



SAÍDA

COLOCA NESTA CASILLA O TEU ROBOT PARA
COMEZAR

XOGAMOS CO CÁLCULO MENTAL

Descrición: Esta alfombrilla a podemos utilizar desde o máis sinxelo, como é relacionar un número coa imaxe que o representa, ata xogar coas tablas de multiplicar, sumas, restas, división e operacións combinadas. O robot terá que ir a una casilla ou moverse por varias dependendo do resultado da operación plantexada.

Podemos usar tarxetas previamente diseñadas ou improvisar no momento do xogo.

Obxectivos: Traballamos aspectos relacionados coa competencia matemática (os números e cálculo) e tamén de asociación, discriminación visual ou orientación espacial.