



Estaciones Matemáticas



ESTACIONES MATEMÁTICAS



2022

5º PRIMARIA

i



REIAL COL·LEGI DE
L' ESCOLA PIA
GANDIA

created by @fernando_marti7

1

2

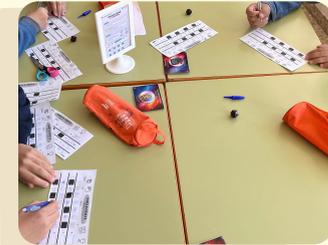
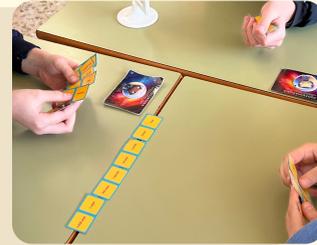
3

4

5

6

7



BLOQUES TRABAJADOS

- **Presencia y participación:** todas las estaciones están diseñadas para que todo el alumnado del aula pueda participar en ellas. Además, cada una muestra diferentes niveles de desempeño para que se puedan adaptar a los niveles de cada alumno. También, hay propuestas cooperativas para que pueden participar por parejas y cooperar mutuamente.
- **A favor de la inclusión:** El desarrollo y puesta en prácticas de estas estaciones favorece la inclusión, puesto que, como ya he comentado, se presentan diferentes niveles para que los alumnos elijan el que más le convenga en cada caso y posteriormente ir subiendo ese nivel.
- **Convivencia y resolución pacífica de conflictos:** además de trabajar contenidos matemáticos, se pretende educar en valores de respeto y tolerancia para que los alumnos se ayuden entre ellos en cualquier momento. La presencia de formatos cooperativos beneficia este trabajo en valores.
- **Prácticas de evaluación auténtica:** se ha observado una evolución en el aprendizaje de todo el alumnado. Además, estas estaciones se realizan en codocencia por lo que hay dos docentes en el aula para dar cualquier tipo de feedback y consejos de mejora en todo momento.
- **Gestión de centros:** estas estaciones de aprendizaje están diseñadas inicialmente para 5º de primaria, para posteriormente, modificar algunos de los niveles de desempeño en cada una y poder adaptarse a otros niveles educativos sin complicación y que todos puedan disfrutar de este tipo de metodología en su aula.

1

2

3

4

5

6

7



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



- *Coge la ficha de resolución y un rotulador.*
- *Elige una tarjeta de problemas acuerdo con el nivel que quieras trabajar.*
- *Lee bien el problema y resuélvelo completando todos los campos que aparecen en la fitxa.*
- *Si algún campo no tiene información o no sabes qué poner, pide ayuda al maestro.*

OBJETIVO

Trabajar la resolución de problemas teniendo en cuenta los datos que se dan, aquellas que sean innecesarias y razonando el proceso seguido para resolverlo.

NºJUGADORES

- **Formato Individual:** 1 jugador.
- **Formato cooperativo:** 2 jugadores.
- **Formato competitivo:** 2 o 4 jugadores. (1vs1 o 2vs2)

MATERIAL

- Ficha de resolución de problemas.
- Tarjetas de problemas.
- Rotulador.

1

2

3

4

5

6

7



PROBLEMAS VISUALES



- *El alumno elige uno de los murales a trabajar.*
- *Observa atentamente durante unos dos minutos todo el que hay al mural.*
- *Escanea el código QR que lo dirige al Google Forms donde se encuentran las preguntas sobre la imagen.*
- *Desde el Google Forms se contesta a las diferentes preguntas que se van realizando sobre la imagen.*
- *En el formato cooperativo se puede contestar entre los dos a las preguntas en un mismo iPad poniendo sus nombres al inicio*

OBJETIVO

Trabajar la lógica matemática desde el diálogo y la observación de una imagen sin que la comprensión lectora afecte el razonamiento.

NºJUGADORES

- **Formato Individual: 1 jugador.**
- **Formato cooperativo: 2 jugadores.**

MATERIAL

- Murales con las imágenes de los problemas.
- Código QR.
- Ipad para acceder al Google Forms.

1

2

3

4

5

6

7



CALCULS LEAGUE



- Cada jugador elige uno o dos de los dados.
- Por orden, se lanza el dado D20 cuatro veces seguidas. Los cuatro resultados se escriben en la primer columna. Después se hace el mismo con el D12 para la segunda columna, después lo D8 en la tercera y por último lo D6 en la cuarta.
- A la señal, se pone un temporizador de dos minutos y los jugadores empiezan a realizar las operaciones de forma mental, nunca en papel, y escriben los resultados de cada una a su lugar.
- El primer jugador que finaliza se pone de pie, el segundo levanta las dos manos y lo tercero levanta una mano. Cuando el último jugador finaliza o se agota el tiempo todos comprueban los resultados.
- El jugador que más operaciones acierta gana 3 puntos, el segundo 1 y los otros dos, 0.
- En caso de empate, queda por ante el jugador que ha finalizado antes las operaciones.
- Se pueden hacer diferentes rondas, o incluso enfrentarse entre ellos de dos en dos

OBJETIVO

Trabajar el cálculo mental de manera lúdica y aleatoria con los lanzamientos de dados.

NºJUGADORES

- Formato competitivo: 2 jugadores (1vs1).
- Formato competitivo-cooperativo: 4 jugadores (2vs2).

MATERIAL

- Fichas de Calculs League.
- 4 dados poliédricos (D6, D8, D12 y D20).
- 1 temporizador.



1

2

3

4

5

6

7



DOMINÓ MATEMÁTICO



MODALIDAD DOMINÓ DE TIEMPO:

- Cada jugador elige 7 fichas sin mirarlas.
- El jugador que tenga el "día doble" es el que empieza echando esa ficha.
- Después, siguiendo la dirección de las agujas del reloj van tirando fichas siempre que coincidan con la unidad de tiempo que hay en mesa.
- Si un jugador no tiene ninguna ficha que poder tirar puede coger una del montón de fichas descartadas (si hay) o pasar el turno al siguiente compañero.
- Si al coger una del montón puede tirar, coloca la ficha en el lugar correspondiente. Si no puede tirar, pasa el turno al siguiente compañero.
- El primero que se quede sin fichas gana la partida.

MODALIDAD DOMINÓ DE FRACCIONES:

- Cada jugador elige 7 fichas sin mirarlas.
- El jugador más joven es el que empieza tirando la primera ficha.
- Después, siguiendo la dirección de las agujas del reloj van tirando fichas siempre que coincidan con la fracción o la representación que hay en mesa.
- El resto de la partida se desarrolla igual que al "Dominó Temporal".

OBJETIVO

Trabajar de manera lúdica la relación entre unidades de tiempo y fracciones y sus respectivas equivalencias.

Nº JUGADORES

- Formato competitivo: 2 a 4 jugadores.
- Formato competitivo-cooperativo: 4 jugadores (2vs2).

MATERIAL

- 28 fichas de dominó con las unidades de tiempo.
- 28 fichas de dominó con las fracciones.



1

2

3

4

5

6

7



LA TIENDA



- *Un jugador hace el rol de comprador y otro de vendedor.*
- *El comprador coge una lista de la compra y diferentes billetes y monedas según aparece en su lista. El vendedor guarda el resto de dinero en la caja registradora y coge el folleto de la tienda con los productos y precios.*
- *El comprador lee la lista de la compra, el vendedor busca los productos y dice su precio.*
- *Los dos anotan los precios en una hoja en blanco para después calcular el valor final. Si los dos coinciden en el precio final, el comprador paga al vendedor con su dinero, pero tiene que hacerlo redondeando al euro más cerca al precio. Por ejemplo, si el precio final es de 25,7€, puede darle el precio exacto o entre 26 y 30€.*
- *Si hay que devolver, el vendedor calcula la diferencia y devuelve el cambio.*
- *En el caso de que el precio calculado por los dos no coincida tienen que revisar sus operaciones para ver donde está el error y sacar el precio correcto.*
- *Después se cambian los roles*

OBJETIVO

Trabajar de manera significativa la utilización del dinero y los cálculos necesarios para comprar y vender, así como los descuentos o aumentos.

NºJUGADORES

- **Formato individual:** 2 jugadores (comprador y vendedor).
- **Formato cooperativo:** 3 jugadores (2 compradores y 1 vendedor o a la inversa).

MATERIAL

- Monedas y billetes.
- Listas de la compra.
- Folleto de la tienda.
- Caja registradora.

1

2

3

4

5

6

7



MIDIENDO



- Cada jugador elige una ficha de experimentación (longitud, capacidad o masa) y el material necesario según marca la ficha.
- El jugador mide los diferentes objetos que se marcan en la ficha y anota los resultados.
- Después contesta a las preguntas relacionadas con las medidas que ha hecho.
- Una vez finalizada una ficha se realiza otra diferente hasta que tengan las tres completadas.
- En el formato cooperativo, entre dos jugadores realizan las medidas.

OBJETIVO

Trabajar las diferentes unidades de medida de forma significativa así como sus múltiplos y submúltiplos.

NºJUGADORES

- Formato Individual: 1 jugador.
- Formato cooperativo: 2 jugadores.

MATERIAL

- Cintas métricas.
- Vasos graduados.
- Balanza y báscula.
- Fichas de experimentación.
- Objetos de aula

1

2

3

4

5

6

7



CRYPTEX NUMÈRIC



- *Un jugador reta a otro. Lanza dos dados D10 para elegir el número que tiene que conseguir su compañero.*
- *El otro jugador tiene que utilizar los cilindros para formar diferentes operaciones (suma, resto, multiplicación o división) que dan como resultado el número que ha salido a los dados.*
- *Posteriormente, cambian los roles.*
- *Otra opción es retar con una operación y que el otro jugador ponga tantas operaciones equivalentes como la primera.*
- *En el formato cooperativo, dos jugadores retan a otros dos y entre ellos tienen que formar las operaciones adecuadas.*

OBJETIVO

Trabajar el cálculo mental y la descomposición de algoritmos de manera lúdica.

NºJUGADORES

- Formato Individual: 2-4 jugadores.
- Formato cooperativo: 2 vs 2 jugadores.

MATERIAL

- Cilindros numéricos.
- 2 dados poliédricos de 10 caras.

1

2

3

4

5

6

7