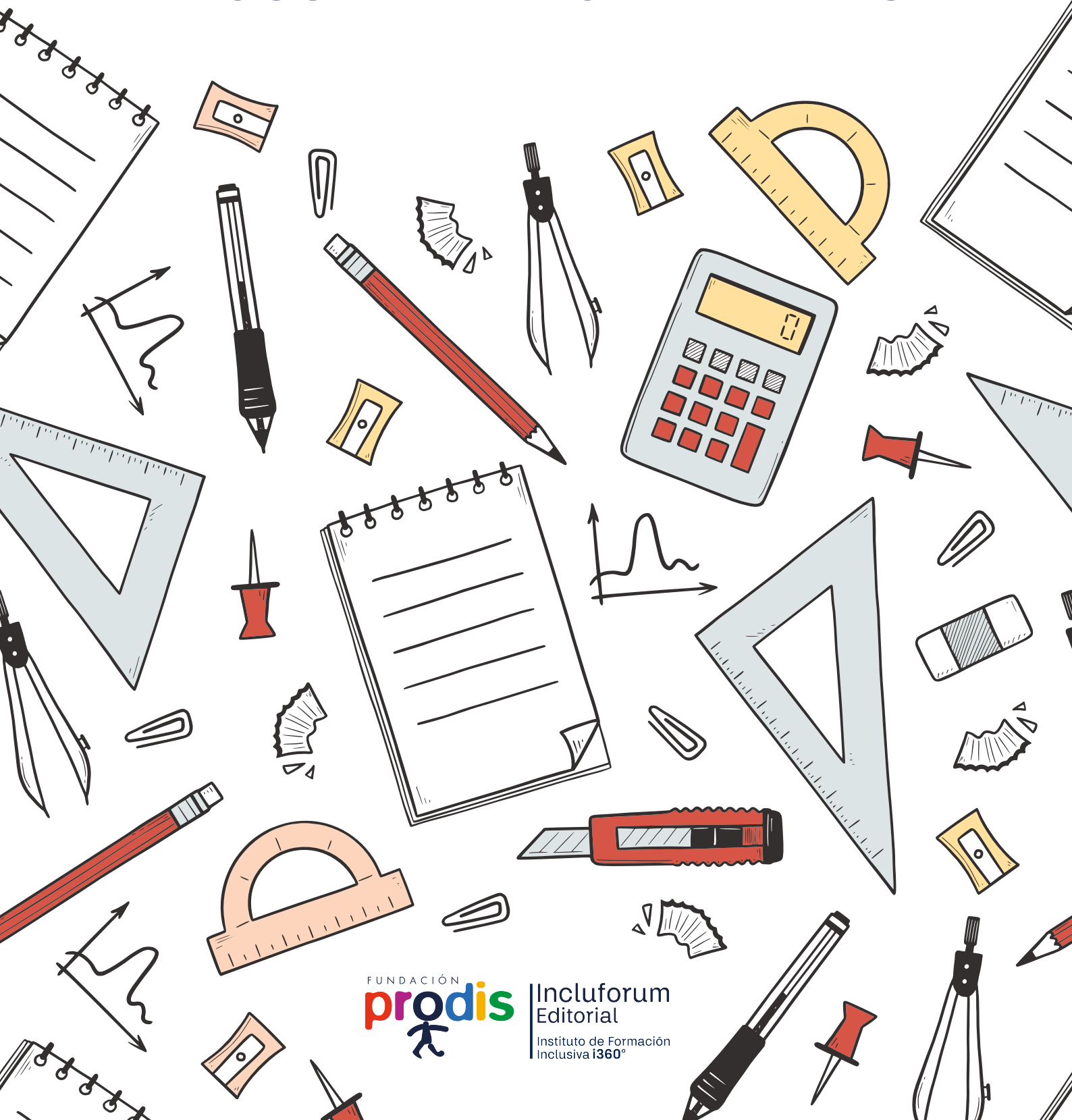


MATEMÁTICAS ACCESIBLES: DOSSIER DE ACTIVIDADES



MATEMÁTICAS ACCESIBLES:

Dossier de actividades

Autores

Andrés Cabrera García (Cord.), Rocío Rubio Fernández, Blanca Freire Oliva, Sarai Padrón Armas Melissa Matas Marín, Juan Antonio Ródenas Ríos, Leticia Fraga García, María Ortega Garrote, María Lara Pareja, Marta Garcia Moliz, Diana Nieto Sobrino, Francisco Conesa Esteban, Laura Romera García.

Diseño portada y contraportada

Ana García-Nates

Editorial

Incluforum Editorial
ISBN 978-84-09-49379-1
Blvr. de Indalecio Prieto, 2,
28032 Madrid



Reconocimiento-NoComercial
CC BY-NC

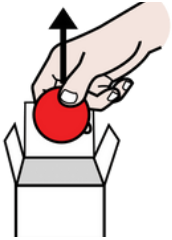
Esta licencia permite a otros la copia y redistribución de la obra en cualquier medio y formato, además de su modificación y adaptación; otorgando en todos los casos el reconocimiento correspondiente al autor. En ninguno de los casos se puede utilizar el material con fines comerciales.



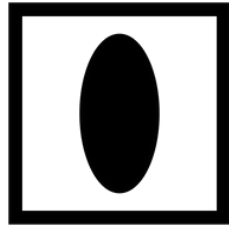
MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS OPERACIONES BÁSICAS

1º ACTIVIDAD: NUMERACIÓN DEL 1 AL 10

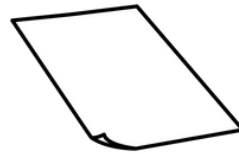
INSTRUCCIONES



SACA



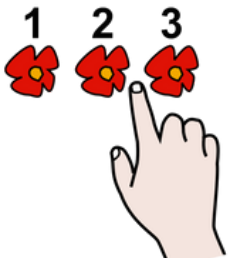
UN



PAPEL



Y



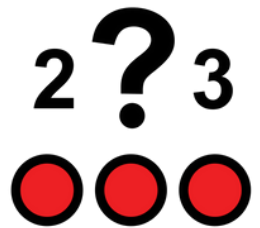
CUENTA



CUÁNTOS



PUNTOS



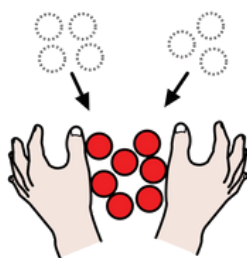
HAY

1º ACTIVIDAD: NUMERACIÓN DEL 1 AL 10

INSTRUCCIONES



DESPUÉS



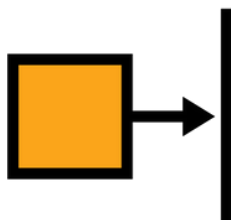
JUNTA



LOS



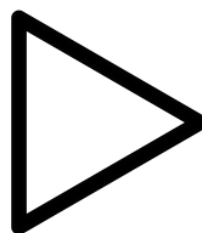
**CUBOS
APILABLES**



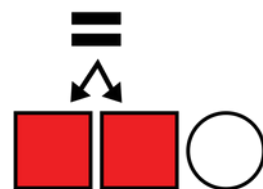
HASTA



CONSEGUIR



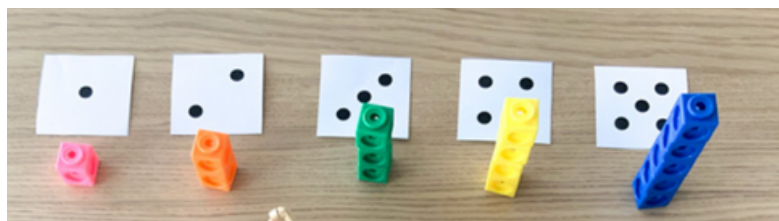
LA



MISMA



CANTIDAD



1º ACTIVIDAD: NUMERACIÓN DEL 1 AL 10

PLANTILLAS CON CANTIDADES



UNO



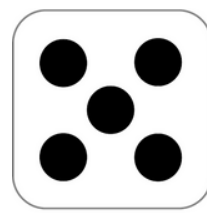
DOS



TRES



CUATRO



CINCO



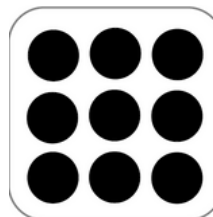
SEIS



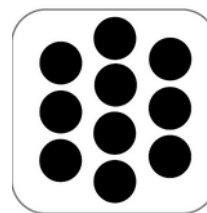
SIETE



OCHO



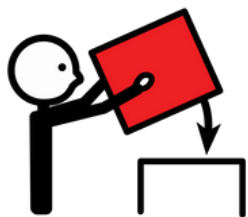
NUEVE



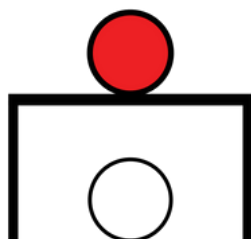
DIEZ

2º ACTIVIDAD: NUMERACIÓN DEL 1 AL 10

INSTRUCCIONES



COLOCA



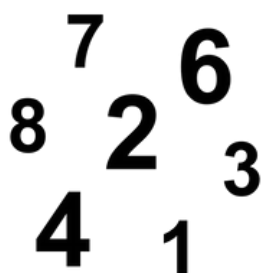
ENCIMA



DE



LOS



NÚMEROS



LOS



**CUBOS
APILABLES**

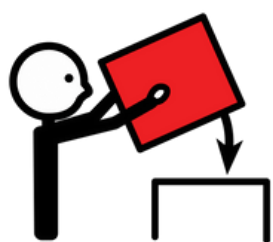
2º ACTIVIDAD: NUMERACIÓN DEL 1 AL 10

PLANTILLA CON CANTIDADES

2	3	6	4
1	8	5	10
6	7	3	7
2	9	1	8
5	4	10	9

3° ACTIVIDAD: SUMAS CON CUBOS MATHLINK

INSTRUCCIONES



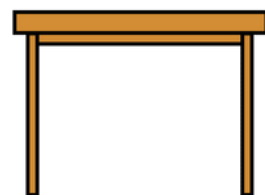
COLOCA



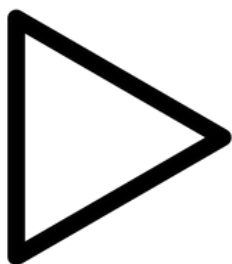
EN



TU



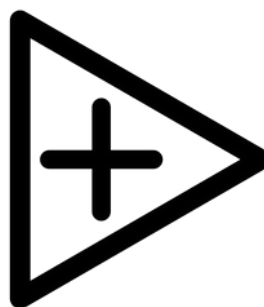
MESA



EL



**MATERIAL
ESCOLAR**



LOS



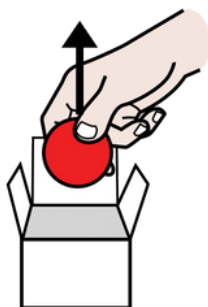
**CUBOS
APILABLES**

3º ACTIVIDAD: SUMAS CON CUBOS MATHLINK

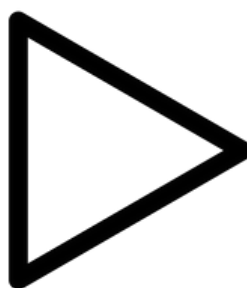
INSTRUCCIONES



DESPUÉS



SACA



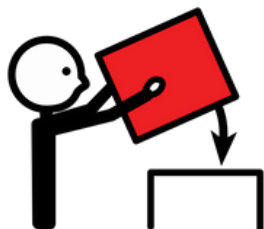
EL



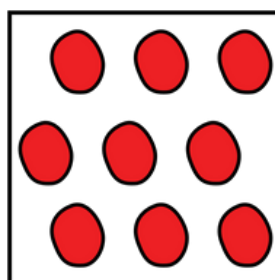
DADO



Y



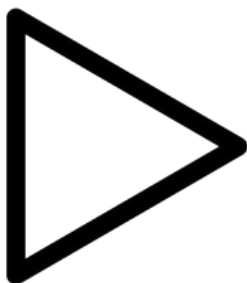
COLOCA



TODO



EN



LA



MESA

3º ACTIVIDAD: SUMAS CON CUBOS MATHLINK

INSTRUCCIONES



**LANZA EL
DADO**

1

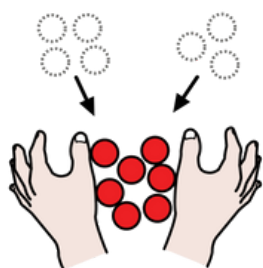
UNA



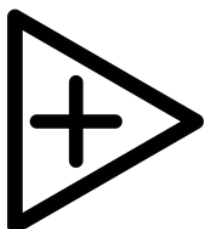
VEZ

Y

Y



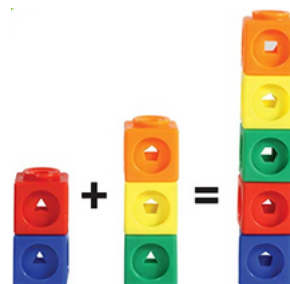
JUNTA



LOS



**CUBOS
APILABLES**



3° ACTIVIDAD: SUMAS CON CUBOS MATHLINK

INSTRUCCIONES



**LANZA EL
DADO**

2

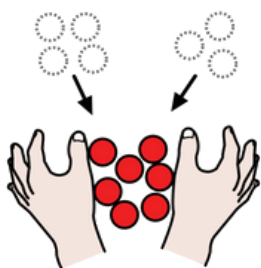
DOS



VECES

Y

Y



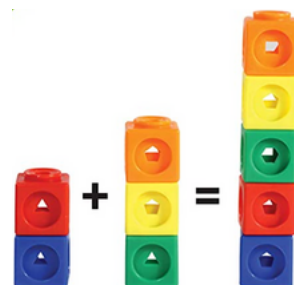
JUNTA



LOS



**CUBOS
APILABLES**



3° ACTIVIDAD: SUMAS CON CUBOS MATHLINK

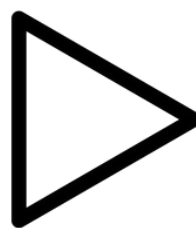
INSTRUCCIONES



DESPUÉS



RESUELVE



LA

$$8 + 2$$

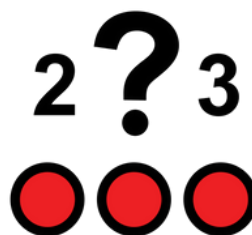
SUMA



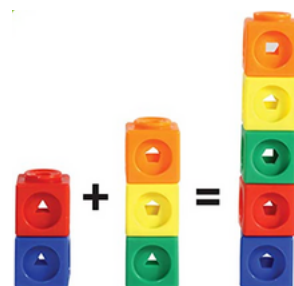
¿CUÁNTOS



**CUBOS
APILABLES**



HAY?



4º ACTIVIDAD: SUMAS Y RESTAS

INSTRUCCIONES



**LANZA EL
DADO**

1

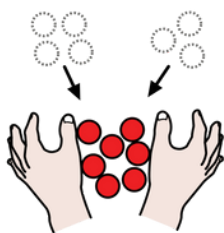
UNA



VEZ

Y

Y



JUNTA



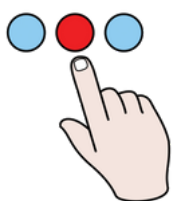
LOS



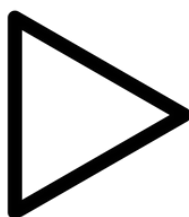
**CUBOS
APILABLES**



QUE



INDIQUE



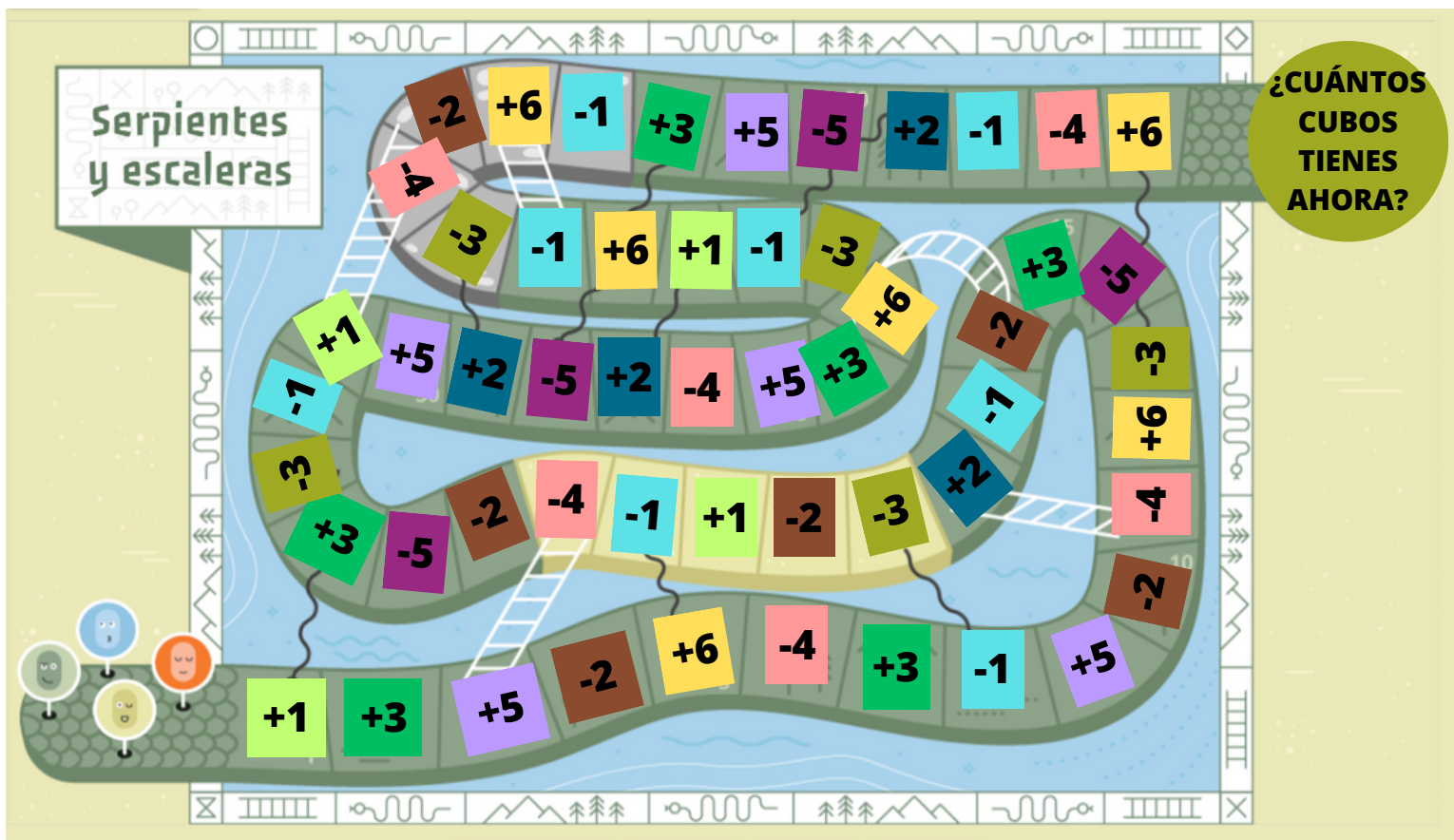
EL



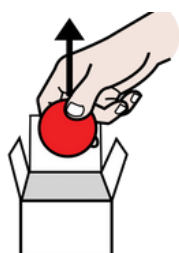
TABLERO

4° ACTIVIDAD: SUMAS Y RESTAS

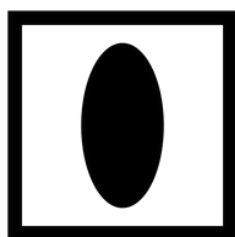
PLANTILLA TABLERO



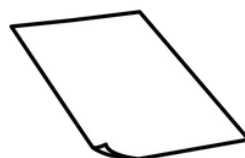
5° ACTIVIDAD: COPIAR MODELOS



SACA



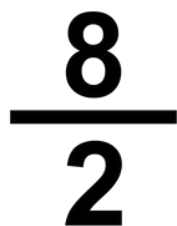
UN



PAPEL



Y



CUENTA



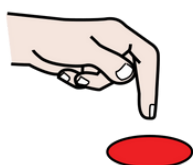
LOS



**CUBOS
APILABLES**



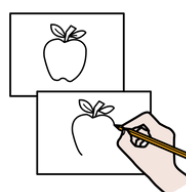
QUE



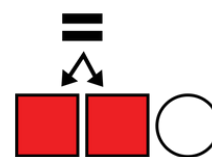
NECESITAS



DESPUÉS



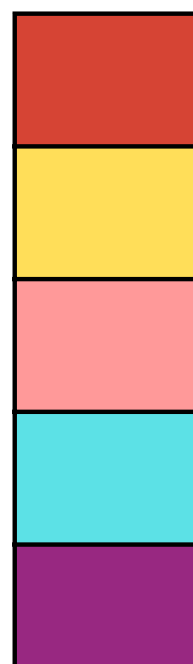
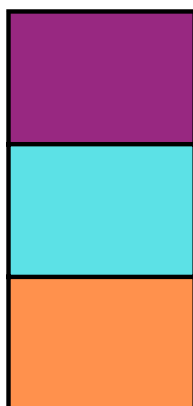
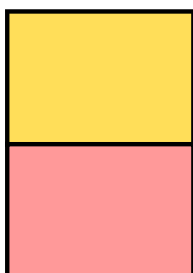
COPIA



IGUAL

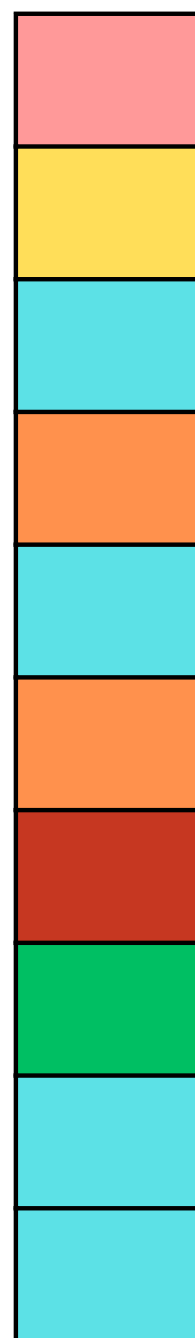
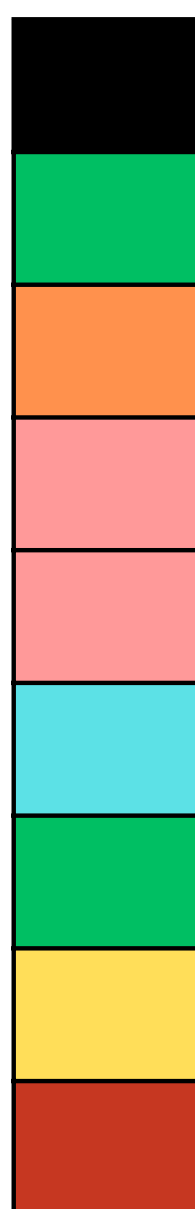
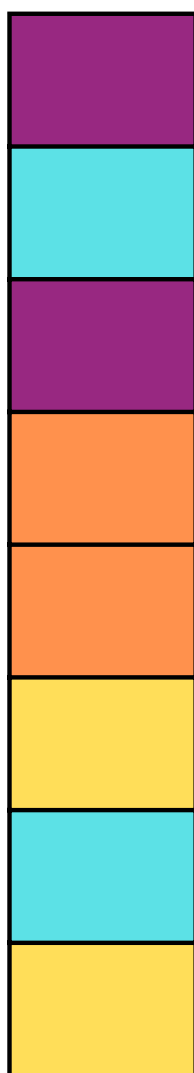
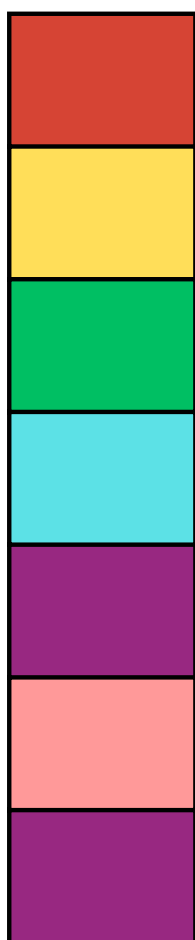
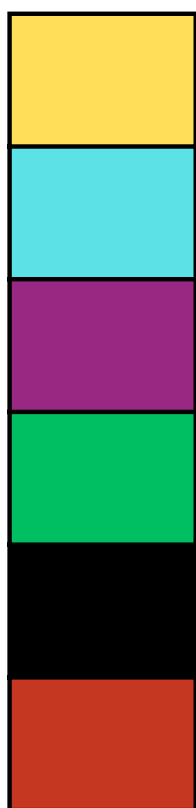
5° ACTIVIDAD: COPIAR MODELOS

PLANTILLA CUBOS



5° ACTIVIDAD: COPIAR MODELOS

PLANTILLA CUBOS



5° ACTIVIDAD: COPIAR MODELOS

PLANTILLA CUBOS

6° ACTIVIDAD: CONTEO



DESPUÉS



DE



RESOLVER



LA



ACTIVIDAD

5

5

$\frac{8}{2}$

CUENTA



¿CUÁNTOS



**CUBOS
APILABLES**



DE



COLOR



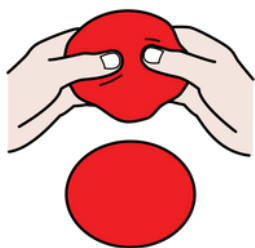
ROJO

2 ? 3

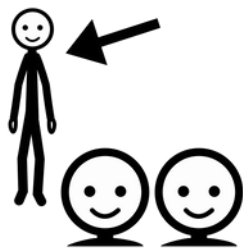


HAY?

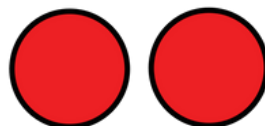
6º ACTIVIDAD: CONTEO



REPITE



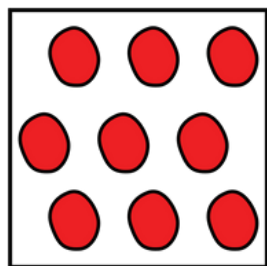
LO



MISMO



CON



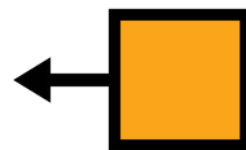
TODOS



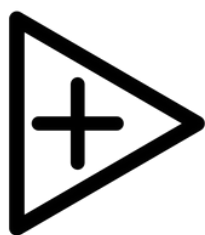
LOS



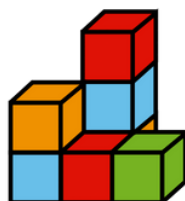
COLORES



DE



LOS



**CUBOS
APILABLES**

7° ACTIVIDAD: SUMAS



DESPUÉS



DE



RESOLVER



LA



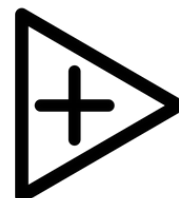
ACTIVIDAD

5

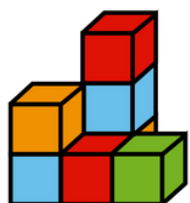
5

8 + 2

SUMA



LOS



**CUBOS
APILABLES**



ROJO

Y

Y



MORADO

**Puedes aplicarlo a
todos los colores**

8° ACTIVIDAD: RESTAS



DESPUÉS



DE



RESOLVER



LA



ACTIVIDAD

5

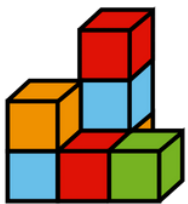
5

8 - 2

RESTA



LOS



**CUBOS
APILABLES**



AMARILLO

Y

Y



AZUL

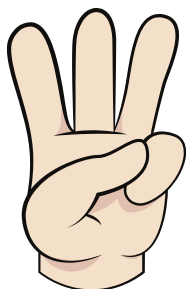
**Puedes aplicarlo a
todos los colores**

Explorando el número, el conteo y la cantidad.

¿qué retos tenemos?,
¿y oportunidades?



¿Cómo comprender qué
implica y generar
oportunidades cotidianas?



Explorando el número, el conteo y la cantidad.

Definición

Compartimos **una propuesta explícita de modelado para trabajar la conciencia del número en relación a la cantidad.** Basado en un material Montessori, adaptado a todos los bolsillos, con ajustes razonables para responder a los diferentes ritmos madurativos.

- Enseñanza vivenciada para disfrutar con tus personas favoritas

Buscamos generar espacios de reflexión donde promover nuevas oportunidades de aprendizaje y generalización con las personas de su día a día.

- Aprendizaje cotidiano.

- Enseñanza basada en las relaciones y en la actividad

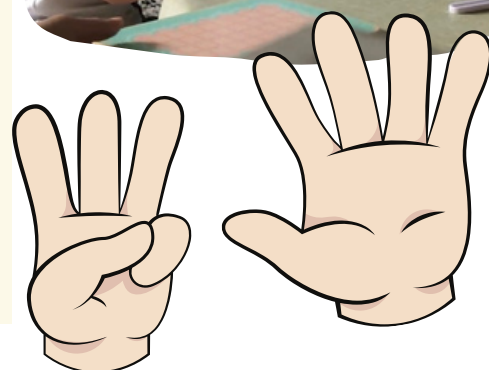
Características

- **El aprendizaje de los niños y niñas es algo natural, se da a todas horas, no hay un momento específico para aprender. Somos nosotros, como adultos, quienes tenemos que ser sensibles a las oportunidades** que se dan.
- Las madres, padres, los abuelos/as u otras personas de referencia podemos utilizar las actividades diarias **para apoyar la participación** y aprovechar cada intento de la criatura para interactuar con personas o materiales o hacer cosas nuevas. En este caso, proponemos aprender el concepto de número usando materiales manipulativos en la interacción con sus personas de referencia



De dónde partimos ?

- **Observa a tu hijo/a, nieto/a** durante las actividades cotidianas **para averiguar lo que le gusta y qué cosas es capaz de hacer.** Ej. A Lorea le interesan los muñecos,, los pone en fila y pasa muchas horas jugando con ellos o las comiditas.
- **Fíjate en cuáles son los objetos, personas y acciones que más le gustan para seguir la actividad.** Ej. Lorea imita con gran entusiasmo lo que hace y dice el adulto. Pronto cumplirá 5 años, sabe sacar la mano para expresarlo pero le cuesta el manejo del número.
- **Presta atención a las cosas que puede hacer y que la ayudan a participar en diferentes actividades.** Pensamos en aprovechar esa interacción para incorporar el conocimiento del número.



Guía de aprendizaje:

- **Pensamos en qué objetos de la vida cotidiana nos pueden ayudar a experimentar la noción de cantidad y el manejo del número.** Ejemplo: *Intercambio de piedras de colores, garbanzos ante una petición de número.*
- **Pensamos en qué materiales y propuestas que nos permitan integrar ese aprendizaje.** Ejemplo: *Caja de los husos, Dedimat*

En qué consiste la caja de los husos

LA CAJA DE HUSOS.

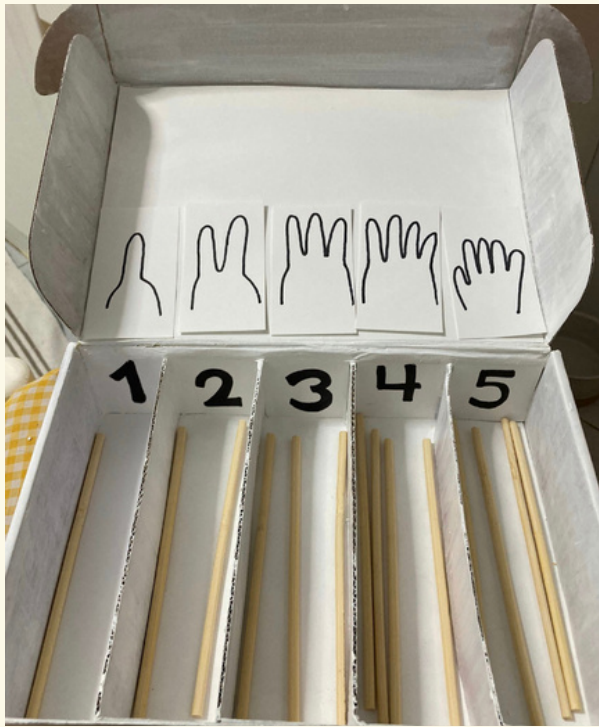
Este material está inspirado en un material del **Método Montessori para trabajar la habilidad del conteo y la asociación del número y la cantidad.** Es conocido como la caja de los husos.



El material original cuenta con una serie de características que lo convierten en el indicado para trabajar estos conceptos matemáticos:

- **Símbolo:** La caja de husos cuenta con los números impresos en cada uno de los espacios, ayudando a ubicar cada número en su lugar, en orden y al mismo tiempo haciendo necesaria únicamente la asociación o identificación del número.
- **Cantidad:** hay un número exacto de husos, lo que permite que el propio material tenga un control de error intrínseco, pues si hay un fallo faltarán o sobran husos.
- **Conteo:** encontramos un número concreto de husos, que necesitaremos contar y agrupar en conjunto para colocar en cada uno de los espacios.

Caja de husos low cost



- **Apoyo visual con agujeros para el control de error:** su función es facilitar la asociación de cuántos husos hay que poner en cada caja. Dispondremos de esta medida de apoyo **si observamos que tras mucha practica es** necesario valorar ese apoyo como medida para avanzar

A partir de él hemos hecho una serie de ajustes para facilitar su accesibilidad cognitiva. Estos ajustes han sido:

- **Simplificación:** hemos creado una caja que únicamente contiene los cinco primeros números, eliminando el cero, concepto mas complejo y que necesita mas abstracción para ser comprendido. Mas adelante, nos planteamos crear una segunda caja que contenga los otros 4 dígitos e incluso el cero.
- **Símbolo:** el símbolo es un ajuste para ayudar a la comprensión visual del concepto, ya que al asociarse con el símbolo facilita la asociación. Éste no es fijo, ya que una vez hecha la asociación con el símbolo podemos quitarlo dejando únicamente los números (por eso lo hemos añadido con blue tack para que la persona adulta valore el apoyo)

Consecución:

La forma de trabajar con este material puede ser al mismo tiempo individual, realizándola la criatura individualmente, o junto al adulto, fomentando así la comunicación y expresión verbal del número y practicando la capacidad de conteo.

Para hacerlo de forma conjunta con el adulto, primero ofreceremos un modelo mostrando el número, nombrándolo y buscando tantos husos como indique. Iremos contando los husos uno a uno. Lo haremos tanto en la mano como en la mesa, dándolos al otro y contándolos varias veces para practicar esta habilidad que queremos conseguir.



Cómo lo vamos a evaluar

Conteo y manejo de la cantidad

Para trabajar la consecución del objetivo, pensaremos en los grados de complejidad que supone la tarea e iremos reduciendo el apoyo progresivamente.

GRADUACIÓN:

- El adulto muestra con los dedos el número "uno" e invita a que la criatura lo evoque: "uno"--- "uno" (el niño repite oralmente o imita el gesto)
- La niña termina el nombre del número. El adulto inicia "uuuu.... Y la niña completa: "no". La persona adulta refuerza de nuevo invitándole a decir la palabra completa. "uno"---"uno"
- El adulto muestra con los dedos el número y con la apertura de los labios evoca la articulación (sin sonido o a través de un susurro). La niña termina o reproduce la palabra
- El niño sin ningún apoyo (dedos, inicio de la palabra, imitar) es capaz de evocar la cantidad e ir contando.

Traduciremos este objetivo, de simple a objetivo funcional (medible y observable)

Lorea participará, durante la merienda y el rato de juego, en el intercambio manipulativo contando los elementos que corresponden.

Sabremos que lo ha conseguido cuando exprese, ya sea gestual u oralmente, 3 de 5 veces en un día, la cantidad que representa el número de objetos que le mostramos, durante dos semanas seguidas.



Otras propuestas de aprendizaje:

DEDIMAT es un material multisensorial diseñado para aprender los primeros conceptos numéricos como cantidad, orden, comparación, composición y la descomposición.

Tiene seis tarjetas de madera con agujeros como si representasen los puntos de un dado. Cada tarjeta tiene representada la grafía de los números en diferentes colores. Incluye 21 fichas de los seis colores correspondientes para completar cada tarjeta. **Nos gusta porque potencia la percepción visual en patrones estables, les facilita asociar imágenes con las primeras cantidades y su verbalización.** Así podrán conectar los resultados obtenidos mediante el conteo con el conocimiento informal que tienen de la cantidad expresado en un lenguaje visual. Por este motivo, DEDIMAT resulta una herramienta eficaz para iniciar en el pensamiento lógico matemático a los niños con retraso en la adquisición del lenguaje o que presentan dificultades en las tareas de conteo. La secuencia de actividades está especialmente diseñada para introducir al niño en los conceptos matemáticos, en el lenguaje asociado a dichos conceptos y en las primeras relaciones lógicas. DEDIMAT propone un acercamiento al número desde el juego y los sentidos.

Más información Irene Tuset Relaño

Se puede comprar en www.spuzzles.net



Otras propuestas de aprendizaje:

- Contamos, representando con dedos de la mano y mostrando la extensión que puede suponer la cantidad (utilizamos las piezas de un juego)

También, puede servir las cucharas, lapiceros u otro objeto de la misma dimensión.



- Uso de números y objetos cotidianos



Generalización del aprendizaje:

- Ahora toca pensar con qué otras personas y en qué otros momentos podemos consolidar el proceso de adquisición y generalización



- Ej. De camino al parque con mamá y papá, contamos hasta 5 y la elevamos



- Contando los escalones del portal



- Con mi hermana, poniendo cucharas en la mesa



Con mi madre, contando pinzas para tender la ropa



-
-



- Con mi amiga Julia, contamos hasta 5 y nos pasamos la pelota rodando

- En el aperitivo, cuantos trocitos de fuet quiero



Recuerda: "NO SERÁ FÁCIL, SERÁ APASIONANTE
(Coral Otermin)



2º ciclo Educación Primaria

**MATERIAL:**

- Tablero de parchís.
- Fichas de color rojo, amarillo, verde y azul. 
- 4 dados de 6 caras. 

OBJETIVO:

Ser capaz de llevar todas las fichas desde su casa hasta la meta recorriendo todo el circuito, intentando “comerse” o capturar el resto de fichas en el camino. Se avanzará siempre y cuando diga el resultado correcto de la multiplicación.

PREPARACIÓN:

Se reparten 4 fichas rojas, amarillas, verde o azules a cada jugador.

Un dado para cada jugador.

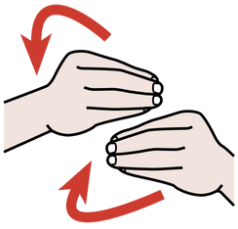
Empieza aquel jugador que lance el dado y saque el número más alto.

CÓMO SE JUEGA:

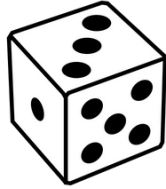
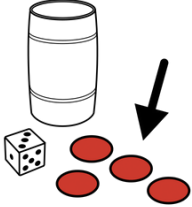
- Empieza aquel que obtenga el número más alto y así sucesivamente.
- Saca 1 ficha y la coloca en la casilla de inicio.
- Se avanza de casilla hacia adelante y tendrán que decir el resultado de la multiplicación de la casilla en la que ha caído.
- Si no acierta, se retrocede a la casilla donde estaba.
- Gana el jugador que de la vuelta entera y que primero meta sus 4 fichas en su meta.

****** Para aquellos alumnos que presenten más dificultades con las multiplicaciones, pueden apoyarse usando el llavero de multiplicaciones.



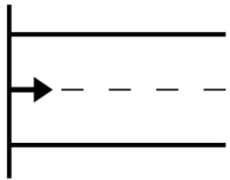


PREPARACIÓN:



REPARTIR FICHAS

Y UN DADO



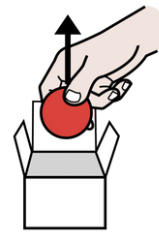
EMPIEZA



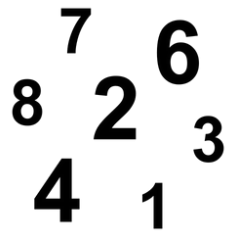
LA PERSONA



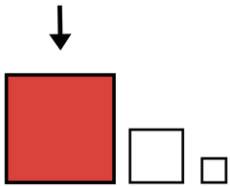
QUE LANCE EL DADO



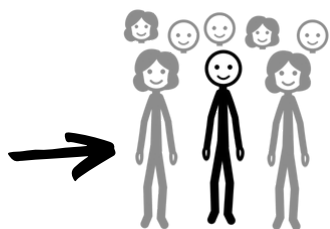
Y SAQUE



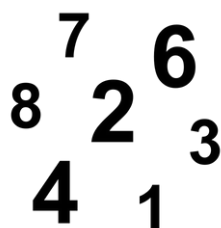
EL NÚMERO



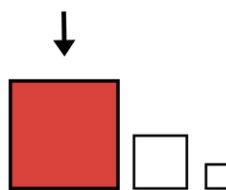
MÁS ALTO



LA PERSONA



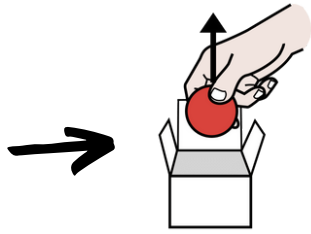
CON NÚMERO



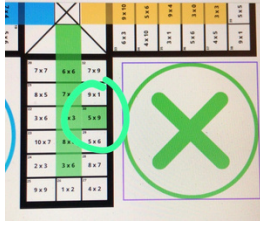
MÁS ALTO



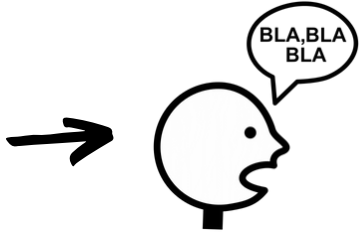
LANZA EL DADO



SACA FICHA



EN LA CASILLA DE INICIO



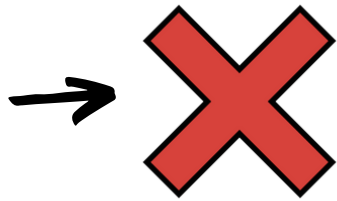
DECIR



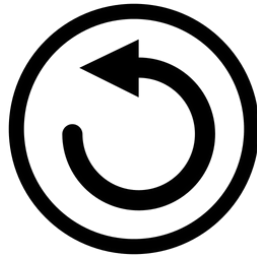
EL RESULTADO

8×2

DE LA MULTIPLICACIÓN



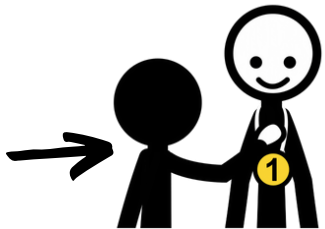
SI NO ACIERTA



RETROCEDER



A LA CASILLA ANTERIOR



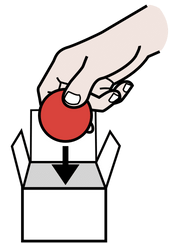
GANA



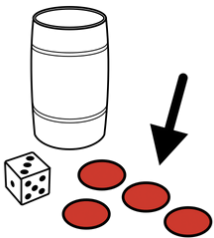
EL JUGADOR QUE



PRIMERO DE LA VUELTA Y



META SUS



CUATRO FICHAS



EN SU

META

María Lara Pareja



51	5×8	1×1	52	8×3
50	3×9	6×5	2	3×3
49	8×7	4×9	3	7×0
48	7×6	9×2	4	5×9
47	4×9	1×5	5	6×6
46	3×6	7×7	6	5×9

6 x 7	5 x 5	1 x 6
4 x 8	3 x 3	5 x 4
9 x 5	0 x 3	9 x 5
8 x 7	7 x 6	1 x 3
7 x 8	9 x 5	0 1 x 4
4 x 4	0 1 x 6	3 x 9

7	8	9
4	5	6
3	2	1



20	7×7	6×6	32
21	8×5	7×6	31
22	3×6	9×3	30
23	10×7	8×8	29
24	2×3	3×6	28
25	9×9	1×2	27



María Lara Pareja

PARCHIS DE LAS TABLAS

Autora: María Ortega Garrote

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: NUESTRO SUPERMERCADO

OBJETIVOS	CONTENIDOS	EDAD	MATERIALES
- Implicar a los alumnos en el desarrollo y conocimiento de un supermercado - Reconocer las diferentes monedas y billetes de nuestro sistema monetario español - Establecer la relación entre diferentes alumnos - Realizar sumas sencillas	- Vocabulario del supermercado - Productos del supermercado - Billetes - Monedas	Tercer ciclo de Educación Primaria, primer ciclo de la ESO	- Elementos que nos podemos encontrar en un supermercado - Billetes y monedas del sistema monetario español

DESARROLLO

Los pasos a seguir para realizar esta actividad son los siguientes:

Primeramente, necesitamos un espacio en el aula o en el centro escolar para montar el supermercado.

Se montará entre todos los miembros de la comunidad educativa: profesorado, alumnos y familias. Para su realización atendemos a los siguientes pasos.

Primero, se les pedirá a los alumnos que traigan de sus casas cajas vacías de cosas que podemos encontrar en el supermercado y la maestra también las irá cogiendo de su casa, pidiendo ayuda a supermercados de la zona para realizar esta tarea.

Además, se contará con monedas y billetes facilitados por las editoriales para su conocimiento y manipulación durante el desarrollo de la actividad.

Cuando hemos montado el supermercado es el momento de realizar una situación de aprendizaje en la que los alumnos son los protagonistas, nos iremos de compras en nuestro supermercado

Esta actividad se puede completar con una visita real a un supermercado con los alumnos, para poner en práctica lo aprendido.

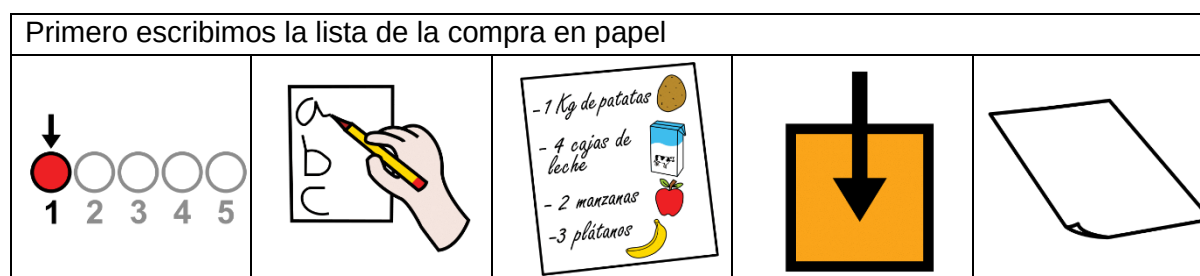
La funcionalidad de la actividad atiende al desarrollo y crecimiento de los alumnos en un aspecto en el que deberán de desenvolverse en su vida adulta. Se trata de hacer la compra, conociendo que productos pueden encontrar en un supermercado, que precio tienen los mismos, además de conocer el sistema monetario español, diferenciando las diferentes monedas y billetes que hay, para aprender a pagar. En la misma operación, sepan recibir las vueltas en los casos necesarios y también conozcan otro tipo de medios de pago, como las tarjetas de crédito. Además, para que la actividad sea aún más funcional, los alumnos deberán de aprender a hacer la lista de la compra, atendiendo a su creación, enseñándoles

que necesitan, cuáles son los productos más importantes...para que posteriormente, ellos sean capaces de aplicarlo a su día a día.

Los elementos que tenemos en cuenta para el desarrollo cognitivo del alumno son los siguientes:

- Aprendizaje de rutinas y hábitos de autonomía. Por medio de esta actividad, los alumnos aprenderán a realizar la compra, para posteriormente ir solos al supermercado y comprar lo que necesitan, además de conocer las monedas y billetes que existen.
- Creamos un aula segura, favoreciendo un ambiente tranquilo, en el que se sientan seguros, válidos y queridos por parte de sus compañeros y profesores. En el aula, tendremos la zona del supermercado para que trabajen en ella tranquilos, sintiéndose implicados en la tarea encomendada.
- Se facilita la interacción entre los compañeros, siendo partícipes de su propio aprendizaje, asignándole pequeñas tareas de responsabilidad, que favorezcan su autoestima y se sientan tan válidos como los demás.
- La actividad esta favorecida y enriquecida con apoyos visuales, usando diferentes pictogramas, además de contar con la lectura fácil. Estas serán utilizadas durante las explicaciones y el aprendizaje de los pasos que deben de desarrollar para las rutinas.
- Se fomentará la técnica de modelado e imitación, para enseñar la tarea de hacer la compra. El profesor dividirá la actividad en procesos más sencillos (elegir aquellos productos que necesita, hacer la lista de la compra, ir a nuestro supermercado ficticio, elegir los productos que vamos a comprar, ver su precio, sumar cada uno de los precios, ir a la caja registradora, ver cuánto nos cuesta la compra, pagar y ver cuánto dinero nos deben de devolver). De este modo, irá guiando al alumno paso a paso en la ejecución de la tarea.
- Se fomenta la autonomía, tanto dentro como fuera del aula, favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales, interactuando de manera adecuada con sus compañeros y de manera individual.
- El alumno relacionará lo aprendido en el aula con otros contextos de la realidad que le rodea, favoreciendo el aprendizaje significativo.
- Se debe de trabajar junto a la familia, siendo nuestros aliados para la realización de las actividades y conociendo de primera mano los avances de sus hijos. Del mismo modo, se les darán pautas para que el alumno tenga un refuerzo en casa, de lo aprendido en clase, con la colaboración de la familia.
- Se favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, con instrucciones y enunciados sencillos y claros, teniendo en cuenta que lo ha entendido, dando las instrucciones de manera individual si fuera necesario.

La actividad que presentaremos a los alumnos es la siguiente:



¿Qué hay en un supermercado?

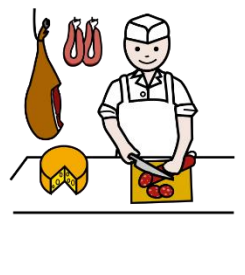


La charcutería



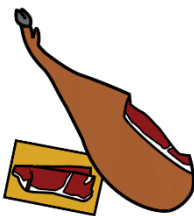
El charcutero trabaja en la charcutería

Charcutero



En la charcutería podemos comprar

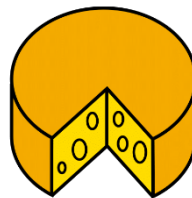
Jamón



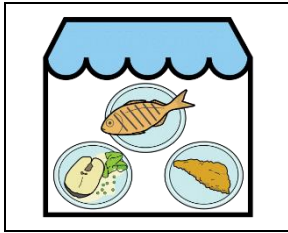
Chorizo



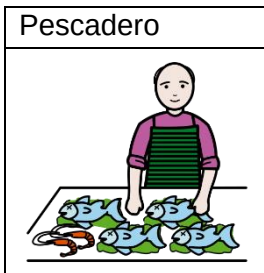
Queso



La pescadería



El pescadero trabaja en la pescadería

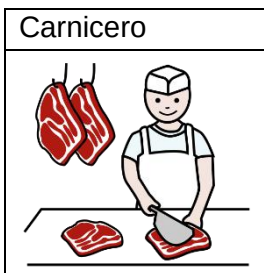


En la pescadería podemos comprar

Merluza	Salmón	Sardinas

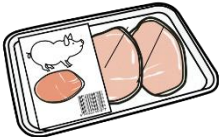


El carnicero trabaja en la carnicería



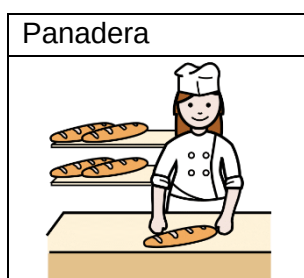
En la carnicería podemos comprar

Carne de pollo	Carne de pavo	Carne de cordero
		

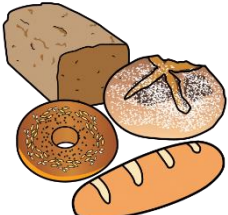
Carne de ternera	Carne de conejo	Carne de cerdo
		



El panadero trabaja en la panadería



En la panadería podemos comprar

Pan	Magdalenas
	

La frutería

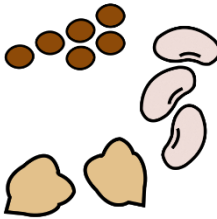


El frutero trabaja en la frutería

Frutero



En la frutería podemos comprar

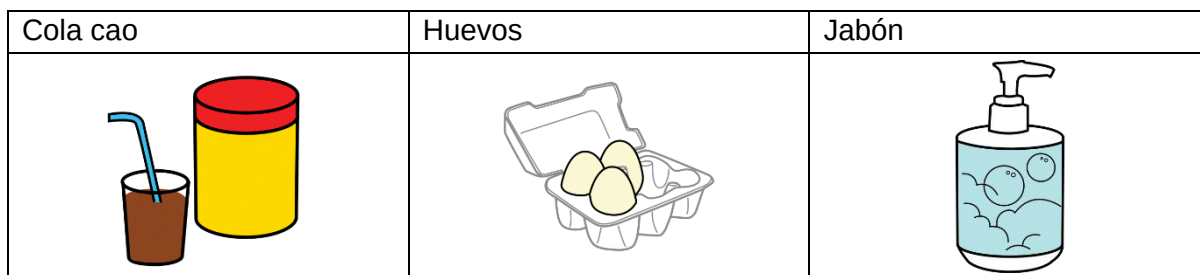
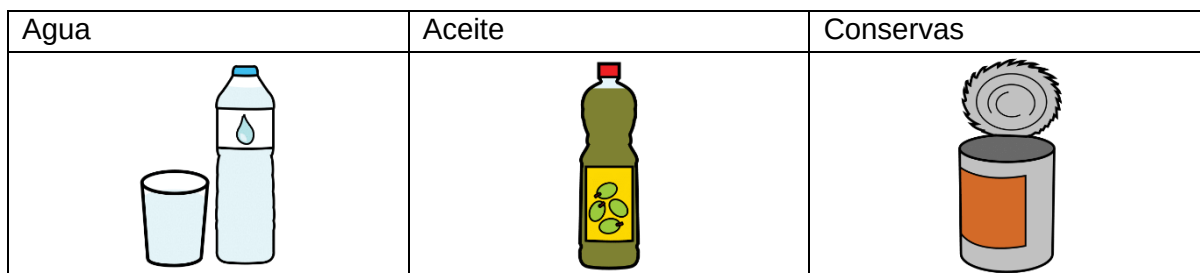
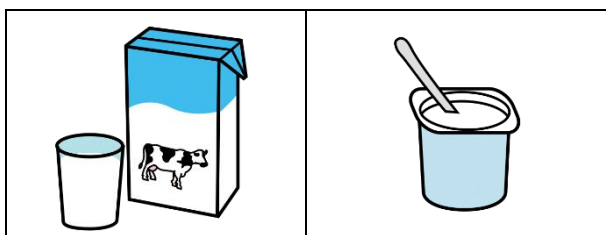
Fruta	Hortalizas	Legumbres
Mazana, pera, plátano, fresa	Zanahoria, pimiento, cebolla	Lentejas, garbanzos, alubias
		

En el supermercado encontramos

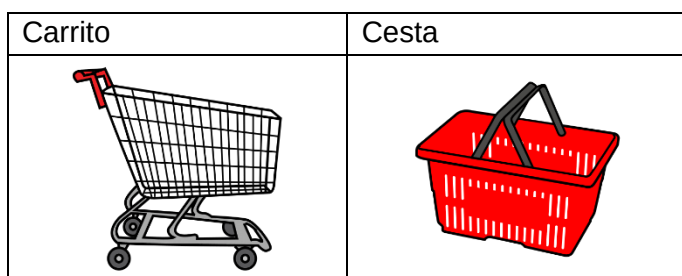
Lácteos

Leche

Yogur

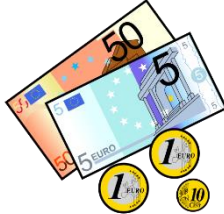


Meto la compra en un carrito o cesta



Pago en la caja registradora



Puedo pagar con	Tarjeta de crédito	Dinero
		

Billetes	5 euros	10 euros	20 euros
			

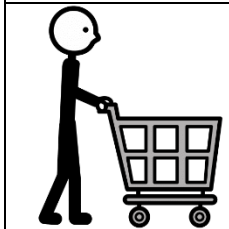
50 euros	100 euros	200 euros	500 euros
			

Monedas	1 céntimo	2 céntimos	5 céntimos
			

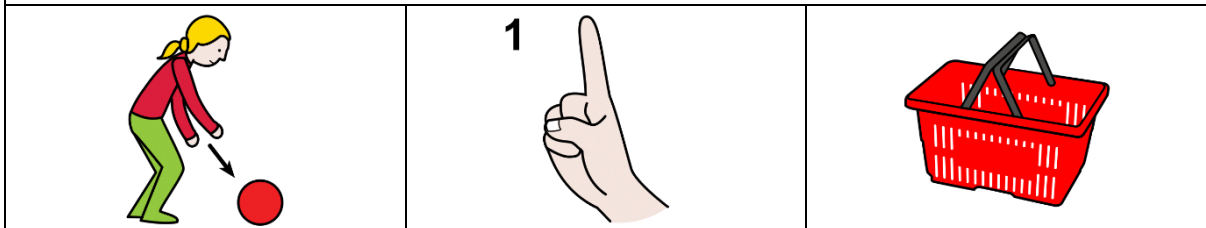
10 céntimos	20 céntimos	50 céntimos	1 euro	2 euros
-------------	-------------	-------------	--------	---------



¿Compramos?



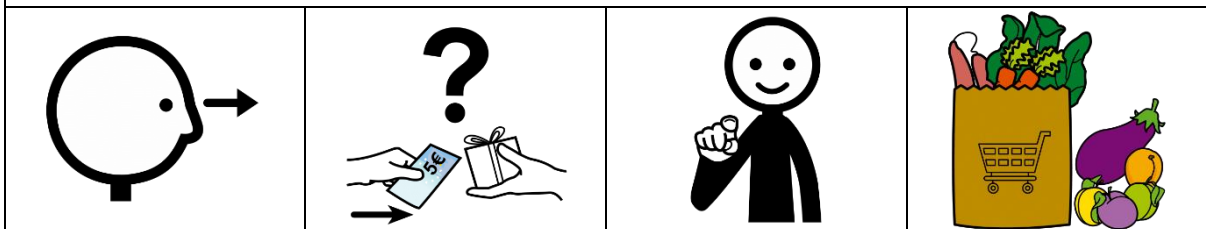
Coge una cesta de la compra



Mete tu compra en la cesta



Mira cuánto cuesta tu compra

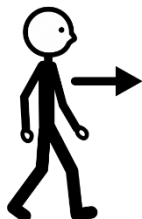


Suma tu compra

$$\begin{array}{r} +8 \\ 2 \\ \hline \end{array}$$



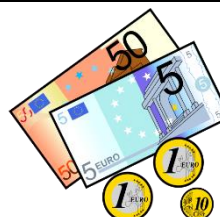
Vete a la caja



¿Cuántos pagas?



Paga con dinero



Ya tienes tu compra



Criterios de evaluación
- Conoce el vocabulario relacionado con el supermercado - Sabe cuáles son los pasos para hacer la compra - Identifica diferentes monedas y billetes, así como otros métodos de pago

Mi nombre es Leticia Fraga García, mi propuesta de actividad son dos dentro de la misma temática en la que se trabajan los polígonos.

Destinado al alumnado de 2º - 3º de Educación Primaria (6-8 años).

Parte 1. Se les proporcionan varias figuras/dibujos de polígonos (triángulo, cuadrado, pentágono y hexágono) pintados de un color determinado (triángulo-amarillo, cuadrado-azul, pentágono-rojo y hexágono-verde).

A su vez tienen números impresos en grande, pintados del mismo color según el número de lados que tienen los polígonos (3-amarillo, 4-azul, 5-rojo, 6-verde).

El alumno tendrá las fichas de los polígonos y, delante, los números impresos. Tiene que poner encima de cada número, el polígono que corresponde según su número de lados.

Parte 2. Una vez sepan asociar los números con los lados del polígono, se les va a contar una historia y tienen que ir representando el dibujo que se menciona en la historia y participando en las preguntas que se les va haciendo.

“Había una vez una casita que tenía 4 paredes de color azul con forma de, y un techo de color amarillo con forma de triángulo, ¿cuántos lados tendrá?.....”

En el jardín, había una flor con 5 pétalos rojos, y cada uno tenía 5 lados, ¿cuál será su forma?..... En el tallo tenía una pequeña hojita, de color verde, que parece un hexágono ¿cuántos lados tiene?.....

También había una pequeña tortuga, su caparazón es verde, ¿cuántos lados tendrá?..... sus patitas eran de color amarillo, ¿qué forma tienen?..... Y su cabecita era de color azul, ¿cuál será?.....

Por último, había también una personita que se llamaba (nombre del niño/niña), pero no sabemos cómo es.....”

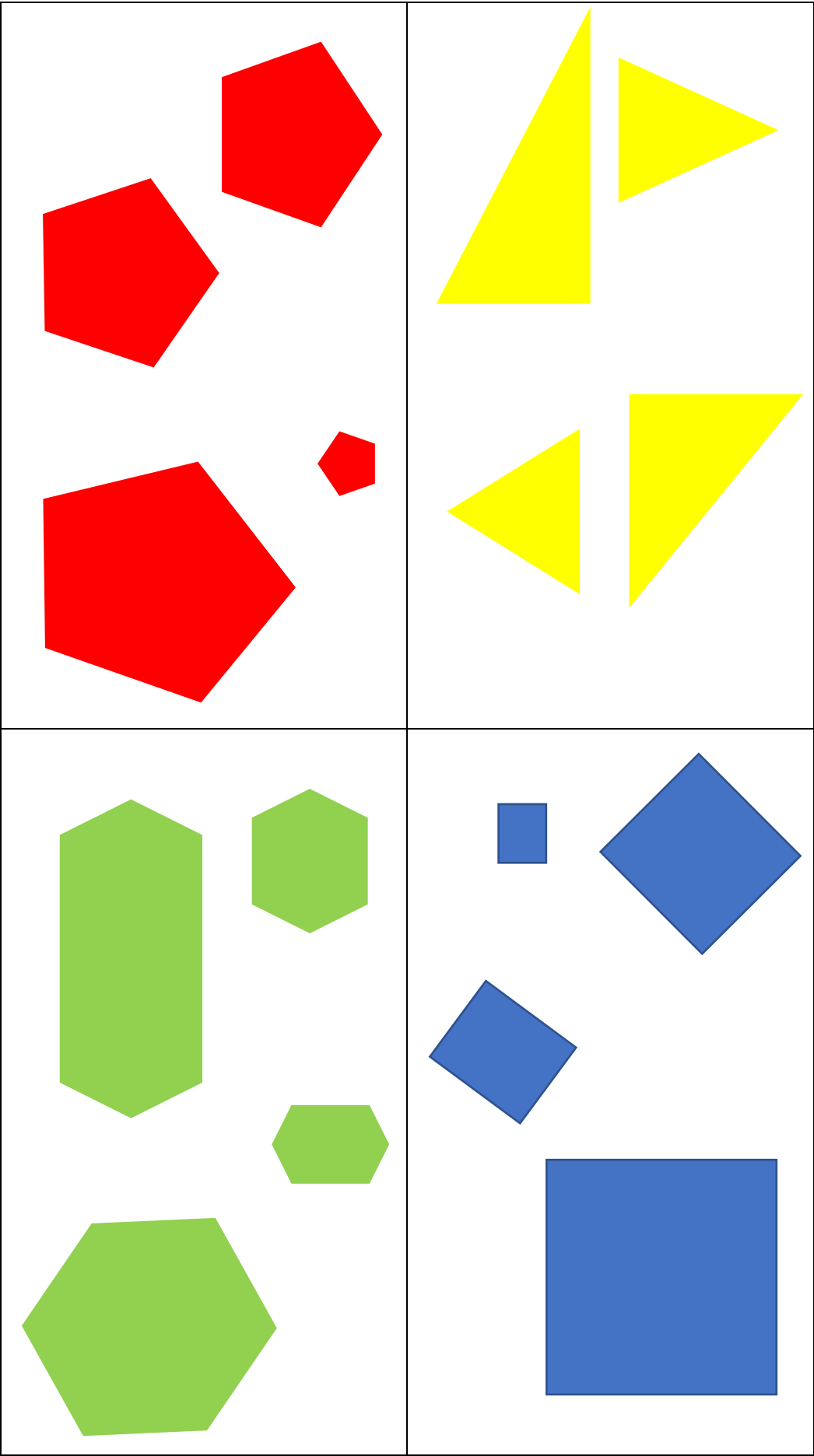
(momento en que el niño se representa a sí mismo como más le guste, y va comentando con qué partes se forma)

5

3

9

4



1. Estás viendo triángulos, cuadrados, pentágonos y hexágonos.

¿Sabes cuántos lados tiene cada uno? Pon cada figura encima del número de lados.
Puedes ayudarte por el color.

2. ¡Ya sabemos cuántos lados tienen! Ahora vamos a contar una historia, pero nos faltan algunas palabras, ¿nos ayudas? ¡seguro que lo aciertas todo! Y puedes ir haciendo sus formas.

“Había una vez una casita que tenía 4 paredes de color azul con forma de, y un techo de color amarillo con forma de triángulo, ¿cuántos lados tendrá?.....

En el jardín, había una flor con 5 pétalos rojos, y cada uno tenía 5 lados, ¿cuál será su forma?..... En el tallo tenía una pequeña hojita, de color verde, que parece un hexágono ¿cuántos lados tiene?.....

También había una pequeña tortuga, su caparazón es verde, ¿cuántos lados tendrá?..... sus patitas eran de color amarillo, ¿qué forma tienen?..... Y su cabecita era de color azul, ¿cuál será?.....

Por último, había también una personita que se llamaba (nombre del niño/niña), pero no sabemos cómo es¿Cómo lo representarías?”



LA GRANJA EN PROBLEMAS



4x3=?



1º CICLO EDUCACIÓN PRIMARIA

A continuación presentamos una actividad para trabajar problemas matemáticos de manera manipulativa con temática de "la granja". Para ello comenzamos con un acercamiento al vocabulario a trabajar a través de una sopa de letras.

Realizado por
Melissa Matas Marín

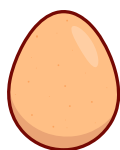


BUSCA EN ESTA SOPA DE LETRAS



S	A	E	I	H	O	U	D	U	C	K	B
H	O	R	G	A	L	L	I	N	A	K	L
E	V	O	Z	N	L	Q	R	S	I	O	M
E	N	Y	I	X	A	T	C	W	H	N	P
P	I	G	A	E	M	D	O	N	U	E	Y
K	D	O	I	J	B	M	W	N	E	R	T
X	O	A	D	F	I	H	J	I	V	O	U
A	Y	T	U	R	K	E	Y	K	O	M	A
Z	D	E	Y	M	P	O	L	L	I	T	O

HUEVO



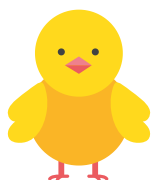
GALLO



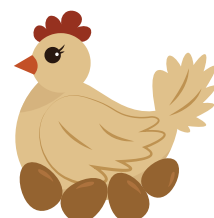
NIDO



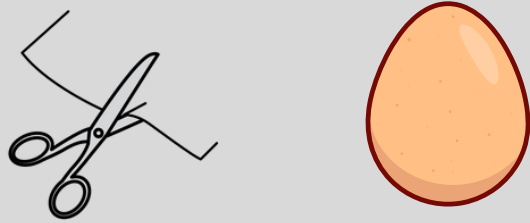
POLLITO



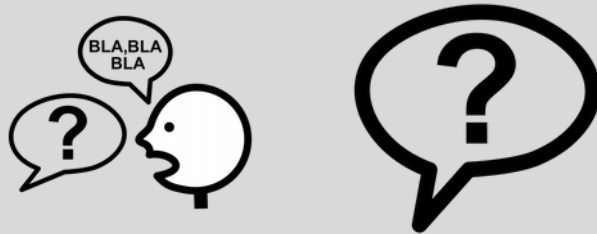
GALLINA



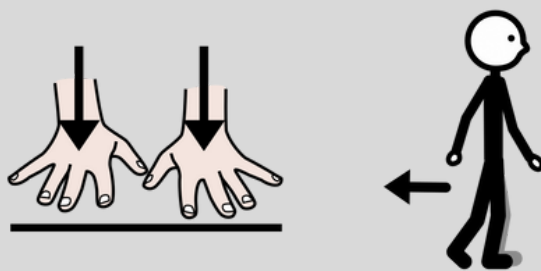
1º RECORTAR LOS HUEVOS



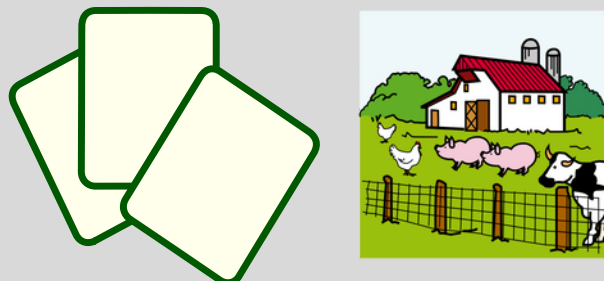
2º CONTESTAR LAS PREGUNTAS QUE

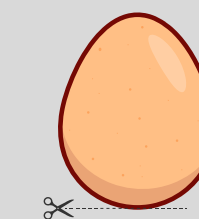
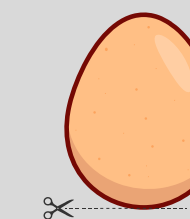
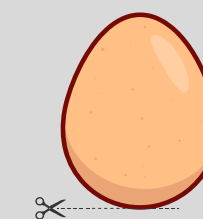
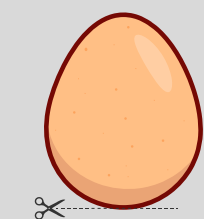
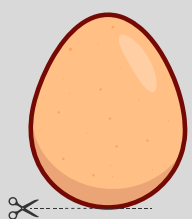
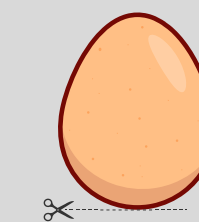
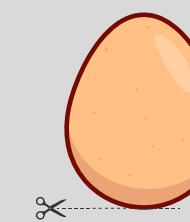
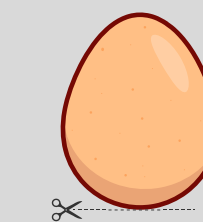
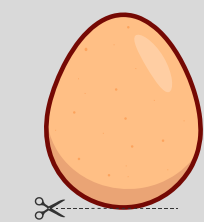
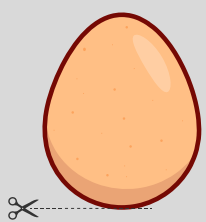
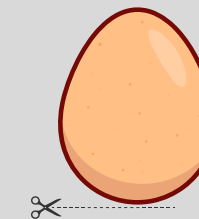
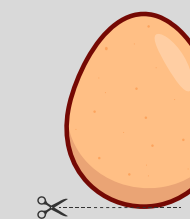
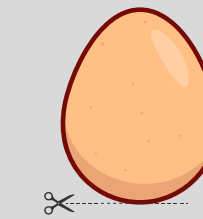
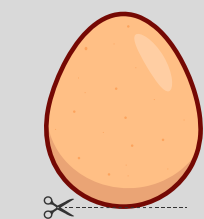
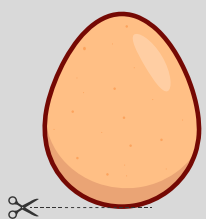
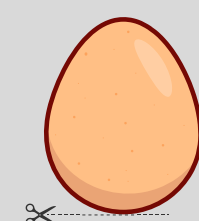
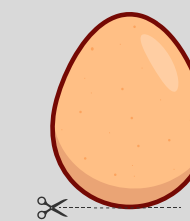
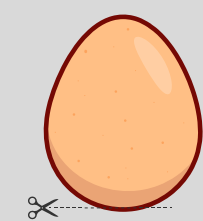
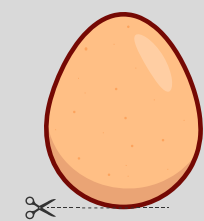
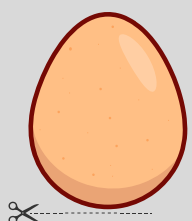
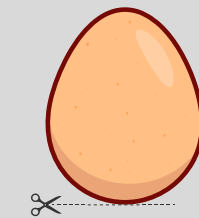
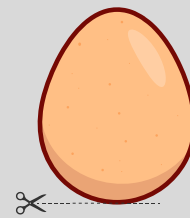
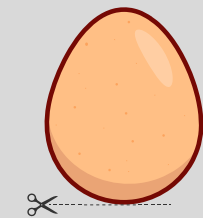
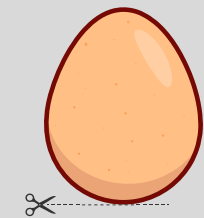
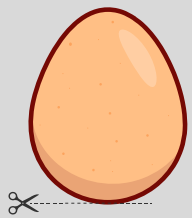
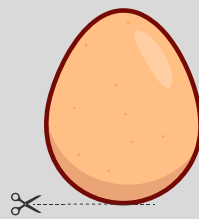
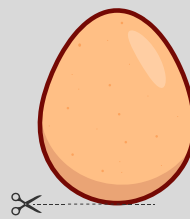
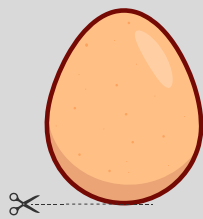
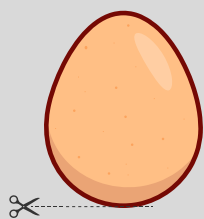
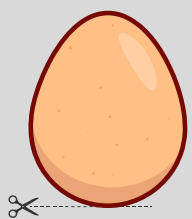


ESTÁN DETRÁS DE



LAS TARJETAS DE LA GRANJA







Melissa Matas Marin

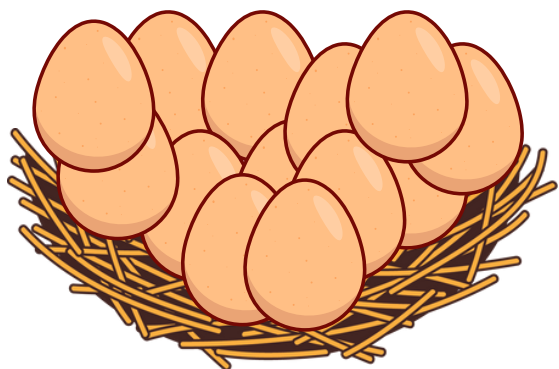
COLOCA



DIEZ

10

HUEVOS



Melissa Matas Marin

¿CUÁNTOS
HUEVOS HAY?





Melissa Matas Marin

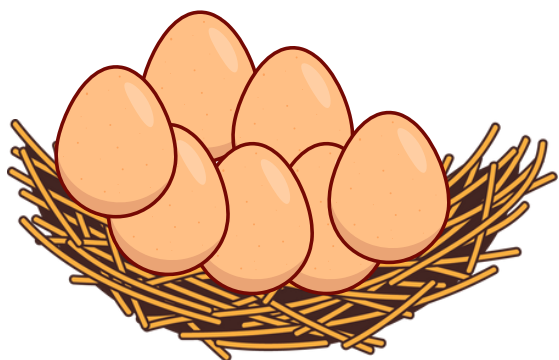
COLOCA



QUINCE

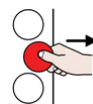
15

HUEVOS



Melissa Matas Marin

QUITA TRES



3

HUEVOS



¿CUÁNTOS
QUEDAN?





Melissa Matas Marin

UNA DOCENA

①



ES IGUAL

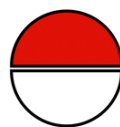
=

A DOCE

12



MEDIA DOCENA



ES IGUAL

=

A SEIS

⑥

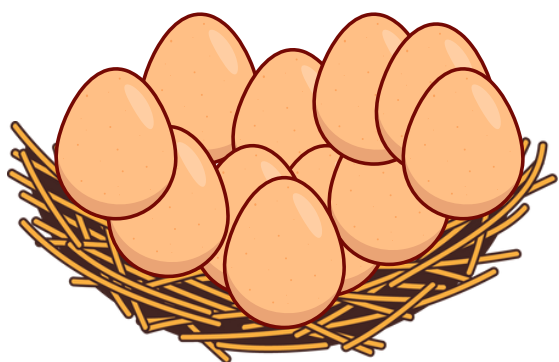
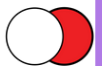


Melissa Matas Marin



Melissa Matas Marin

COLOCA
VEINTICINCO
25
HUEVOS



Melissa Matas Marin

¿CUÁNTOS
?
FALTAN PARA
ALCANZAR LA
DOCENA?





Melissa Matas Marín

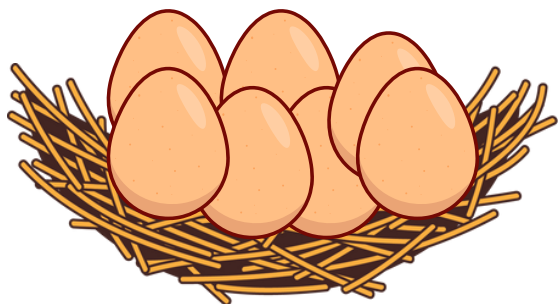
COLOCA



TREINTA

30

HUEVOS



Melissa Matas Marín

QUIERO



QUINCE

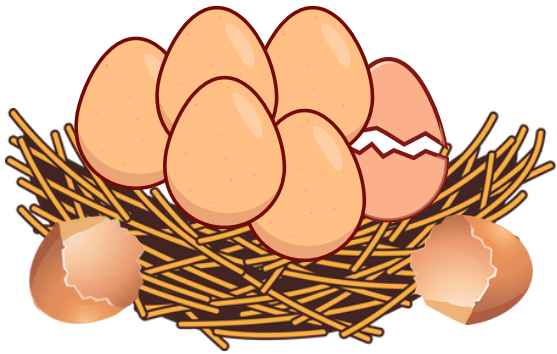
15

HUEVOS EN EL



NIDO





Melissa Matas Marín

TENGO OCHO



8

HUEVOS Y SE

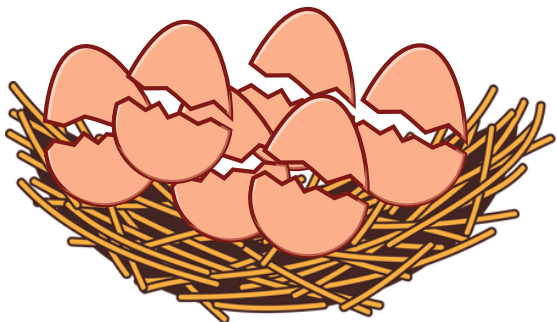


ROMPEN TRES



3

¿CUÁNTOS
QUEDAN?



Melissa Matas Marín

HABÍA SEIS



6

HUEVOS Y EL



GALLO LOS HA



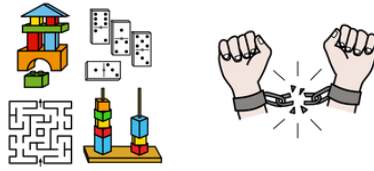
PISADO

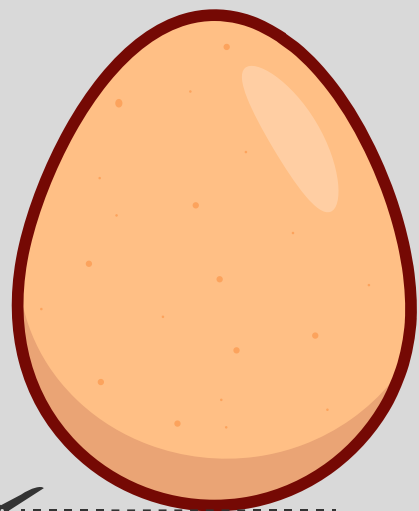
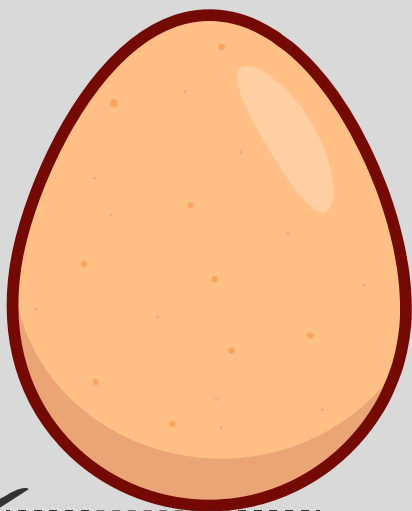
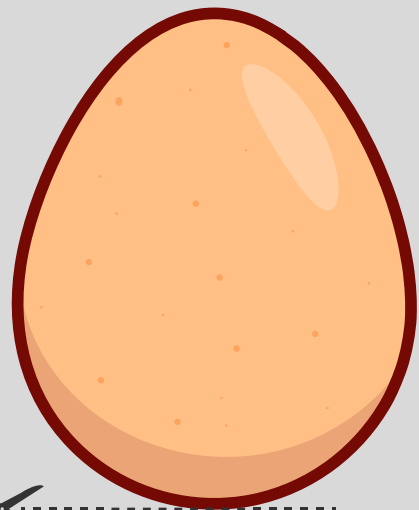
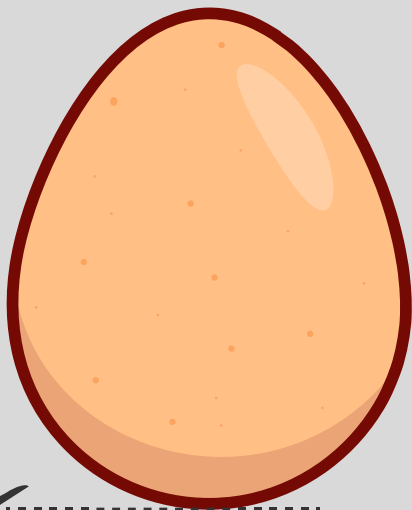
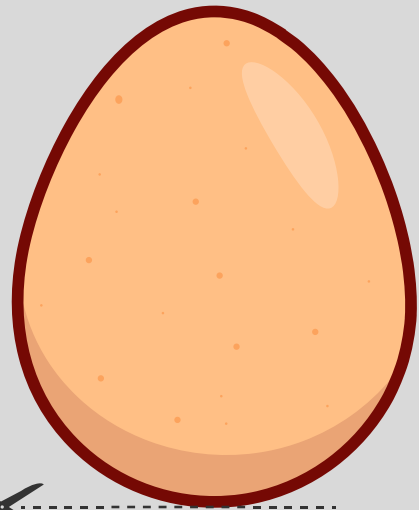
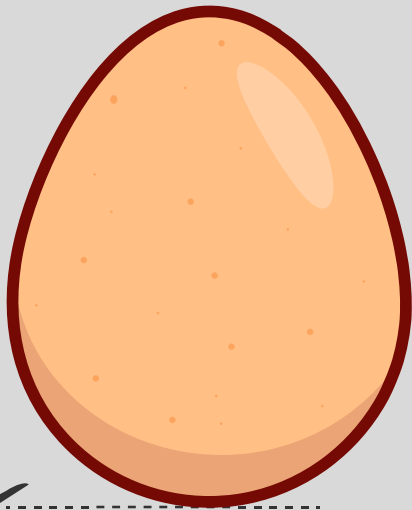


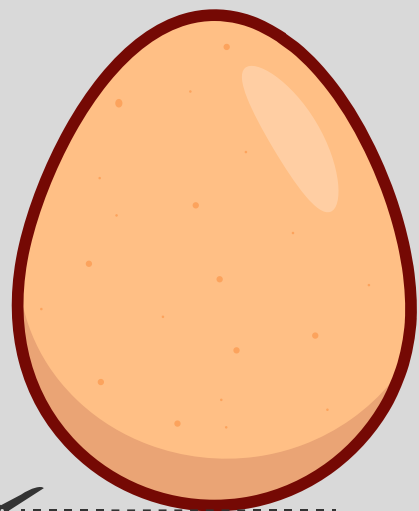
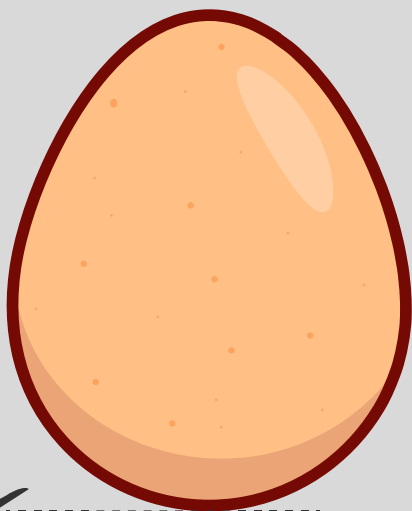
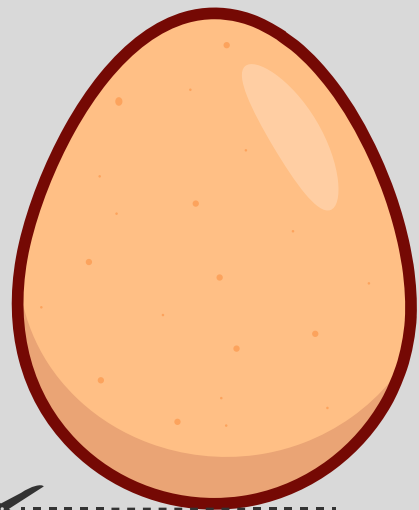
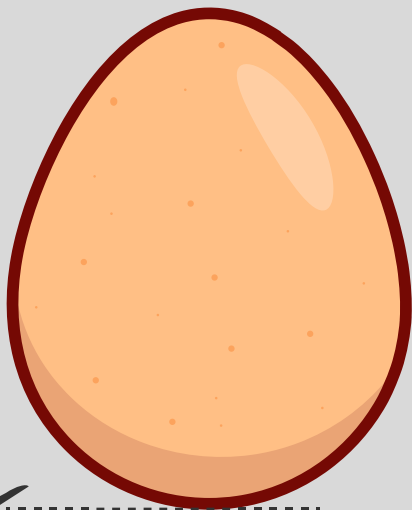
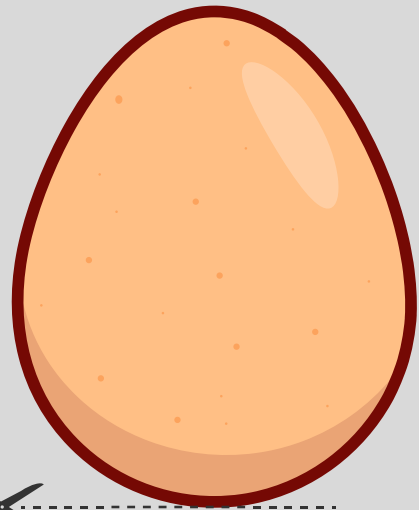
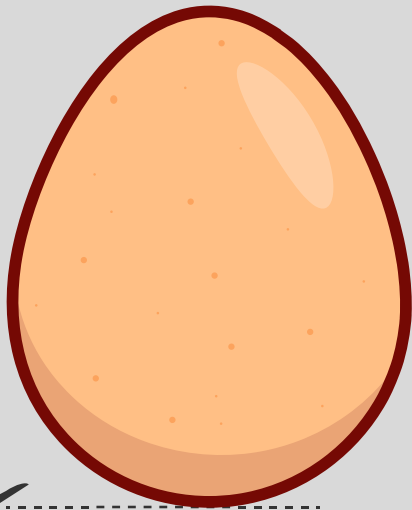
¿CUÁNTOS
QUEDAN?



JUEGO LIBRE







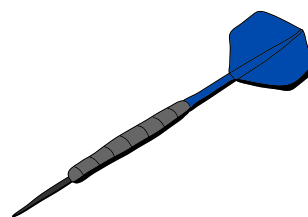
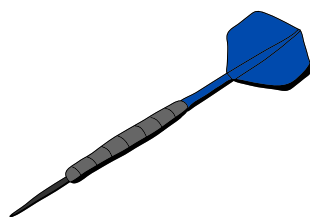
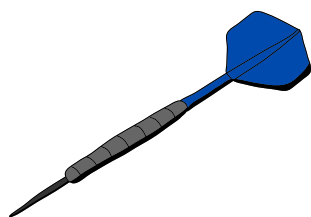
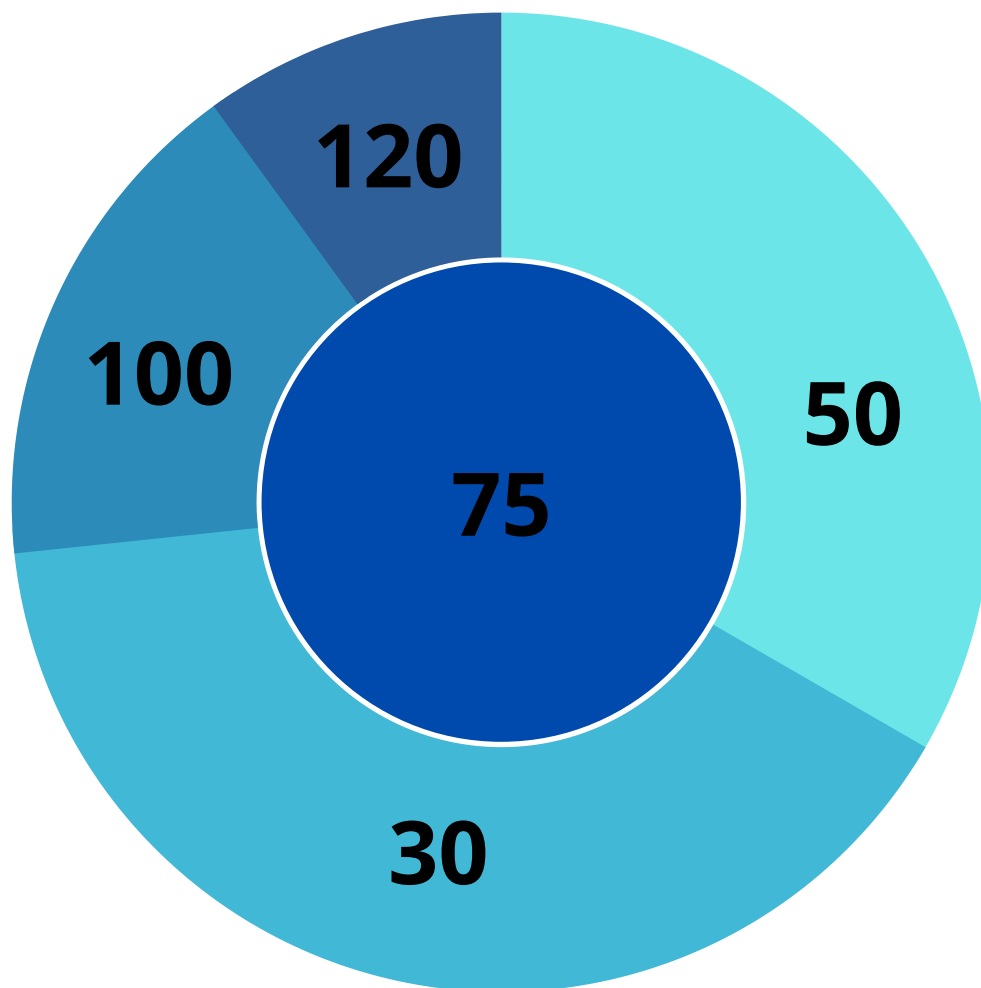
CUADERNO DE MATEMÁTICAS

+ de 30 actividades para alumnos de
primaria con las que aprender jugando





Da en la diana:

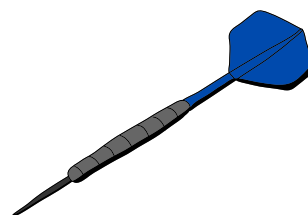
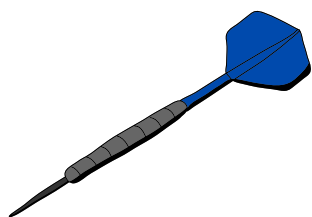
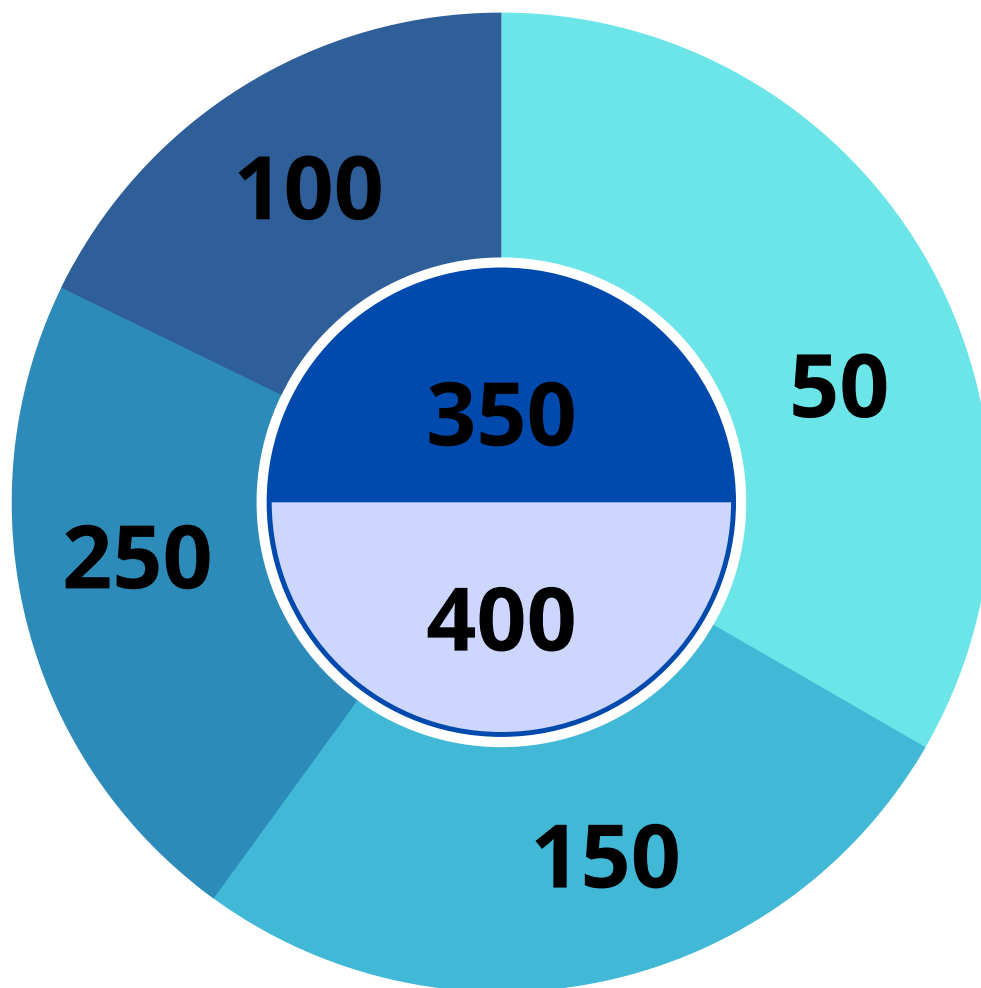


Consigue 500 puntos

Tirada 1		
Tirada 2		
Tirada 3		



Da en la diana:

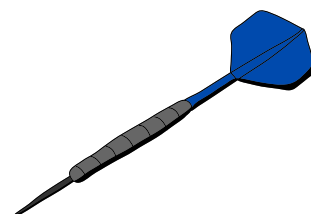
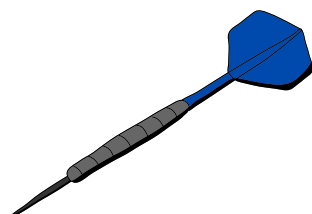
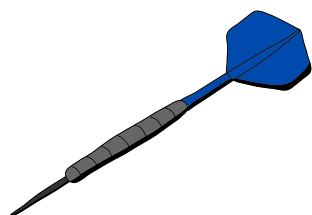
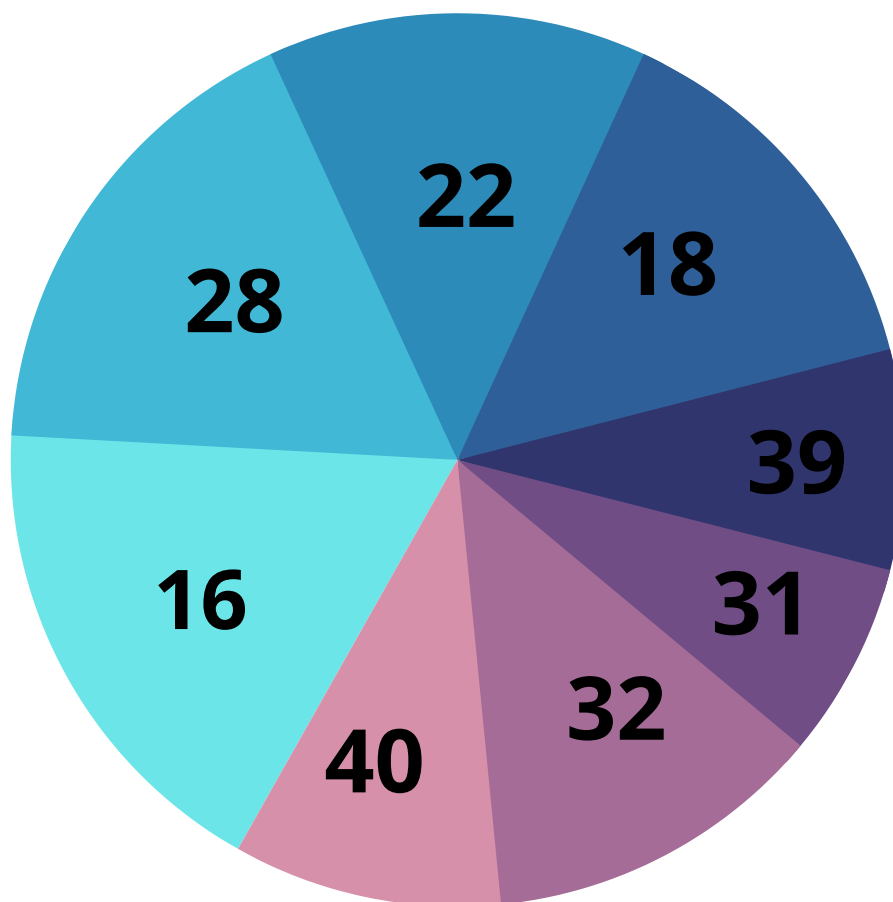


Consigue 500 puntos

Tirada 1		
Tirada 2		
Tirada 3		



Da en la diana:

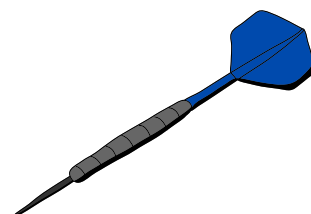
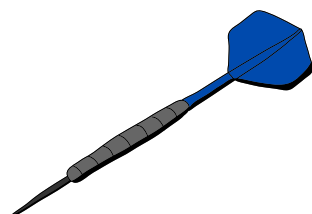
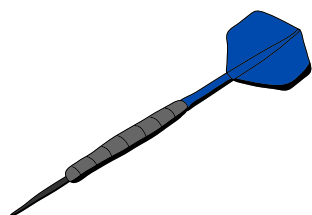
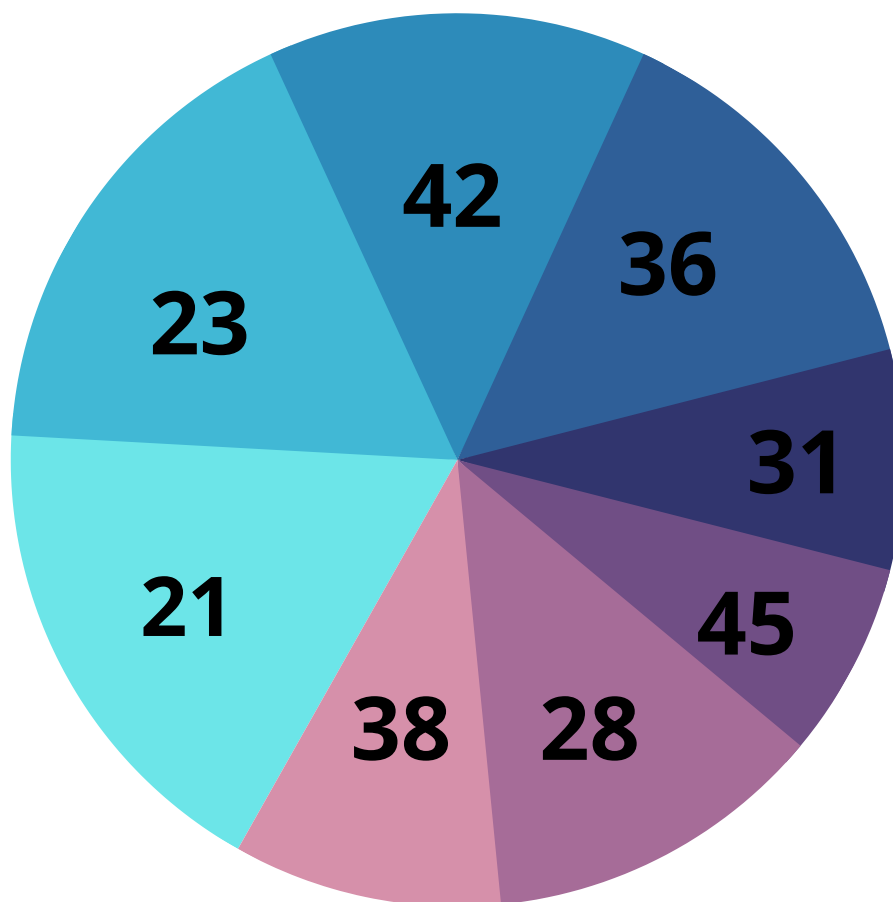


Consigue 86 puntos

Tirada 1		
Tirada 2		
Tirada 3		

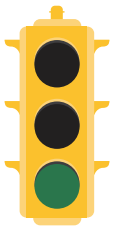


Da en la diana:

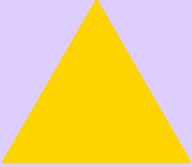
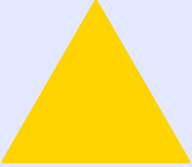
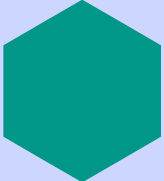


Consigue 94 puntos

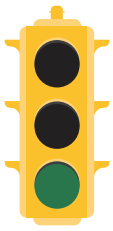
Tirada 1		
Tirada 2		
Tirada 3		



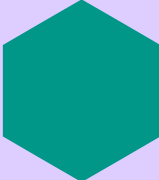
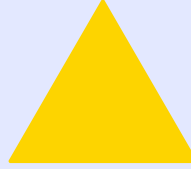
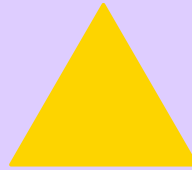
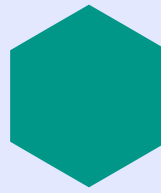
Sudoku:

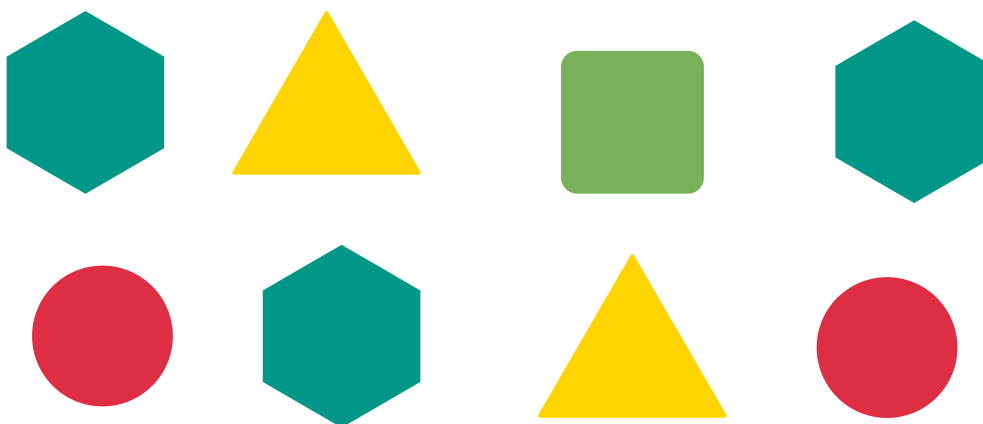
			
			
			
			





Sudoku:





Sudoku:

		1	
	1	3	
3		4	
	4	2	3



Sudoku:

			2
			3
	1	3	4
4		2	



Sudoku:

			4	5	
4			2		
2	1	4	6		
		6	1	4	2
		2			1
	5	1			



Sudoku:

3	4		5		2
		2			3
4		5	2	3	
	2	3	4		1
5			3		
2		4		6	5

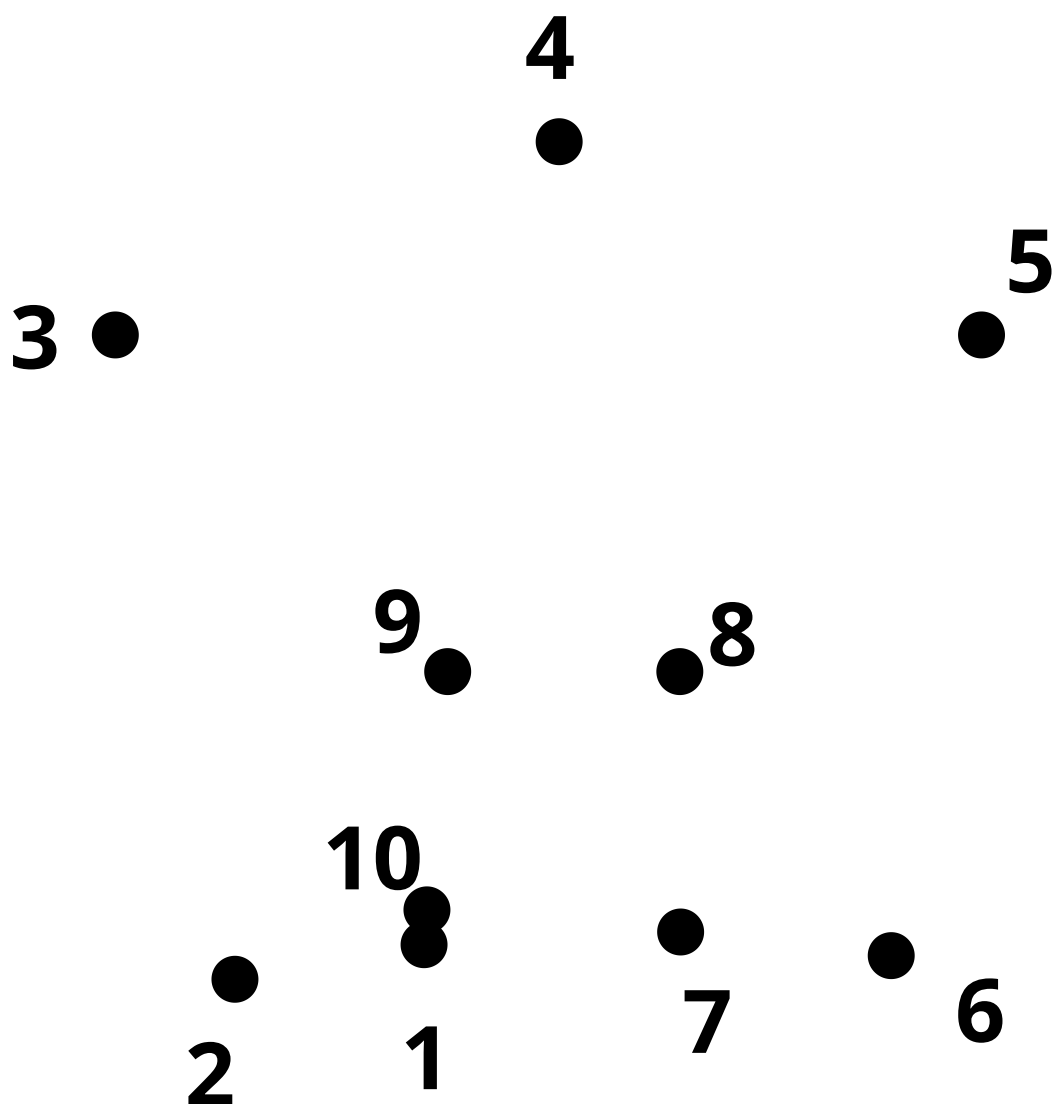


Sudoku:

3		4			1
	1			6	
					5
2					
	5			3	
6			1		4



Unir los puntos:





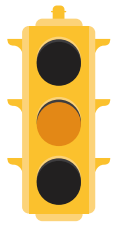
Unir los puntos:

1 ● ● 6 ● 7 ● 8

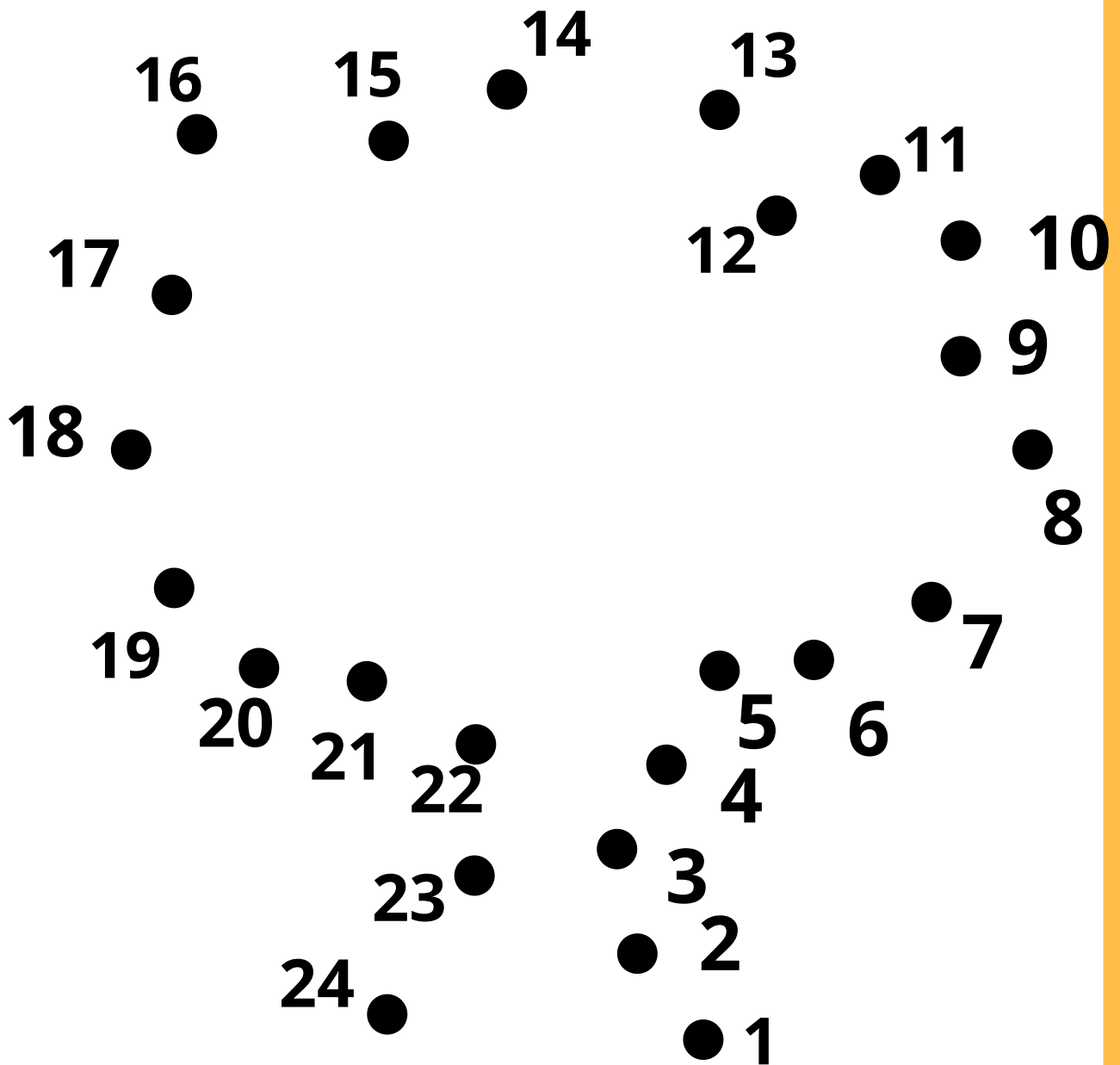
2 ● ● 5

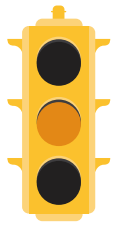
3 ● ● 4



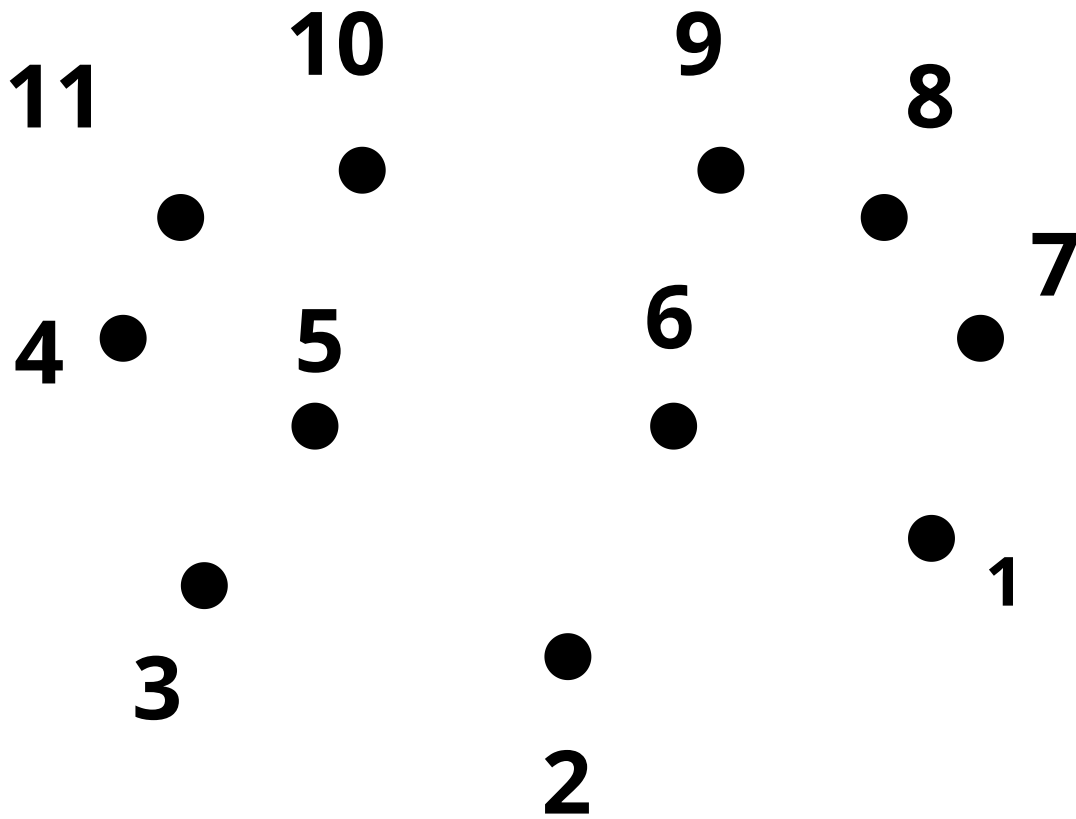


Unir los puntos:



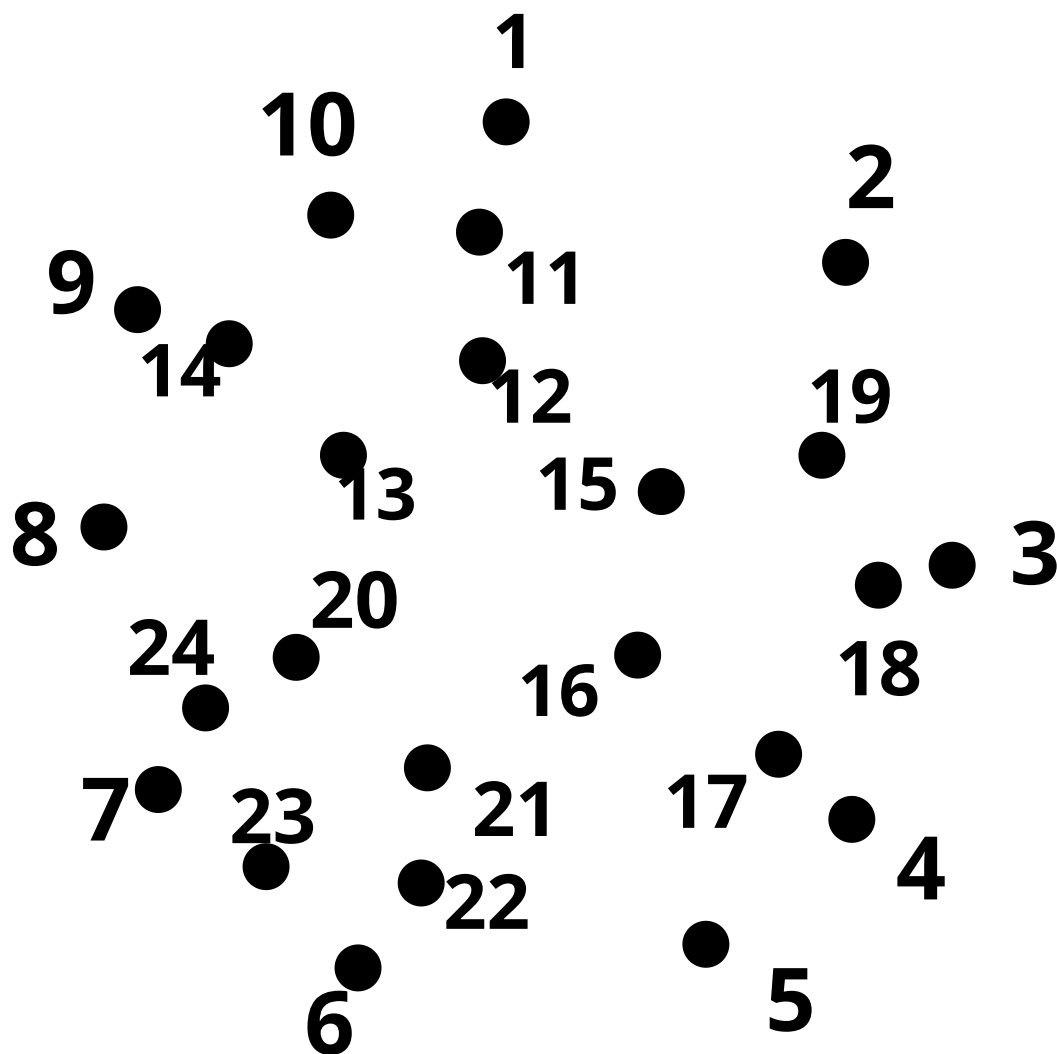


Unir los puntos:



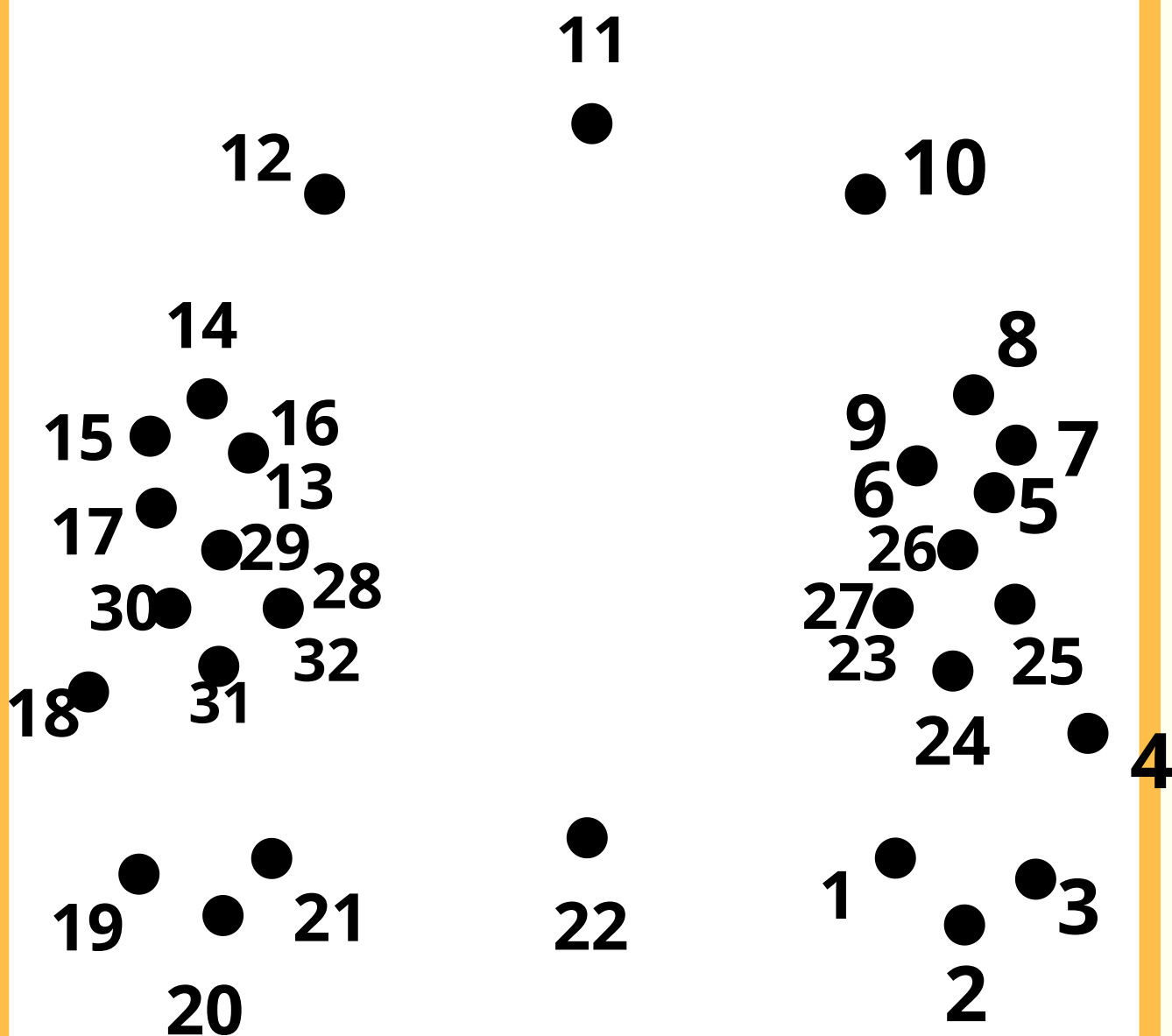


Unir los puntos:



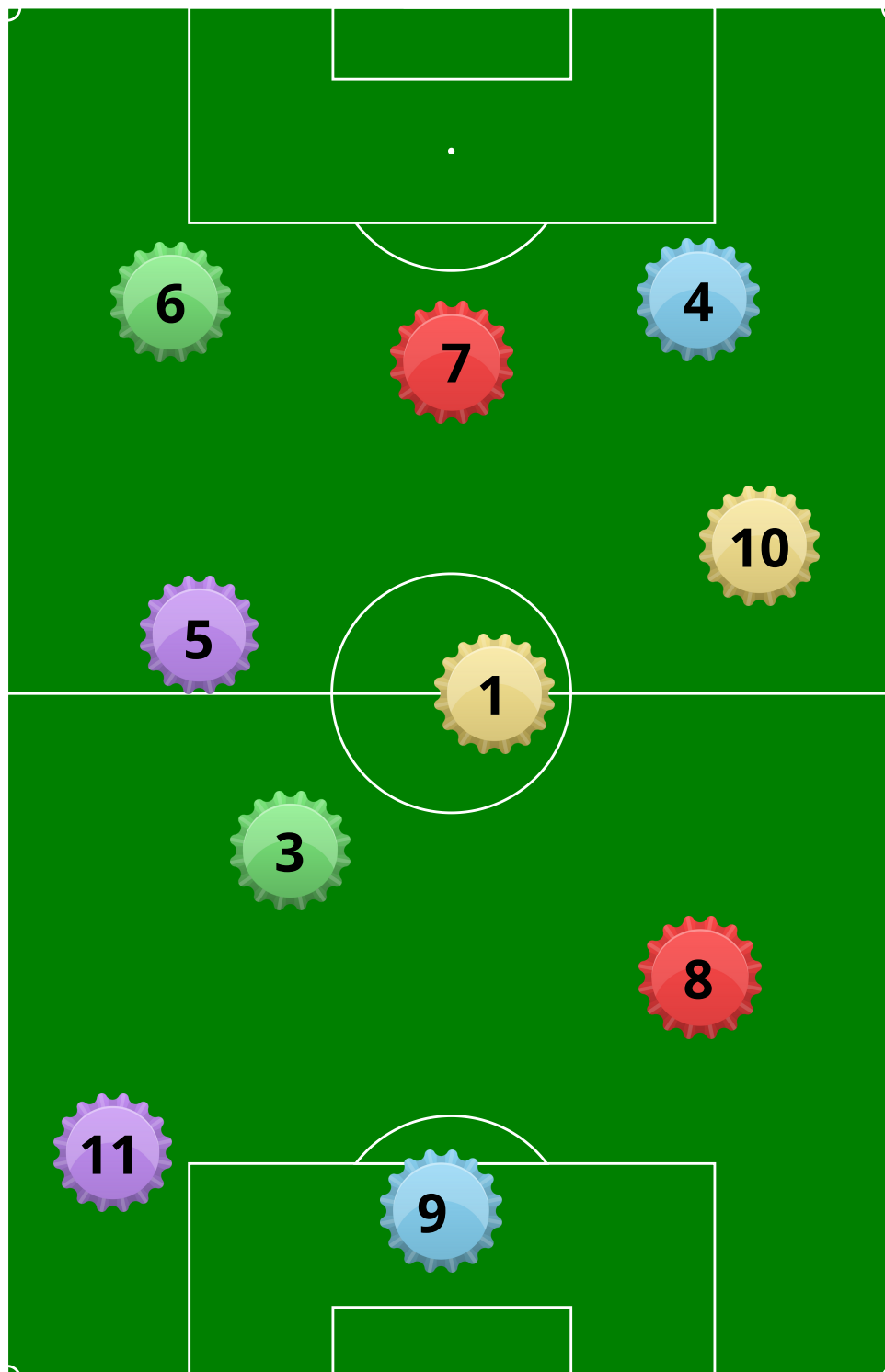


Unir los puntos:





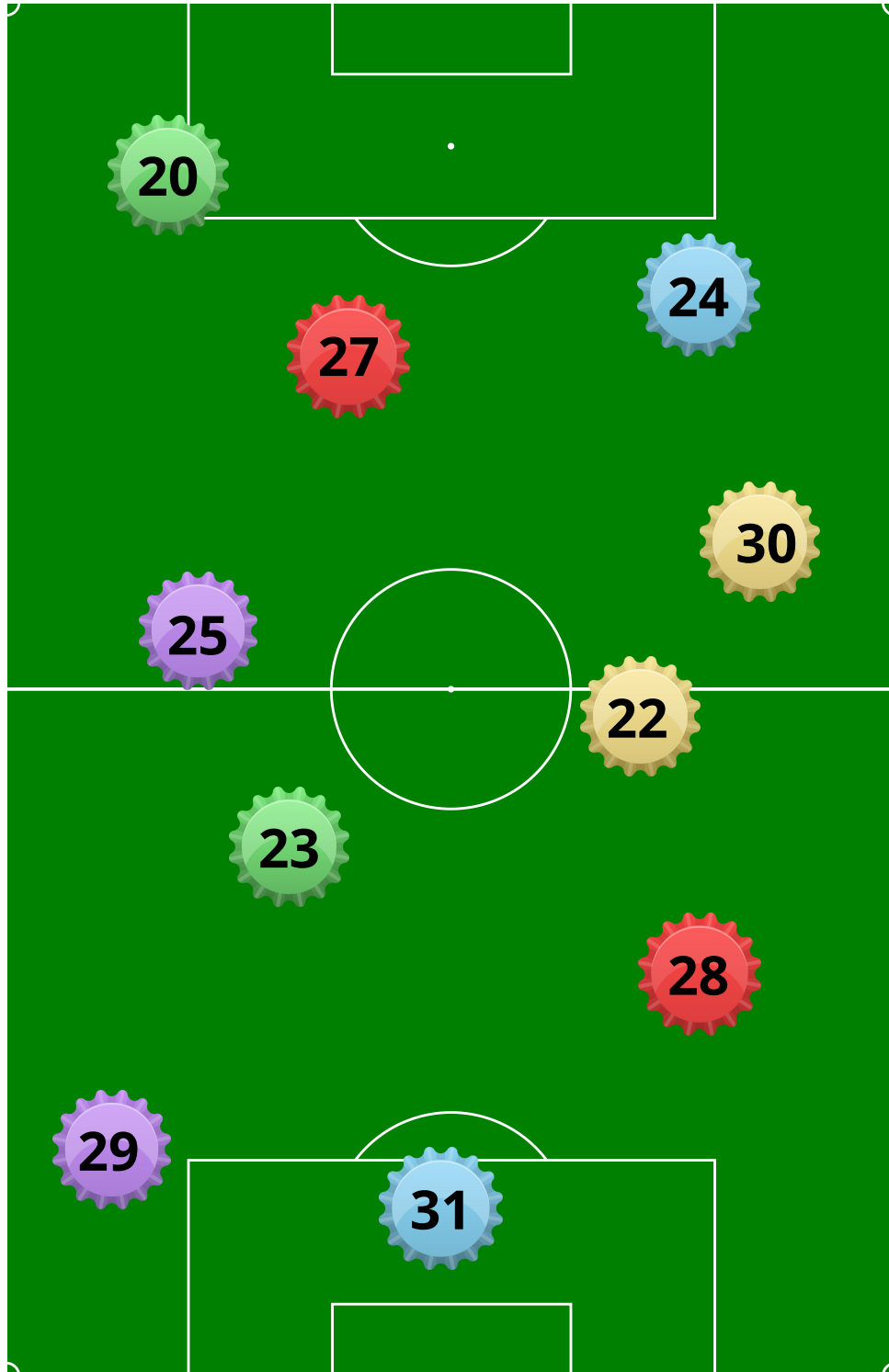
¿Qué número falta?



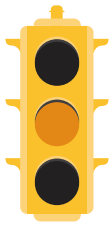
Solución:



¿Qué número falta?

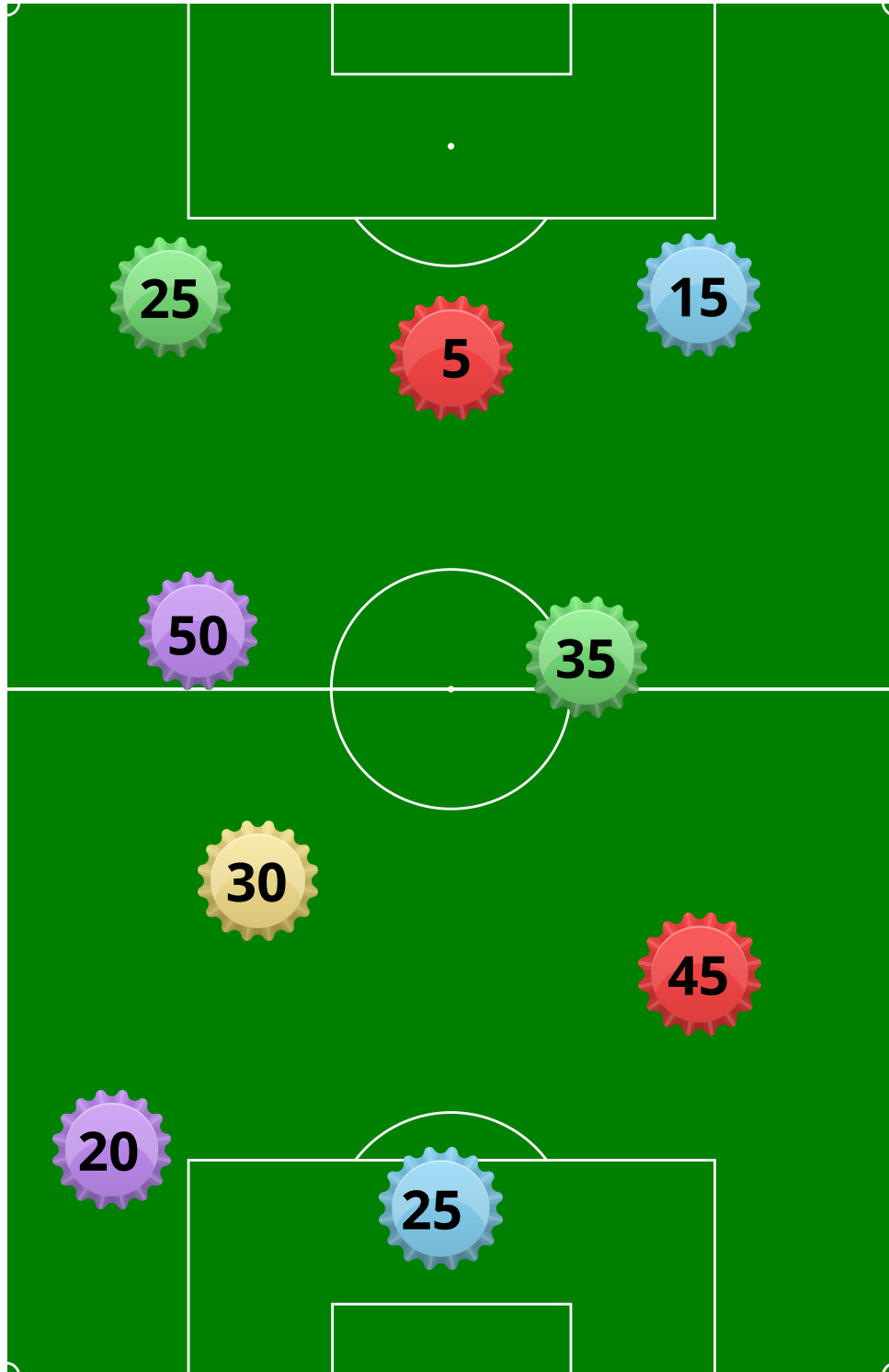


Solución:

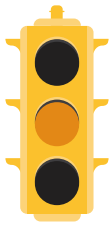


· Qué número falta?

Múltiplo de 5



Solución:



· Qué número falta?

Múltiplo de 7



Solución:



· Qué números faltan?

Del 1 al 30



Solución:



· Qué números faltan?

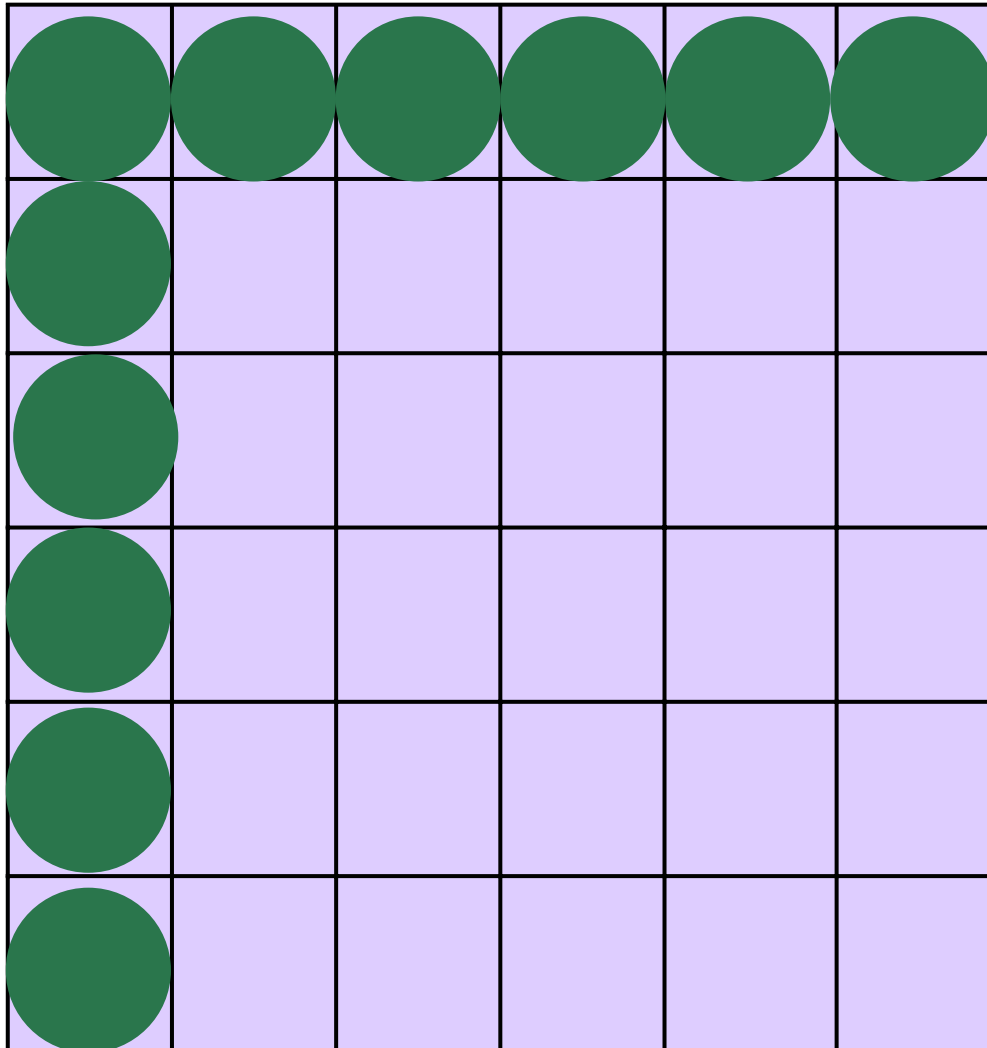
Del 119 al 150



Solución:



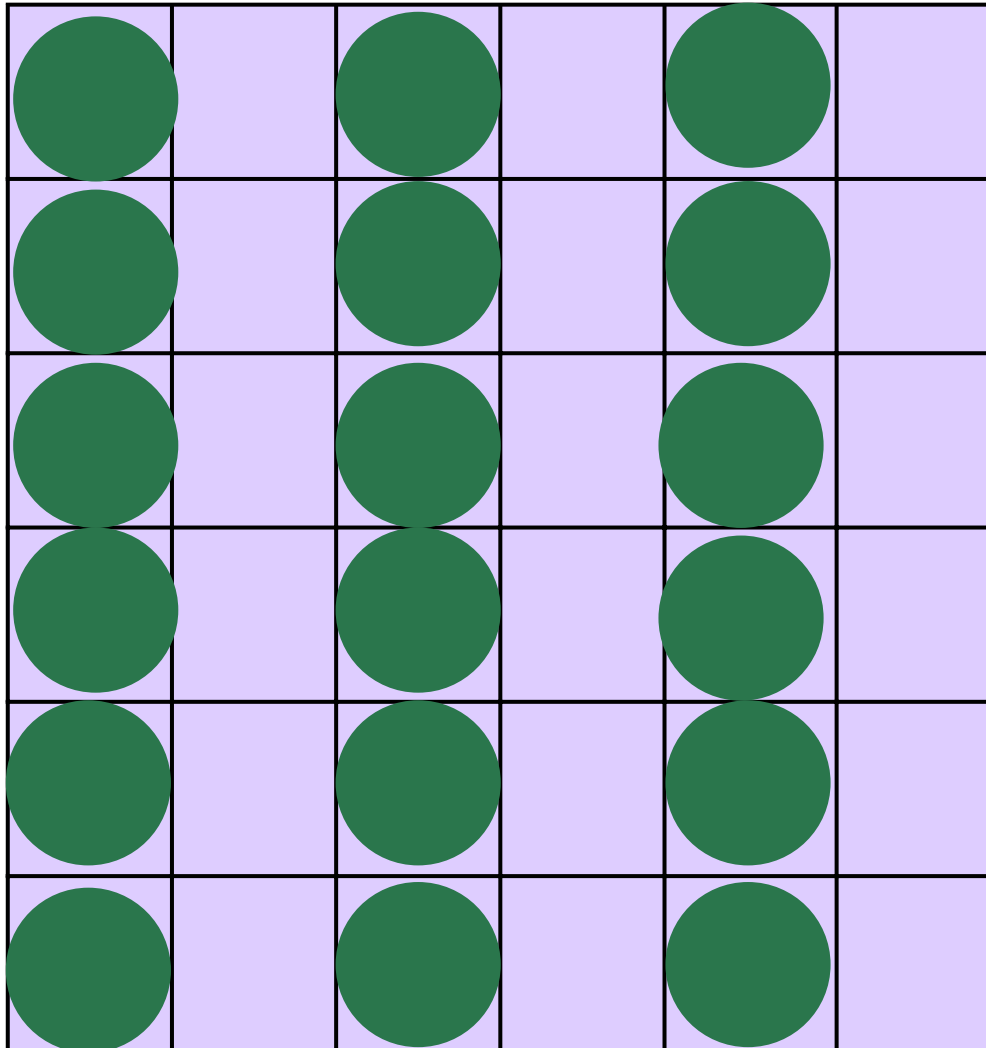
· Cuántos puntos hay?



Solución:



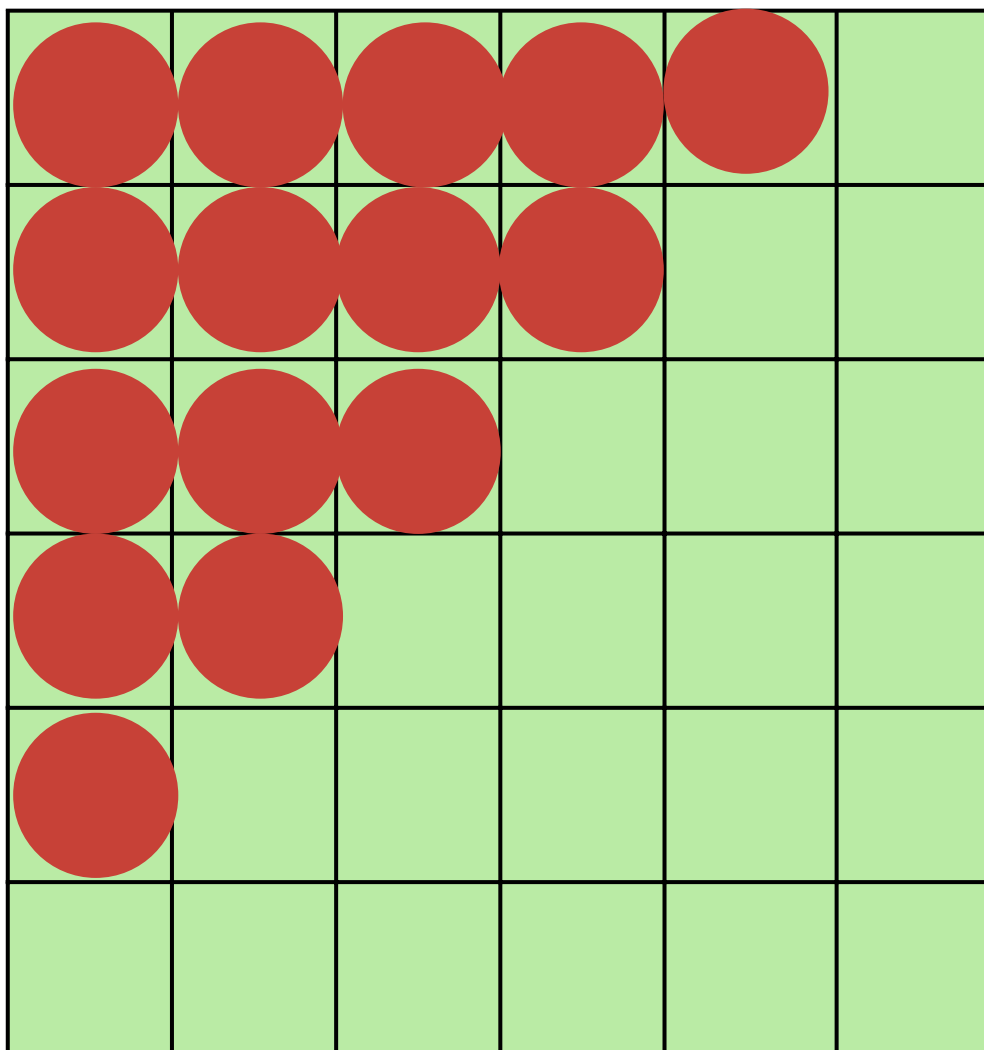
· Cuántos puntos hay?



Solución:



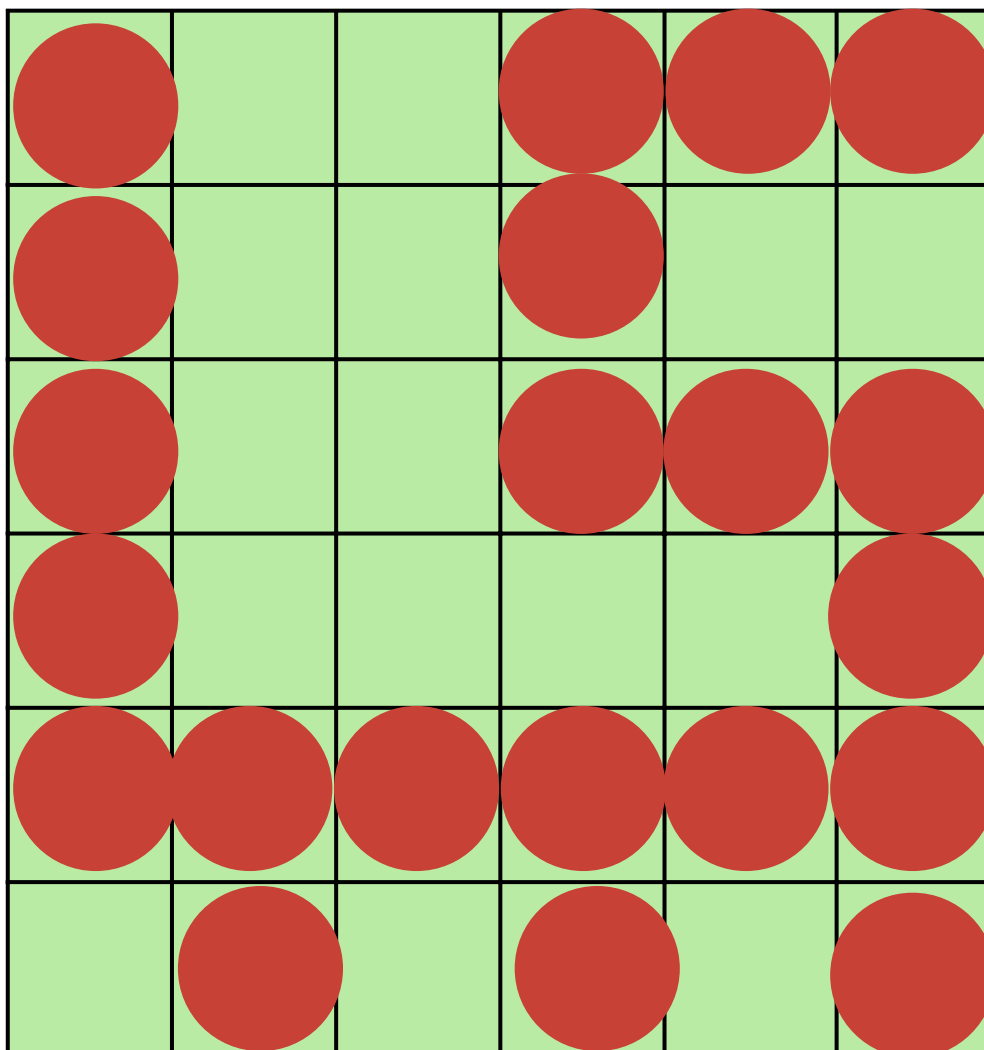
· Cuántos puntos hay?



Solución:



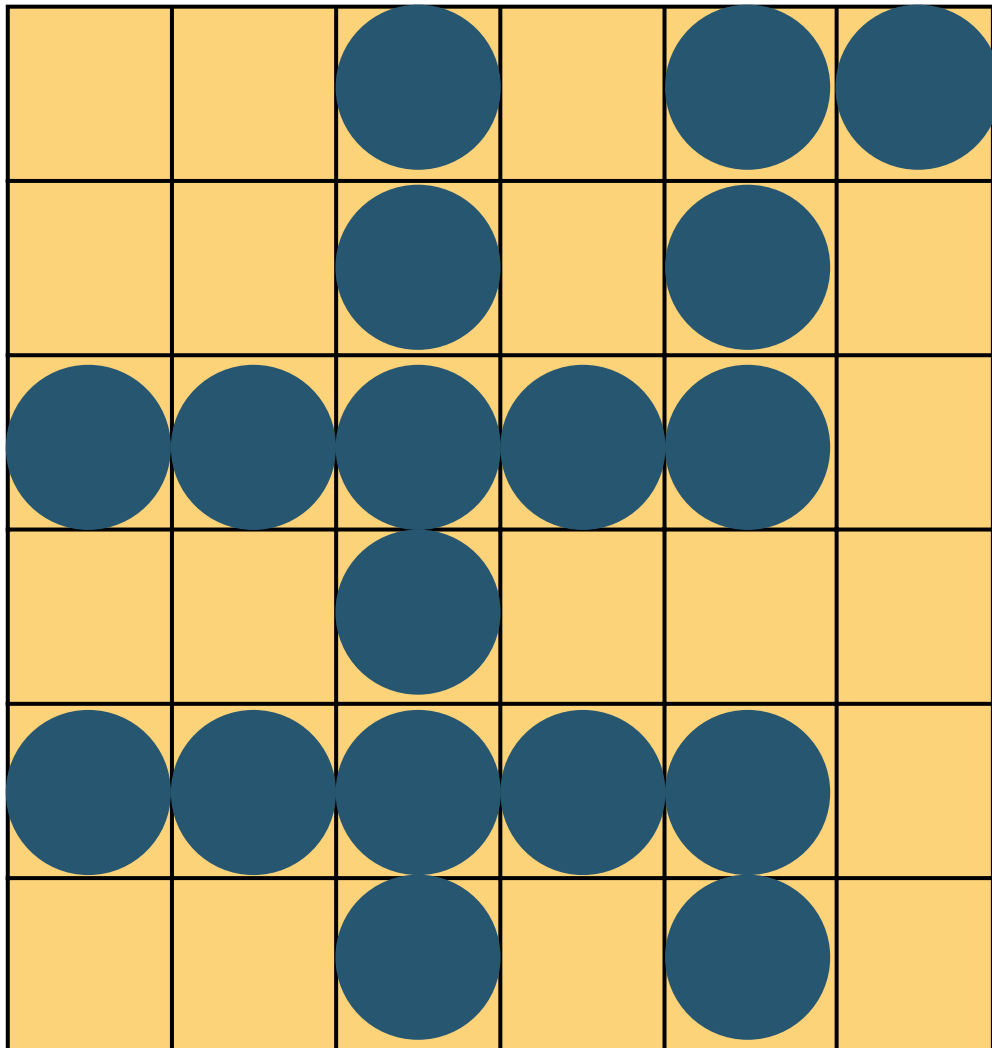
· Cuántos puntos hay?



Solución:



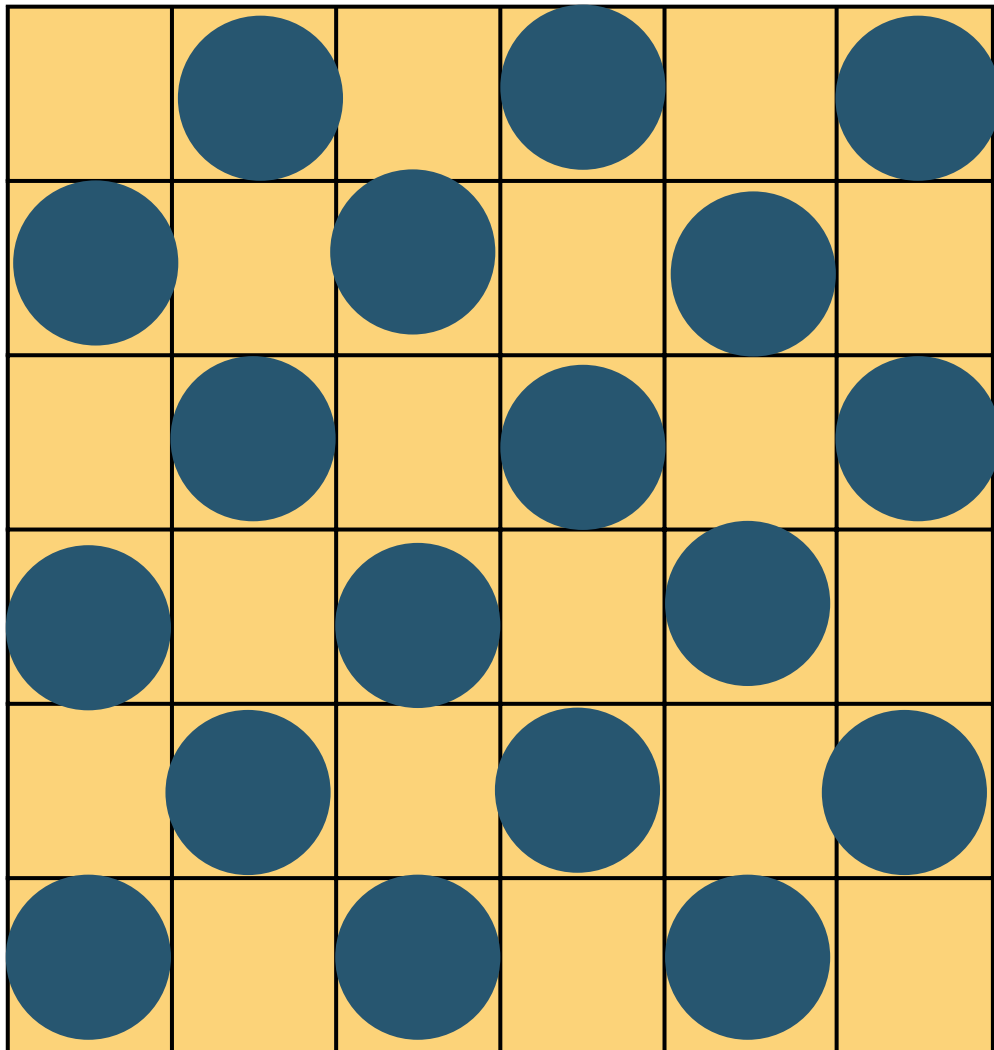
· Cuántos puntos hay?



Solución:



· Cuántos puntos hay?



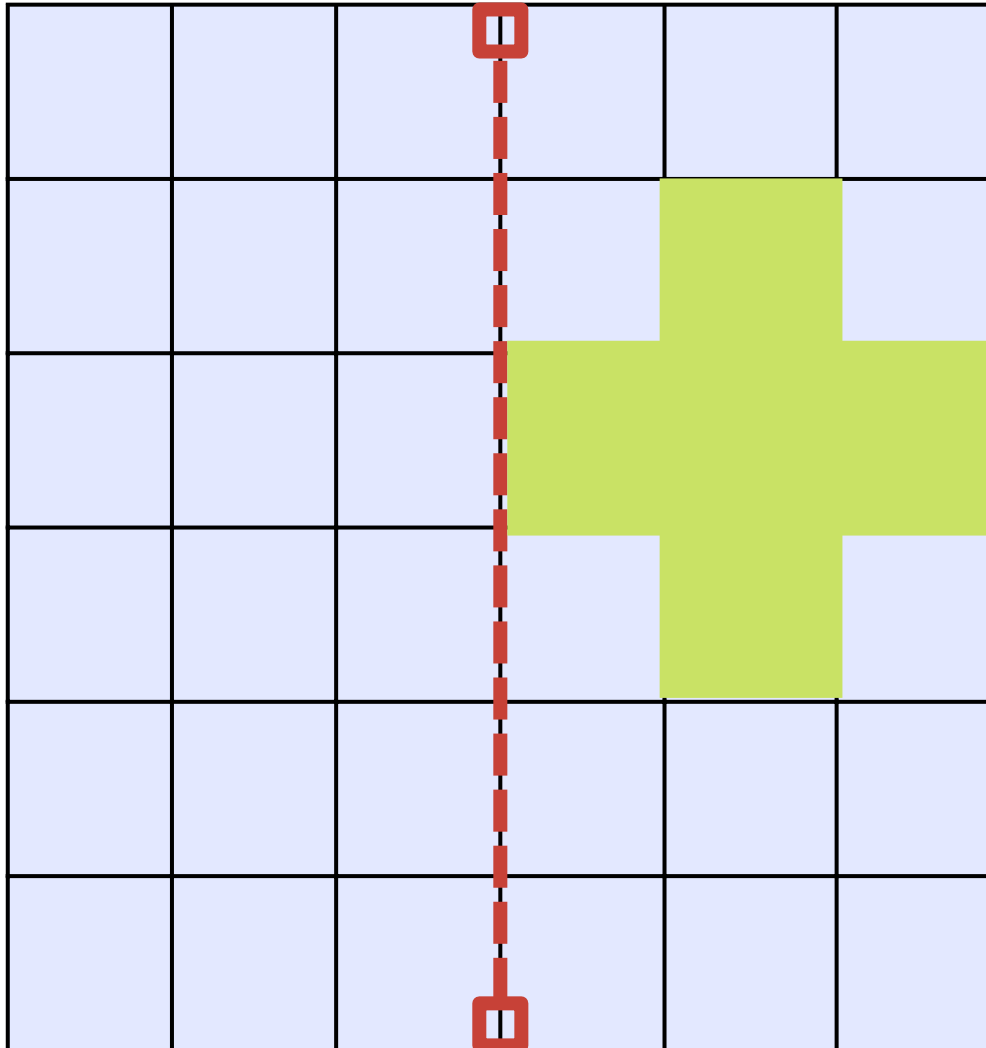
Solución:

· Cuántos puntos hay?

Solución:

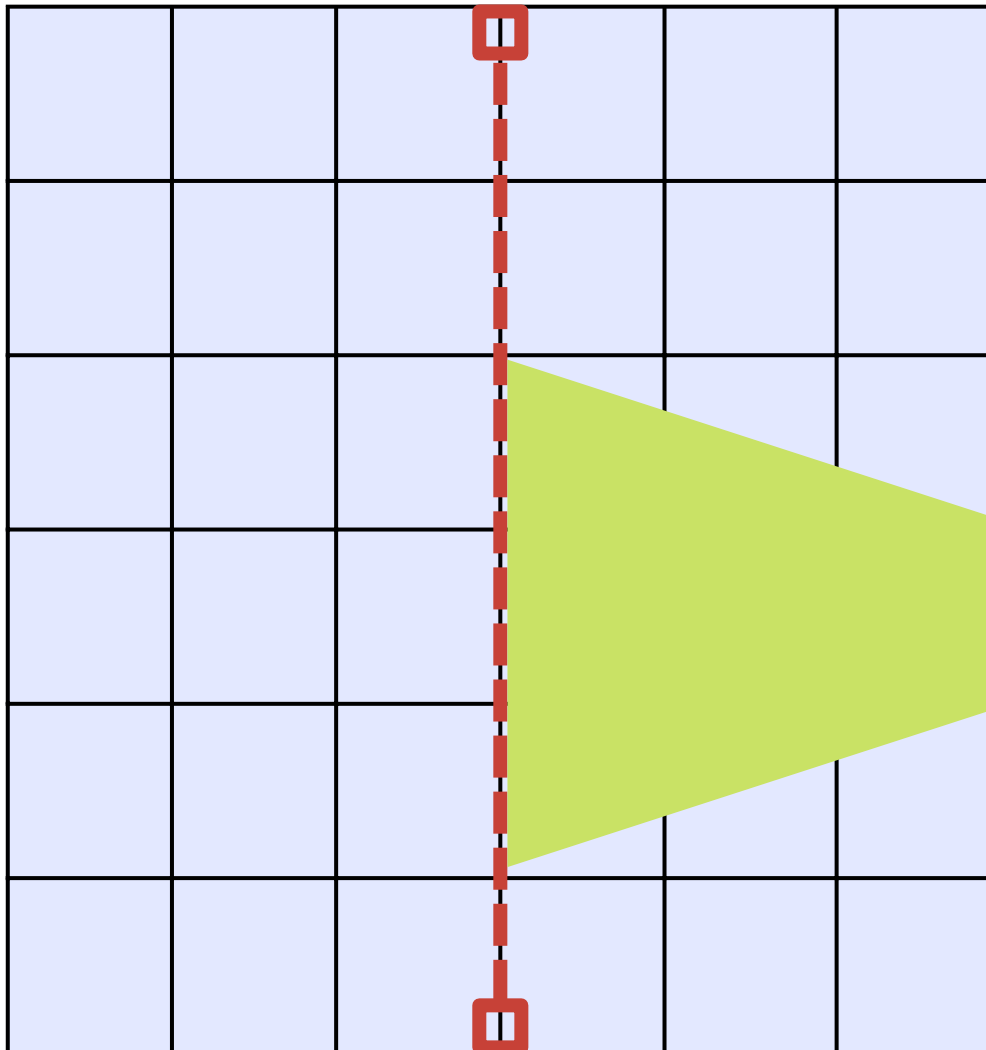


Copia el dibujo de forma simétrica



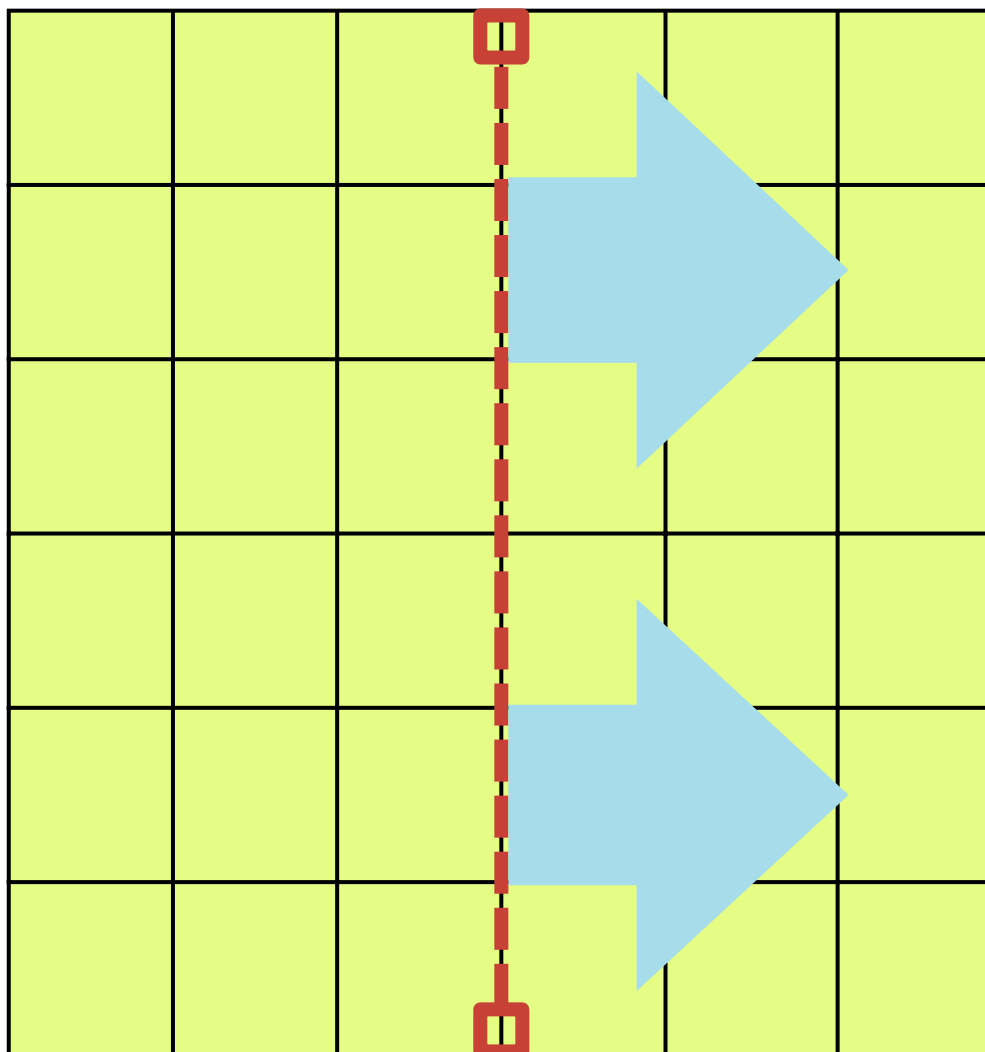


Copia el dibujo de forma simétrica



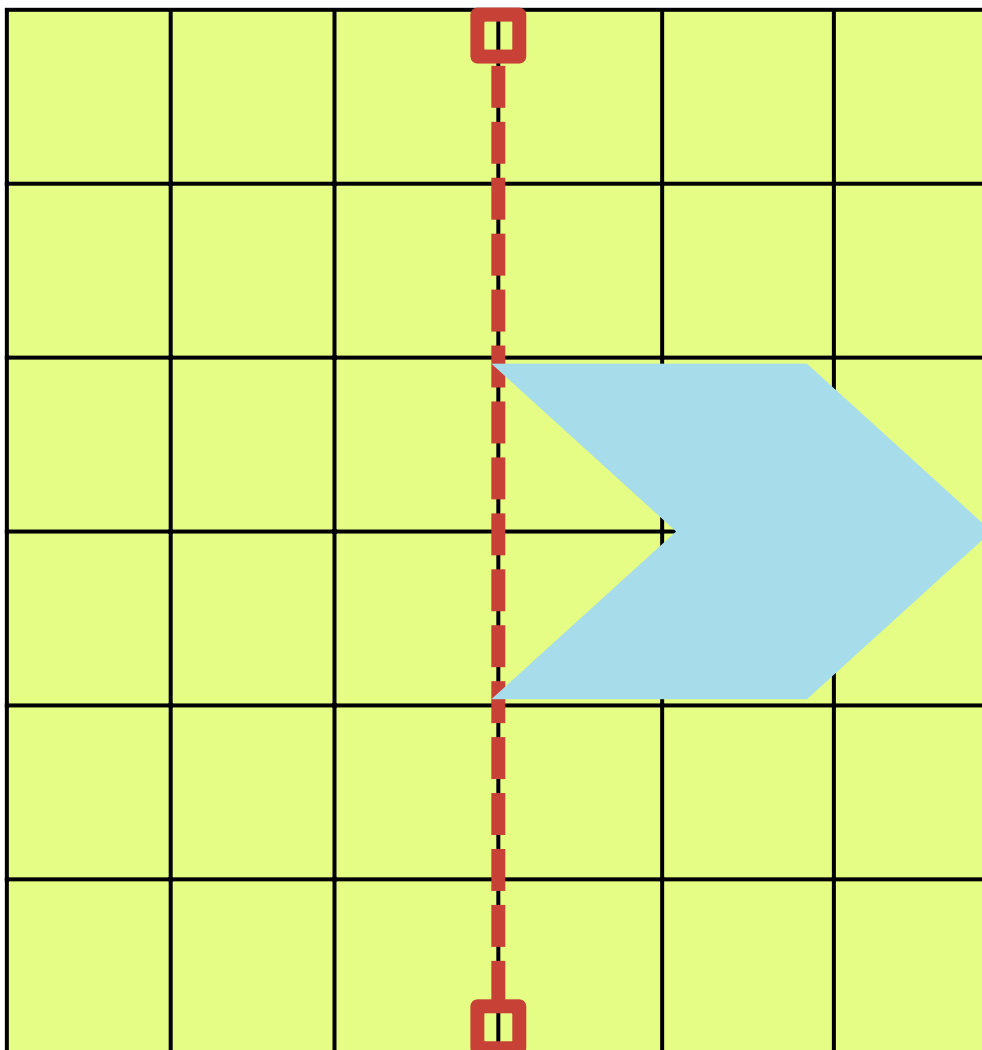


Copia el dibujo de forma simétrica



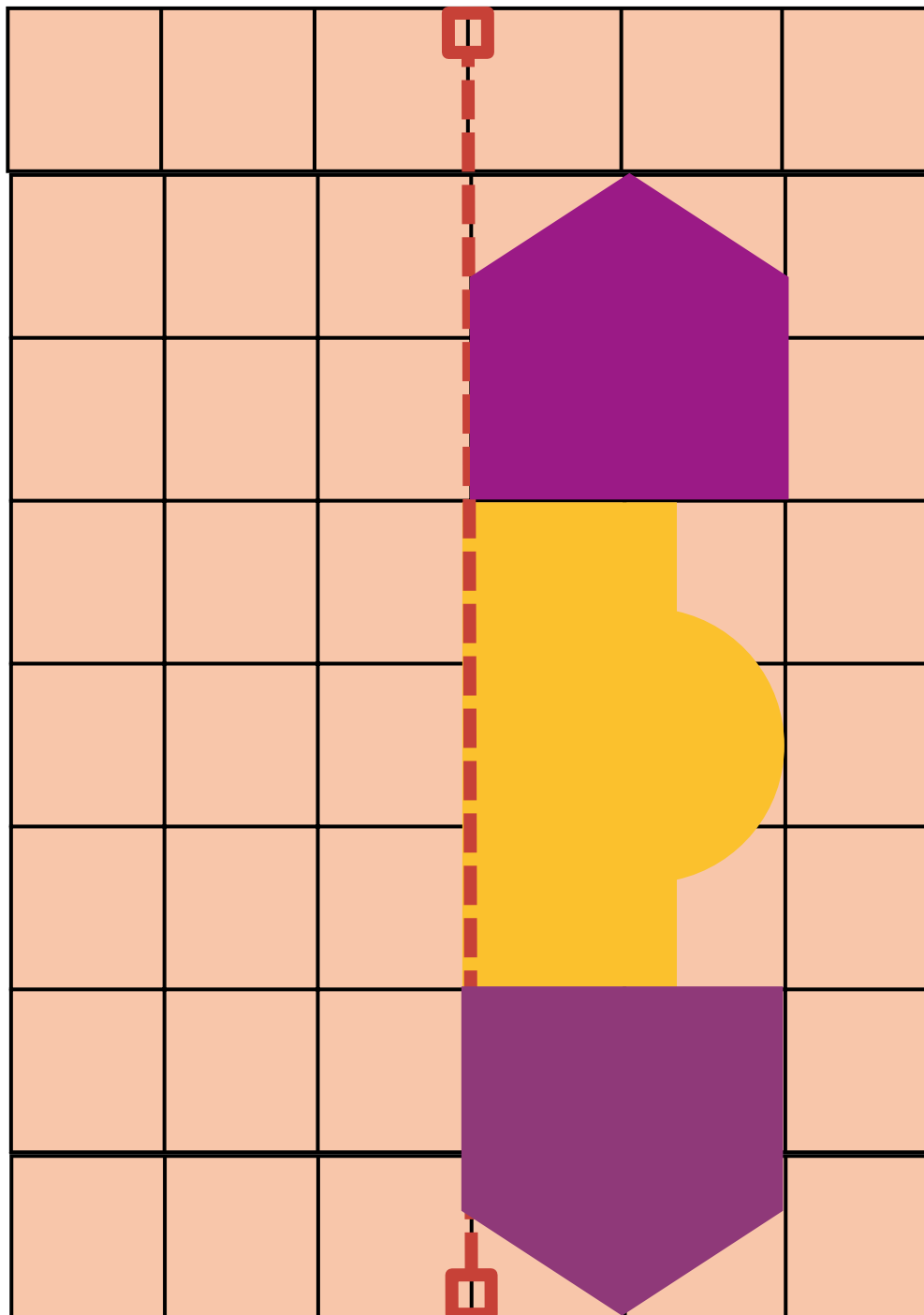


Copia el dibujo de forma simétrica



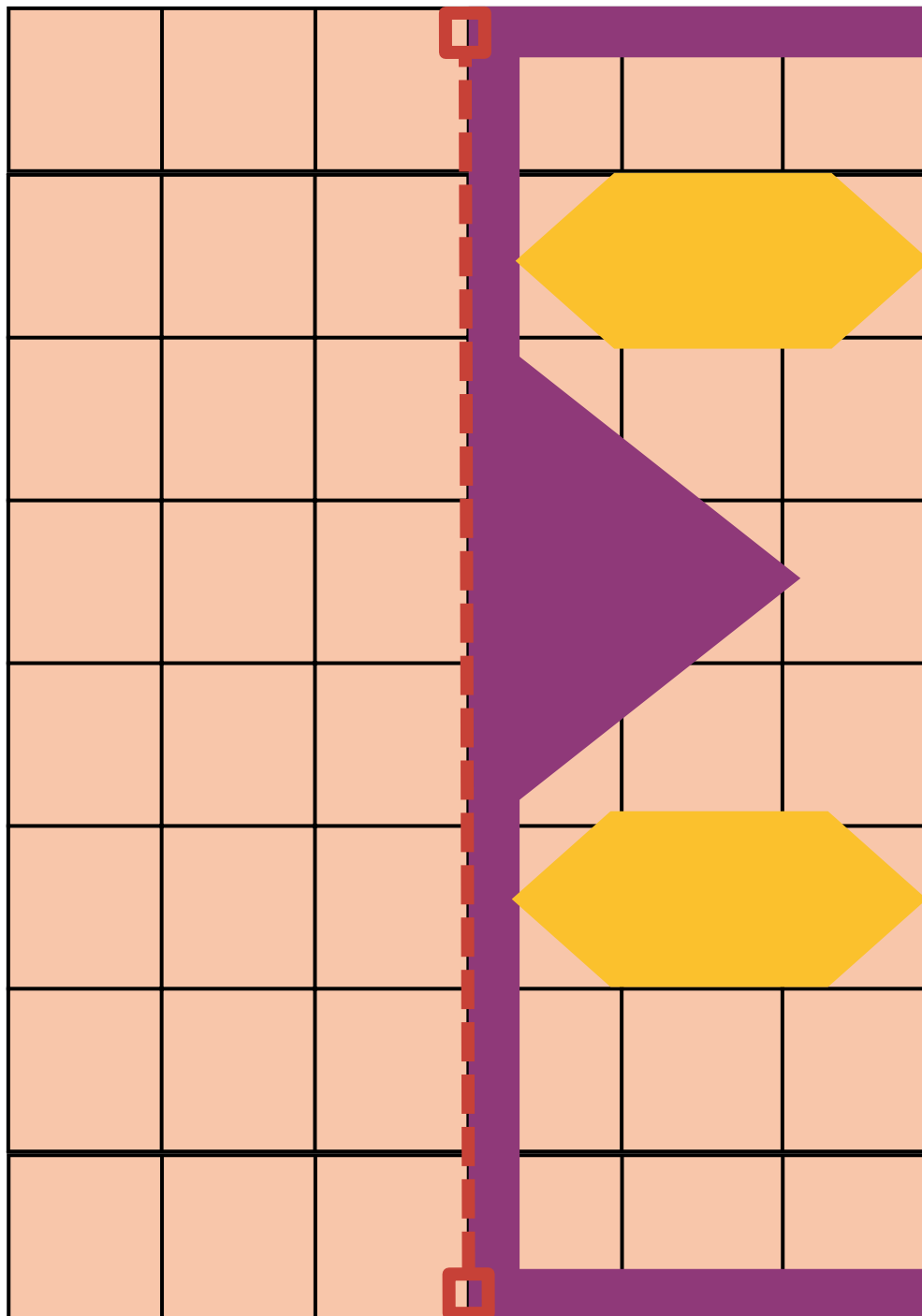


Copia el dibujo de forma simétrica

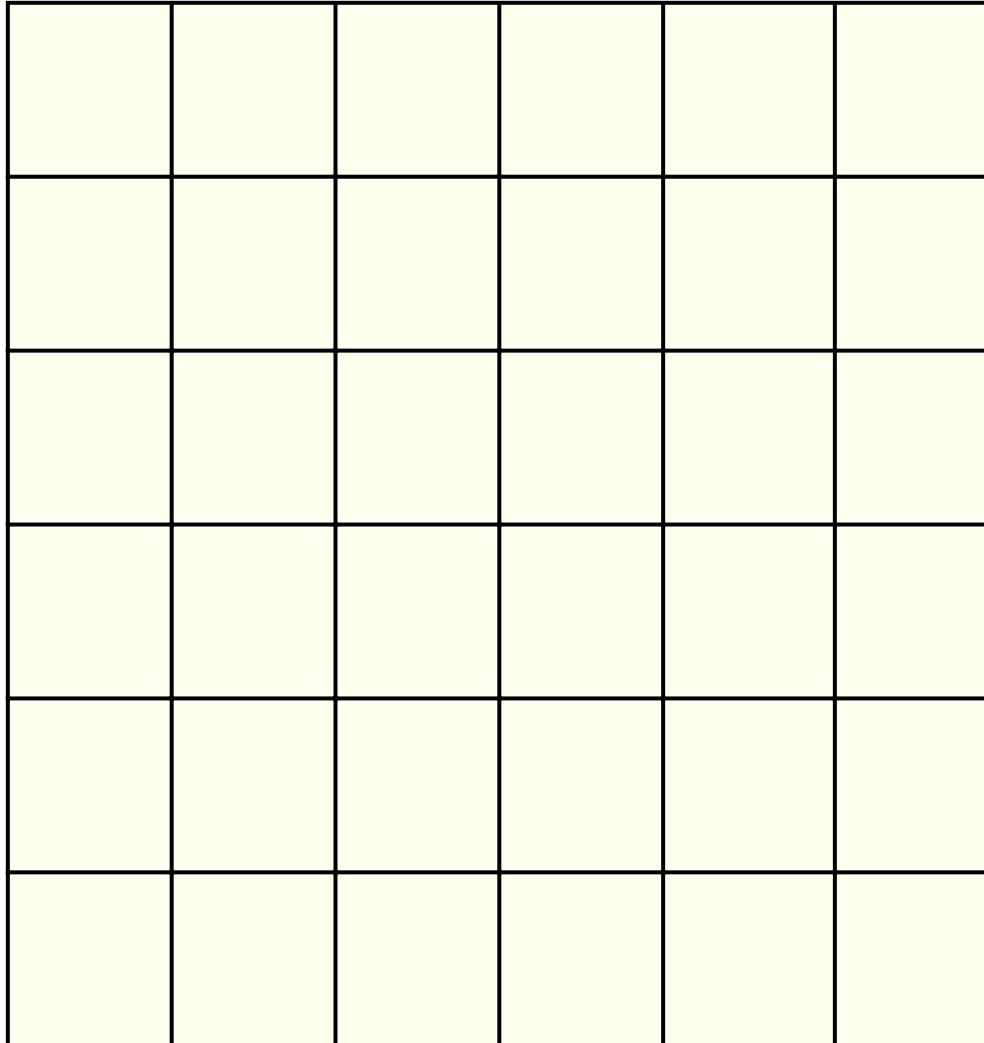




Copia el dibujo de forma simétrica



Copia el dibujo de forma simétrica



Edad:

5 años



Material:

- Ficha de números.
- Dos lápices de colores (verde y azul) por cada jugador.
- Un dado de 10 caras.
- 1 carta de turno "Tiro el dado".

Objetivo:

Ser el primero en colorear todos los números.

PREPARACIÓN:

Se reparte una tarjeta con números a cada participante.

Y un lápiz verde y azul.

Empieza el jugador más joven.

El jugador inicial coge la carta de "Tiro el dado".

Cómo se juega:

El jugador con la carta de "Tiro el dado" lanza el dado y viendo el resultado, cada jugador decide si colorea de verde el número posterior al que ha salido en el dado, o de azul el número anterior.

Una vez que todos los jugadores han coloreado un número, el jugador a la derecha del que inició el juego coge la carta de "Tiro el dado". Y comienza una nueva ronda.

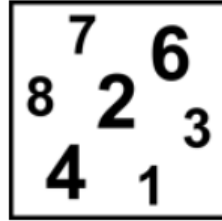
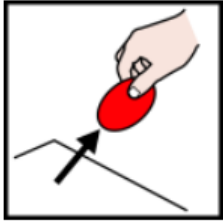
- Si no hay ningún número posterior o anterior al número que ha salido en el dado, ese turno no colorea ningún número.
- Gana el que primero colorea su ficha de números.

Para los principiantes:

Se les puede dar la recta numérica con el código de color, como guía visual.

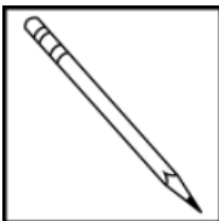


PREPARACIÓN:



COGE

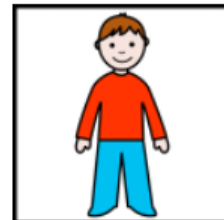
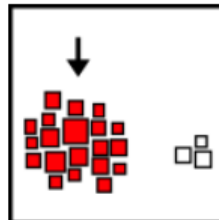
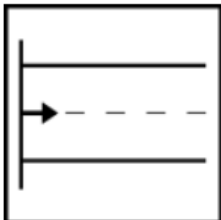
UNA FICHA CON NÚMEROS



COGE

UN LÁPIZ VERDE

Y UN LÁPIZ AZUL

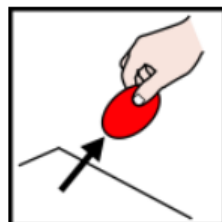
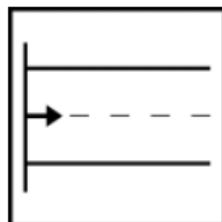


EMPIEZA

LA PERSONA

MÁS

JOVEN



LA PERSONA

QUE EMPIEZA

COGE

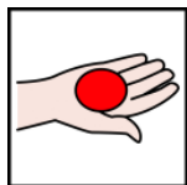
LA CARTA TIRO EL DADO



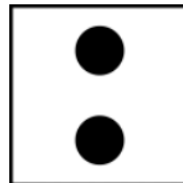
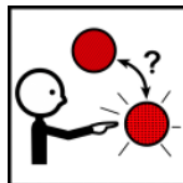
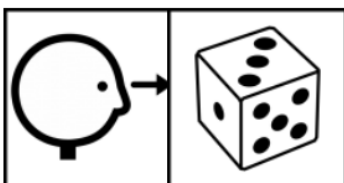
¿CÓMO



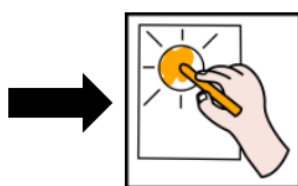
SE JUEGA?



LA PERSONA QUE TIENE “TIRO EL DADO” LANZA EL DADO



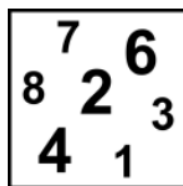
TODAS LAS PERSONAS MIRAN EL DADO Y ELIGES :



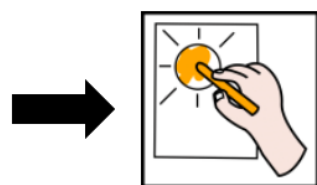
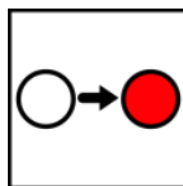
COLOREAN



DE VERDE



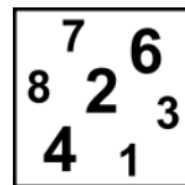
EL NÚMERO POSTERIOR



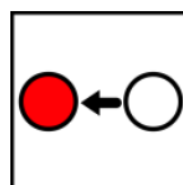
COLOREAN



DE AZUL



EL NÚMERO ANTERIOR



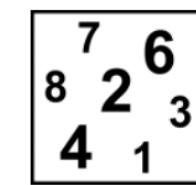
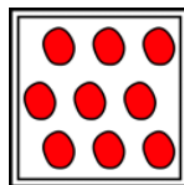
SE DA “TIRO AL DADO” A LA PERSONA DE LA DERECHA



GANA



LA PERSONA QUE COLOREE TODOS



LOS NÚMEROS

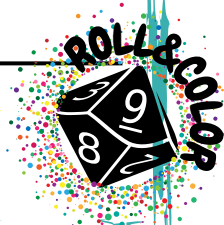
1	3	4	7
9	5	4	5
9	6	9	3
6	4	3	2
7	3	1	1



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



4	4	9	0
6	6	4	6
3	6	2	6
4	6	6	5
6	4	9	8



8	2	9	4
3	5	6	3
1	3	3	0
3	5	6	5
7	8	5	0



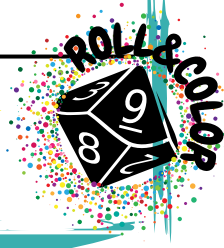
2	5	2	5
2	1	9	8
6	3	3	1
3	4	1	6
5	9	2	6



8	2	4	7
8	2	1	1
3	7	5	3
2	2	4	3
5	5	8	8



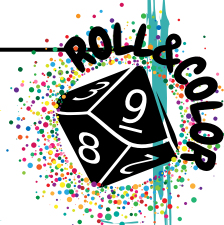
8	2	9	4
3	5	6	3
1	3	3	0
3	5	6	5
7	8	5	0



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



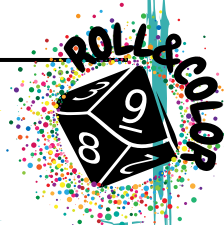
8	2	4	7
8	2	1	1
3	7	5	3
2	2	4	3
5	5	8	8



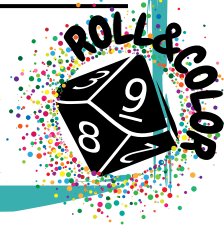
5	9	3	1
7	5	3	7
9	2	2	3
9	6	8	3
6	8	3	2



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



7	6	1	7
9	7	5	9
4	7	1	4
4	2	1	6
2	5	1	6





1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ANTERIOR		AZUL		POSTERIOR		VERDE			

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ANTERIOR		AZUL		POSTERIOR		VERDE			

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ANTERIOR		AZUL		POSTERIOR		VERDE			

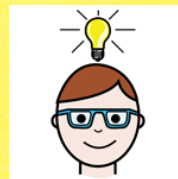
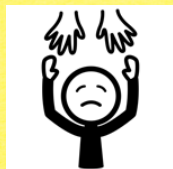


3, 2, 1... BOOM

Juan Antonio Ródenas Rios (IG: @juananrode)

**NIVEL EDUCATIVO: 5 AÑOS DE
EDUCACIÓN INFANTIL**

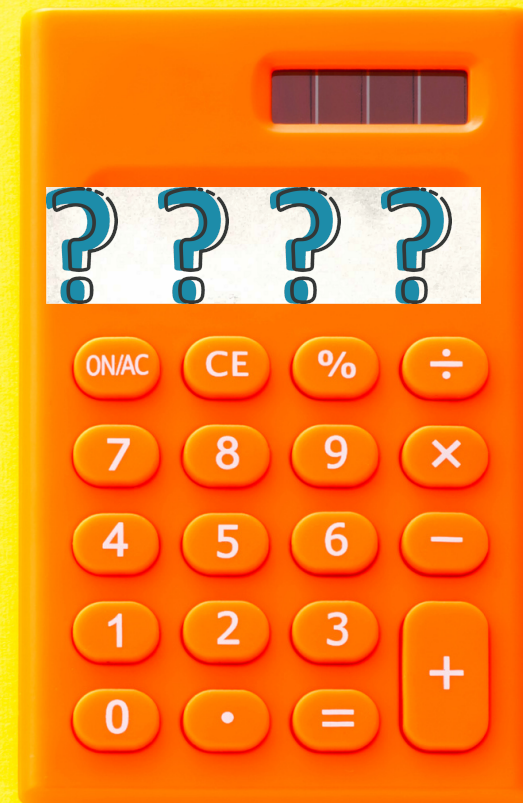
¿AYUDAMOS A BEE A DESCUBRIR EL NÚMERO SECRETO?



1 2 3



YEAH



AUTOR PICTOGRAMAS: SERGIO PALAO. PROCEDENCIA: ARASAAC. LICENCIA: CC BY-NC-AS. AUTORA: JUAN ANTONIO RÓDENAS RIOS

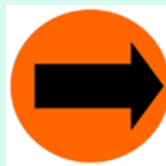
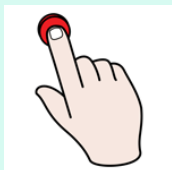
PARA BUSCAR EL NÚMERO SECRETO:



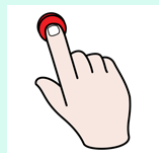
1 2 3



1. PULSA LAS FLECHAS EN BEE



2. PULSA LA TECLA GO



3. APUNTA EL NÚMERO SECRETO



1 2 3





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



BUSCA EL NÚMERO:



1 2 3



AUTOR PICTOGRAMAS: SERGIO PALAO. PROCEDENCIA: ARASAAC. LICENCIA: CC BY-NC-AS. AUTORA: JUAN ANTONIO RÓDENAS RIOS



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

BUSCA EL NÚMERO:	
	1 2 3
1 	
2 	
3 	
4 	
5 	

AUTOR PICTOGRAMAS: SERGIO PALAO. PROCEDENCIA: ARASAAC. LICENCIA: CC BY-NC-AS. AUTORA: JUAN ANTONIO RÓDENAS RIOS



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

BUSCA EL NÚMERO:	
	1 2 3
1 	
2 	
3 	
4 	
5 	
6 	

AUTOR PICTOGRAMAS: SERGIO PALAO. PROCEDENCIA: ARASAAC. LICENCIA: CC BY-NC-AS. AUTORA: JUAN ANTONIO RÓDENAS RIOS



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

BUSCA EL NÚMERO:	
	1 2 3
1 	
2 	
3 	
4 	
5 	
6 	
7 	

AUTOR PICTOGRAMAS: SERGIO PALAO. PROCEDENCIA: ARASAAC. LICENCIA: CC BY-NC-AS. AUTORA: JUAN ANTONIO RÓDENAS RIOS





HUNDIR LA FLOTA

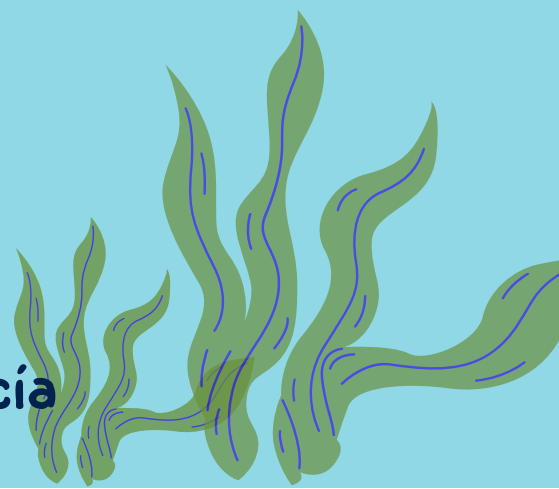
-valor posicional de los números-



2º ciclo de Educación Primaria



Laura Romera García

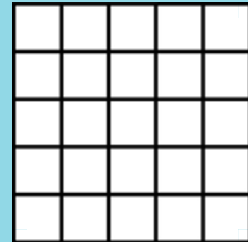


ELEMENTOS

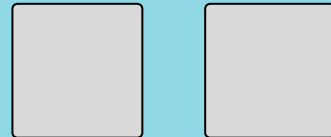


DOS TABLEROS

2



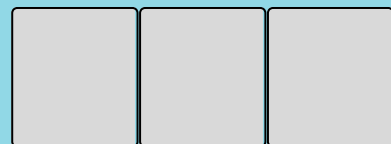
2 BARCAS



3 SUBMARINOS



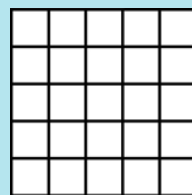
1 CRUCERO



OBJETIVO



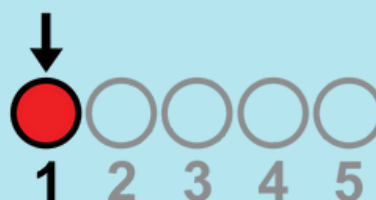
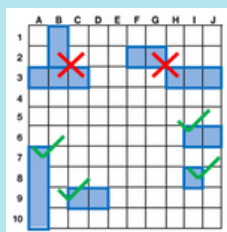
Adivinar donde están colocados los barcos del compañero.



¿Quién gana?



Quien termine primero



INSTRUCCIONES

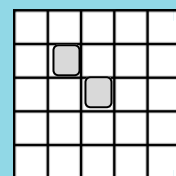
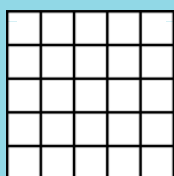


¿Cómo se juega?

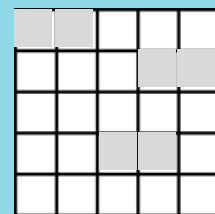
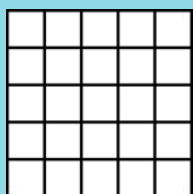


- Cada jugador debe:

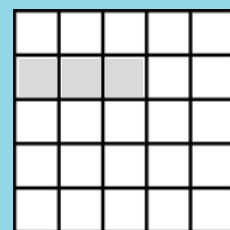
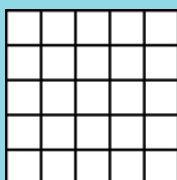
DIBUJAR EN SU TABLERO 2 BARCAS



DIBUJAR EN SU TABLERO 3 SUBMARINOS



DIBUJAR EN SU TABLERO 1 CRUCERO



INSTRUCCIONES



¿Cómo se juega?



Cada jugador debe decir las coordenadas. Una de la barra vertical y una de la barra horizontal. Por ejemplo: 1D y 1 U.

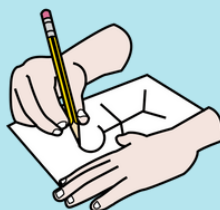


	0U	1U	2U	3U
0D	0	1	2	3
1D	10	11	12	13

Si la barca del otro jugador se encuentra en esa coordenada. deberá poner un tick verde encima.

	0U	1U	2U	3U
0D	0	1	2	3
1D	10	✓	12	

Si la barca del otro jugador no se encuentra en esa coordenada. deberá poner una cruz roja encima.



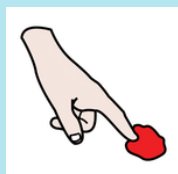
	0U	1U	2U	3U
0D	0		2	3
1D	10	✗	12	13

Si la coordenada dicha por el compañero coincide con un barco tuyo, debes decir: TOCADO.

	0U	1U	2U	3U
0D	0	1	2	3
1D	10	11	12	13

		0U	1U	2U	3U
0D		0	1	2	3
1D		10		12	13

	0U	1U	2U	3U
0D	0	1	2	3
1D	10	11	12	13

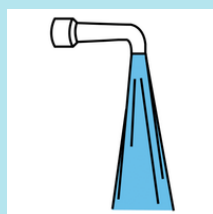


Si la coordenada dicha por el compañero NO coincide con un barco tuyo, debes decir: AGUA

		0U	1U	2U	3U
	0D	0	1	2	3
→	1D	10	11	12	13

		0U	1U	2U	3U
0D		0	1		3
1D		10	11	12	13

	0U	1U	2U	3U
0D	0	1	2	3
1D	10	11	12	13



Mis barcos

	0U	1U	2U	3U	4U	5U	6U	7U	8U	9U
0D	0	1	2	3	4 ✓	5	6	7	8 ✗	9
1D	10		12	13	14	15	16	17	18	19
2D	20	21	22	23	24	25	26		28	29
3D	30			33	34	35 ✓	36 ✓	37	38	39
4D	40	41	42	43	44			47	48	49
5D	50	51 ✗	52 ✗	53	54	55	56	57		
6D	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
7D	70				74	75	76	77	78	79
8D	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
9D	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Barca: ☐Submarino: ☐ ☐Crucero: ☐ ☐ ☐

Mis barcos

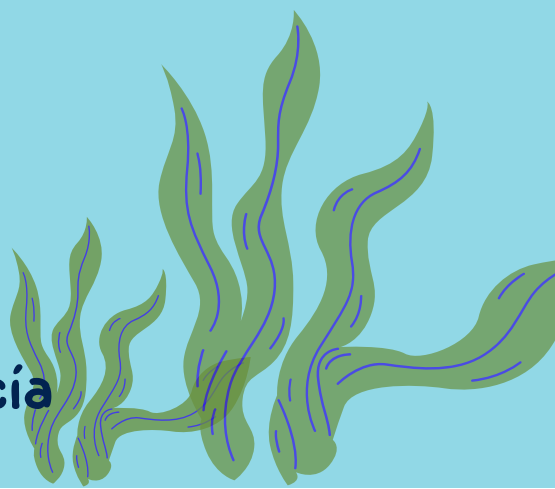
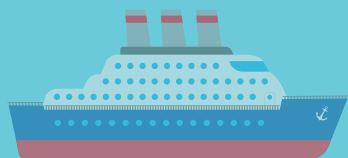
	0U	1U	2U	3U	4U	5U	6U	7U	8U	9U
0D	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1D	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2D	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
3D	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
4D	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
5D	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
6D	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
7D	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
8D	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
9D	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Barca: Submarino: Crucero:

Mis barcos

	0U	1U	2U	3U	4U	5U	6U	7U	8U	9U
0D	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1D	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2D	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
3D	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
4D	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
5D	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
6D	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
7D	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
8D	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
9D	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Barca: ☐Submarino: ☐☐Crucero: ☐☐☐



Laura Romera García

