



$[a + b]$
 $\pi = 3.14$
 $A = \frac{ab + c}{d}$
 $x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$
 $E = mc^2$
 $a^2 + b^2 = c^2, c = \sqrt{a^2 + b^2}$
 $a^2 = 2ab + b = (a+b)^2$
 $c^2 + a^2 = b^2, c^2 - b^2 = a^2$
 $x = \sqrt{c + 25 - 8}$
 $\Sigma f(a + b) = c$
 $(x + y)^2 - (x - y)$
 $\frac{a}{c} = \frac{HB}{a}$
 $Me = \left[\frac{\frac{a}{2} - \frac{b}{5}}{x} \right]$
 $Me = X + B \left[\frac{\frac{n}{2} - Z}{g} \right]$
 $y = \begin{cases} x + 3y + 2z = 1 \\ 2x + 6y + 5z = 38 \\ x + 2y + 10z = 2 \end{cases}$
 $Z = Y + 4$
 $\sqrt{\frac{x}{x}} = c$
 $X + Y = 3$
 $2 + XY^2$

MATH

designed by freepik



Porque aprender
matemáticas
también puede ser
divertido.

1. INTRODUCCIÓN:

Nuestro programa de matemáticas debe partir de una evaluación inicial en la que se recoja el estilo de aprendizaje y los factores que están influyendo en su rendimiento (problemas de atención, baja capacidad lógico-matemática, baja autoestima, etc.) Nos interesa saber cuáles son los puntos fuertes y débiles.

- a) Los alumn@s.
- b) El profesor.
- c) Los contenidos.
- d) El clima social del aula.

A través del material manipulativo de la argumentación, de los razonamientos, de los cuentos, de los juegos y de los desafíos, el profesor y el alumna interactúan fomentando ese pensamiento matemático.

Los objetivos básicos deben ser los siguientes:

El alumnado, con sus diferencias cognitivas y afectivas, es agente de sus propios aprendizajes

Apoyar oportunamente tanto el aprendizaje constructivo como el acumulativo, así como la instrucción directa y el aprendizaje por descubrimiento.

Los entornos de aprendizaje deben ser ricos en recursos culturales, instrumentales y materiales, que presenten conexiones con la vida extraescolar.

Las cuatro ideas básicas sobre las que se asienta el programa son:

- a) Los alumn@s constituyen sus propios conocimientos.
- b) El profesor guía y apoya la construcción del conocimiento por parte del alumn@.
- c) La comprensión y solución de problemas
- d) El desarrollo de los contenidos específicos es un buen indicador para secuenciar los objetivos instruccionales.

En este proceso didáctico el papel del profesor consiste fundamentalmente en observar las respuestas de los alumn@s, en utilizar ejemplos y contraejemplos para permitirles corregir sus errores, en respetar las respuestas y en conducir a través de preguntas, el razonamiento y la lógica de los alumnos .

El papel del alumn@ será jugar, dudar, escoger respuestas, llegar al concepto, comprenderlo y explicarlo con razonamiento.

Nuestro centro trata de **fomentar la participación activa del alumnado al construir sus aprendizajes manipulando materiales, comprendiendo el porqué de las cosas, enunciando lo comprendido y aplicando las conclusiones a situaciones de la vida cotidiana.**

Además, para nosotros es muy importante **que los alumn@s comprendan por qué tratamos de desterrar que el papel del estudiante se limite a comprender lo que enuncia el docente.**

Para ello, trabajaremos durante la etapa de Ed. Infantil y Ed. Primaria los diferentes contenidos curriculares abordando tres fases:

- **Fase manipulativa:** Tocar, manipular materiales, Contar con los dedos,...
- **Fase simbólica:** Dibujo, represento, señalo. Representar en papel y en nuestro cerebro en blanco lo que estoy aprendiendo.
- **Fase abstracta:** comprobamos nuestros resultados.

No sólo nos parece importante la construcción del concepto y comprensión del mismo para que se lleve a cabo el aprendizaje, sino que además **uno de nuestros objetivos es alcanzar el desarrollo de la competencia matemática, y de paso, el resto de competencias claves**

Para ello, un medio muy interesante al que recurrimos es el establecido en las clases de matemáticas tienen que estar basadas en situaciones cotidianas que planteen los alumno:

Aprendizajes que se realicen en el cole pero les sirvan en la vida real, y así las observaciones de la vida real se transforman en aprendizaje significativo.

Siguiendo las Orientaciones Generales de **instrucciones de la viceconsejería de desarrollo educativo y formación profesional, sobre las medidas para el fomento del razonamiento matemático a través del planteamiento y la resolución de retos y problemas en educación infantil, educación primaria y educación secundaria obligatoria.**

Orientaciones didácticas y metodológicas.

Generales.

a) Cada vez que se afronte el aprendizaje de un nuevo tipo de problemas se sugiere seguir la siguiente secuencia: planteamiento oral del mismo, abordaje

manipulativo que ayude a comprender nuevos conceptos y activen la predisposición y motivación para el aprendizaje, actividades de representación gráfica que reduzcan el nivel de abstracción y, por último, trabajo simbólico y algorítmico.

b) Es imprescindible dedicar el tiempo que sea necesario para leer adecuadamente los enunciados con un ritmo y una entonación facilitadora, aclarando conceptos, nuevos léxicos, utilizando sinónimos, fragmentando las partes del enunciado, diferenciando las preguntas del mismo y sustituyéndolas por otras si fuera necesario, para saber identificar y diferenciar la información relevante y qué operaciones son necesarias realizar.

c) Es conveniente trabajar textos matemáticos de distinta naturaleza (tablas de datos y gráficas, etiquetas, tickets de compras, presupuestos, facturas, recetas de cocina, croquis, mapas y escalas, cronogramas, líneas históricas de tiempo, otros textos discontinuos, etc.) que faciliten el tratamiento transversal de otras áreas o materias, compatibles con el abordaje del tiempo diario dedicado a la lectura planificada.

d) Los problemas planteados deben partir de situaciones significativas para el alumnado.

e) Hay que poner el acento en **la comprensión**, por encima del mero uso de algoritmos. Es importante desarrollar la capacidad de abordar racionalmente los problemas de su contexto para entenderlos bien; de aprender tanto a analizarlos como a buscar los procedimientos para resolverlos. Son prioritarios el razonamiento, el pensamiento lógico, la aproximación crítica y analítica a los problemas, la perseverancia y la capacidad para buscar ideas y herramientas matemáticas adecuadas.

f) El objetivo **del cálculo mental** radica en la necesidad de automatizar operaciones aritméticas con la intención de liberar recursos cognitivos necesarios para destinarlos a la comprensión y al adecuado planteamiento de problemas, retos o tareas más complejas. Dicha automatización, que evitará el error mejorando la eficiencia, se conseguirá únicamente si se trabaja de forma planificada, sistemática y progresiva durante todas las semanas lectivas del curso, a través de un diseño coordinado de manera gradual, en progresión de dificultad a lo largo de cada etapa educativa. Así pues, el cálculo mental puede integrarse en las programaciones didácticas y propuestas pedagógicas, bien de manera continua impregnando los contenidos de cada nivel o bien asignando un tiempo fijo, al menos dos o tres veces por semana a modo de rutina, siendo ambas opciones complementarias y no excluyentes, más bien recomendables.

g) La disposición y el uso de espacios específicos para el abordaje del planteamiento y la resolución de retos matemáticos puede ser un elemento metodológico que potencie la motivación y predisponga al alumnado a encarar las sesiones de trabajo. A estos efectos se sugiere diseñar, dentro de las posibilidades de cada centro, laboratorios o talleres aprovechando los existentes, o bien adecuar y adaptar otros espacios comunes (sala de usos múltiples, sala

de informática, laboratorio de ciencias, biblioteca de centro), e incluso configurar y diseñar rincones matemáticos en las aulas.

h) Las actividades complementarias nos pueden ayudar a demostrar y visibilizar al alumnado la conexión real que las matemáticas tienen para la utilidad de la vida cotidiana. Para ello se propone secuenciar a lo largo del curso escolar determinadas actividades complementarias que rompan la rutina y monotonía ordinaria y conecten las matemáticas con otras áreas/materias del currículo.

El centro se basará en Los saberes básicos se estructuran en torno al concepto de sentido matemático, y se organizan en dos dimensiones, cognitiva y afectiva, que integran conocimientos, destrezas y actitudes diseñados de acuerdo con el desarrollo evolutivo del alumnado. El orden de aparición de estos sentidos no conlleva ninguna prioridad.

El sentido numérico se caracteriza por el desarrollo de destrezas y modos de pensar basados en la comprensión, la representación y el uso flexible de números y operaciones para, por ejemplo, orientar la toma de decisiones.

El sentido de la medida se caracteriza por la comprensión y comparación de atributos de los objetos del mundo natural. Entender y elegir las unidades adecuadas para estimar, medir y comparar; utilizar instrumentos adecuados para realizar mediciones, y comprender las relaciones entre magnitudes, utilizando la experimentación, son sus elementos centrales.

El sentido espacial es fundamental para comprender y apreciar los aspectos geométricos del mundo. Está constituido por la identificación, representación y clasificación de formas, el descubrimiento de sus propiedades y relaciones, la descripción de sus movimientos y el razonamiento con ellas.

El sentido algebraico proporciona el lenguaje en el que se comunican las matemáticas. Engloba los saberes relacionados con el reconocimiento de patrones y las relaciones entre variables, la expresión de regularidades o la modelización de situaciones con expresiones simbólicas.

El sentido estocástico se orienta hacia el razonamiento y la interpretación de datos y la valoración crítica, así como la toma de decisiones a partir de información estadística. También comprende los saberes vinculados con la comprensión y la comunicación de fenómenos aleatorios en situaciones de la vida cotidiana.

El sentido socioafectivo integra conocimientos, destrezas y actitudes esenciales para entender las emociones. Manejarlas correctamente mejora el rendimiento del alumnado en matemáticas, combate actitudes negativas hacia ellas, contribuye a erradicar ideas preconcebidas relacionadas con el género o el mito del talento innato indispensable y promueve el aprendizaje activo. Para ello **se propone normalizar el error como parte del aprendizaje**, fomentar el

diálogo y dar a conocer al alumnado las contribuciones de las mujeres y los hombres en las matemáticas a lo largo de la historia y en la actualidad.

El área debe abordarse de forma experiencial, concediendo especial relevancia a la manipulación, en especial en los primeros niveles, e impulsando la utilización continua de recursos digitales, proponiendo al alumnado situaciones de aprendizaje que propicien la reflexión, el razonamiento, el establecimiento de conexiones, la comunicación y la representación.

Del mismo modo, combinar diferentes metodologías didácticas que favorezcan unas matemáticas inclusivas y la motivación por aprender, y que, además, generen en el alumnado la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes del área.

Por lo tanto, tras las orientaciones generales realizaremos las siguientes actividades:

2. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Planteamos los siguientes pasos a seguir para la resolución de problemas .

De esta forma , todos los martes, como hicimos el curso pasado 2023/24, realizaremos 30 minutos de talleres de resolución de problemas, donde el alumnado leerá en voz alta los problemas.

ESTRATEGIA GENERAL PARA RESOLVER UN PROBLEMA.
INICIACIÓN, INTERIORIZACIÓN Y EJERCITACIÓN.

PARA RESOLVER UN PROBLEMA HAY QUE HACER CUATRO PASOS:

1. LEE DESPACIO EL PROBLEMA DOS O TRES VECES....DEPUÉS....

SUBRAYA DE ROJO LA PREGUNTA

□ CIERRO LOS OJOS Y ME CUENTO EL PROBLEMA

- SÉ.....
- QUIERO CALCULAR.....

2. TRATO DE RELACIONAR LO QUE SÉ CON LO QUE QUIERO
CALCULAR..

- Me pregunto qué podría calcular con los datos del problema.
- Pienso en lo que voy a ir calculando y en qué orden lo voy a hacer, hasta llegar a la solución.

3. PLANTEO LA OPERACIÓN QUE RESUELVE EL PROBLEMA.

- ESCRIBO LA OPERACIÓN A REALIZAR...
- ESCRIBO LA RESPUESTA A LA PREGUNTA DEL PROBLEMA.....

4. COMPRUEBO LA RESPUESTA OBTENIDA.....

- LLEVO LA SOLUCIÓN, COMO UN DATO MÁS, AL TEXO DEL PROBLEMA... YA NO HAY PREGUNTA.....
- LEO LA HISTORIA QUE RESULTA....¿TODO ENCAJA?

Con este esquema lo que tratamos es que el alumnado afronte los problemas con mayor razonamiento.

3. CÁLCULO:

El cálculo es una herramienta para resolver situaciones de la vida cotidiana. Haremos partícipes a los alumn@s de explicar la situación y buscar la solución, el razonamiento lógico se ejercita; y ver que el aprendizaje no es para obtener unas notas que se aspiran dentro del **proyecto de matemáticas para primaria**, sino para desarrollar capacidades y habilidades personales, que permitirán el desarrollo integral como seres humanos en sociedad.

La suma se interioriza fácilmente, sin embargo La **resta o sustracción** es una operación matemática que **consiste en sacar, quitar, reducir o separar algo le un todo**. Restar es una de las operaciones básicas de las matemáticas junto a la suma, que es su proceso inverso.

Planteamos en nuestro centro, a través del ETCP que la resta tiene un poco de dificultad y que no hay acuerdo en su explicación, por lo que aunamos como enseñarla de la misma forma para evitar confusiones.

Restas sin llevada

Los pasos que vamos a explicar son los del algoritmo vertical de la resta.. Por supuesto que la resta se puede hacer de cabeza, en horizontal o de muchas otras formas. Para enseñar a restar sin llevada vamos a seguir unos pasos.

Pasos para realizar una resta sin llevada

1. Coloca el sustraendo (lo que va a restar) debajo del minuendo (la cantidad de la que partimos) , de forma que coincidan las unidades en la misma columna.
2. Coloca el minuendo representado con material separado por columnas. Deja un hueco debajo para el sustraendo.
3. Extrae del material las unidades que indica el sustraendo, represéntalo en la resta
4. Extrae del material las decenas, representándolo también en la operación.

Restas con llevada

Es una de las pequeñas-grandes preocupaciones de los alumnos de Primaria. Coloca el **sustraendo** debajo del **minuendo** de manera que coincidan las unidades en la misma columna.

- Resta **cada columna por separado** empezando por las unidades.
- Escribe el **resultado** de la resta debajo de cada columna

Se explica el algoritmo de la resta llevando por reagrupación en el sustraendo, ya que es **más natural y fácil** de captar por el alumnado de 1.º, 2.º de primaria que usar la **compensación en el minuendo**, algoritmo tradicional que aprendimos muchos de nosotros.

Acompañaremos el aprendizaje con material manipulativo

Vamos a utilizar diferentes materiales tanto caseros/elaborados como comprados:

Bloques encajables, que se pueden encontrar solos (unidades), agrupados en barritas de diez bloques (decenas) o en agrupaciones mayores (centenas, millares). Utilizaremos palillos o palitos de polo sueltos y agrupados, pinzas de ropa, material base diez o multibase, **material manipulativo**, **ábacos**, o representaciones gráficas etc.



El conteo con los dedos hacia delante y hacia atrás, la representación de los números, la noción de cantidad y los problemas **de cálculo mental** forman parte del **trabajo semanal**.

En el aula utilizamos materiales sencillos y juegos dinámicos para que todos los niñ@s disfruten de las matemáticas y formen parte de su vida cotidiana.

Se trata de desarrollar las matemáticas manipulativas desde **la etapa Infantil**. Todas las semanas los alumn@s trabajan numeración, lógica, geometría, magnitudes, medida y estadística. Además de diferentes juegos como el ajedrez, el dominó, el parchís, ...

LABORATORIOS MATEMÁTICOS.



Para realizar este laboratorio matemático, Segundo de Ed. Primaria realizará una vez al mes un taller matemático con ayuda de las familias de cada clase.

En estos laboratorios realizarán actividades para la construcción de conceptos, razonamientos matemáticos, operaciones

matemáticas, etc.

Además, cada clase tanto del Primer Ciclo como de Ed. Infantil, dispondrá de un rincón matemático con diferentes materiales donde se trabajarán diferentes conceptos.



No olvidemos que en el 1º ciclo y en Ed. Infantil el enfoque principal es proporcionar una base sólida en conceptos matemáticos a través del uso de materiales manipulativos. Durante estos primeros años, es crucial que el alumnado desarrolle una comprensión concreta de las matemáticas, lo que se logra mediante actividades prácticas y juegos interactivos.

- Un enfoque práctico ayuda al alumnado a desarrollar habilidades de conteo, reconocimiento de patrones y comprensión de las operaciones básicas de suma y resta.
- A través del juego y la manipulación de herramientas digitales.



Un enfoque práctico ayuda al alumnado a desarrollar habilidades de conteo, reconocimiento de patrones y comprensión de las operaciones básicas de suma y resta.

Las matemáticas están en todo lo que nos rodea y forman parte de nuestra vida diaria, ¿qué mejor manera de aprenderlas que mediante la diversión y los juegos?

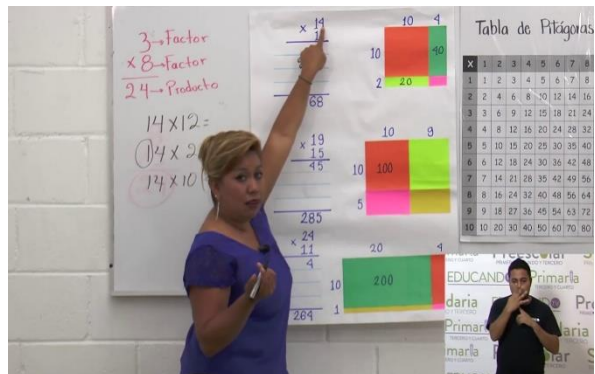


2º CICLO y 3º CICLO:

Realizarán actividades conectando con la realidad trayendo a clase:

Ticket de supermercado, folletos, facturas reales etc. donde realizarán actividades relacionadas con los tantos por cientos, el IVA, ...

El alumnado realizará también un lapbook matemático:



Utilizarán juegos para estimular la inteligencia lógico-matemática

Complementará con salidas al supermercado para trabajar el dinero, realización de actividades imitando la realidad

CREACIÓN DE UN AULA MATEMÁTICAS:



Se creará un aula de matemáticas con diversos juegos para estimular el razonamiento matemático. En este aula, habrá un horario donde el profesorado podrá realizar juegos matemáticos según horario reglado.

4.- METODOLOGÍA

Las metodologías activas son especialmente adecuadas en un enfoque competencial, ya que permiten construir el conocimiento y dinamizar la actividad del aula mediante el intercambio de ideas.

Es el momento de ver [formas divertidas de enseñarla](#), te cuento a continuación:

- Usar juegos: jugar es siempre divertido y necesario para el desarrollo completo de niños, más aún en los primeros cursos.
- Aplicarlas al mundo real: como ya hemos visto, las matemáticas tienen multitud de aplicaciones en el mundo real, y cuando los niños las ven se genera un mayor interés por la asignatura.
- Utilizar la tecnología: Kahoot, test online.
- Generar desafíos: cuando los niños se enfrentan a un reto es más probable que tengan interés, por esta razón se deben incluir estos desafíos en el **proyecto de matemáticas para primaria**.
- Conectar las matemáticas con otras disciplinas:

Las situaciones de aprendizaje facilitan la interdisciplinariedad y favorecen la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora.

5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Nos gusta recordar que:

Ningún alumn@ es igual a otr@.

Para atender a la diversidad en las clases de matemáticas, aplicamos los siguientes pautas¹:

- **Ajustar las actividades al momento del aprendizaje, proponiendo actividades multinivel.**
- **Ofrecemos una propuesta variada de actividades, ya que a los alumn@s les gusta recibir información de manera variada.**
- **Hacer uso de la evaluación formativa.**

Además, se pueden usar diferentes metodologías como la gamificación, el aprendizaje basado en problemas o el aprendizaje cooperativo para conseguir la atención y motivación del alumno².

Las dificultades de aprendizaje, tenemos en cuenta que no afectan por igual a todo el mundo, que impiden que todos los niños aprendan lo mismo. Por eso, siguiendo el DUA plantea tres grandes pautas a partir de las que diseñar las sesiones para minimizar el efecto de estas barreras:

Redes afectivas (¿Por qué?)	Redes de reconocimiento (¿Qué?)	Redes estratégicas (¿Cómo?)
<p>Pautas para favorecer la implicación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Presentar diferentes estrategias.- Despertar la motivación a través de retos divertidos e historias contextualizadas.- Fomentar valores y habilidades socioemocionales como el esfuerzo, la persistencia o la cooperación.	<p>Pautas para favorecer la representación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Presentar la información en formatos diversos.- Utilizar diferentes canales de comunicación.- Fomentar las conexiones entre las diferentes representaciones de un concepto o idea.	<p>Pautas para favorecer la acción y la expresión:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ofrecer material y momentos para la manipulación.- Plantear situaciones que requieran experimentar y conjeturar.- Fomentar la conversación entre iguales, guiada por el docente.
Alumnos motivados y con iniciativa	Alumnos informados y con recursos	Alumnos con estrategias para lograr los objetivos

La representatividad con la que trabajamos desde nuestra concepción didáctica, ya que uno de los cuatro procesos en los que se divide la actividad matemática, el de **Comunicación y representación**, está muy presente en todas las sesiones y en la evaluación por competencias que proponemos. El uso de recursos diversos, desde los proyectables, las applets de la App Innovamat o los vídeos interactivos, hasta los cuadernos o el material manipulativo específico de cada curso, también contribuyen a que **el alumnado aborde los conceptos desde varias perspectivas y consolide las conexiones**.

ACTIVIDADES BIEN ESCOGIDAS: DE «SUELO BAJO Y TECHO ALTO»

Pensamos las actividades de la propuesta, **siempre tenemos presente la metáfora de «suelo bajo y techo alto»**. Esta es una idea recurrente en las investigaciones de Jo Boaler, de la Universidad de Stanford, y el proyecto NRICH, de la Universidad de Cambridge (2013, 2017). La misma Boaler (2022) lo cuenta así en uno de sus últimos trabajos:

«Es muy difícil encontrar tareas que sean perfectas para todos los estudiantes, pero cuando abrimos tareas y las hacemos más amplias, cuando las convertimos en lo que yo llamo “suelo bajo, techo alto”, las convertimos en posibles para todos los alumnos.»

Cuando la actividad es de «**suelo bajo**», significa que **invita a todos los alumn@s a entrar y a empezar a pensar**, a partir de una premisa sencilla. Si, además, la actividad es de «**techo alto**», **los que puedan despegarán para ir más allá**.

Un buen ejemplo de esto son las actividades que siguen la dinámica «¿Quién es el intruso?» (Queli), como [esta](#):

La clave de la inclusión es evitar fragmentar la clase, es decir, evitar tener a la mayoría de los alumn@s haciendo «lo que toca» y a los que muestran dificultades o tienen altas capacidades haciendo otras actividades.

Respecto a las actividades, en lo que consisten en muchas ocasiones en **adaptaciones de algunas de las tareas de la sesión con el objetivo de reforzar o ampliar**, respectivamente, los saberes básicos, procedimientos y actitudes propias de la sesión para llegar a todos los alumnos y alumnas.

Por lo tanto, si un niño muestra dificultades en el aprendizaje de un concepto concreto, se le planteará un ejercicio para que refuerce la comprensión e interiorización del concepto, mientras que si comprende rápidamente (o ya conocía) los objetivos de la sesión se podrá trabajar con él una actividad más exigente y que ponga a prueba sus conocimientos.

Utilizamos para el alumnado que tiene mucha dificultad el **aprendizaje manipulativo** ya que es el proceso de enseñar y aprender matemáticas utilizando materiales concretos, como regletas, bloques, fichas, dados, geometría manipulativa y otros objetos tangibles que el alumnado pueda ver, tocar y manipular. Este enfoque pedagógico transforma las aulas en espacios dinámicos donde el alumnado puede experimentar directamente los conceptos matemáticos, lo que les permite construir una comprensión sólida y duradera. Algunos de los beneficios son:

1. **Comprensión profunda:** El aprendizaje manipulativo brinda al alumnado la oportunidad de explorar conceptos matemáticos de manera concreta. Al interactuar físicamente con los materiales, el alumnado puede visualizar y comprender mejor ideas abstractas, como fracciones, geometría espacial y operaciones aritméticas.
2. **Desarrollo del pensamiento crítico:** Al enfrentarse a problemas matemáticos de manera manipulativa, el alumnado debe aplicar habilidades de pensamiento crítico y resolver problemas de manera activa. Esto fomenta el desarrollo de la resolución de problemas, el razonamiento lógico y la creatividad matemática.
3. **Motivación y compromiso:** El aprendizaje manipulativo hace que las matemáticas sean accesibles y divertidas para todo el alumnado, independientemente de su nivel de habilidad o preferencia de aprendizaje. Al experimentar el éxito y el progreso tangible, el alumnado se siente motivado y comprometido con el aprendizaje de las matemáticas.
4. **Conexiones interdisciplinarias:** Al integrar el aprendizaje manipulativo en el aula, el alumnado puede ver las conexiones entre las matemáticas y otras áreas del conocimiento, como la ciencia, la tecnología y la ingeniería. Esto fomenta un enfoque interdisciplinario y les ayuda a comprender cómo las matemáticas se aplican en el mundo real.

Desde el Aula de Integración intentamos ayudar a la consecución de los objetivos propuestos en el Programa Específico del alumnado con esta metodología para lo que contamos con algunos recursos como son:



- Policubos. Contenido: 50 unidades. ...
- Contadores. Contenido: 50 unidades. ...
- Regletas Cuisenaire. ...
- Decenas y centena de madera. ...
- Dados. ...
- Fracciones circulares. ...
- Bloques lógicos. ...
- Reloj.
- Recta numérica
- Tabla del 100
- Plantillas rejillas
- Pompones
- Cuadernos Matemáticas comprensivas GEU
- Monedas, billetes y monedas
- Cuadernillos método ABN
- Cuadernillos de GEU: Matemáticas Comprensivas, Matemáticas fáciles....
- Plantillas para: realizar problemas, suma y resta con llevadas, división

