

COLOREA
Y DOBLA

COCO LOCO AMIGOS DEL 90

| | | | |
|----------|----|----------|----------|
| $80+10=$ | | $90-40=$ | |
| $50+40=$ | 90 | 50 | $90-25=$ |
| | 90 | | 65 |
| | 90 | | 85 |
| $45+45=$ | 90 | 64 | $90-5=$ |
| | | | |
| $61+29=$ | | $90-26=$ | |

elblogabnerodesandra.blogspot.com

AMIGOS DEL 10

PROBLEMAS

ADIVINANZAS

RECURSOS
MANIPULATIVOS

SUBITIZACIÓN
CON LOS
DEDOS

ESTRATEGIAS
DE CÁLCULO

JUEGO 1

Una niño/a elige un número del uno al diez y un color y otro niño/a mueve el coco loco y dice en voz alta la cantidad que le ha salido. A partir de la cantidad que nos ha salido, cada grupo/pareja del aula inventa y dramatiza un problema con los recursos que haya en el aula.

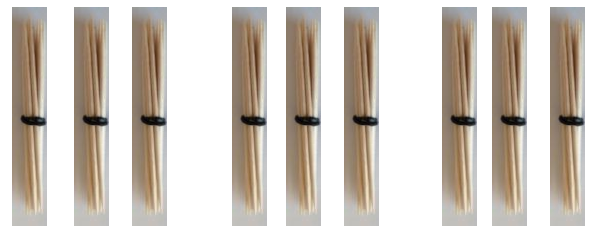
JUEGO 2

Se hace una tirada cada día durante la asamblea para practicar problemas y el tipo de categoría semántica que estemos trabajando en ese momento.

¡OJO!

En estos casos el alumnado puede inventar problemas de cambio, combinación, comparación...

Es muy importante seleccionar recursos de uso habitual (palillos, libros, policubos, lápices, tizas...).



JUEGO 3

Por parejas cada alumno/a juega por turnos utilizando las estrategias de cálculo mental trabajadas. Deben expresar en voz alta el resultado de la operación.

¡OJO!

En este caso ambos alumnos/as deben haber trabajado con recursos manipulativos y con problemas previamente.

Recordemos que es un juego y lo que pretendemos es asegurar la motivación, la diversión y la seguridad en uno mismo.