

GUIÓN ACTIVIDAD REALIZADA O A IMPLANTAR EN EL AULA

ALUMNADO: CICLO Y CURSO	COMPETENCIAS TRABAJADAS	CRITERIOS/INDICADORES
1º EP	Comunicación lingüística. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.	LCL.1.2.1. LCL.1.3.1. MAT.1.1.1. MAT.1.1.2. MAT.1.1.3. MAT.1.5.1
TEMPORALIZACIÓN	MATERIALES NECESARIOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
4 sesiones	Regletas	Listas de cotejo
DESCRIPCIÓN GENERAL	TAREA(S) A DESARROLLAR	OTROS ASPECTOS A CONSIDERAR
La regleta más larga. Por parejas. Con dos dados. Por turnos. El que le toque tira el dado, hace la suma, dice el resultado en voz alta y coloca una/varias regletas del valor del resultado en filo de su mesa. Cambio de turno y el 2º jugador hace igual. En la segunda ronda colocan la regleta/s seguidas a las primeras. Gana quien llega con su fila de regletas al filo contrario de la mesa.	Trabajo con regletas. - Formación de números. - Sumas.	