



LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.

FÓRMULA

FICHAS DE USO EN EL AULA

ÍNDICE

●	INTRODUCCIÓN	3
●	FICHAS PARA USO EN EL AULA	4
○	Anexo 1. Escribe con letras	5
○	Anexo 2. Unidades, decenas y centenas	14
○	Anexo 3. Anterior y posterior	17
○	Anexo 4. Repasamos las tablas	24
○	Anexo 5. Operamos	27
○	Anexo 6. ¡A dibujar!	36
○	Anexo 7. Continúa la serie	43
○	Anexo 8. Mayor o menor	54
○	Anexo 9. Descomponer	57
○	Anexo 10. Aproximaciones	61
○	Anexo 11. Redondea	64
○	Anexo 12. Ordenar	70
●	CONTACTO	75

INTRODUCCIÓN

Tras la realización del informe psicopedagógico del producto **Fórmula** por el equipo de LUDIA Asesoras, pasamos a elaborar unas fichas conceptuales para su uso directo en el aula.

Las fichas que presentamos a continuación son un **diseño conceptual**, restringiéndonos a nuestro propio formato y sin utilizar el diseño e ilustraciones de Fórmula.

El uso de estas fichas, pues, sería especialmente orientado para las aulas o para las consultas y gabinetes terapéuticos donde las profesionales puedan usarlo junto con el juego para fines pedagógicos.

Nuestra sugerencia es que estas fichas fueran material descargable por parte de la editorial en su web y/o en la web de Ludia Asesoras, donde disponemos de un espacio de “Descargas”.

En el caso de las fichas de **Fórmula**, nos parece importante destacar que las **cartas con números** se pueden utilizar no solamente las del juego base sino también las de la **expansión**, acorde al nivel educativo con el que estemos trabajando.

Así, aunque algunas fichas son aptas a partir de 5 años, si se usan números de la expansión, la edad mínima y el curso académico serían superiores.

En ese sentido, no ordenamos las fichas por edad mínima recomendada, ya que la mayoría pueden emplearse en distintos niveles. Recomendamos, por tanto, que reviséis el contenido de cada ficha y adecuéis el contenido a vuestras necesidades.

FICHAS PARA EL AULA: FÓRMULA

ANEXO I: ESCRIBE CON LETRAS

ESCRIBE CON LETRAS (ejemplo)

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe, en las líneas del centro, el número de su lado en letras.



→ Cuatro

Siete ←



→ Nueve

Dos ←



ESCRIBE CON LETRAS

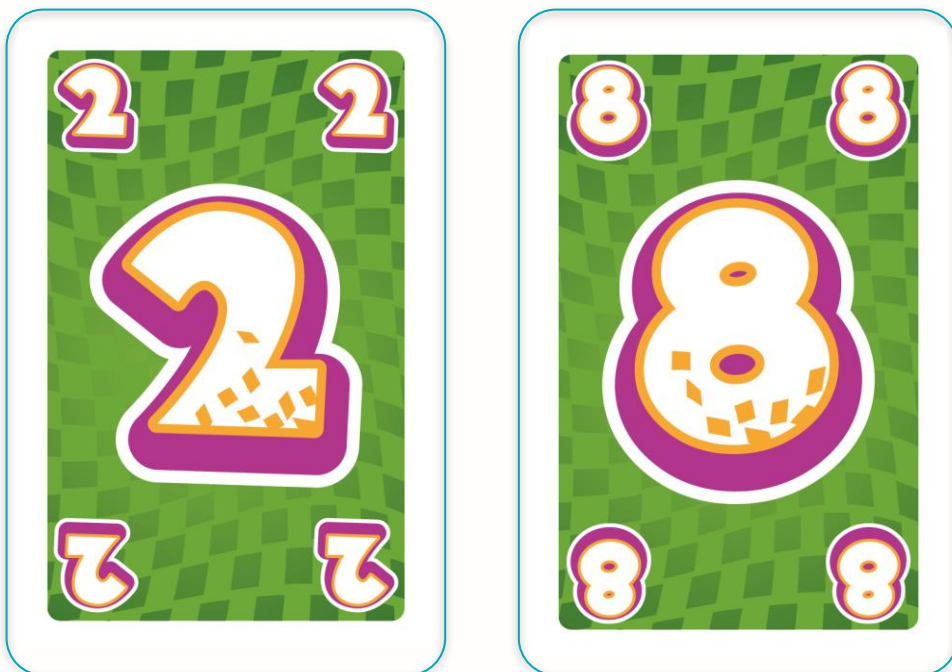
En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe, en las líneas del centro, el número de su lado en letras.

The worksheet is divided into two identical rows. Each row contains three main components from left to right:

- Card 1:** A rounded rectangular card with a teal border, tilted to the right. It contains the text "CARTA DE NÚMERO" in teal, bold, uppercase letters.
- Writing Area:** Two horizontal lines, one above and one below a central space. A teal arrow points from the top of the left card to the top line. Another teal arrow points from the bottom of the right card to the bottom line.
- Card 2:** A rounded rectangular card with a teal border, tilted to the right. It contains the text "CARTA DE NÚMERO" in teal, bold, uppercase letters.

ESCRIBE CON LETRAS (ejemplo)

Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. El primero de los números será la decena y, el segundo, las unidades. ¿Qué número es? Escribe, en la línea de abajo, ese número en letras.



Veintiocho

ESCRIBE CON LETRAS

Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. El primero de los números será la decena y, el segundo, las unidades. ¿Qué número es? Escribe, en la línea de abajo, ese número en letras.



ESCRIBE CON LETRAS (ejemplo)

Elige tres cartas de número del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. El primero de los números será la centena; el segundo, la decena y, el último, las unidades. ¿Qué número es? Escribe, en la línea de abajo, ese número en letras.



Seiscientos treinta y siete

ESCRIBE CON LETRAS

Elige tres cartas de número del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. El primero de los números será la centena; el segundo, la decena y, el último, las unidades. ¿Qué número es? Escribe, en la línea de abajo, ese número en letras.



ESCRIBE CON LETRAS (ejemplo)

Elige al azar tres cartas de número del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. El primero de los números será la centena, el segundo, la decena y, el último, las unidades. ¿Qué número es? Ahora, esos mismos números, cámbialos de posición y crea otros números diferentes y escríbelos debajo. ¿Cuántos eres capaz de escribir?



Seiscientos treinta y siete

Seiscientos setenta y tres

Trescientos sesenta y siete

Setecientos treinta y seis

ESCRIBE CON LETRAS (ejemplo)

Elige al azar tres cartas de número del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. El primero de los números será la centena, el segundo, la decena y, el último, las unidades. ¿Qué número es? Ahora, esos mismos números, cámbialos de posición y crea otros números diferentes y escríbelos debajo. ¿Cuántos eres capaz de escribir?



ANEXO 2: UNIDADES, DECENAS Y CENTENAS

UNIDADES, DECENAS Y CENTENAS (ejemplo)

Pon al azar 3 cartas del juego Fórmula en los espacios correspondientes. Escribe, en las líneas de abajo, qué número es y qué número corresponde a las unidades, cuál a las decenas y cuál a las centenas.

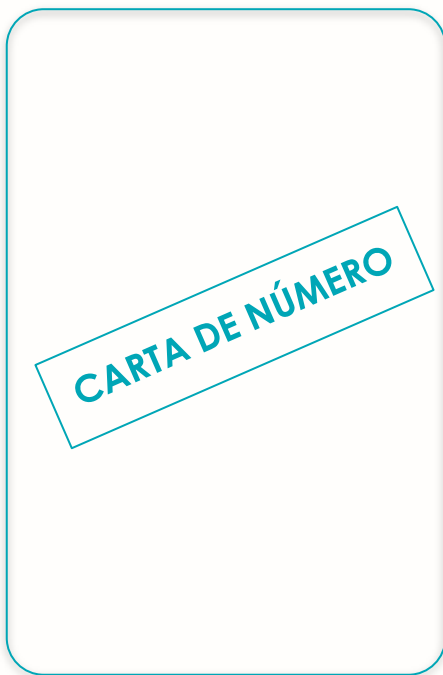


Ciento setenta y cinco

una centena(s)
 siete decena(s)
 cinco unidada(s)

UNIDADES, DECENAS Y CENTENAS

Pon al azar 3 cartas del juego Fórmula en los espacios correspondientes. Escribe, en las líneas de abajo, qué número es y qué número corresponde a las unidades, cuál a las decenas y cuál a las centenas.



_____ centena(s)
 _____ decena(s)
 _____ unidade(s)

ANEXO 3: ANTERIOR Y POSTERIOR

ANTERIOR Y POSTERIOR (ejemplo)

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe, en las líneas del centro, los números anterior y posterior a los que hayan salido, junto con el número.



→ 3-4-5

6-7-8 ←



→ 8-9-10

1-2-3 ←



ANTERIOR Y POSTERIOR

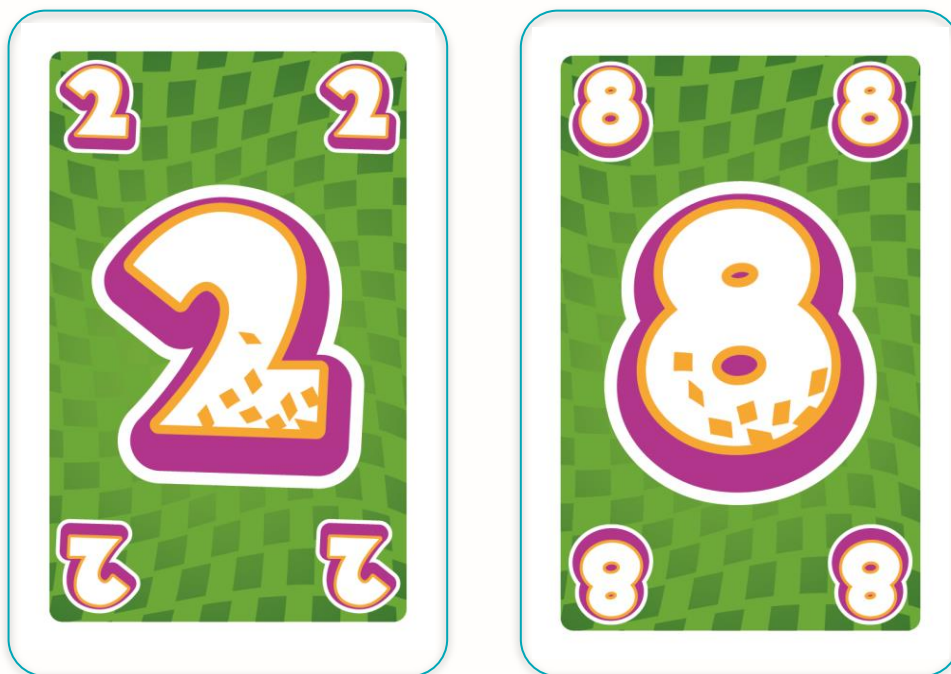
En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe, en las líneas del centro, los números anterior y posterior a los que hayan salido, junto con el número.

The worksheet is divided into two identical rows. Each row consists of a large rounded rectangle on the left and another on the right. Inside each of these rectangles is a smaller, tilted rectangle containing the text 'CARTA DE NÚMERO'. Between the two large rectangles, there are two horizontal lines. An arrow points from the top line towards the right, and another arrow points from the bottom line towards the left, meeting in the center between the two lines.

ANTERIOR Y POSTERIOR (ejemplo)

Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. El primer número será la decena. El segundo, las unidades. ¿Qué número es? Escribe, en la línea de abajo, ese número en letras.

A continuación, escribe en los círculos los números anterior y posterior al que has escrito en los círculos correspondientes.



Veintiocho

27

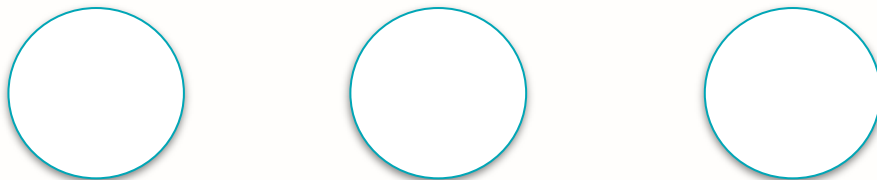
28

29

ANTERIOR Y POSTERIOR

Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. El primer número será la decena. El segundo, las unidades. ¿Qué número es? Escribe, en la línea de abajo, ese número en letras.

A continuación, escribe en los círculos los números anterior y posterior al que has escrito en los círculos correspondientes.



ANTERIOR Y POSTERIOR (ejemplo)

Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. El primer número será la centena; el segundo, la decena; el tercero, las unidades. ¿Qué número es? Escribe, en la línea de abajo ese número en letras.

A continuación, escribe en los círculos los números anterior y posterior al que has escrito.



Seiscientos treinta y siete

636

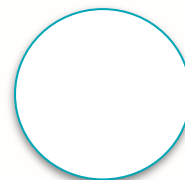
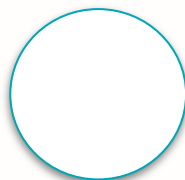
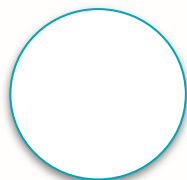
637

638

ANTERIOR Y POSTERIOR

Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. El primer número será la centena; el segundo, la decena; el tercero, las unidades. ¿Qué número es? Escribe, en la línea de abajo ese número en letras.

A continuación, escribe en los círculos los números anterior y posterior al que has escrito.



ANEXO 4: REPASAMOS LAS TABLAS

REPASAMOS LAS TABLAS (ejemplo)

Escoge, al azar, una carta de número del juego Fórmula y colócala en el espacio destinado a ella. A continuación, escribe la tabla de multiplicar de ese número.



$$3 \times 0 = 0$$

$$3 \times 1 = 3$$

$$3 \times 2 = 6$$

$$3 \times 3 = 9$$

$$3 \times 4 = 12$$

$$3 \times 5 = 15$$

$$3 \times 6 = 18$$

$$3 \times 7 = 21$$

$$3 \times 8 = 24$$

$$3 \times 9 = 27$$

$$3 \times 10 = 30$$

ANEXO 5: OPERAMOS

SUMAMOS (ejemplo)

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe al lado la suma, con los sumandos y halla el resultado.

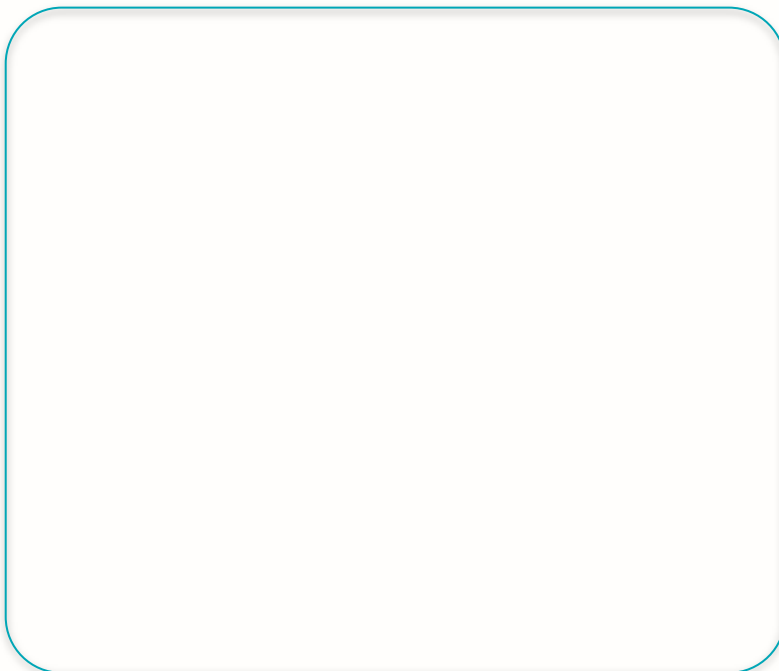


$$\begin{array}{r}
 47 \\
 + 9 \\
 \hline
 56
 \end{array}$$



SUMAMOS

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe al lado la suma, con los sumandos y halla el resultado.



RESTAMOS (ejemplo)

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe al lado la resta, con el minuendo y el sustraendo y halla la diferencia.



$$\begin{array}{r}
 47 \\
 - 9 \\
 \hline
 38
 \end{array}$$



RESTAMOS

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe al lado la resta, con el minuendo y el sustraendo y halla la diferencia.

CARTA DE NÚMERO

CARTA DE NÚMERO

CARTA DE NÚMERO

MULTIPLICAMOS (ejemplo)

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe al lado la multiplicación, con el multiplicando y el multiplicador y halla el producto.



$$\begin{array}{r}
 47 \\
 \times (-9) \\
 \hline
 -423
 \end{array}$$


MULTIPLICAMOS

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe al lado la multiplicación, con el multiplicando y el multiplicador y halla el producto.

CARTA DE NÚMERO

CARTA DE NÚMERO

CARTA DE NÚMERO

DIVIDIMOS (ejemplo)

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe al lado la división, con el dividendo y el divisor y halla el cociente y el resto, si lo hubiera.



$$\begin{array}{r}
 64 \quad | \quad 3 \\
 04 \quad 21 \\
 \hline
 1 \\
 \text{---}
 \end{array}$$

DIVIDIMOS

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. Escribe al lado la división, con el dividendo y el divisor y halla el cociente y el resto, si lo hubiera.

CARTA DE NÚMERO

CARTA DE NÚMERO

CARTA DE NÚMERO

ANEXO 6: ¡A DIBUJAR!

¡ A DIBUJAR! (ejemplo)

Elige una carta de número al azar del juego Fórmula. Colócala en el espacio correspondiente. En el recuadro grande, dibuja tantas figuras como te diga la carta.



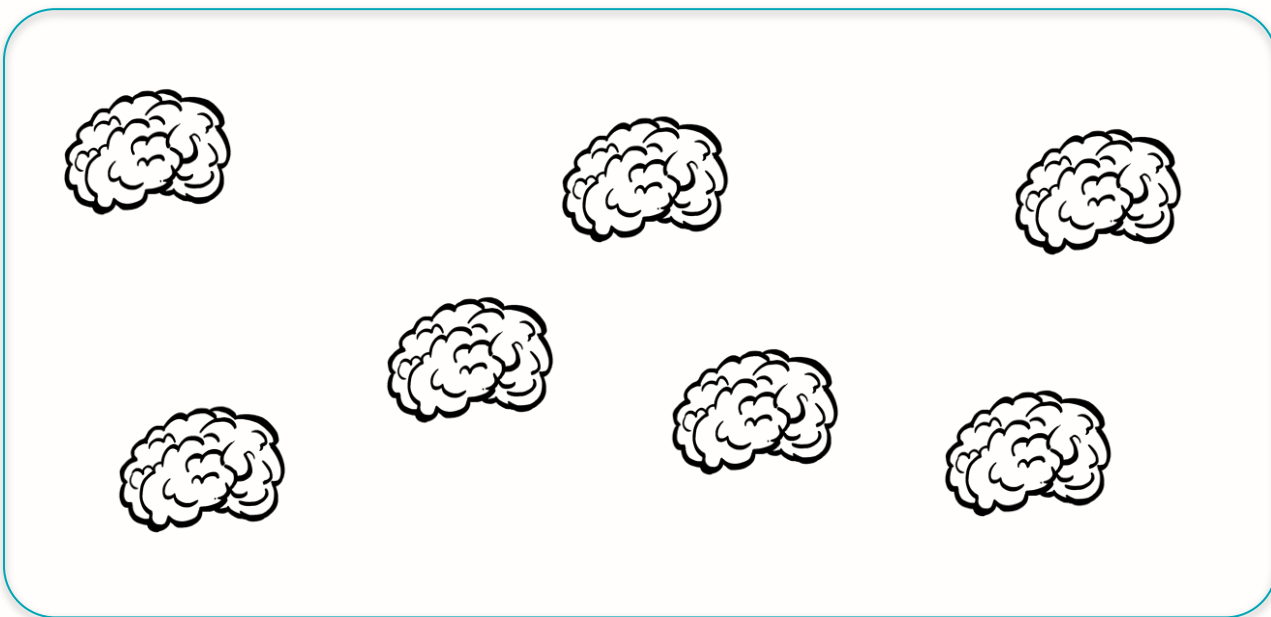
¡A DIBUJAR!

Elige una carta de número al azar del juego Fórmula. Colócala en el espacio correspondiente. En el recuadro grande, dibuja tantas figuras como te diga la carta.



¡A DIBUJAR! (ejemplo)

Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios correspondientes. Realiza la suma. En el recuadro de abajo, dibuja tantas figuras como el resultado que te haya dado la suma.



¡A DIBUJAR!

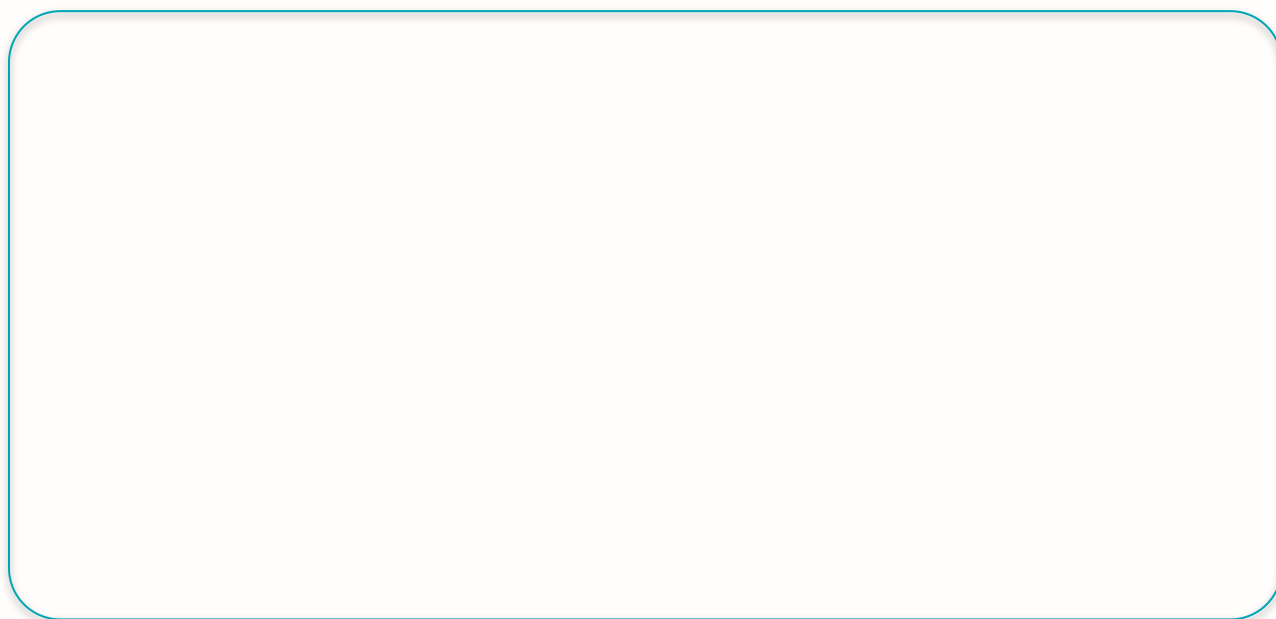
Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios correspondientes. Realiza la suma. En el recuadro de abajo, dibuja tantas figuras como el resultado que te haya dado la suma.



CARTA DE NÚMERO

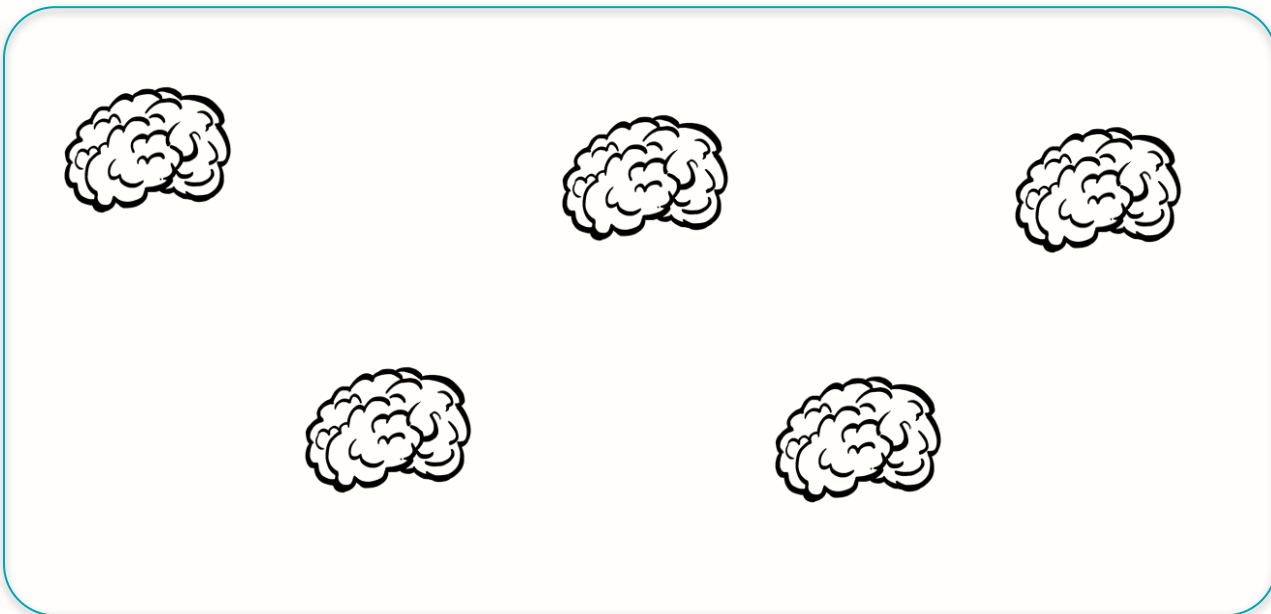


CARTA DE NÚMERO



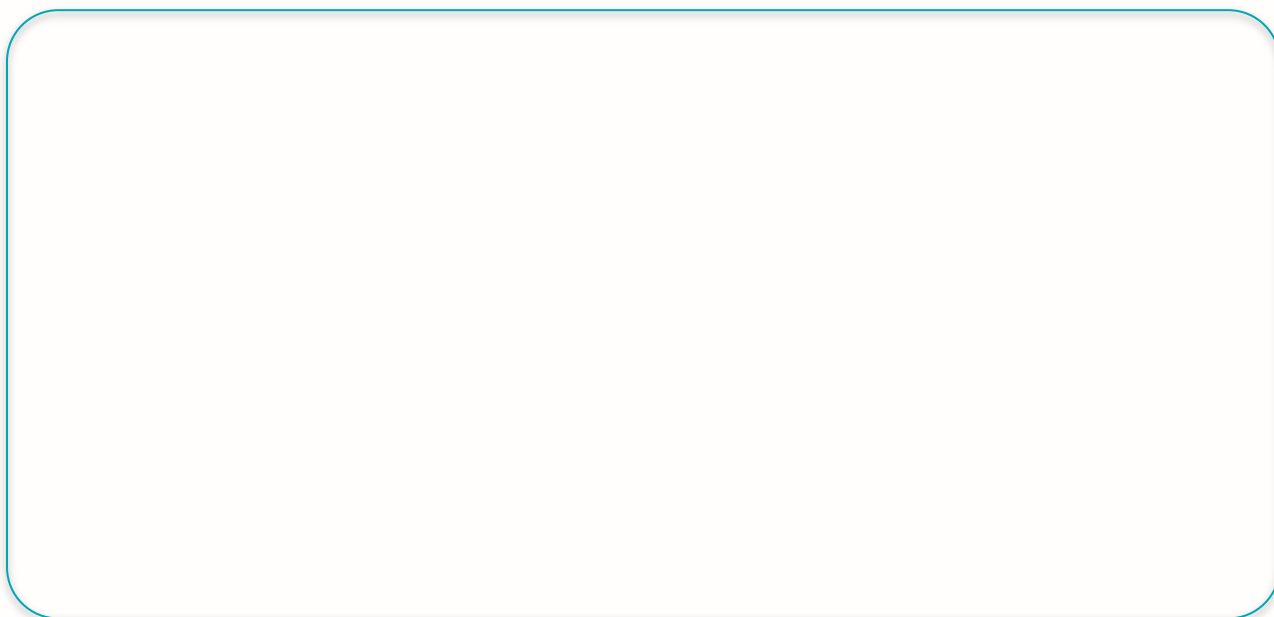
¡A DIBUJAR! (ejemplo)

Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Coloca la carta con el valor más alto en el primer espacio y, la carta con el valor más bajo, en el segundo espacio. Realiza la resta. En el recuadro grande, dibuja tantas figuras como el resultado que te haya dado esa resta.



¡A DIBUJAR!

Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Coloca la carta con el valor más alto en el primer espacio y, la carta con el valor más bajo, en el segundo espacio. Realiza la resta. En el recuadro grande, dibuja tantas figuras como el resultado que te haya dado esa resta.



ANEXO 7: CONTINÚA LA SERIE



CONTINÚA LA SERIE (ejemplo)

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. En las líneas de al lado, continúa la serie en orden ascendente. Puedes terminar cuando hayas escrito los 10 números siguientes.



→ 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14



→ 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

CONTINÚA LA SERIE

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. En las líneas de al lado, continúa la serie en orden ascendente. Puedes terminar cuando hayas escrito los 10 números siguientes.

CARTA DE NÚMERO



CARTA DE NÚMERO



CONTINÚA LA SERIE

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. En las líneas de al lado, continúa la serie en orden ascendente. Puedes terminar cuando hayas escrito los 10 números siguientes.



CARTA DE NÚMERO



CARTA DE NÚMERO

CONTINÚA LA SERIE (ejemplo)

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. En las líneas de al lado, continúa la serie en orden ascendente contando de dos en dos. Puedes terminar cuando hayas escrito los 10 números siguientes.



→ 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22



→ 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27

CONTINÚA LA SERIE

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. En las líneas de al lado, continúa la serie en orden ascendente contando de dos en dos. Puedes terminar cuando hayas escrito los 10 números siguientes.

CARTA DE NÚMERO



CARTA DE NÚMERO



CONTINÚA LA SERIE

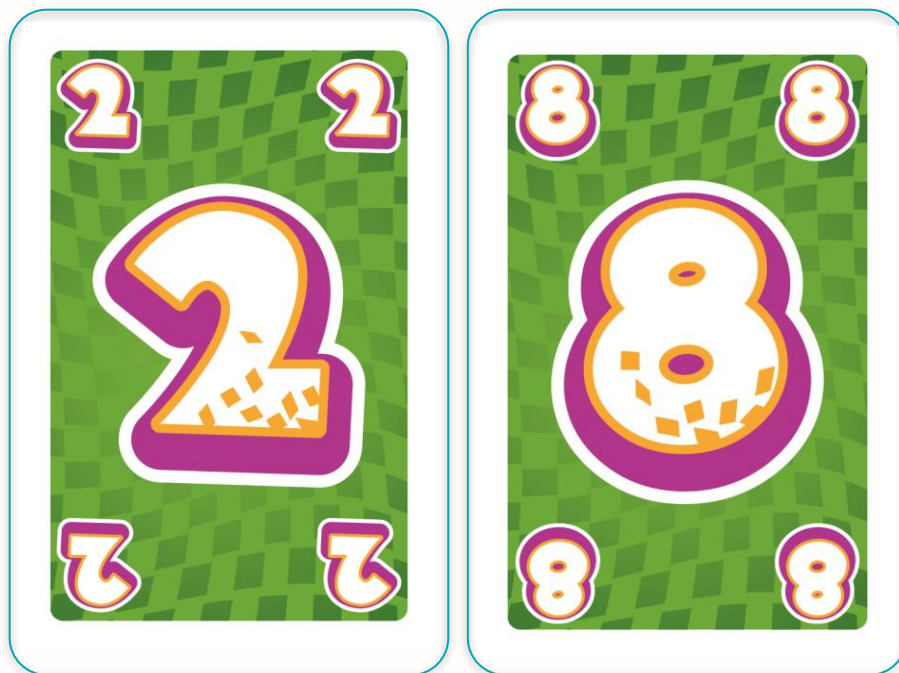
En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. En las líneas de al lado, continúa la serie en orden ascendente contando de dos en dos. Puedes terminar cuando hayas escrito los 10 números siguientes.





CONTINÚA LA SERIE (ejemplo)

Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. Uno de los números será la decena. El otro, las unidades.



Desde ese número, continua la serie en orden descendente. Puedes escribir los diez números anteriores.

28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19

Desde ese mismo número, continúa la serie en orden ascendente.

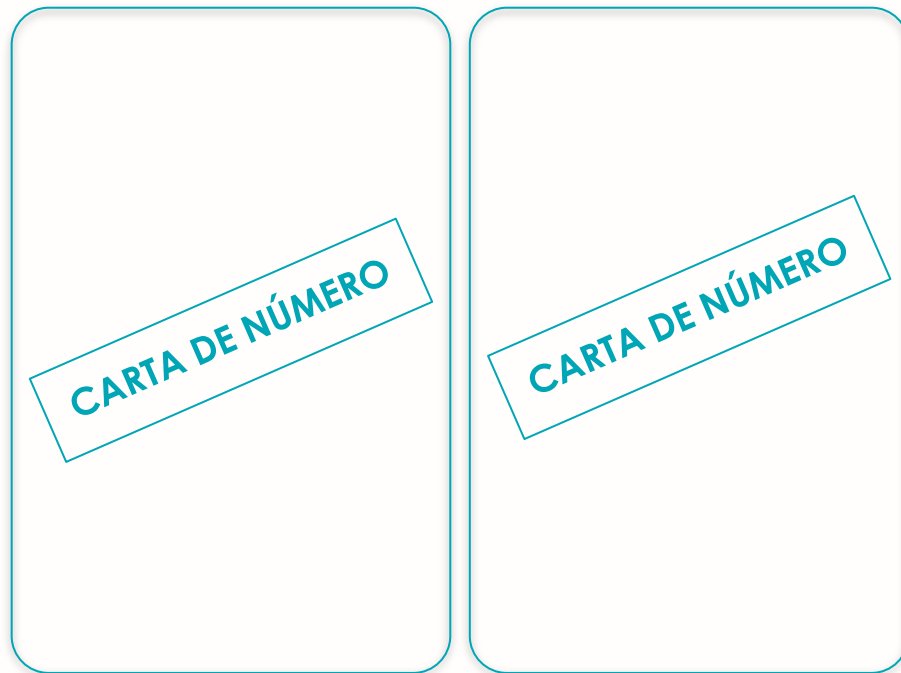
28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37

También, desde ese mismo número, continua la serie de dos en dos en orden ascendente.

28, 30, 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46

CONTINÚA LA SERIE

Elige dos cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios para las cartas. Uno de los números será la decena. El otro, las unidades.



Desde ese número, continua la serie en orden descendente. Puedes escribir los diez números anteriores.

Desde ese mismo número, continúa la serie en orden ascendente.

También, desde ese mismo número, continua la serie de dos en dos en orden ascendente.

CONTINÚA LA SERIE (ejemplo)

Saca dos cartas de número al azar del juego Fórmula y colócalas en los espacios correspondientes.



Ahora, piensa cuántos números los separan.

6

Comenzando con el número de la carta más baja, continúa la serie en orden ascendente con ese valor numérico. Puedes parar cuando lleves diez números.

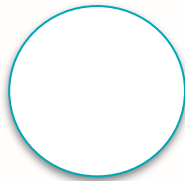
2, 8, 14, 20, 26, 32, 38, 44, 50, 56

CONTINÚA LA SERIE

Saca dos cartas de número al azar del juego Fórmula y colócalas en los espacios correspondientes.



Ahora, piensa cuántos números los separan.



Comenzando con el número de la carta más baja, continúa la serie en orden ascendente con ese valor numérico. Puedes parar cuando lleves diez números.

ANEXO 8: MAYOR O MENOR

MAYOR O MENOR (ejemplo)

Saca cuatro cartas de número al azar del juego Fórmula y colócalas en los espacios correspondientes.

Ahora, en los círculos del centro, coloca el símbolo de mayor (>) o menor (<) según corresponda.

Example 1: Card with 5 and four 5s > Card with $\frac{3}{4}$ and four $\frac{3}{4}$ with + signs

Example 2: Card with 4 and four 4s < Card with 9 and four 6s

MAYOR O MENOR

Saca cuatro cartas de número al azar del juego Fórmula y colócalas en los espacios correspondientes.

Ahora, en los círculos del centro, coloca el símbolo de mayor (>) o menor (<) según corresponda.

CARTA DE NÚMERO	○	CARTA DE NÚMERO
CARTA DE NÚMERO	○	CARTA DE NÚMERO

ANEXO 9: DESCOMPONER

DESCOMPONER (ejemplo)

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. En las líneas de al lado, tendrás que descomponer ese número en diferentes sumas.



→ $1+3$

 $2+1+1$

 $4+0$



→ $1+8$

 $2+7$

 $3+4+2$

 $4+5$

DESCOMPONER

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. En las líneas de al lado, tendrás que descomponer ese número en diferentes sumas.

CARTA DE NÚMERO




CARTA DE NÚMERO



DESCOMPONER

En cada uno de los espacios de abajo, coloca una carta de número del juego Fórmula que elijas al azar. En las líneas de al lado, tendrás que descomponer ese número en diferentes sumas.







ANEXO 10: APROXIMACIONES

APROXIMACIONES (ejemplo)

En el círculo que tienes a continuación, escribe el número que te diga tu docente.

4

Saca dos cartas de número al azar del juego Fórmula y colócalas en los espacios correspondientes.

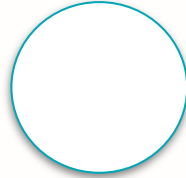


Ahora, escribe el número de la carta que esté más cerca del número del círculo.

El número 4 está más cerca del número 2.

APROXIMACIONES

En el círculo que tienes a continuación, escribe el número que te diga tu docente.



Saca dos cartas de número al azar del juego Fórmula y colócalas en los espacios correspondientes.



Ahora, escribe el número de la carta que esté más cerca del número del círculo.

ANEXO II: REDONDEA

REDONDEA (ejemplo)

Elige cuatro cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios dedicados para las cartas. Escribe en las líneas de al lado la decena más próxima.



80



20

REDONDEA

Elige cuatro cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios dedicados para las cartas. Escribe en las líneas de al lado la decena más próxima.

CARTA DE NÚMERO

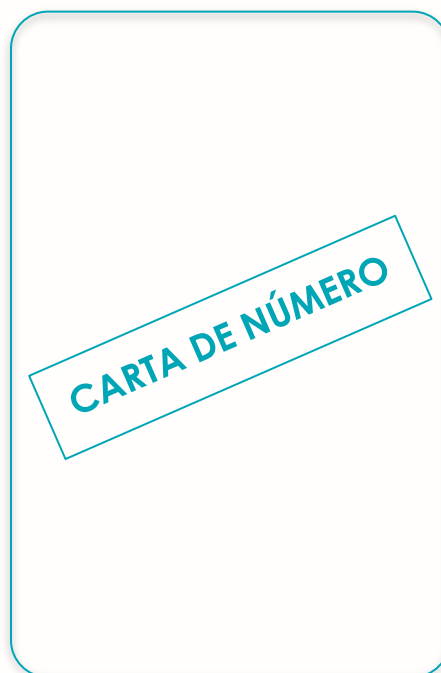
CARTA DE NÚMERO

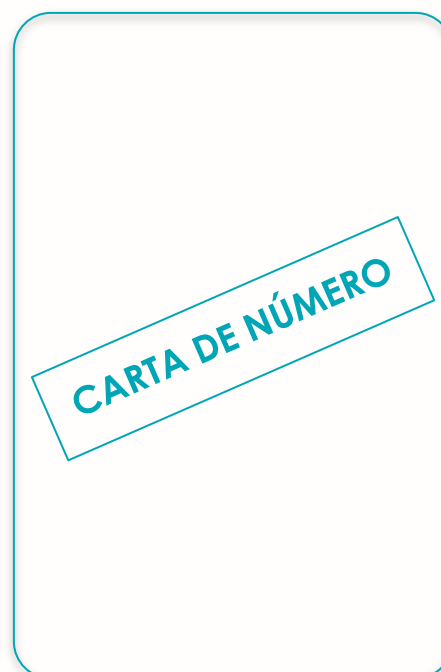
CARTA DE NÚMERO

CARTA DE NÚMERO

REDONDEA

Elige cuatro cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios dedicados para las cartas. Escribe en las líneas de al lado la decena más próxima.





REDONDEA (ejemplo)

Elige tres cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios dedicados para las cartas.



A continuación, escribe el número que tenga la decena más próxima.

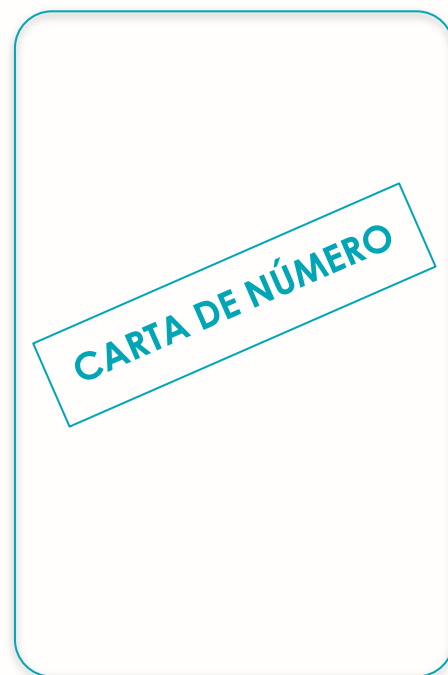
320

Ahora, escribe el número que tenga la centena más próxima.

300

REDONDEA

Elige tres cartas de número al azar del juego Fórmula. Colócalas en los espacios dedicados para las cartas.



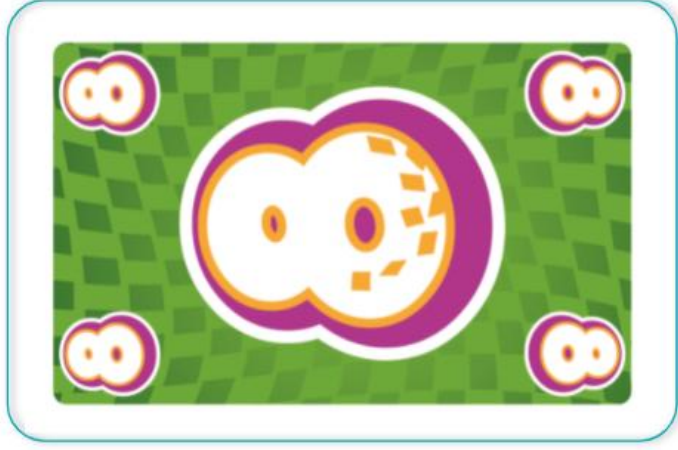
A continuación, escribe el número que tenga la decena más próxima.

Ahora, escribe el número que tenga la centena más próxima.

ANEXO 12: ORDENAR

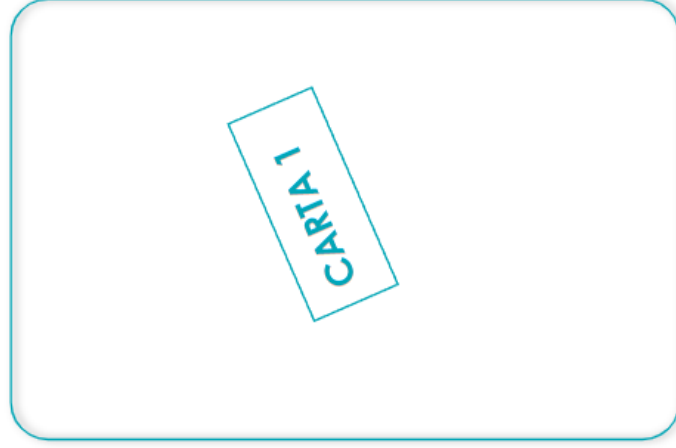
ORDENA DE MENOR A MAYOR (ejemplo)

Toma 4 cartas de número al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de menor a mayor.



ORDENA DE MENOR A MAYOR

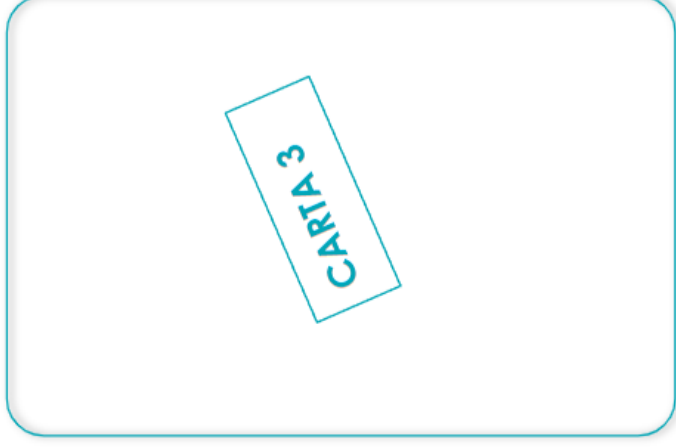
Toma 4 cartas de número al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de menor a mayor.



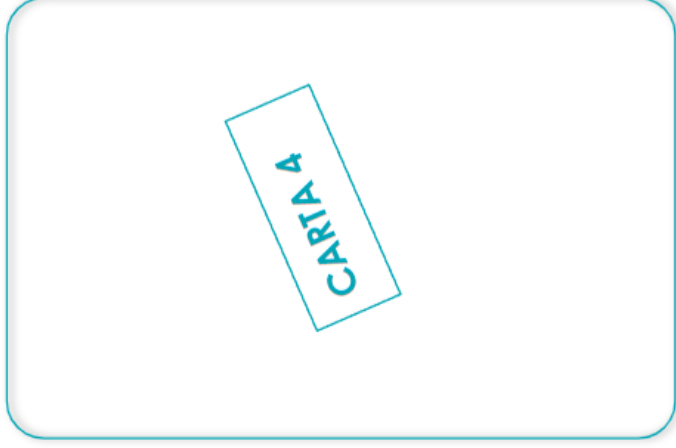
CARTA 1



CARTA 2



CARTA 3



CARTA 4

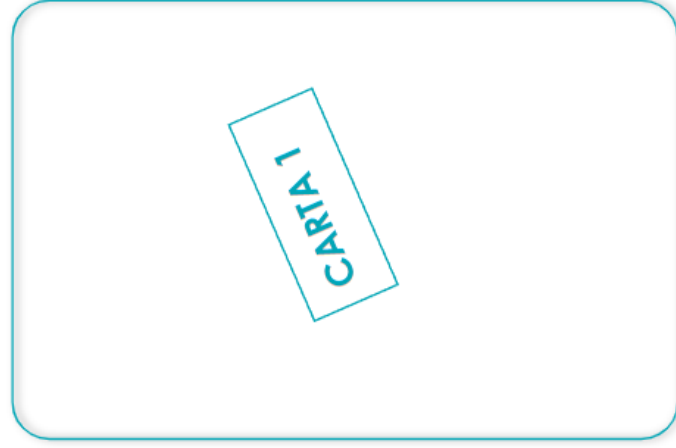
ORDENA DE MAYOR A MENOR (ejemplo)

Toma 4 cartas de número al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de mayor a menor.



ORDENA DE MAYOR A MENOR

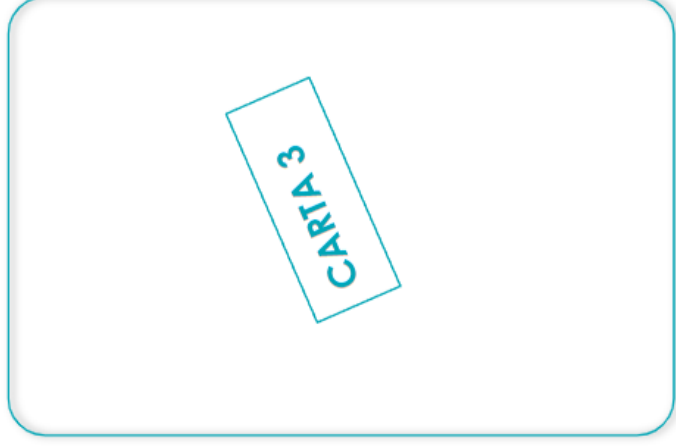
Toma 4 cartas de número al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de mayor a menor.



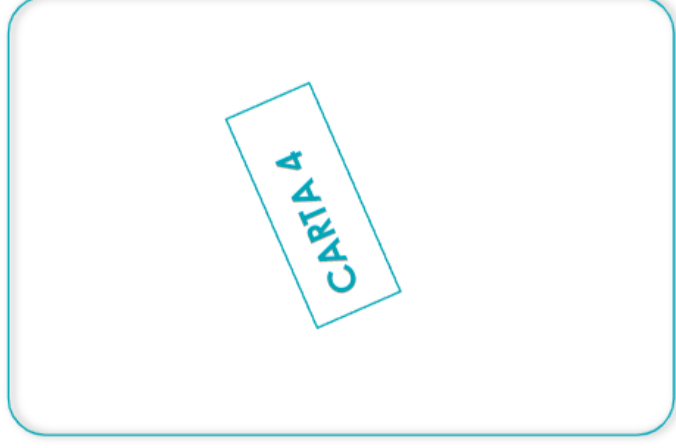
CARTA 1



CARTA 2



CARTA 3



CARTA 4

CONTACTO

PSICÓLOGAS ASESORAS

Los análisis psicopedagógicos que realiza Ludia Asesoras son llevados a cabo por las psicólogas asesoras especialistas en juego Ruth Cerdán y Julia Iriarte.

DIRECTOR COMERCIAL

La persona de contacto para cualquier tipo de aspecto comercial y soporte de las gestiones técnicas en Ludia Asesoras es Fernando Vázquez.

**JUGAMOS
PARA AYUDARTE**

Contacto:
Fernando Vázquez
info@ludiaasesoras.com
646 69 97 45