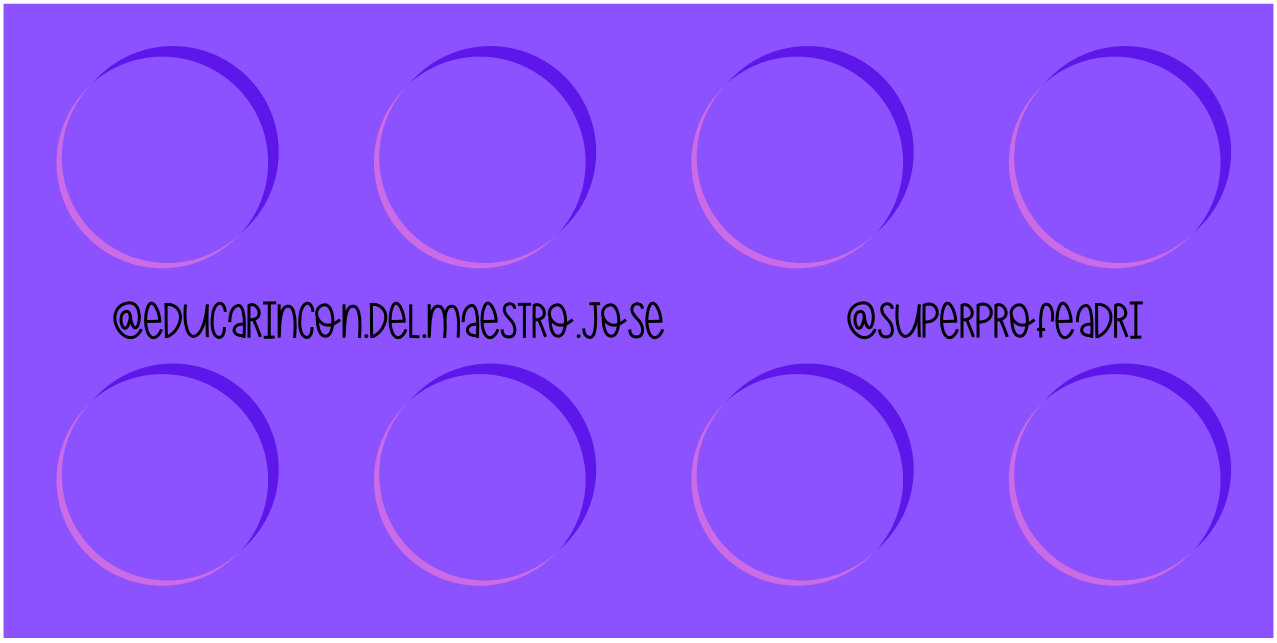




IMPRIME, RECORTA Y PLASTIFICA







IMPRIME, RECORTA Y PLASTIFICA

@educarincon.del.maestro.jose

@superprofeadri

@educarincon.del.maestro.jose

@superprofeadri

@educarincon.del.maestro.jose

@superprofeadri

@educarincon.del.maestro.jose

@superprofeadri

@educarincon.del.maestro.jose

@superprofeadri

@educarincon.del.maestro.jose

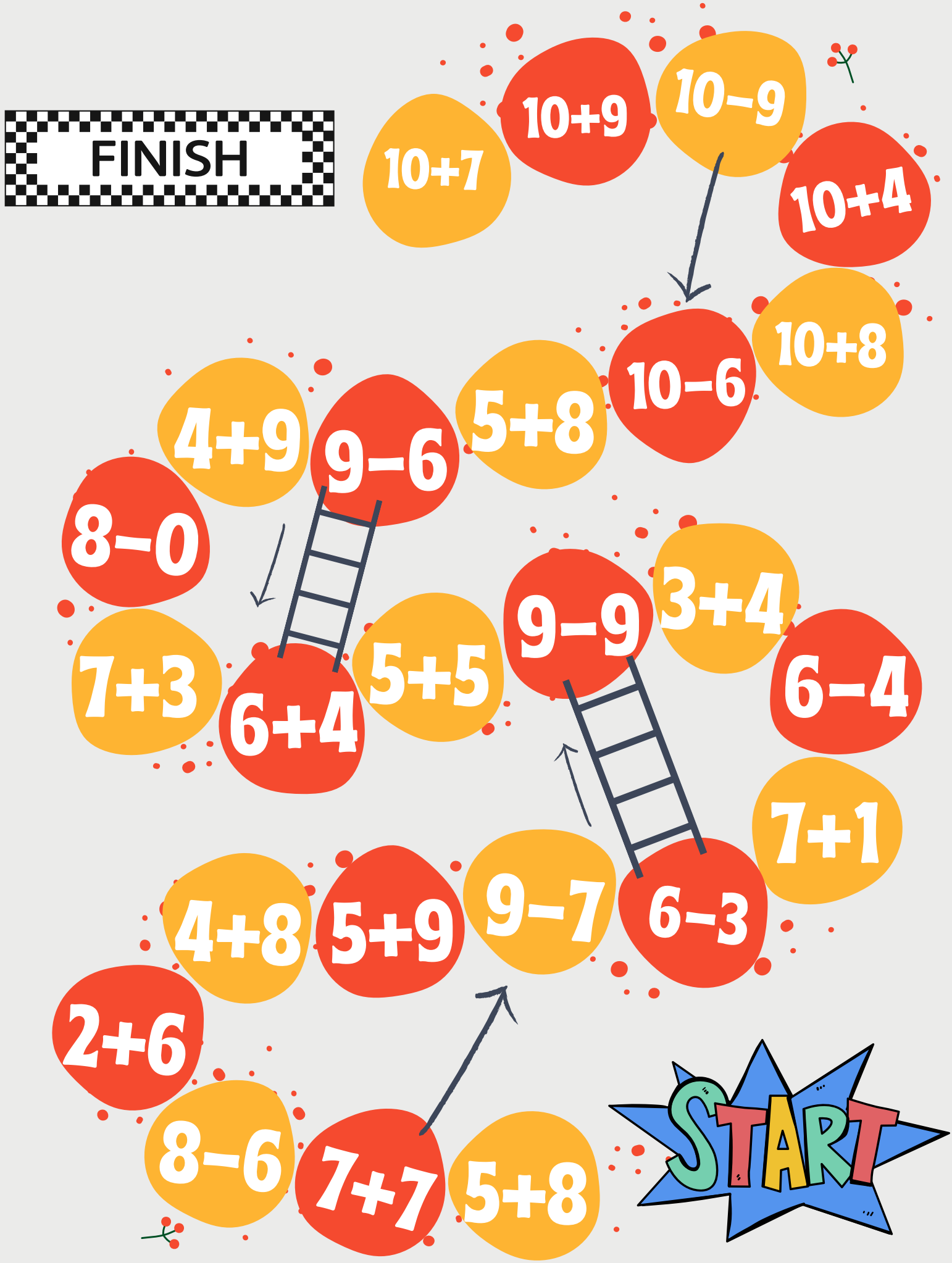
@superprofeadri

RUTA MATEMÁTICA: JUEGO DE PISTAS

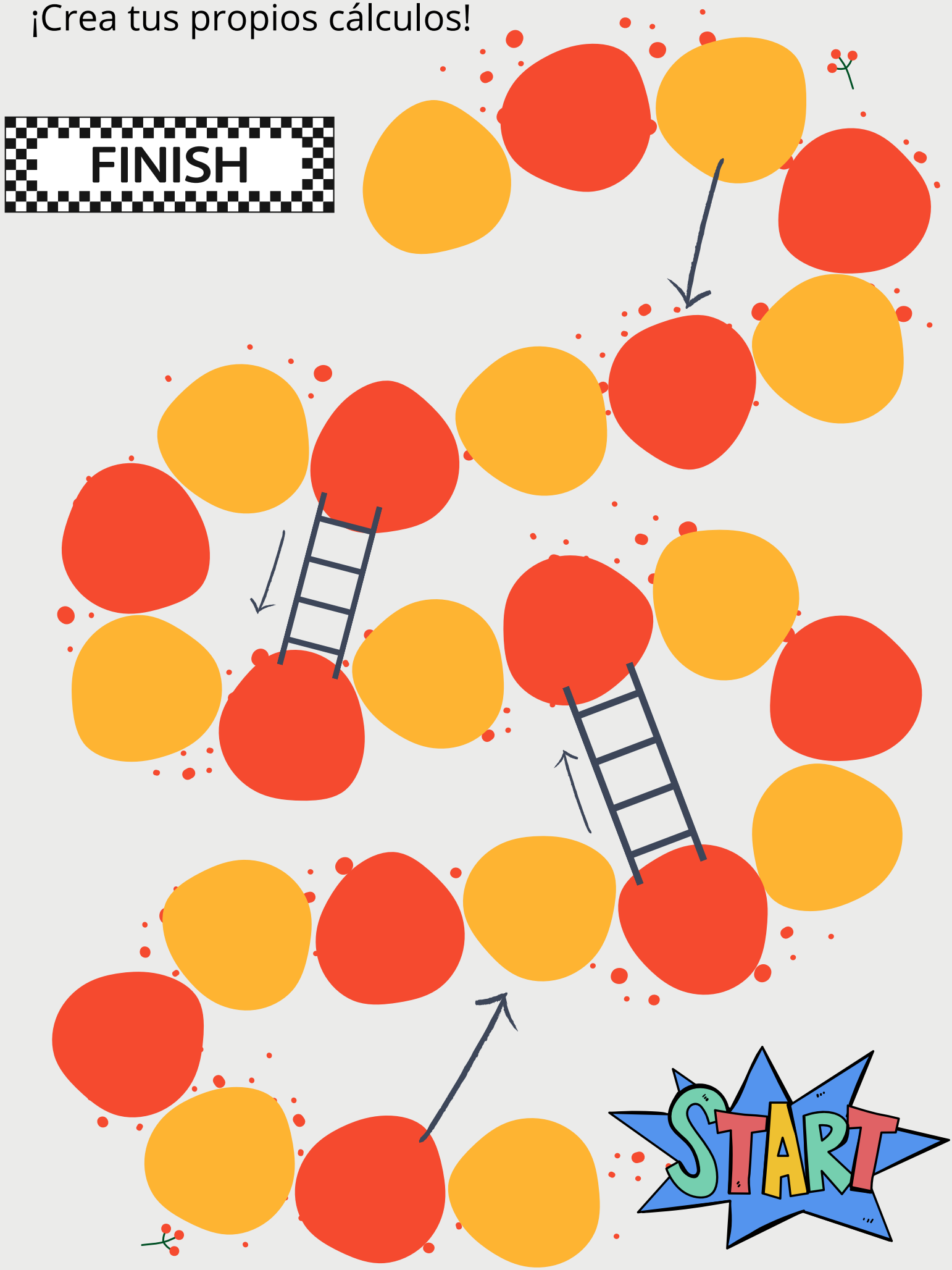
Materiales: Carteles con operaciones sencillas, baldosas o tarjetas numeradas.

Objetivo: Fomentar el razonamiento matemático a través del movimiento.

Descripción: Crea un recorrido con estaciones donde los niños Y niñas resuelvan problemas matemáticos para avanzar. Por ejemplo: "En el siguiente punto hay una suma, ¿qué número encuentras si sumas 3 + 4?"


FINISH
10+7
10+9
10−9
10+4
10+8
10−6
5+8
9−6
4+9
8−0
7+3
6+4
5+5
9−9
3+4
6−4
7+1
6−3
9−7
5+9
4+8
2+6
8−6
7+7
5+8
START

¡Crea tus propios cálculos!



TABLEROS Y DADOS PARA PRACTICAR OPERACIONES

Materiales: tableros de operaciones, dados y fichas de juego.

Objetivo: realizar correctamente operaciones sencillas en

Descripción: versión del juego de la oca en la que los alumnos tiran el dado y tienen que resolver mentalmente la operación que hay en la casilla. Si aciertan se quedan en ella y sino vuelven a la anterior.

Salida

2 x 2

2 x 4

3 x 5

8 x 5

7 x 3

9 x 6

6 x 2

8 x 6

9 x 5

2 x 9

7 x 7

8 x 3

6 x 5

8 x 10

3 x 10

3 x 7

¡Meta!

7 x 6

7 x 4

9 x 4

8 x 1

9 x 6

5 x 8

4 x 4

9 x 6

2 x 6

7 x 8

5 x 5

7 x 6

2 x 8

4 x 3

9 x 5

8 x 8

salida

10 : 2

42 : 6

8 : 4

56 : 8

27 : 3

12 : 3

54 : 6

14 : 7

8 : 2

64 : 8

24 : 4

30 : 3

28 : 7

1 : 6

63 : 9

36 : 6

15 : 3

14 : 2

21 : 7

8 : 8

3 : 1

32 : 4

21 : 7

24 : 6

30 : 5

18 : 9

12 : 3

54 : 6

14 : 7

8 : 2

42 : 6

10 : 2

24 : 4

25 : 5

¡Meta!

45 : 9

30 : 5

6 : 1

49 : 7

16 : 2

Salida

24 - 13

62 + 37

8 x 9

90 - 51

46 + 86

95 - 37

73 - 41

6 x 4

8 x 4

12 : 4

2 + 65

24 : 6

59 + 69

21 : 3

14 :72

9 x 3

51 - 49

32 :84

8 x 5

49 - 39

3 x 7

7 x 6

4 x 7

21 - 20

18 + 92

¡Meta!

65 + 56

38 + 5

6 x 9

5 x 7

2 x 9

55 - 39

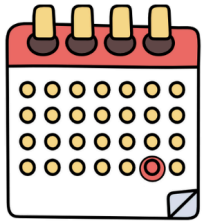
7 x 8

JUEGO DE COMPRAS EN EL "MERCADO"

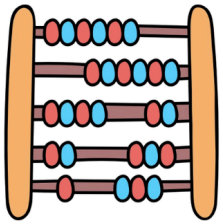
Materiales: tarjetas con el precio del producto, ticket para calcular el total y carros para que los alumnos “metan los productos”

Objetivo: mejorar la capacidad de realizar operaciones en situaciones reales.

Descripción: los alumnos leen las descripciones que se les da en el carro y seleccionan los productos que van a “comprar” después ya suman en el ticket el precio de los productos para calcular el total.



2€

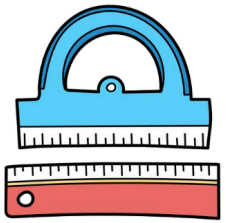


6€

7€

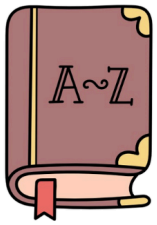
4€

32€



0,92€

12€

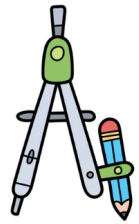


8€

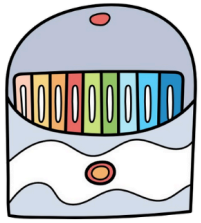
6€

10€

42€



2,39€

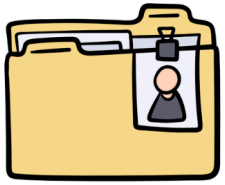


4€

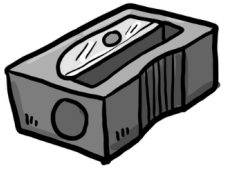
10€

14€

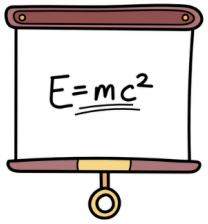
11€



2€



0,5€



31€

81€

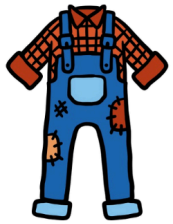
9€

8€

22€

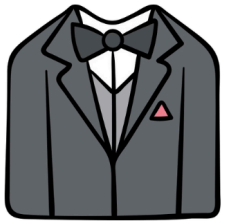
122€

1,20€



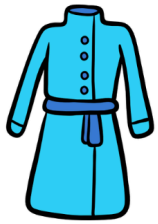
21,67€

17,89€

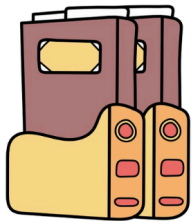


42,14€

18,32€

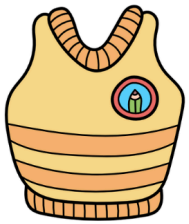


11,82€



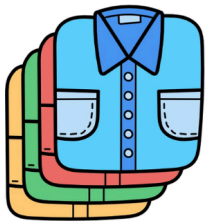
6,52€

4,89€



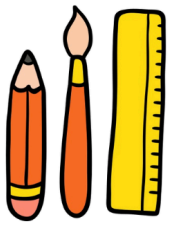
6€

3,20€



42€

8,49€



1,14€

4€

4,65€

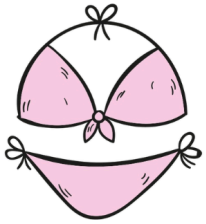
9,11€

4,52€

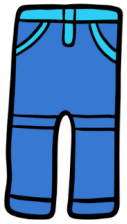
64,89€

13€

8,12€



9€



8€

5,49€

12,22€

29,80€

42,66€

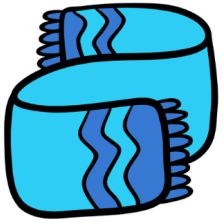
7€

4,14€

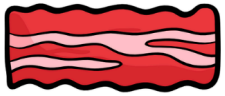
13€

12,22€

6€


6,38€

26€


5€

4,12€

3,29€

8€

11,24€

14,40€

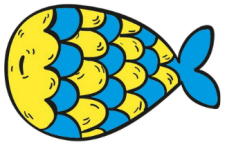
2,31€

3,12€

4,95€

13,83€

38,12€

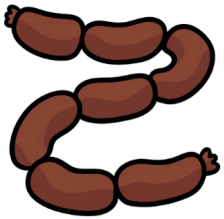

4,39€

1,28€

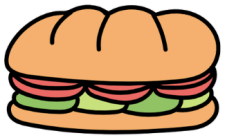
4,19€

8€

9,28€



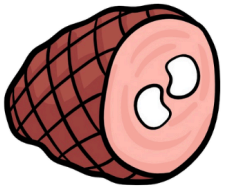
6,16€



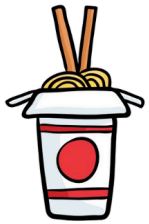
22,17€

4,14€

8€



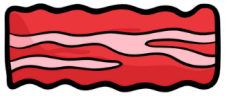
10,21€



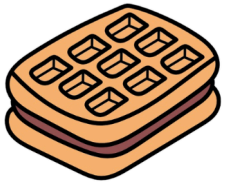
16€

9,84€

21,36€

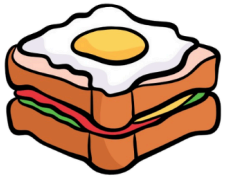


5€

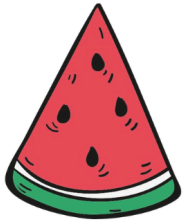


3€

1,39€



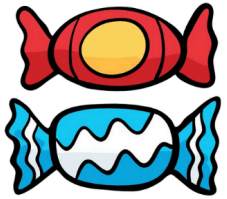
12,18€



8,29€

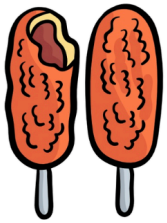
8€

2,31€

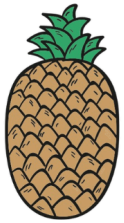


1,12€

1,50€



6€



3,92€

5,12€

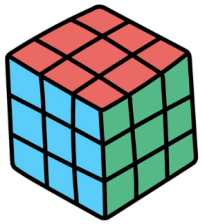
3,28€

5€

4,28€

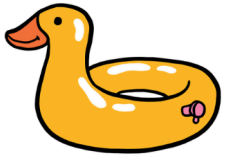
3,48€

336,46€

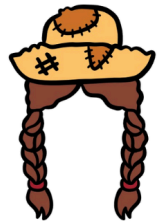


7€

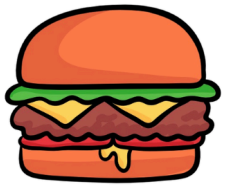
73,49€



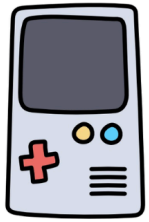
4€



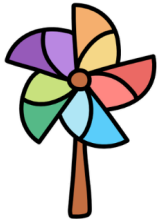
10,29€



7,49€

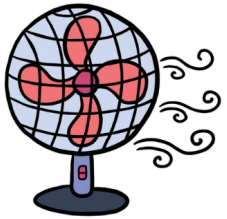


98,54€



2,16€

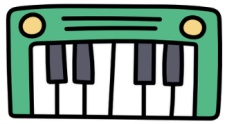
45€



23,33€

12,49€

212,38€



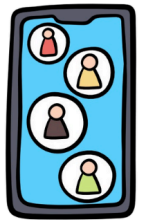
38,59€

16€

90,22€

7,22€

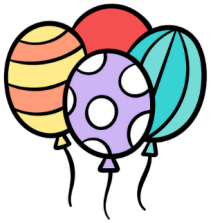
1,50€



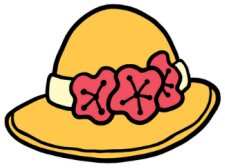
126€

66,52

€



4,52€



13,28€

75€

1,38€

Tengo que comprar un regalo para mi mejor amiga

Tengo que comprar un regalo para mi primo

Tengo que comprar las cosas que necesito
para pasar un día en el campo

Tengo que comprar la comida para celebrar mi fiesta de cumpleaños

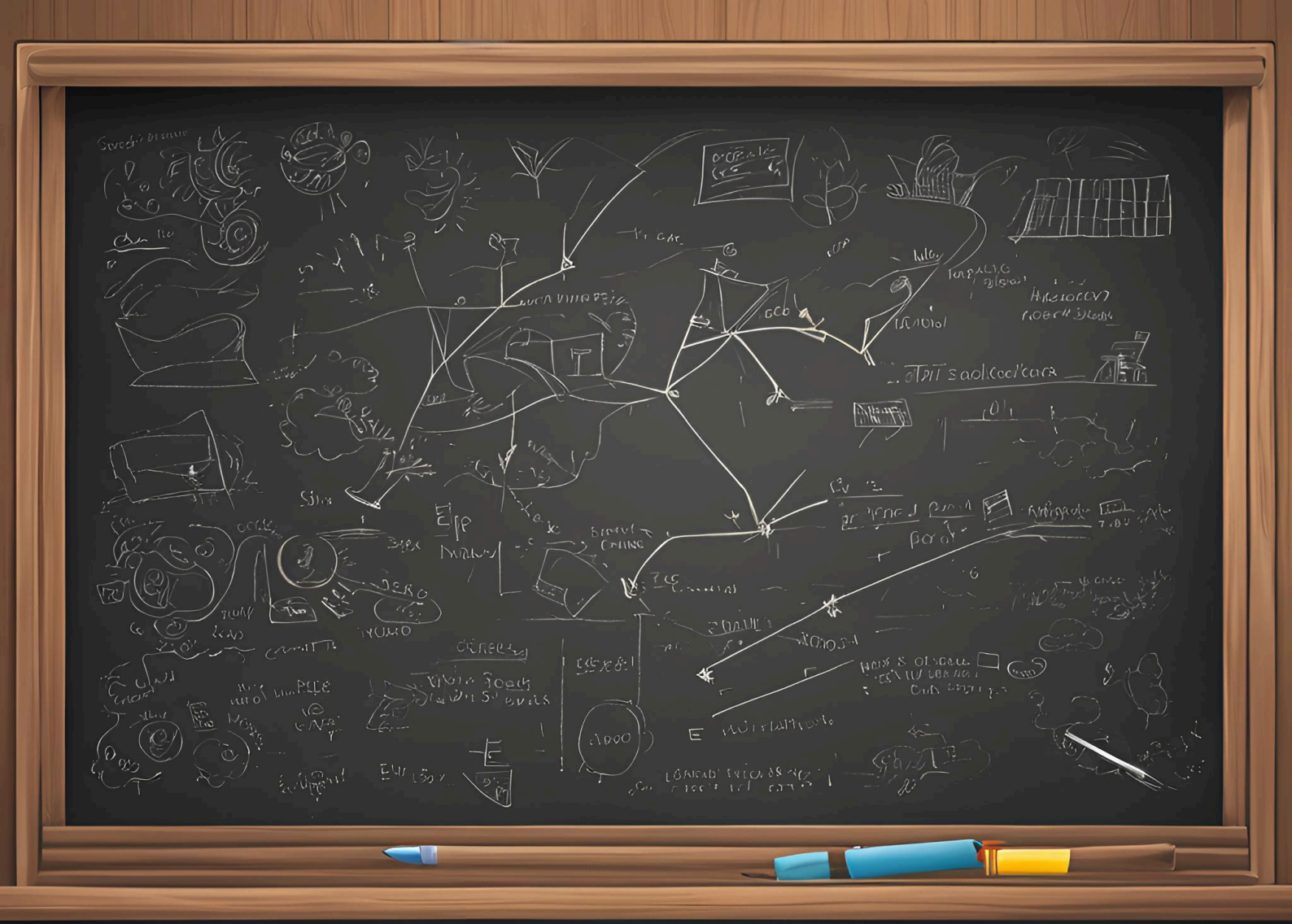
Tengo que comprar materiales para hacer una manualidad del colegio

Tengo que comprar la comida para invitar a mis abuelos

Tengo que comprar lo que necesito para irme de vacaciones a la playa

Supermercado

total

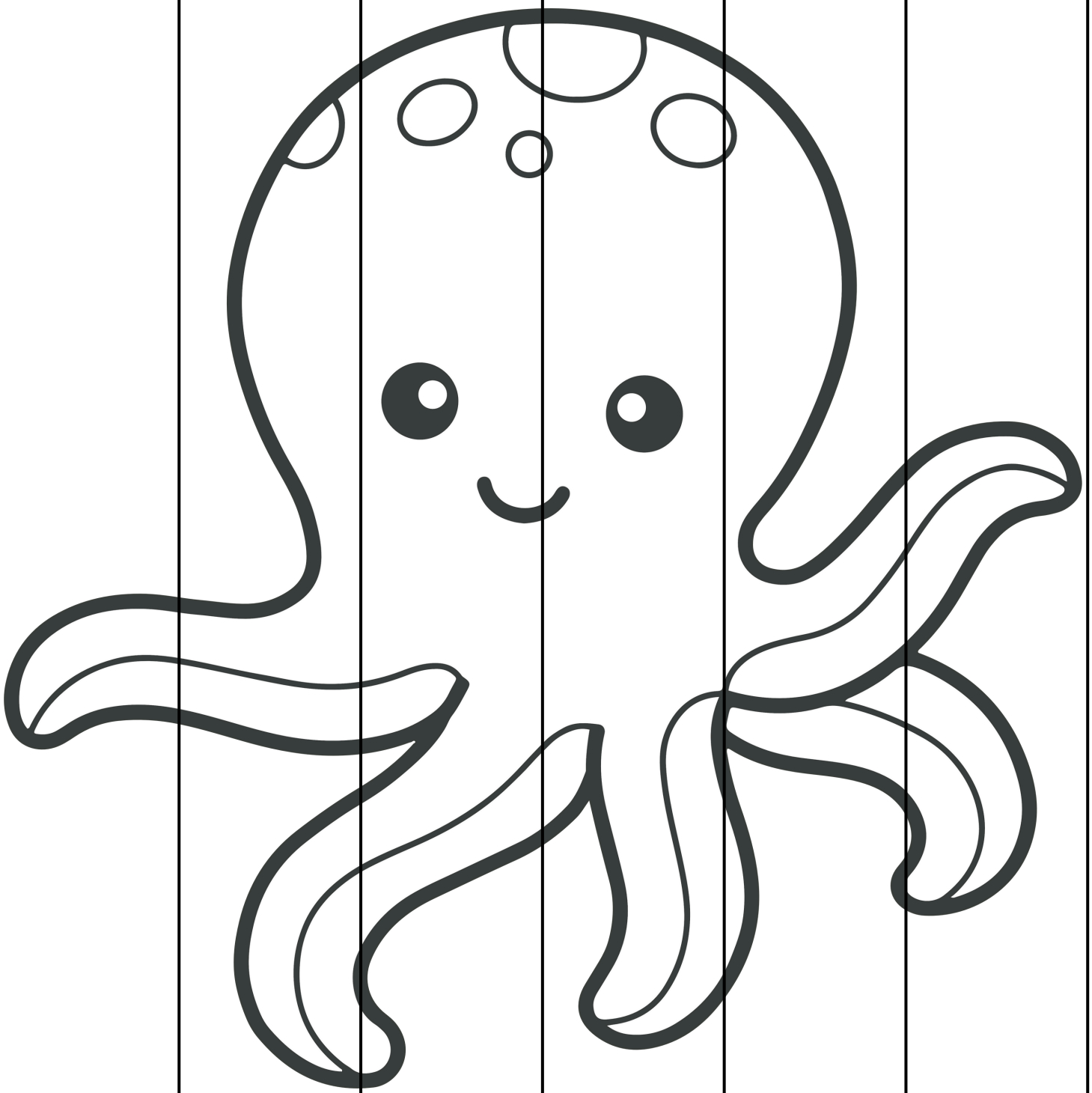


RESOLVIENDO ROMPECABEZAS NUMÉRICOS

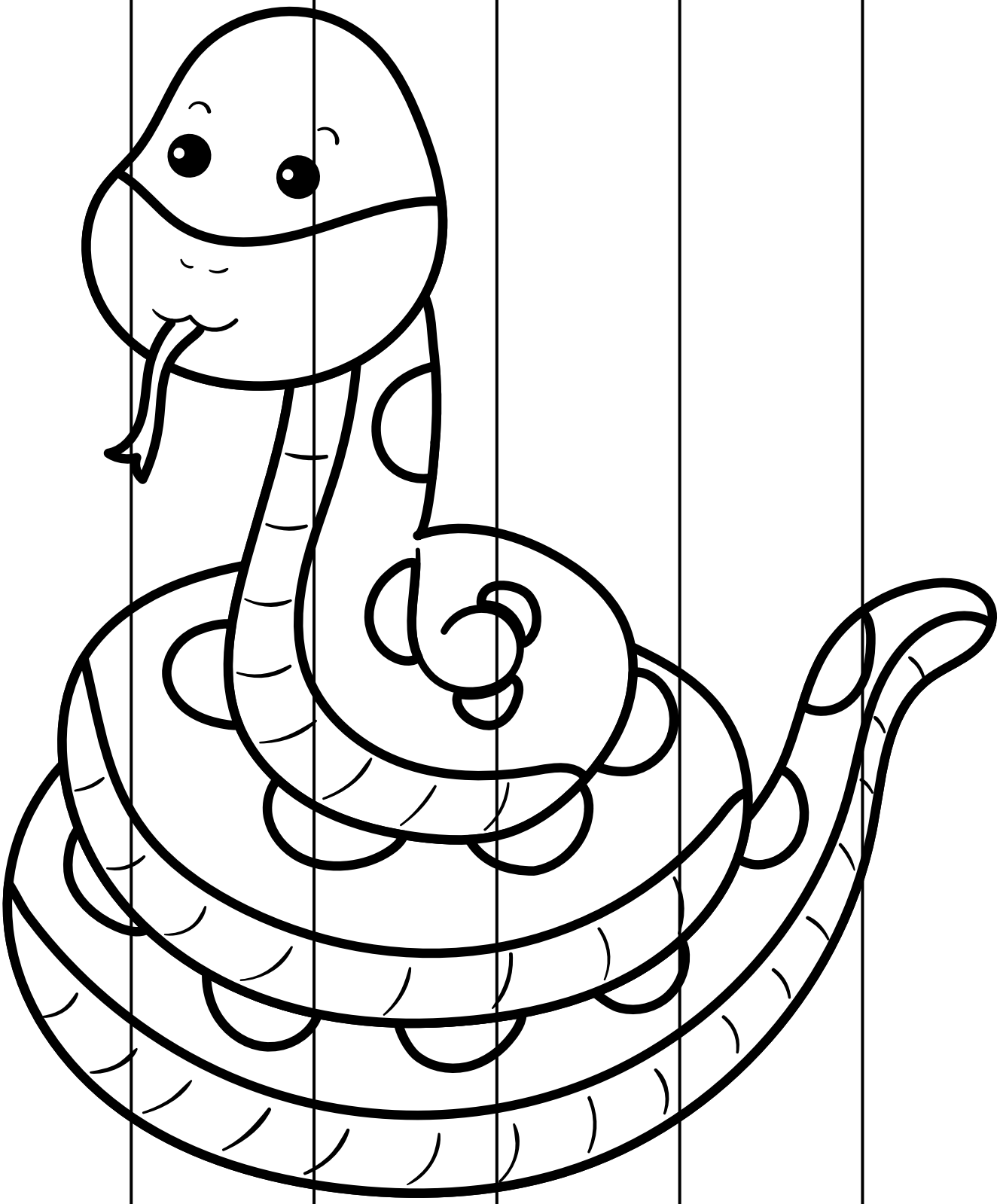
Materiales: Rompecabezas

Objetivo: ordenar los números correctamente para obtener una imágen.

Descripción: los alumnos deben de colocar en orden las piezas para formar un dibujo, para ello deben de tener en cuenta los números de la parte inferior.



1	2	3	4	5	6



6	7	8	9	10	11

ESPERAMOS QUE TE HAYA GUSTADO

Me gusta

Nos motivas a seguir

Guarda

Tendrás a mano nuestros materiales

Comenta

Nos ayudas a mejorar y saber si nuestro material te es útil

Comparte

Ayudas a que nuestros materiales puedan llegar a más gente

@educarincon.del.maestro.jose

@superprofeadri