

# LA MAGIA DE LOS NÚMEROS

## CUENTO MATEMÁTICO INTERACTIVO

Etapa / curso	3º ciclo de primaria, especialmente 6º curso.
Área/ materia	Lengua castellana y literatura Matemáticas Educación artística
Estrategia	Lectura comprensiva. Utilización de operaciones de multiplicación con distintos números, en situaciones de resolución de problemas en lectura literaria. Utilización de la calculadora en la resolución de problemas, decidiendo sobre la conveniencia de usarla en función de la complejidad de las operaciones. Búsqueda de información utilizando internet. Perseverancia e interés en la búsqueda de soluciones frente a situaciones de resolución de problemas. Recogida de los datos en tablas para la resolución de problemas y elaboración de conjeturas para la generalización de soluciones. Estrategias heurísticas de razonamiento de ensayo y error y de análisis de posibilidades.
Tiempo de realización	2/3 horas. Se puede utilizar parte de una jornada como actividad conjunta dentro del horario de lengua y matemáticas.
Contenidos	Lectura comprensiva de texto literario Sistemas de numeración en diferentes culturas Potencia como producto de factores iguales Concepto de raíz cuadrada Utilización de sumas y restas en situaciones de resolución de problemas Números fraccionarios Altura de las notas musicales Jerarquía de las operaciones y usos del paréntesis
Competencias básicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia en comunicación lingüística</li> <li>• Competencia matemática.</li> <li>• Competencia cultural y artística.</li> <li>• Competencia para aprender a aprender.</li> <li>• Tratamiento de la información y competencia digital.</li> </ul>

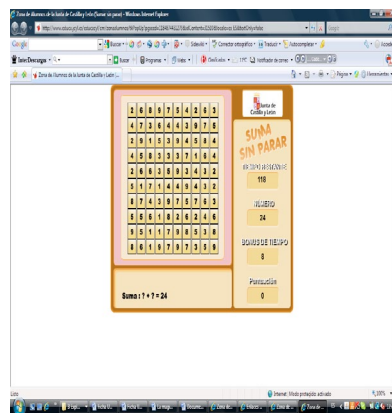
## Materiales

## El cuento

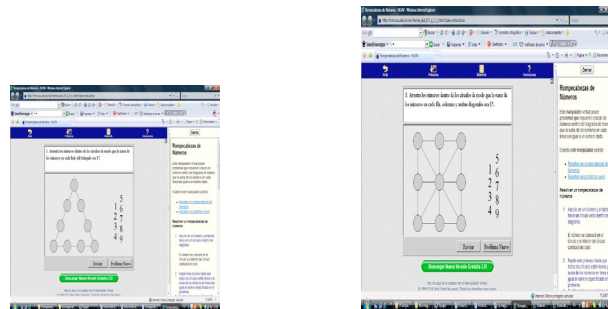
Ordenador conectado a internet o pizarra digital

Si no se dispusiera de ordenador con internet es necesario llevar fotocopiada las siguientes actividades, aunque es importante insistir en que estos cuentos son interactivos y es aconsejable el uso del ordenador con conexión a internet.

**Actividad 2º** Consigue tachar los números que suman 24 en menos de 8 segundos. Táchalos y continúa con otros sumandos.



## Actividad 4:



Las actividades 6ª y 8ª no son posibles de hacer sin ordenador y conexión a internet.