

Enlace de interés. Nuevos

Matemáticas.

Infantil.

APRENDEMOS LAS FORMAS.

EDUCACIÓN INFANTIL.

Juego para aprender las formas básicas.

http://www.ciudad17.com/Flash/Peques_Formas.swf

APRENDEMOS LOS NÚMEROS.

EDUCACIÓN INFANTIL.

Juego para aprender los números del 0 al 9.

http://www.ciudad17.com/Flash/Peques_Numeros.swf

CÁLCULO RENAL.

Las Navidades es una buena época para contar los Renos que llevará el

Trineo de Papá Noel. Cuenta y pulsa en el número correspondiente.

<http://www.pequenet.com/habitantes/juegos/images/1014.swf>

SERIES.

CONSTRUCCIÓN DE SERIES.

Para continuar series numéricas.

<http://www.genmagic.net/generadores/galeria2/series1.htm>

CONTAR

CUENTA ANIMALES.

Un personaje debe contar los animales de un zoológico pero son muchos.

Con cuatro niveles de dificultad.

<http://www.vedoque.com/juegos/conjuntos.html>

C UENTA HASTA 5.

Para aprender a contar hasta el 5 arrastrando puntos.

<http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=Cuentahasta5>

LA INVASIÓN DE LOS GUSANOS.

Refuerzo de reconocimiento de los números del 1 al 5 a través de un juego

en el que se deberán superar distintas pruebas.

<http://www.vedoque.com/juegos/gusano-vedoque.swf>

¿ME AYUDAS A CONTAR FRUTAS?

Para aprender a contar arrastrando frutas a sus casillas correspondientes.

<http://genmagic.org/generadores/galeria2/contar1.swf>

SUBMARINO MONTURIOL.

Contar peces desde un submarino.

<http://genmagic.org/mates1/cp1c.html>

Primer Ciclo.

El reloj:

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/todo_mate/reloj/reloj_p.html

<http://cprmerida.juntaextremadura.net/cpr/matematicas/aplicacion/reloj/reloj/lanzamenu.html>

<http://craeljalon.com/programas/hora/index.html>

<http://www.maestroteca.net/flash/mates/1/rellotge.swf>

EURO.

EL MONEDERO DEL EURO.

Juego que pretende acercar al alumno al euro, los países que lo tienen como moneda, los billetes, su valor, el cambio de moneda ...

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared01/monedero/index.html

NÚMEROS:

ADIVINA EL QUE FALTA.

Juego para realizar sumas de varios sumandos en el que falta alguno de ellos

o la solución.

<http://www.genmagic.net/mates4/ser1c.swf>

CUADRADO MÁGICO.

Hay que colocar los números del 1 al 9 de forma que la suma se igual.

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/1500/1626/cuadrado_magico.swf

EL ESCONDITE MATEMÁTICO.

1º y 2º de Primaria. 3º y +.

Juego de cálculo.

<http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=escondite>

APRENDIENDO A MULTIPLICAR.

PRIMER CICLO DE PRIMARIA.

Multiplicaciones simples.

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/tartessos/cole/multiplicar.swf>

Segundo Ciclo.

El reloj:

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/todo_mate/reloj/reloj_p.html

<http://cprmerida.juntaextremadura.net/cpr/matematicas/aplicacion/reloj/reloj/lanzamenu.html>

<http://craeljalon.com/programas/hora/index.html>

EURO.

EL MONEDERO DEL EURO.

Juego que pretende acercar al alumno al euro, los países que lo tienen como moneda, los billetes, su valor, el cambio de moneda ...

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared01/monedero/index.html

FALTA UN PRECIO.

Juego en el que falta un precio de cuatro productos y hay que adivinarlo sabiendo el total.

<http://genmagic.org/mates3/pr1c.swf>

NÚMEROS:

ADIVINA EL QUE FALTA.

Juego para realizar sumas de varios sumandos en el que falta alguno de ellos o la solución.

<http://www.genmagic.net/mates4/ser1c.swf>

CUADRADO MÁGICO.

Hay que colocar los números del 1 al 9 de forma que la suma se igual.

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/1500/1626/cuadrado_magico.swf

EL ESCONDITE MATEMÁTICO.

1º y 2º de Primaria. 3º y +.

Juego de cálculo.

<http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=escondite>

APRÉNDETE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR.

SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA.

Aprender las tablas del 2 al 9 con tres apartados:
para estudiártela, para aprenderla y para comprobar si te la sabes.

<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/Tablas/TablasIE.html>

JUGUEMOS CON LAS TABLAS.

Juego en el que a través de multiplicaciones hay que conseguir
cuatro resultados correctos en línea.

<http://www.genmagic.org/mates3/jtauc.swf>

LA GRANJA MATEMÁTICA.

En este juego debes atrapar al animal que contenga el resultado correcto de la operación dada. Trabaja el cálculo mental de sumas sencillas y las tablas.

<http://www.vedoque.com/juegos/granja-matematicas.html>

LA OCA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR.

Desde Segundo Ciclo de Primaria.

Se puede jugar solo o por parejas.

http://concurso.cnice.mec.es/cnice2006/material077/oca/portada_content.html

LIBERAD A ERGIT.

Desde Segundo Ciclo de Primaria. Para liberar a un personaje fantástico
hay que dominar las tablas de multiplicar a la perfección

<http://www.vedoque.com/juegos/tablas.swf>

MATEMÁTICAS CON MARIO 1.

SEGUNDO CICLO.

Definiciones, cuestionario, operaciones ...

http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zonaalumnos/tkPopUp?pgseed=1133905816692&idContent=8332&locale=es_ES&textOnly=false

MATEMÁTICAS CON MARIO 2.

Sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

Tres niveles de dificultad.

http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zonaalumnos/tkPopUp?pgseed=1133905816692&idContent=8940&locale=es_ES&textOnly=false

MULTIPLICACIÓN.

Lección. Test. Repaso.

Página de school.es

<http://www.wikisaber.es/Contenidos/LObjects/multiplication/index.html>

LA DIVISIÓN.

DESDE SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA.

Aprende a dividir tu solo, ejercicios previos y actividades de resolución.

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/ladivision/ladivision_p.html

PRACTICO LA DIVISIÓN POR LA UNIDAD SEGUIDA DE CEROS.

DESDE SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA.

Diferentes tandas de ejercicios.

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/todo_mate/usc/division/divi_usc_e_p.html

LA FÁBRICA DE LOS CEROS.

MULTIPLICAR Y DIVIDIR POR LA UNIDAD SEGUIDA DE CEROS.

<http://www.genmagic.net/mates4/ser8c.swf>

Tercer Ciclo.

El reloj:

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/todo_mate/reloj/reloj_p.html

<http://cpmerida.juntaextremadura.net/cpr/matematicas/aplicacion/reloj/reloj/lanzamenu.html>

<http://craeljalon.com/programas/hora/index.html>

OPERACIONES

MULTIPLICAR SIN PARAR.

TERCER CICLO DE PRIMARIA.

Multiplicaciones con tiempo determinado tipo juego.

http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zonaalumnos/tkPopUp?pgseed=1255933344331&idContent=43531&locale=es_ES&textOnly=false

LA DIVISIÓN.

DESDE SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA.

Aprende a dividir tu solo, ejercicios previos y actividades de resolución.

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/ladivision/ladivision_p.html

Fraciones:

http://ares.cnice.mec.es/matematicasep/b/2/cb2_06.html Conoce las fracciones. Nombre de las fracciones y fracciones equivalentes.

http://www.genmagic.net/mates4/fraccio_decima_c.swf Escribir la fracción correspondiente a la parte representada gráficamente.

FRACCIÓN DE UN NÚMERO.

Primero con apoyo gráfico y después explicando el método. Actividades.

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/todo_mate/fracnum/fracnum_p.html

REDUCCIÓN DE FRACCIONES A COMÚN DENOMINADOR

POR EL MÉTODO DE PRODUCTOS CRUZADOS.

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/todo_mate/fracciones_e/ejercicios/fracciones_pc_p.html

REDUCCIÓN DE FRACCIONES A COMÚN DENOMINADOR

POR EL MÉTODO DEL MÍNIMO COMÚN MÚLTIPLO.

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/todo_mate/fracciones_e/ejercicios/fracciones_mcm_p.html

EJERCICIOS DE FRACCIONES PARA AFIANZAR CONCEPTOS.

Escribir fracciones representadas gráficamente y verbalmente, diferenciar numerador y denominador, lectura, colorear fracciones ...

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/todo_mate/fracciones_e/ejercicios/fraccionesej10_p.html

F R A C C I O N E S .

Afianzar conceptos, reducción de fracciones a común denominador (dos métodos), suma, resta, multiplicación y división de fracciones.

http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/eltanque/todo_mate/fracciones_e/fracciones_ej_p.html

L A S F R A C C I O N E S C N I C E .

Para medir, para comparar, fracciones equivalentes, ordenar fracciones, suma y resta, multiplicación y división. Zona del profesor. Enlaces.

<http://w3.cnice.mec.es/recursos/primaria/matematicas/fracciones/menu.html>

F R A C C I O N E S P D I .

Concepto. Tipos. Números mixtos. Comparación. Equivalentes. Reducción. Operaciones. Algebraicas. Representación gráfica.

<http://palmera.pntic.mec.es/~jcuadr2/fraccion/index.html>

O P E R A C I O N E S C O N F R A C C I O N E S .

Sumar, restar, multiplicar, fracción de un número, dividir ...

<http://www.educa.madrid.org/web/cp.beatrizgalindo.alcala/archivos/fracciones/fracciones/index.html>

T I P O S D E Á N G U L O S .

Lección. Test. Repaso.

Explicación de los ángulos agudos, obtusos y cóncavos.

http://www.wikisaber.es/Contenidos/LObjects/angle_types/index.html

T R A Z A D O S G E O M É T R I C O S .

Tema clave de la Editorial SM. Introducción. Segmentos. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Trazados con ángulos. Circunferencia.

<http://www.librosvivos.net/smtc/homeTC.asp?TemaClave=1036>

ÁREAS Y PERÍMETROS.

Á R E A .

Actividad de *school.es* para aprender el concepto.

Lección, test y repaso.

<http://www.wikisaber.es/Contenidos/LObjects/area/launch.html>

Á R E A S 1 .

Actividad *Genmagic* con distintos apartados:

Áreas de paralelogramos, áreas de triángulos, áreas de trapecios, pequeño taller.

<http://www.genmagic.org/mates1/ap1c.swf>

ÁREAS DE POLÍGONOS.

Figuras interactivas para deducir como calcular las áreas.

Rectángulos, triángulos, cuadrados, trapecios, rombos, romboides , círculo ...

<http://recursos.pnte.cfnavarra.es/~msadaall/geogebra/areas.htm>

PERÍMETROS.

Actividad *Genmagic* para el Tercer Ciclo de Primaria con distintos apartados:

Perímetro de un polígono regular, de un polígono irregular y pequeño taller.

<http://www.genmagic.org/mates1/per1c.swf>

LAS SIMETRÍAS.

JUEGO DE LAS SIMETRÍAS.

TERCER CICLO.

Realizar dibujos iguales y simétricos.

http://www.genmagic.net/habilidades/dib4c1_simetrico.swf