

RECOMENDACIONES DE ACTIVIDADES PARA A ÁREA DE MATEMÁTICAS (2º E.P.)

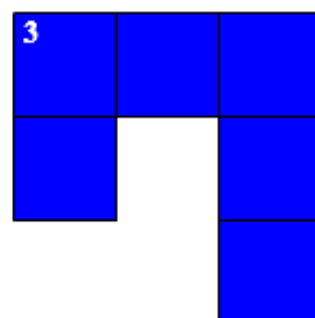
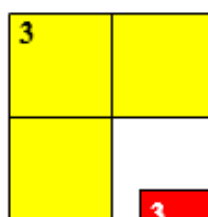
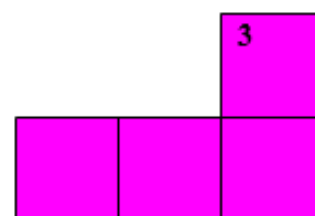
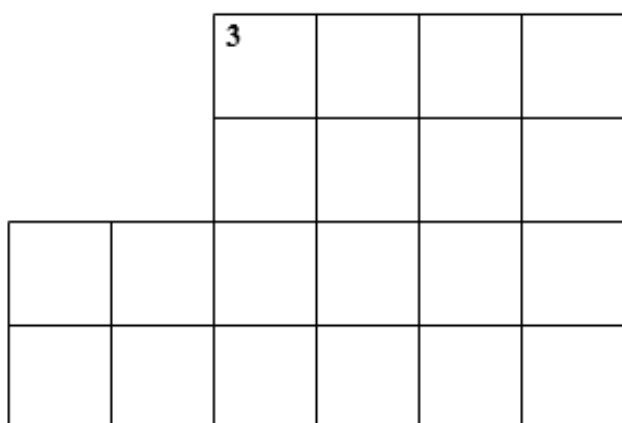
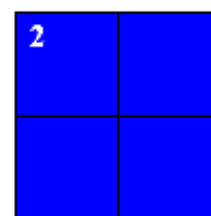
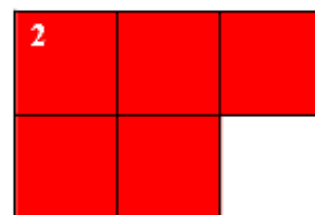
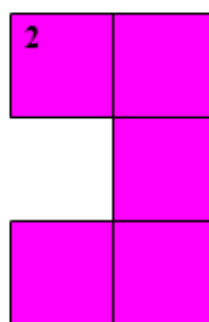
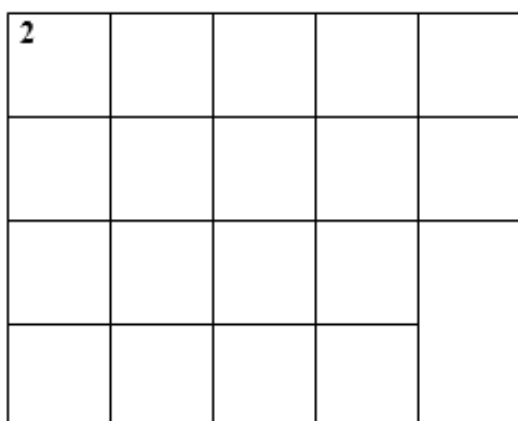
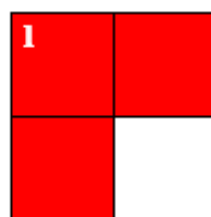
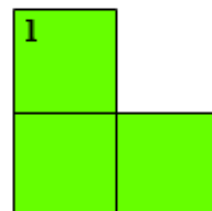
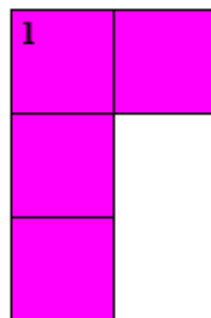
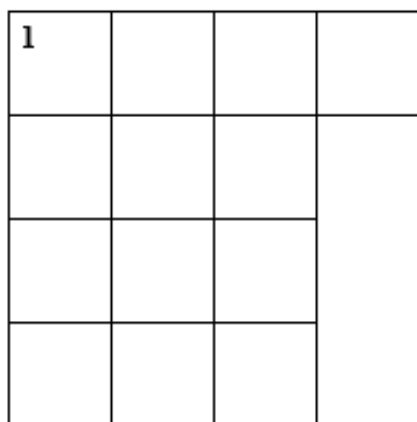
Ademáis das actividades que xa levou o alumnado o xoves nas súas carpetas de casa, preparamos outras máis lúdicas para que podan repasar xogando en familia, activar o seu inxenio, lóxica e atención.

Volvemos a repetir que soamente son pequenas recomendacións que o noso alumnado pode facer para non perder o ritmo de traballo e que en ningún momento son avaliáveis.

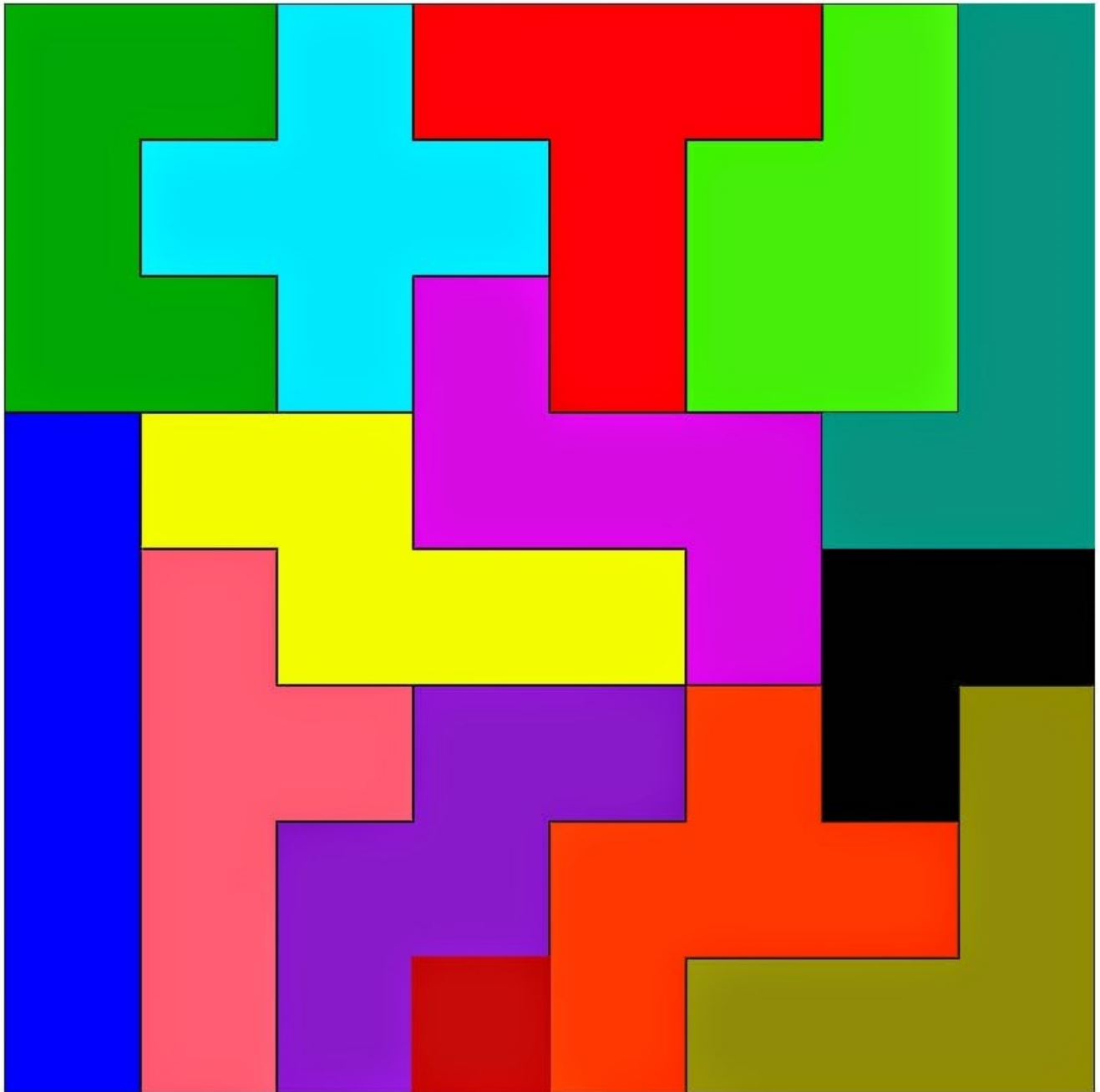
Como habitualmente facemos na aula, as mates son manipulativas e se poden reforzar os contidos a través de diferentes xogos.

Ademáis do número protagonista que facemos todos os días e do que o/as nen@s xa coñecen perfectamente a dinámica (por si acaso, aparece una plantilla no documento de linguas no apartado de asemblea diaria) tamén podemos empregar:

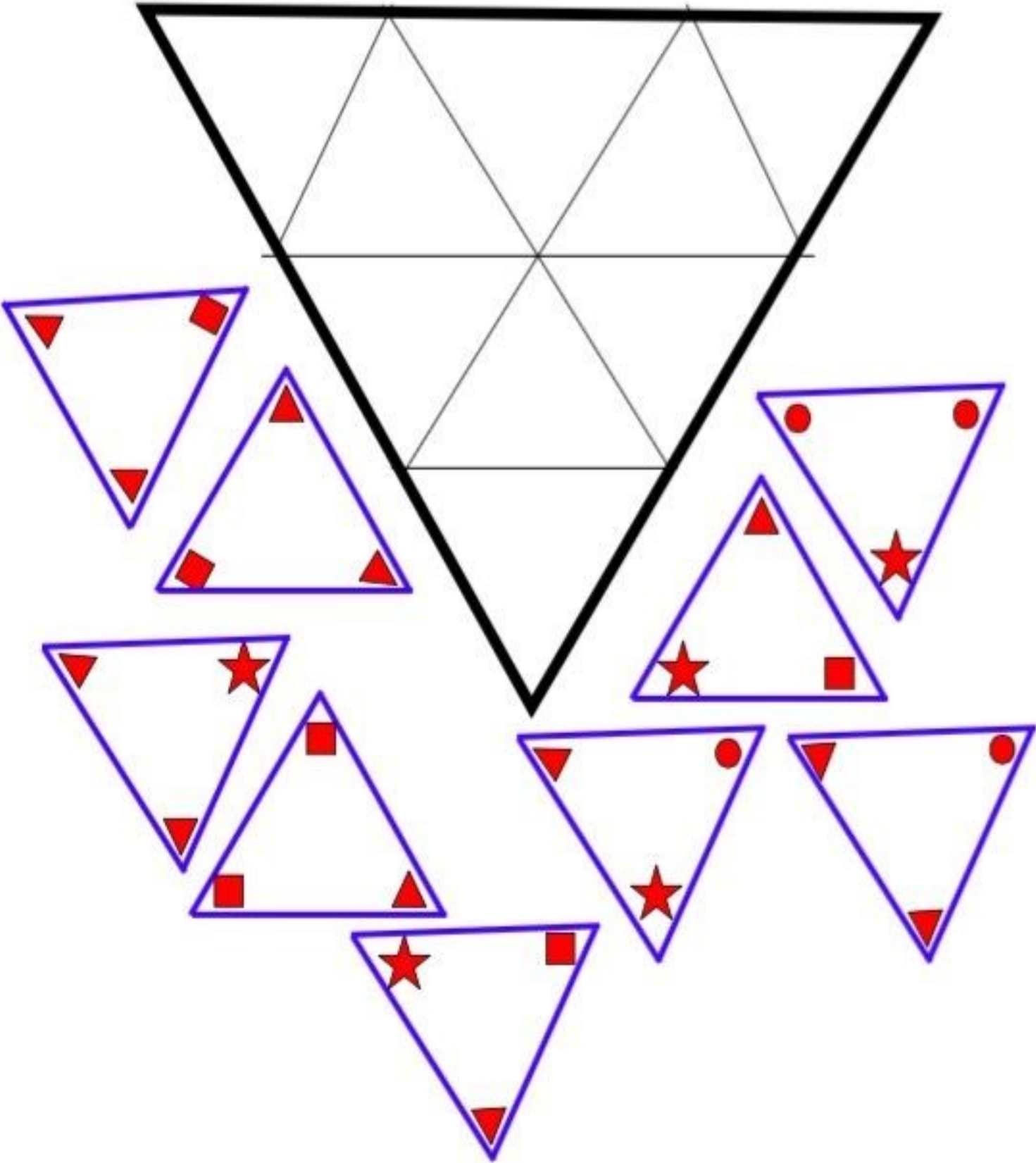
Xogos do estilo dos **pentominós** para imprimir, recortar e ir montando empregando o inxenio e a lóxica:

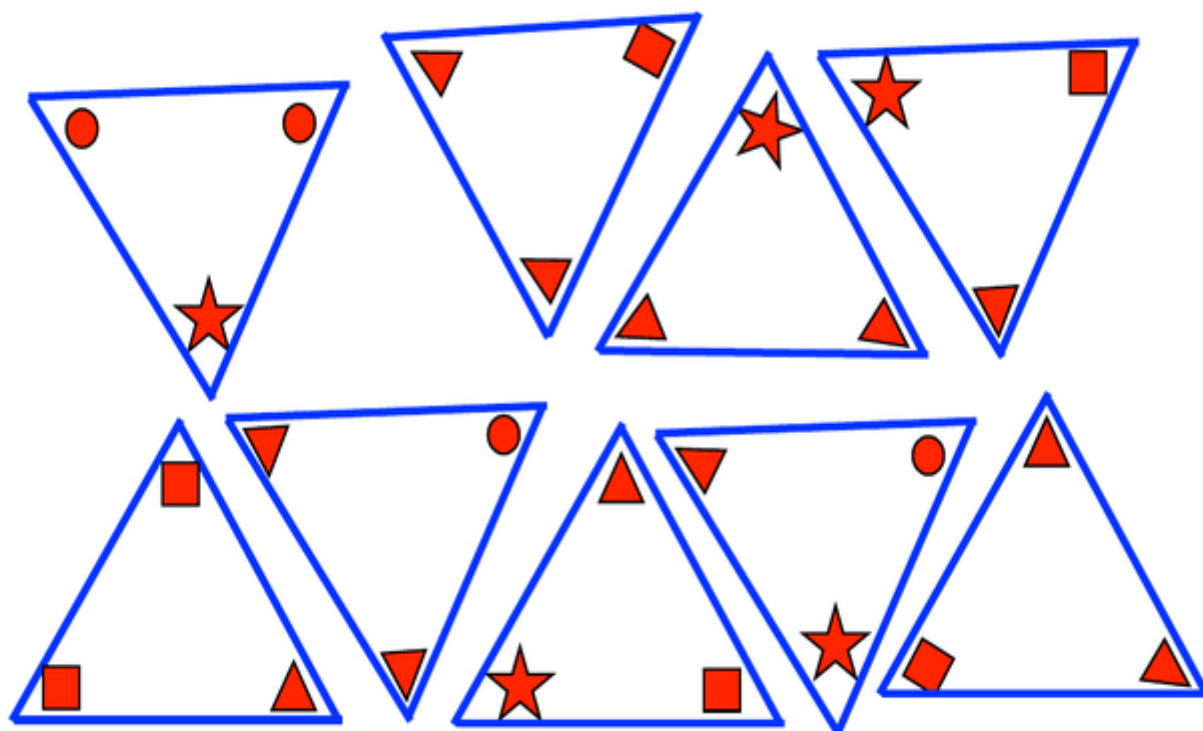


Máis pentominós estilo puzzle para recortar e montar despois sin plantilla formando un cadrado.

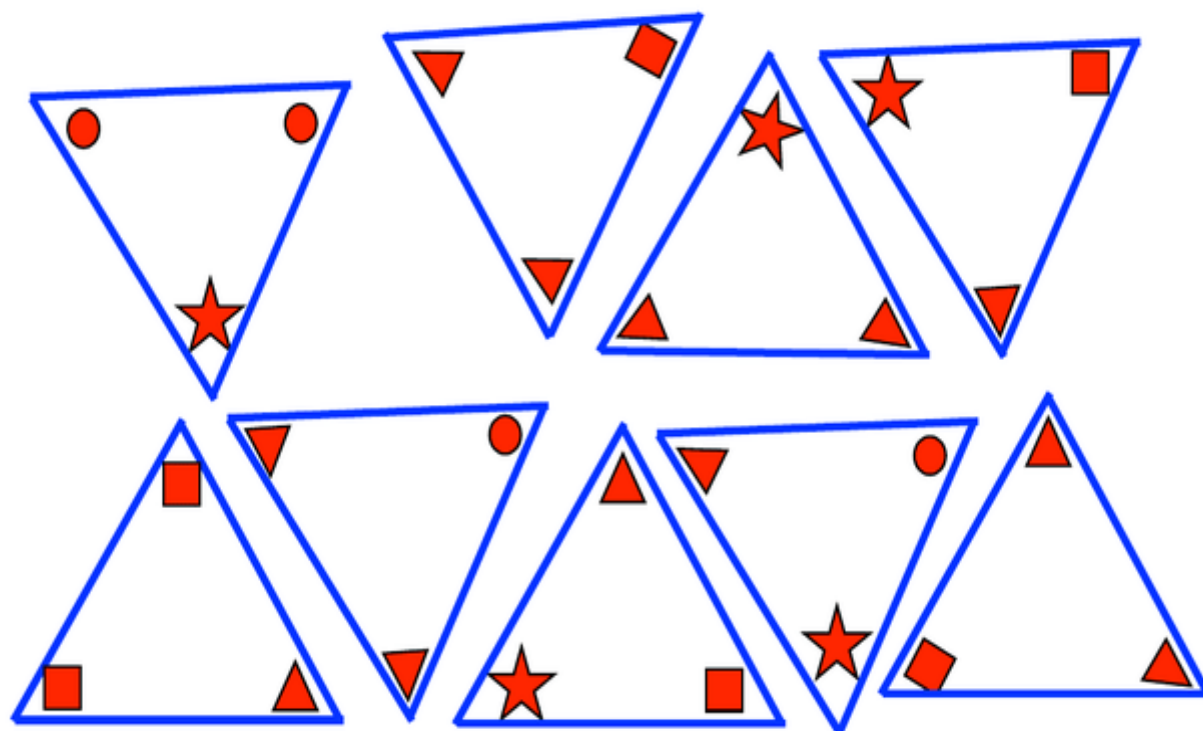


Xogo de triángulos

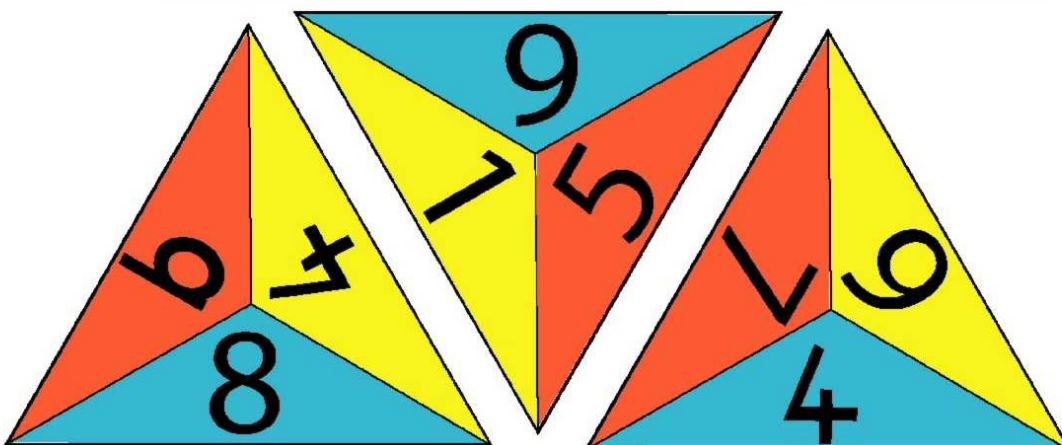
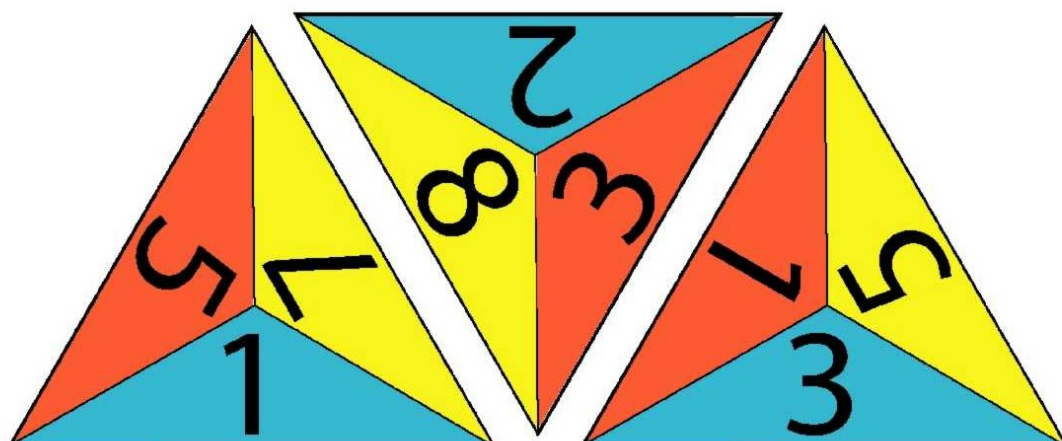
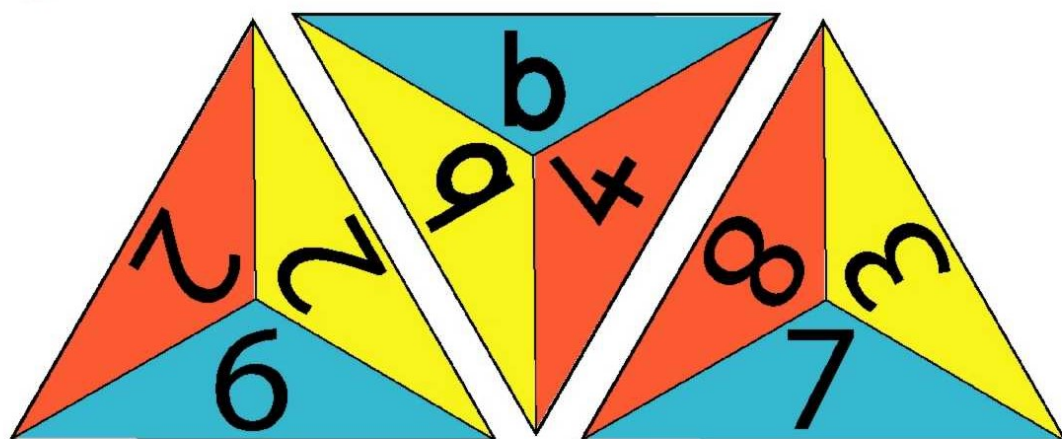




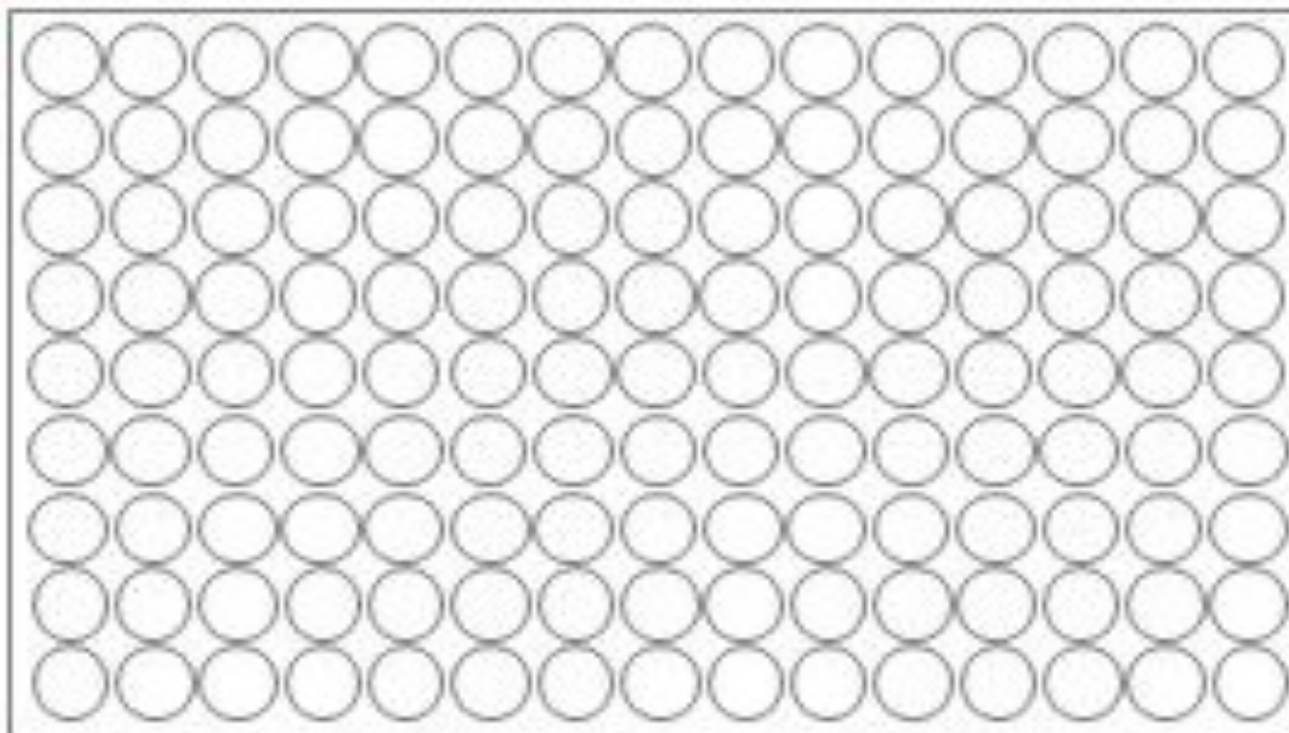
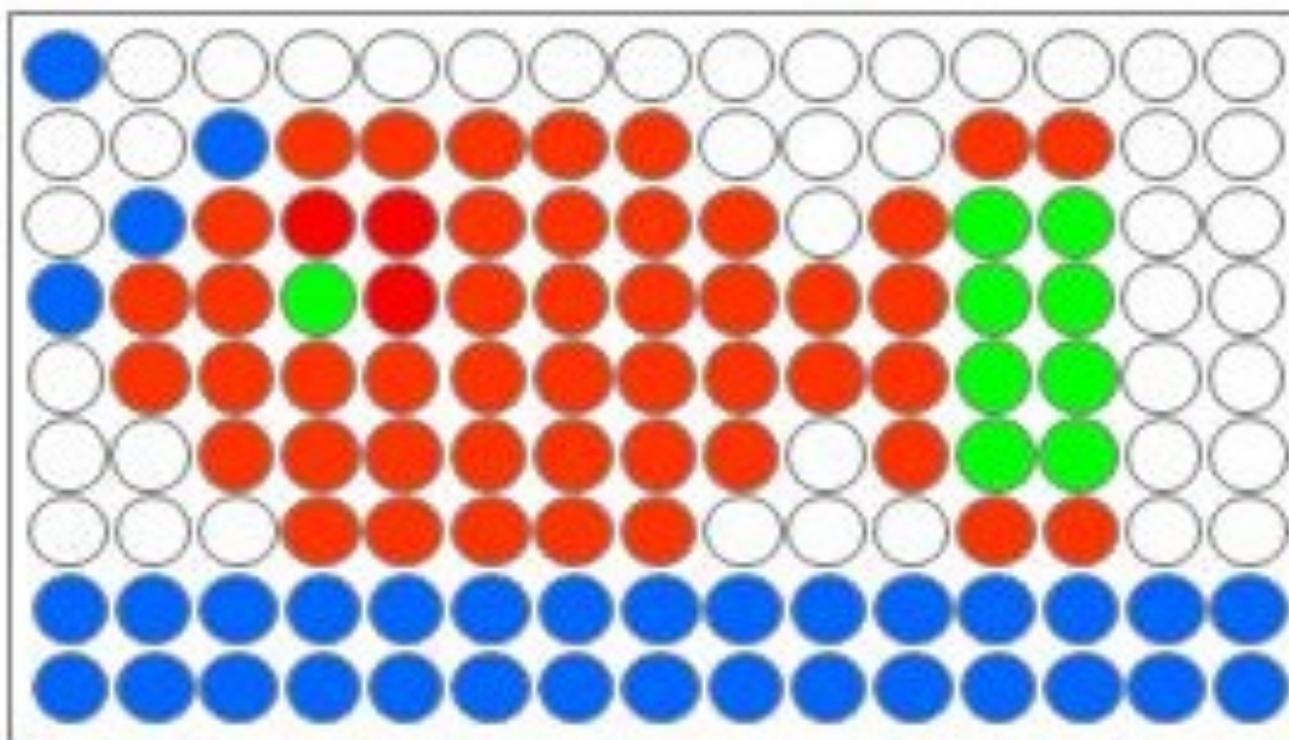
La idea es que se unan los triángulos hasta formar una pirámide, pero teniendo en cuenta las figuras en cada punta, ya que deben coincidir, es muy divertido. Imprimir y recortar bien cada pieza. Aquí hay dos juegos.

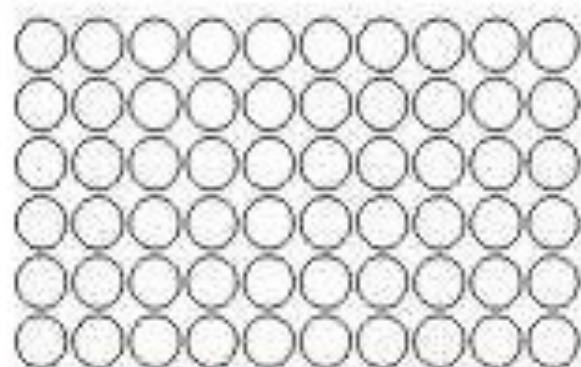
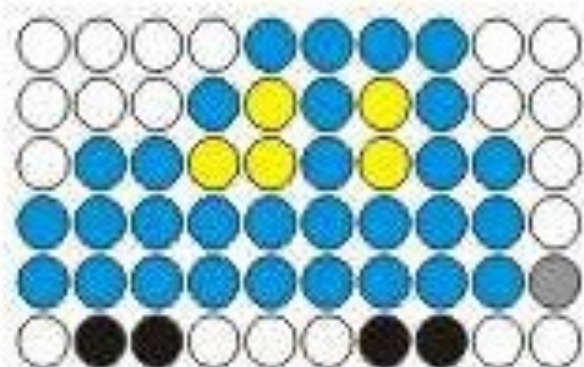
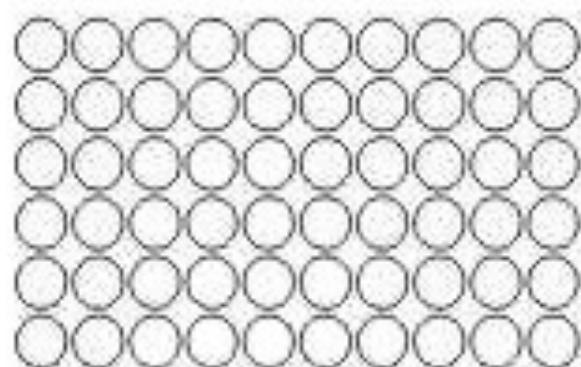
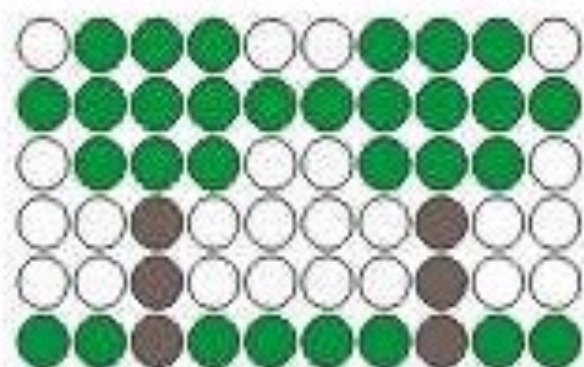
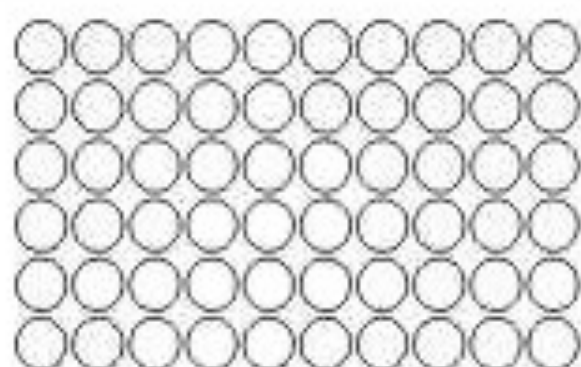
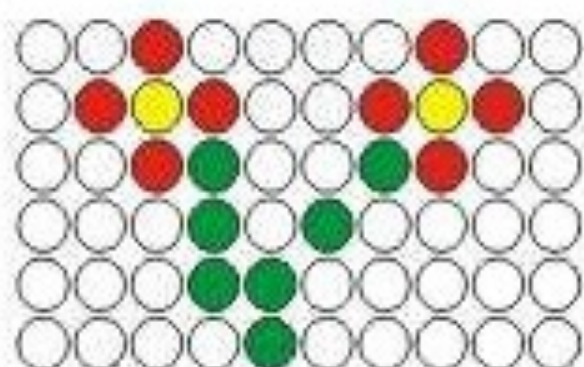
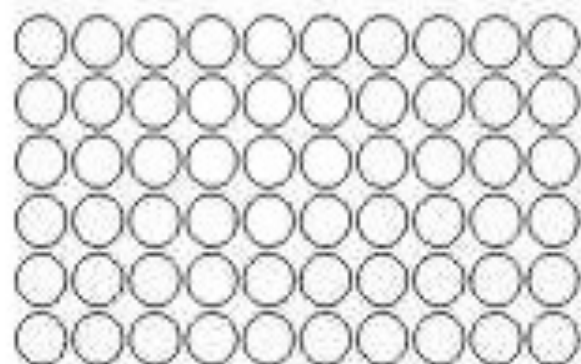
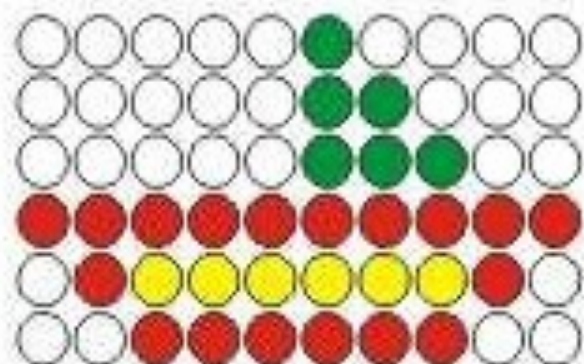


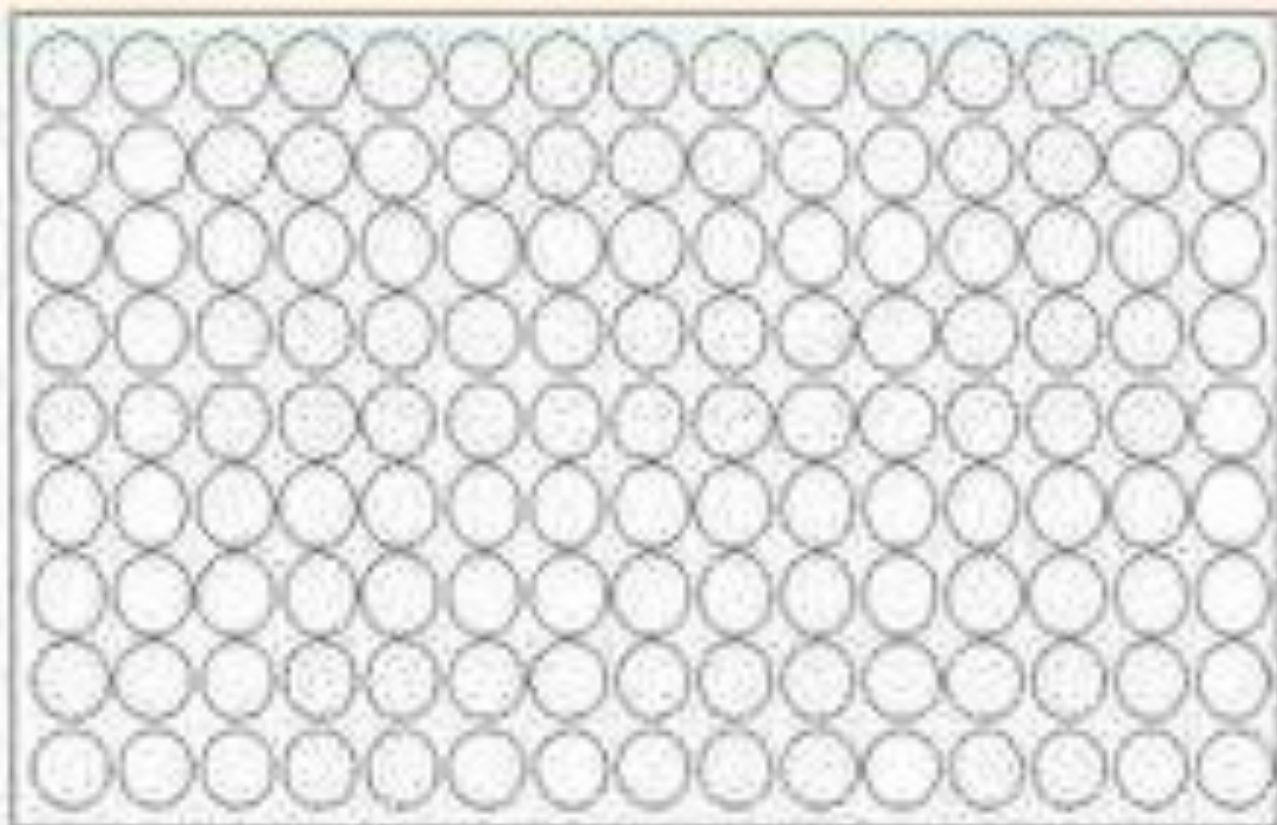
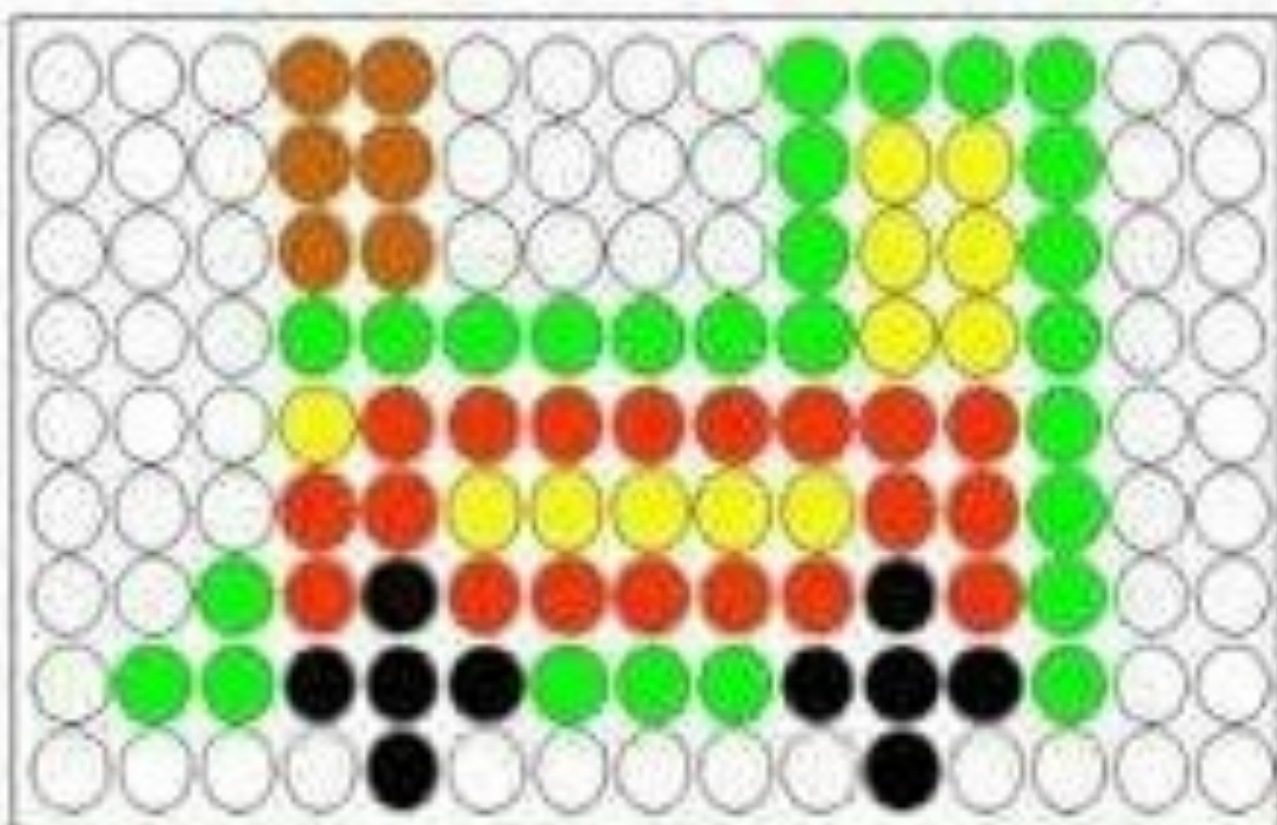
Empregando a mesma pirâmide (triângulo equilátero) trataremos de colocar estes triângulos máis pequenos de maneira que os lados que se tocan sumen sempre 10:



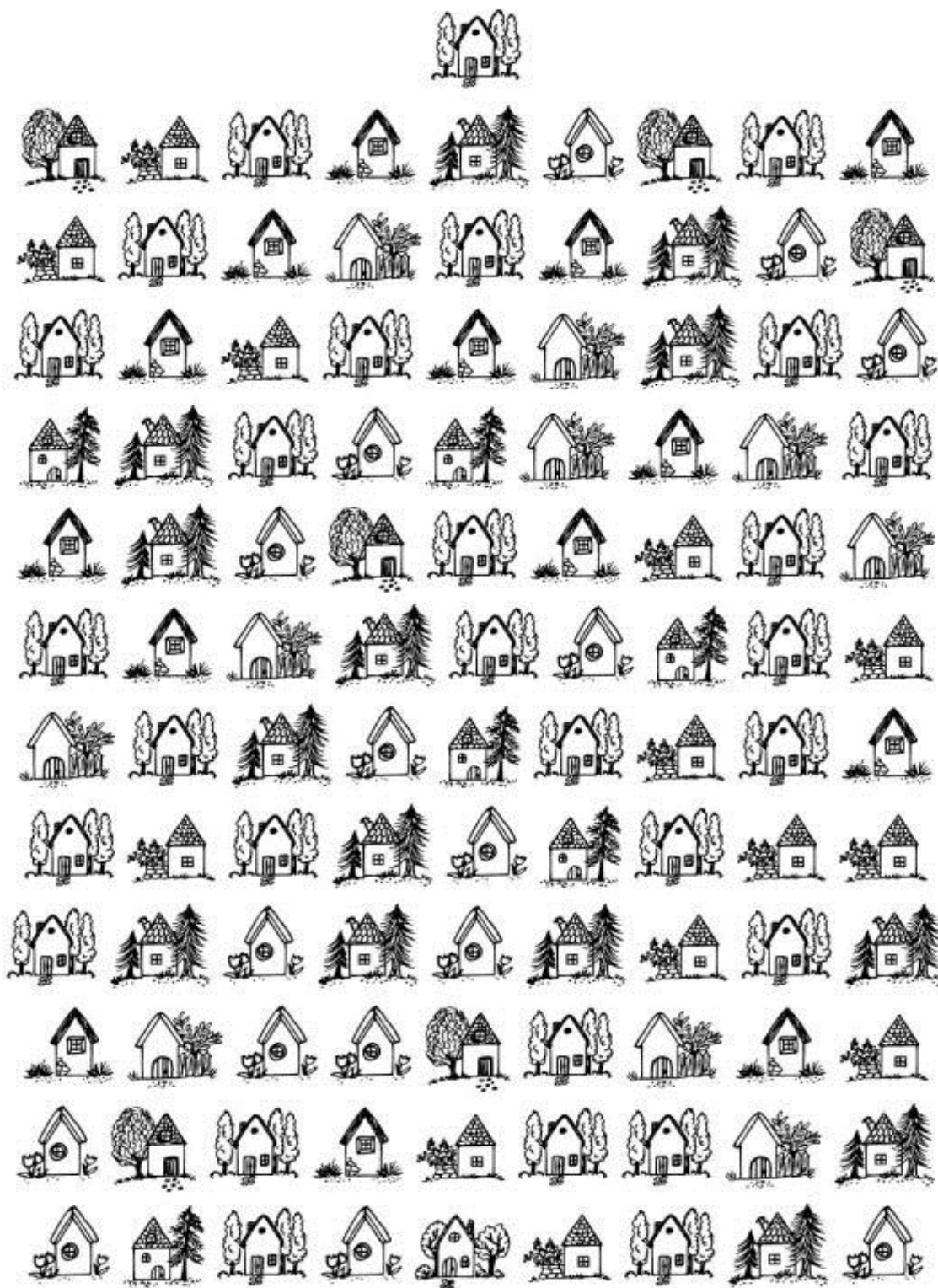
Actividades de simetría, nas que temos que facer o mesmo debuxo que aparece arriba na parte de abaixo

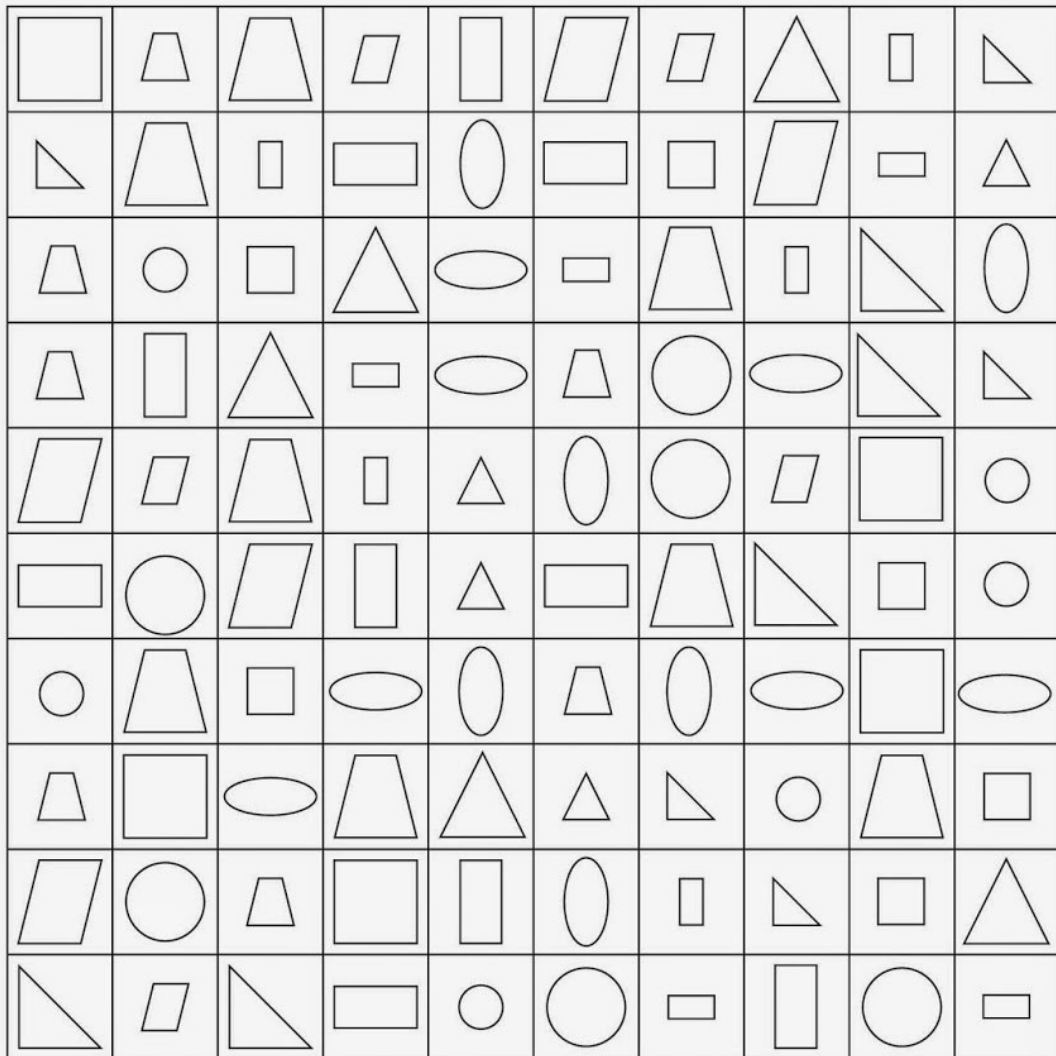
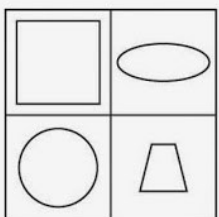
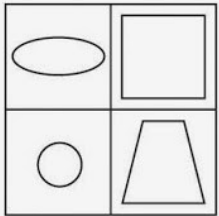
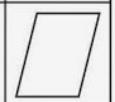
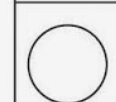
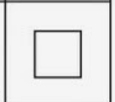
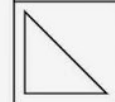
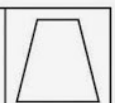
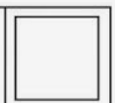
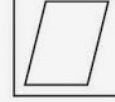
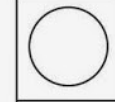
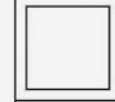
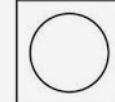
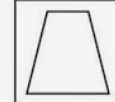
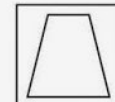
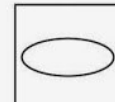
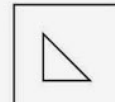
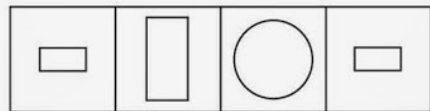
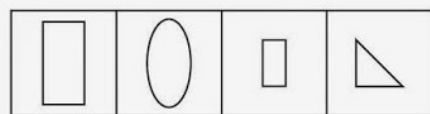
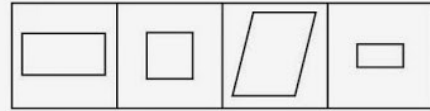
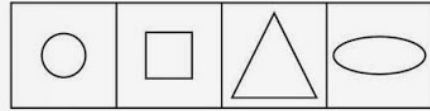
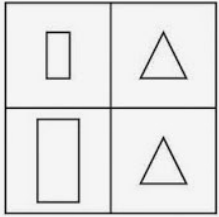




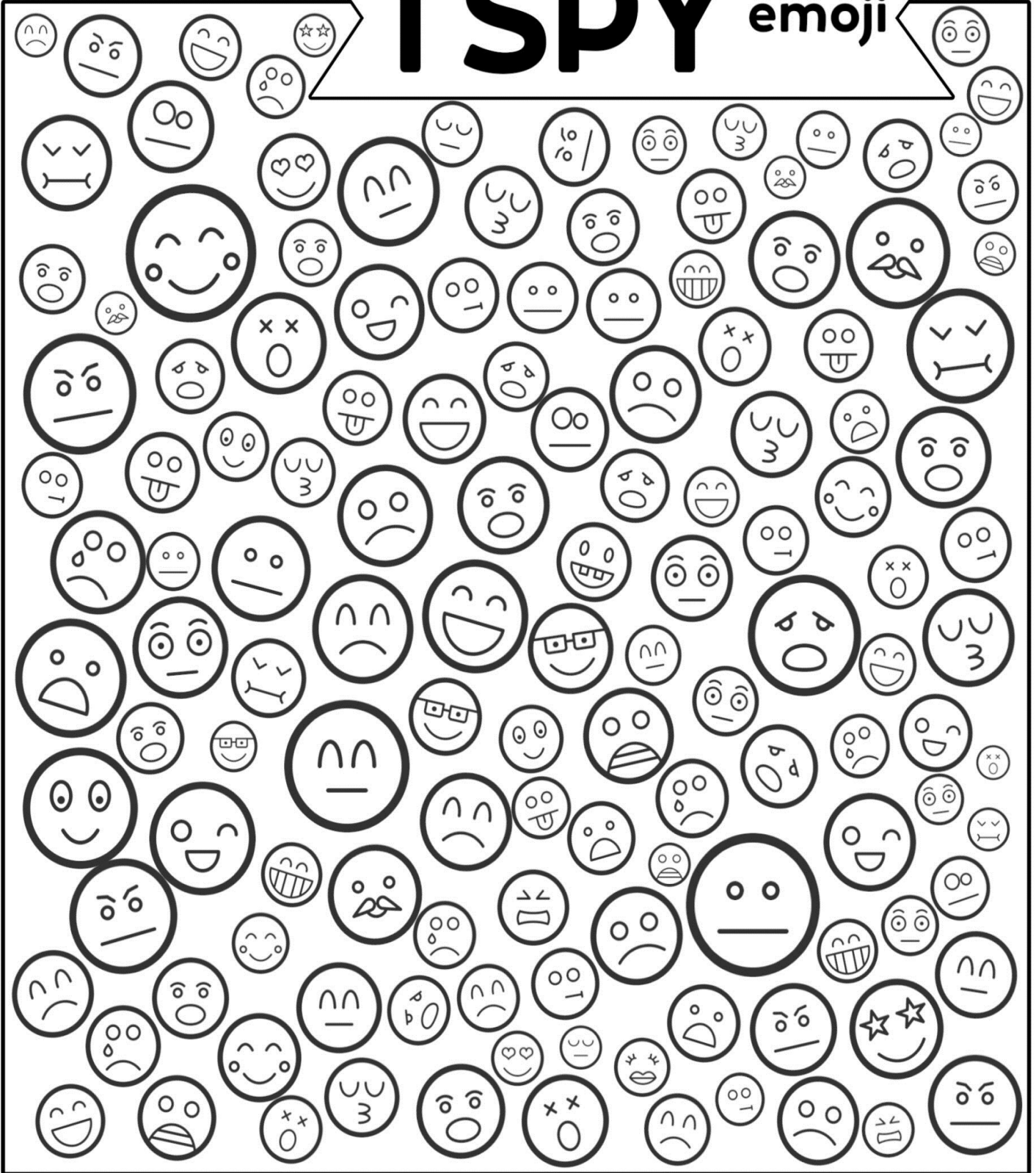


Xogos de atención, nos que hai que buscar a figura que aparece arriba entre todas as que vemos abaixo e rodealas ou coloreaas da mesma cor.



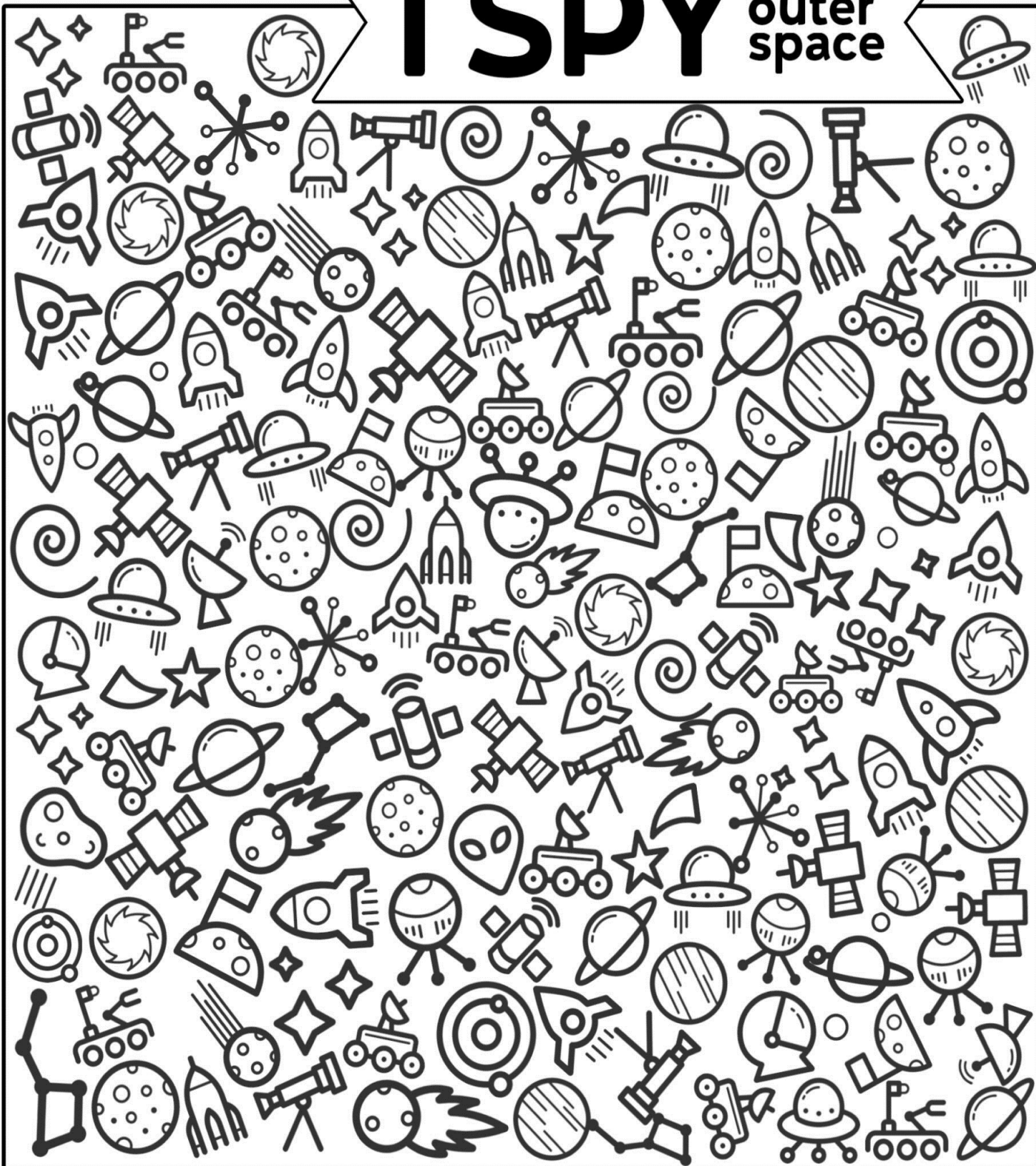


I SPY emoji



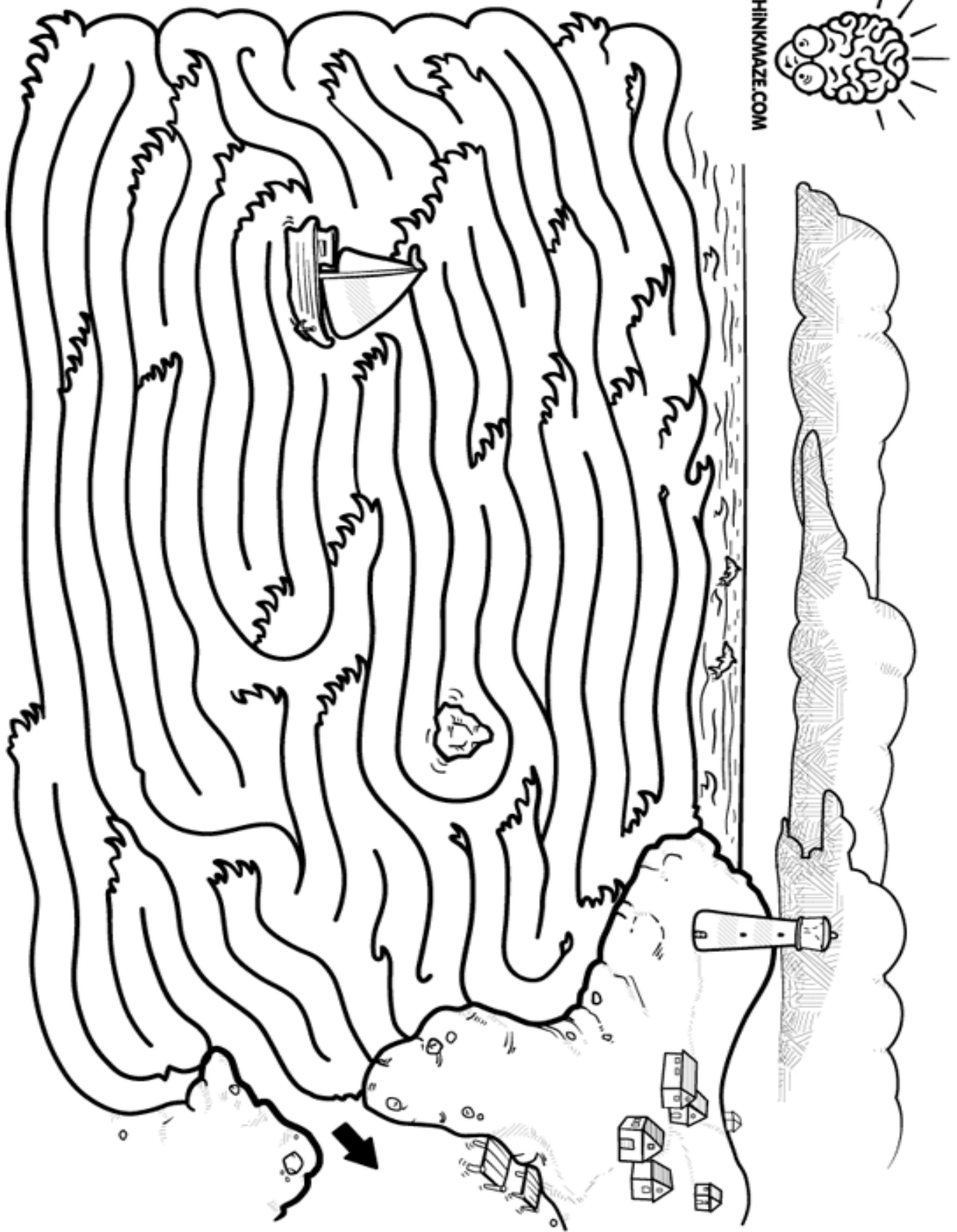
- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 2 | | 4 | | 4 | | 2 | | 4 | | 5 | | 7 | | 4 | | 6 | | 5 | |
| 1 | | 6 | | 7 | | 1 | | 3 | | 6 | | 7 | | 4 | | 7 | | 4 | |
| 3 | | 2 | | 4 | | 6 | | 2 | | 7 | | 3 | | 9 | | 6 | | 3 | |

I SPY outer space



- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 2 | | 4 | | 4 | | 5 | | 4 | | 5 | | 7 | | 4 | | 6 | | 5 | |
| 1 | | 6 | | 7 | | 1 | | 3 | | 6 | | 7 | | 4 | | 7 | | 5 | |
| 3 | | 3 | | 4 | | 6 | | 2 | | 7 | | 5 | | 9 | | 6 | | 3 | |

Labirintos (pode haber varias posibilidades...ou non)





THINKMAZE.COM





THINKMAZE.COM

Xogamos coa **táboa do 100** como facemos na clase:

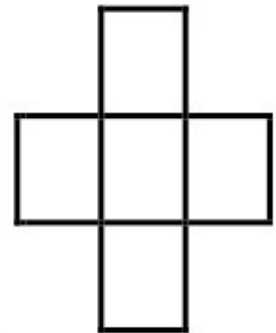
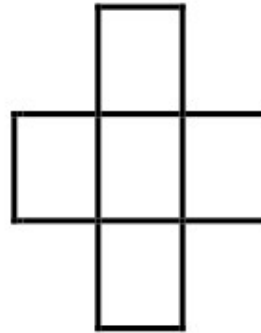
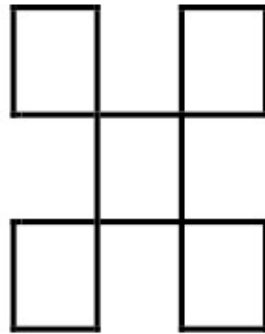
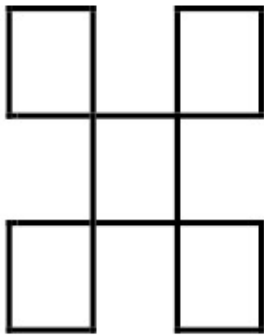
- Collemos unha ficha de parchís. Cántannos sumas e restas un pouquiño rápido e vamos movendo a ficha como se fose un taboleiro. Temos que ir apuntando esas sumas-restas para acordarnos. Cando rematamos decimos 1,2, 3, mans arriba! Comprobamos que o fixemos ben.

- crucinúmeros: imos destruindo a táboa e sen mirar construimos a parte dela que se nos indica ou partimos dun número que nós poñamos.

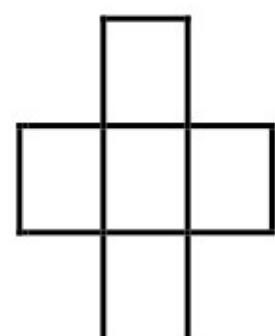
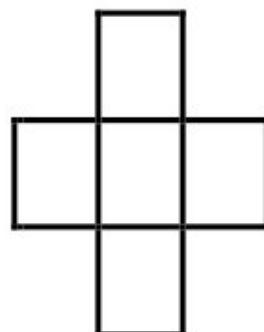
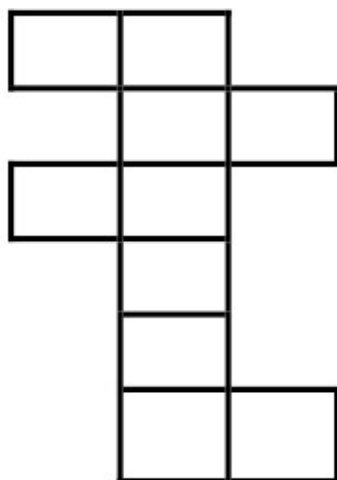
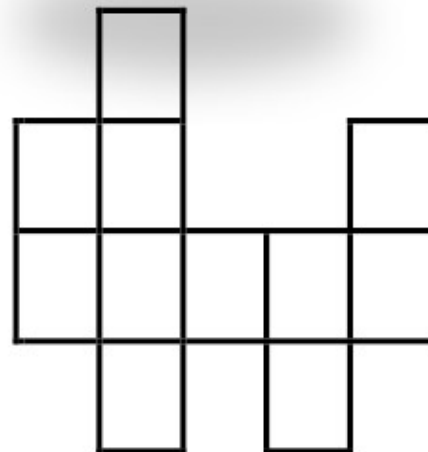
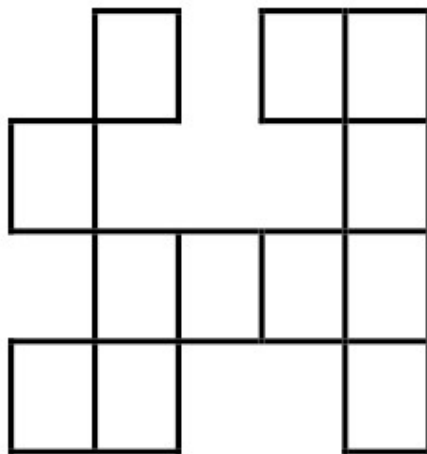
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

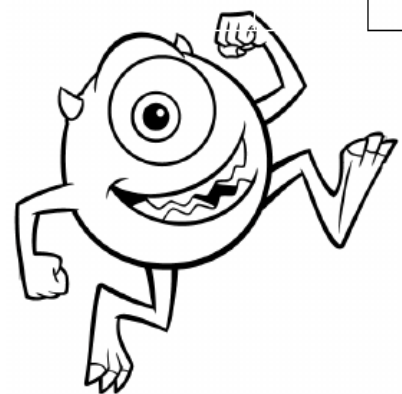
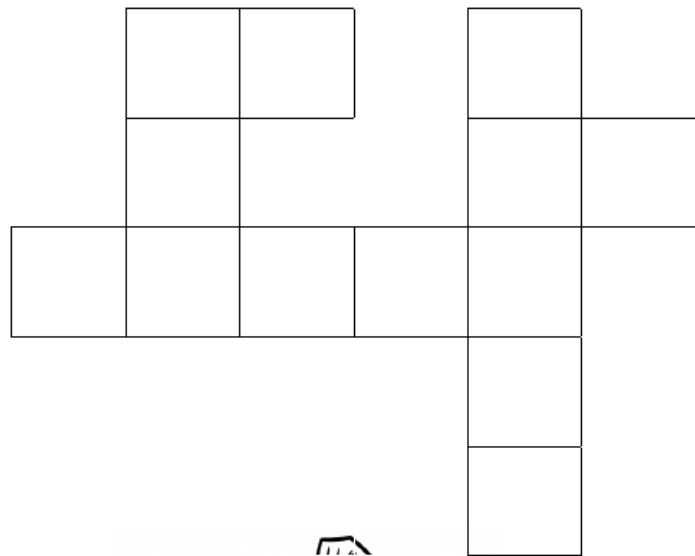
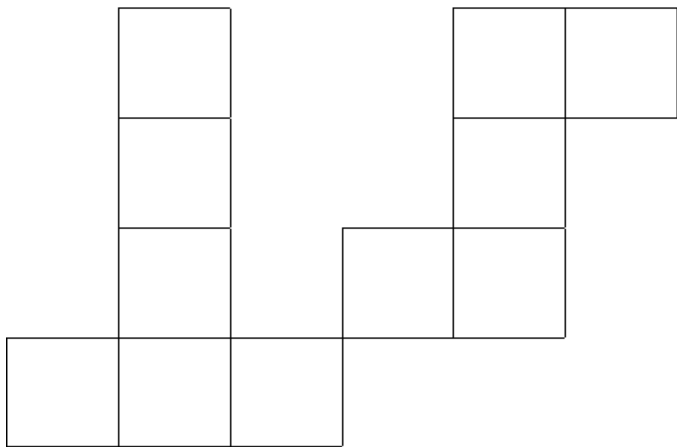
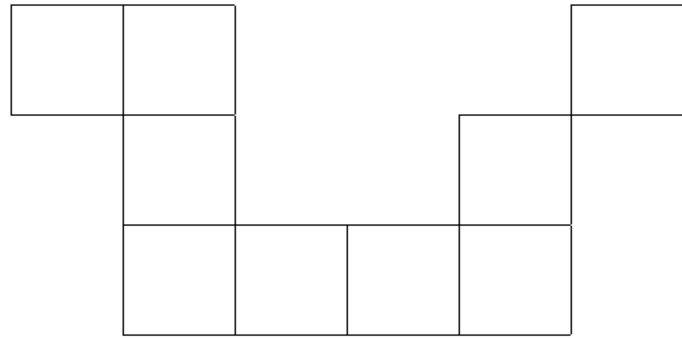
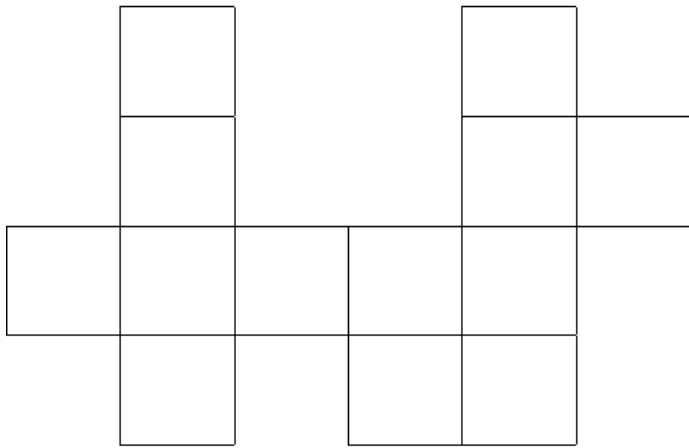
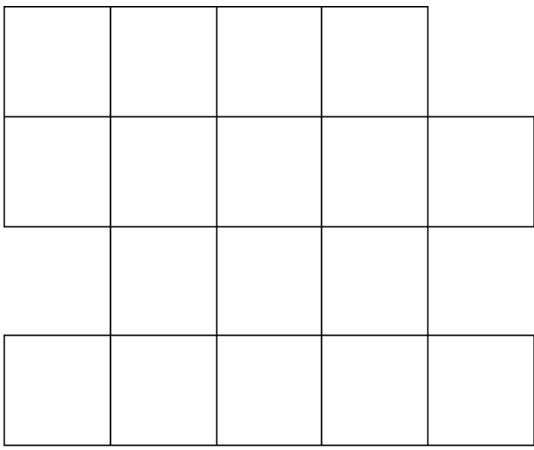
NOMBRE: _____

FECHA: _____



Hola, soy el Inspector Gadget. Se me han perdido algunos números.
¿Me puedes ayudar a resolver estos **CRUCIGRAMAS MATEMÁTICOS?**
Gracias.





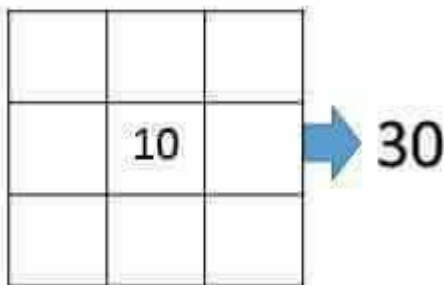
Desafíos ou retos matemáticos, como nos gusta chamarlle na aula.

Actividades para iniciar bien el día

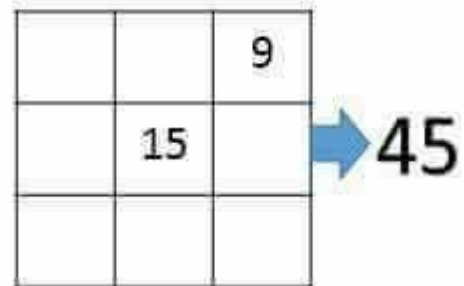
Nombre del alumno: _____

Guadros Mágicos

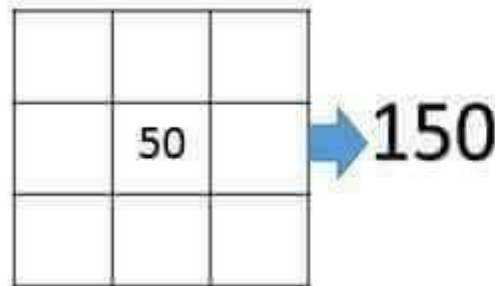
- Completa los siguientes cuadros mágicos acomodando los números correspondientes de tal manera que al sumarlos horizontal y verticalmente den el resultado de afuera



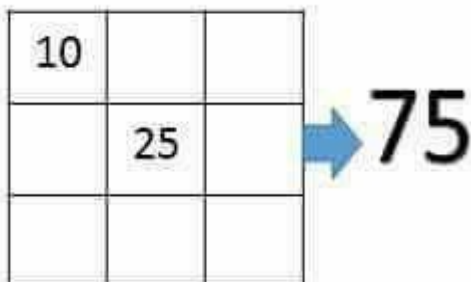
2-4-6-8-10-12-14-16-18



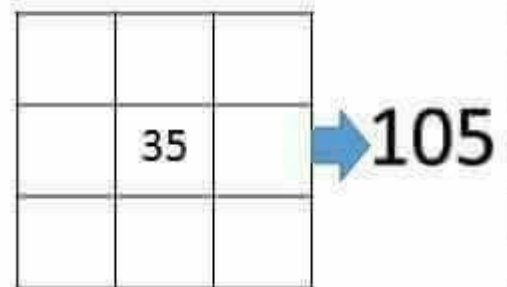
3-6-9-12-15-18-21-24-27



10-20-30-40-50-60-70-80-90



5-10-15-20-25-30-35-40-45



7-14-21-28-35-42-49-56-63

TRES CUADRADOS MÁGICOS

Coloca en cada cuadrado uno de los números de la secuencia numérica que se te propone, de tal manera que la suma de ellos dé como resultado la cantidad indicada cuando se suman de forma vertical, horizontal y diagonal.

	5	

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Suman 15



4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Suman 24



	8	

actitudis.com BY-NC-SA

5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13

Suman 27



Mtro. Jesús González Molina
gonzalez_molina79@hotmail.com

Actividades para iniciar bien el día

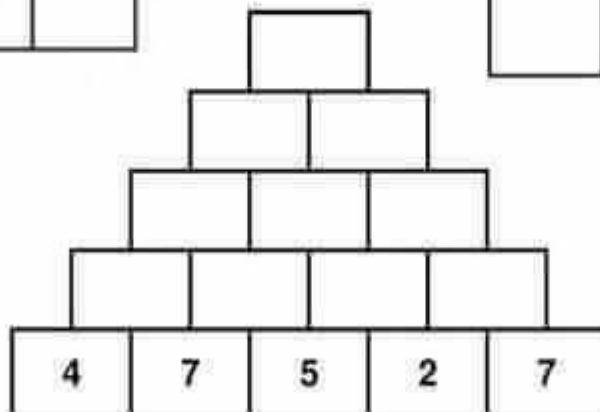
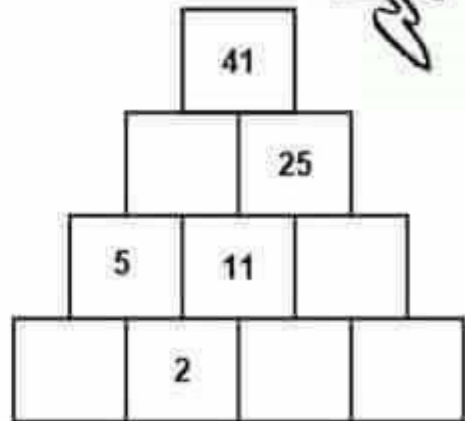
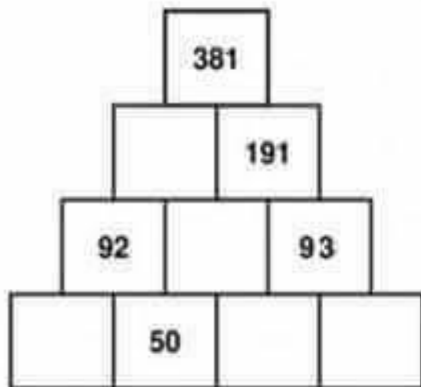
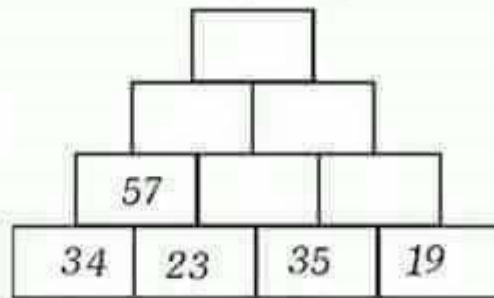
Nombre del alumno: _____

Pirámides Numéricas

¿Cómo se construyen?

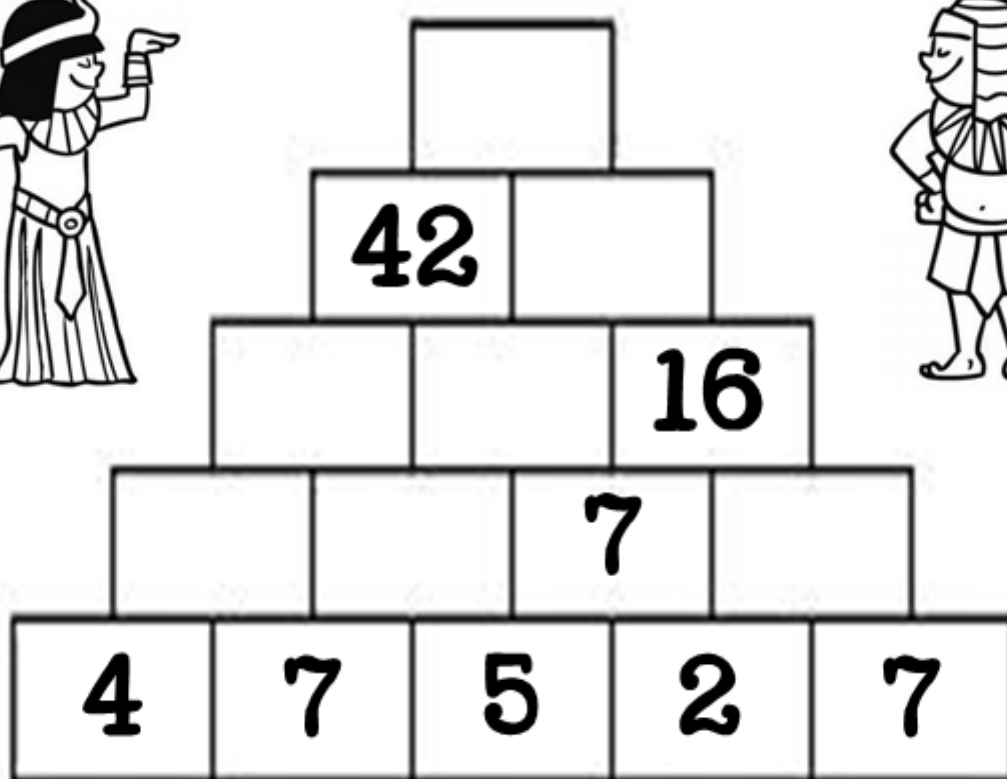


Observa la siguiente pirámide numérica, ahí verás que la suma o diferencia de dos números vecinos es igual al número que está en la parte superior intermedia.



SÚPER PIRÁMIDE MENTAL

Ayuda a los egipcios a construir ésta súper pirámide y saber que número quedará hasta la punta... ¡Una pista! El tabique de arriba es el resultado de sumar los dos números de abajo. ¡Fíjate en el ejemplo!



¿Cuál fue el número que obtuviste en la punta de la pirámide?

¿Qué pasaría si uno de los números de abajo estuviera incorrecto?



Actividades para iniciar bien el día

Nombre del alumno: _____

Cálculo Mental

- Observa y analiza las imágenes para deducir el resultado

$$\begin{aligned} \text{🍏} + \text{🍏} + \text{🍏} &= 30 \\ \text{🍏} + \text{🍌} + \text{🍌} &= 18 \\ \text{🍌} - \text{🥥} &= 2 \\ \text{🥥} + \text{🍏} + \text{🍌} &= \square \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{🍏} &= 7 \\ \text{🍇} &= 5 + \text{🍏} \\ \text{🍏} &= 1 + \text{🍌} \\ \text{🍏} + \text{🍇} + \text{🍌} &= \square \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{🥚} + \text{🥚} &= 10 \\ \text{🥚} \times \text{🟡} + \text{🟡} &= 12 \\ \text{🥚} \times \text{🟡} - \text{🔺} \times \text{🥚} &= \text{🥚} \\ \text{🔺} &= \square \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \bullet + \bullet + \bullet &= 24 \\ \bullet + \blacklozenge &= 25 \\ \blacklozenge - \blacklozenge &= 8 \\ \blacklozenge + \bullet + \blacklozenge &= \square \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{🕷️} + \text{🕷️} &= 32 \\ \text{🦹} + \text{🦹} - \text{🕷️} &= 4 \\ \text{🦸} + \text{🦸} &= 6 \\ \text{🦋} + \text{🦋} + \text{🦹} &= 12 \\ \text{🕷️} + \text{🦸} + \text{🦋} &= \square \end{aligned}$$

El número perdido DESAFIO 19

Usa tus habilidades de detective para encontrar los números perdidos

3 >> 7 >> 11 >> >> 19 >> >> 27 >>

11 >> 22 >> 33 >> >> 55 >> >> 77 >>

8 >> 13 >> >> 23 >> 28 >> >> >> 43 >>

21 >> 23 >> 25 >> >> >> >> 31 >> 33 >>

>> 16 >> 22 >> 28 >> >> >> >> >>

20 >> 32 >> 44 >> >> >> >> >> 92 >>

El número 140 pertenece a la última numeración ¿Cómo llegaríamos a él?



El lobito

El Lobito busca a la oveja que tiene la operación correcta en cada caso ¡Ayúdalo a encontrarla!

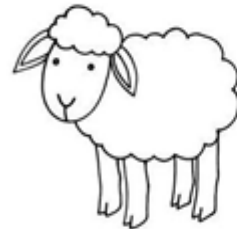
1. Jorge lee un libro de cuentos, el lunes leyó 24 páginas y el martes 16 ¿Cuántas ha leído en total?



$$24 - 16$$



$$24 + 6$$

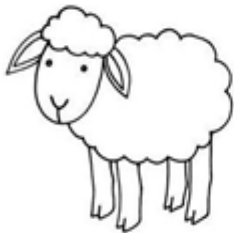


$$24 + 16$$



$$24 - 10$$

2. De mis 36 juguetes regalé 13 ¿Cuántos me quedan?



$$36 - 13$$



$$36 + 13$$



$$30 + 13$$



$$13 - 10$$

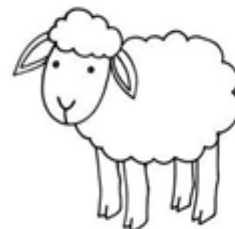
3. Luisa tiene 67 años y Verónica 23 ¿Cuántos años le lleva Luisa a Verónica?



$$67 + 23$$



$$60 + 7 + 23$$



$$67 - 23$$



MARIPOSAS EQUILIBRADAS

Las alas de la mariposa representan el mismo resultado de la suma de su cuerpo. fíjate en el ejemplo y completa:



¿Cómo conseguiste los resultados iguales?







Nombre: _____

Fecha: _____

Pinta el camino que tiene que recorrer Marco hasta llegar al bosque.
Empieza en el 3 y acaba en el 300, contando de 3 en 3

Actividades
de
Infantil y Primaria 

				69	72	75	78	81	84
			3	66	99	96	93	90	87
			6	63	102	117	120	123	126
18	15	12	9	60	105	114	135	132	129
21	48	51	54	57	108	111	138	141	144
24	45	216	213	162	159	156	153	150	147
27	42	219	210	165	168	171	174	177	180
30	39	222	207	204	201	198	195	192	183
33	36	225	264	267	288	291	294	297	300
234	231	228	261	270	285				
237	246	249	258	273	282	286			
240	243	252	255	276	279	283			

Inventa **series numéricas** ascendentes (de suma), descendentes (de resta) ou mixtas (suma-resta) partindo do número que ti elixas.

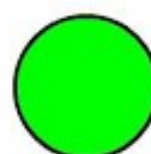
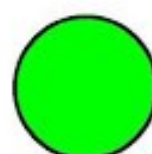
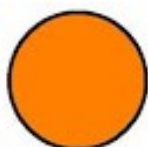
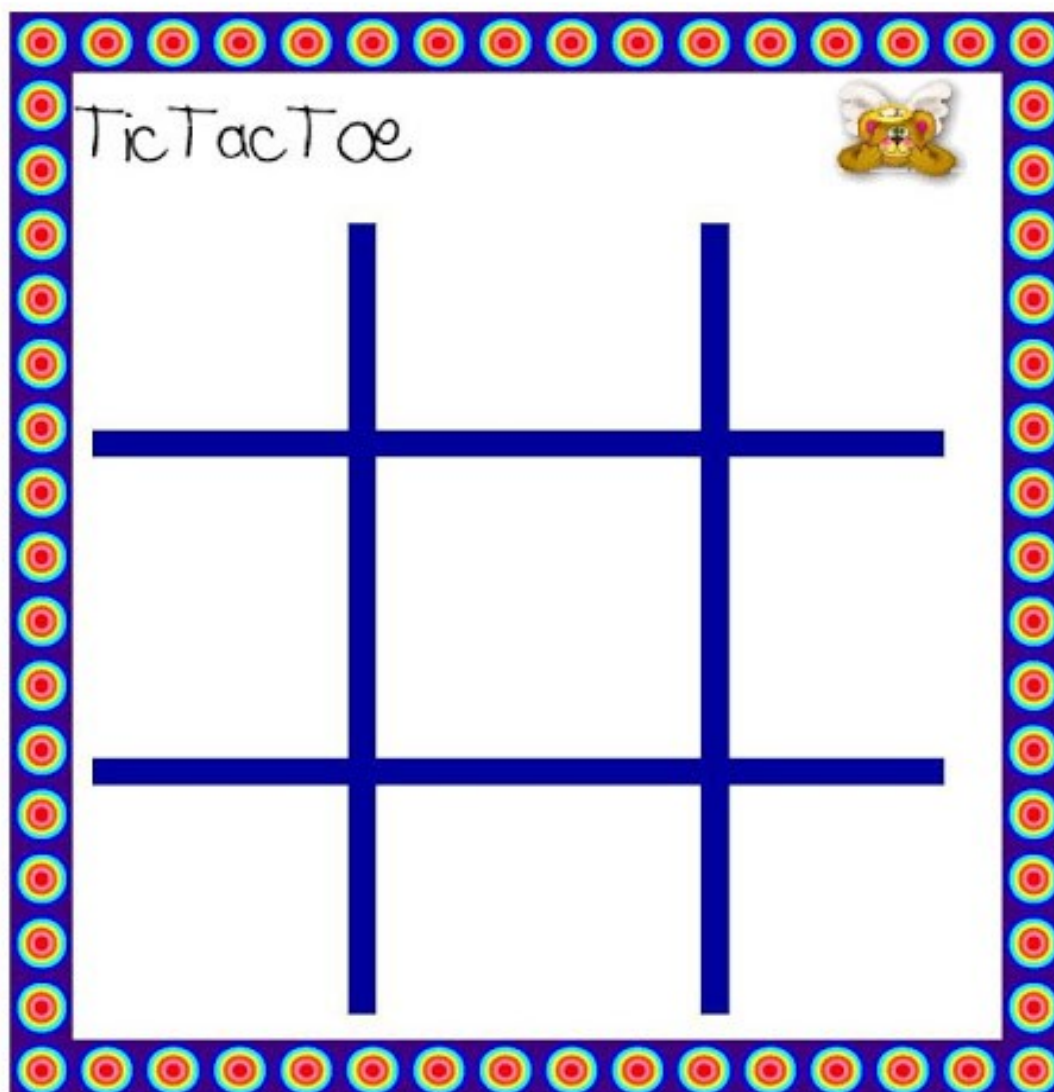
Ex: partimos do número 120

+5, -3, +10, -4, ...

The worksheet consists of four rows, each designed for creating a number sequence. Each row is separated by a horizontal dashed line. Above each dashed line is a row of ten empty circles representing bubbles. Below each dashed line are various sea creatures and objects, including:

- Row 1: A diver, a fish, a squid, a coral reef, a shell, and an octopus.
- Row 2: A fish, a squid, a diver, a rock, a starfish, a fish, and a shell.
- Row 3: A fish, a squid, an octopus, a diver, a fish, a shell, and a coral reef.
- Row 4: A rock, a fish, a shell, a diver, and a fish.

Xogo do 3 en raia, que lles encanta:



Sudokus, que tamén teñen na clase e saben a dinámica do xogo:

