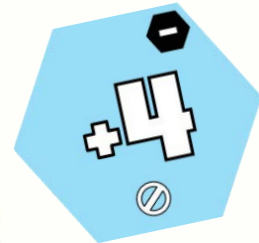




LUDIA ASESORAS. Asesoría Psicológica.



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	19
○	Anexo 4. Cálculo mental	24
○	Anexo 5. Lógica	27
○	Anexo 6. Operamos	30
○	Anexo 7. ¡A dibujar!	33
○	Anexo 8. Continúa la serie	38
○	Anexo 9. Ordenar	43
●	CONTACTO	50

INTRODUCCIÓN

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

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 **FLIPO**, nos parece importante destacar que las **losetas con números** se pueden utilizar de múltiples maneras adicionalmente en el aula o en consulta.

Así, aunque el juego es apto a partir de 6 años, las fichas tienen distinta edad mínima recomendada. El uso de losetas de signo negativo aumentará el nivel académico mínimo requerido, pero todas las losetas tienen al menos un lado positivo. Podéis serviros de esta cualidad del diseño especialmente pensada para primeros cursos de primaria.

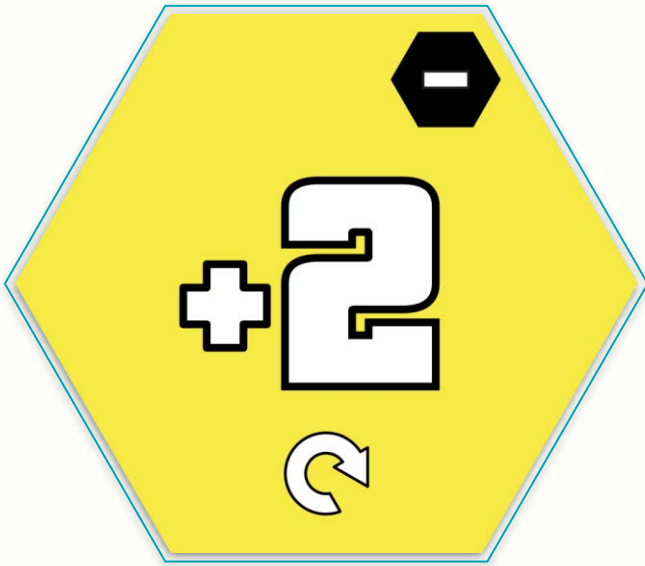
En ese sentido, no ordenamos las fichas por edad mínima recomendada, ya que la mayoría pueden emplearse en distintos niveles. Recomendamos, por tanto, que reviséis el contenido de cada ficha y adecuéis el contenido a vuestras necesidades.

FICHAS PARA EL AULA: FLIPO

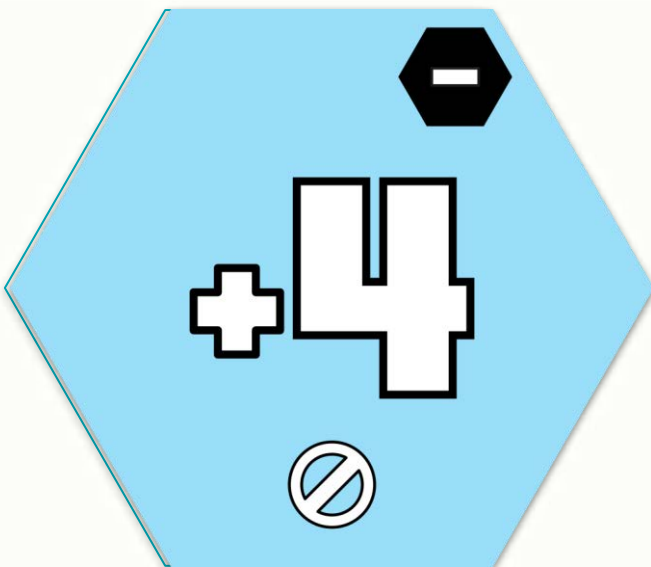
ANEXO I: ESCRIBE CON LETRAS

ESCRIBE CON LETRAS (ejemplo)

Elige al azar dos losetas del juego FLIPO. Colócalas en cada uno de los espacios de abajo. Escribe, en las líneas junto a cada loseta, el número de la loseta, en letras.



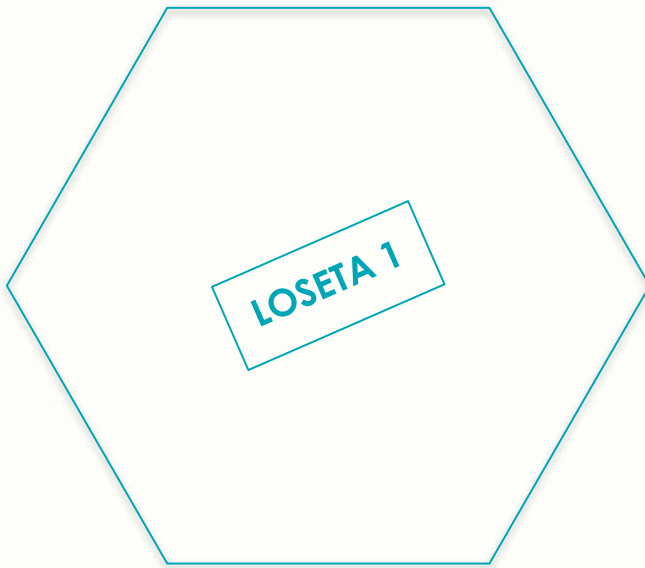
Dos

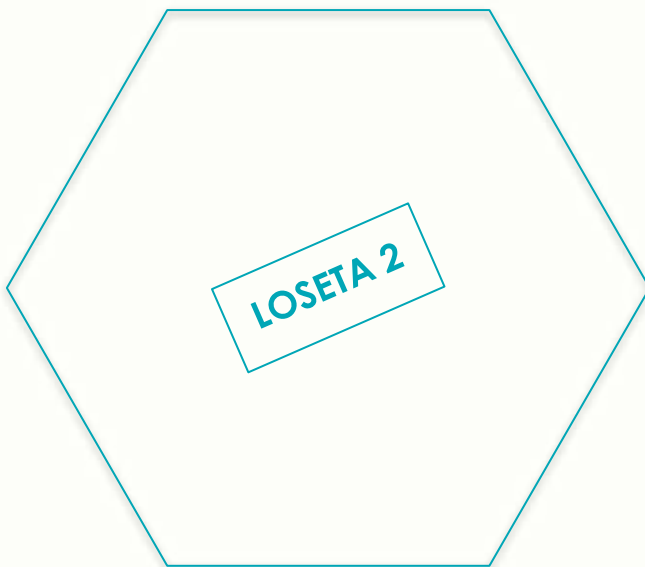


Cuatro

ESCRIBE CON LETRAS

Elige al azar dos losetas del juego FLIPO. Colócalas en cada uno de los espacios de abajo. Escribe, en las líneas junto a cada loseta, el número de la loseta, en letras.

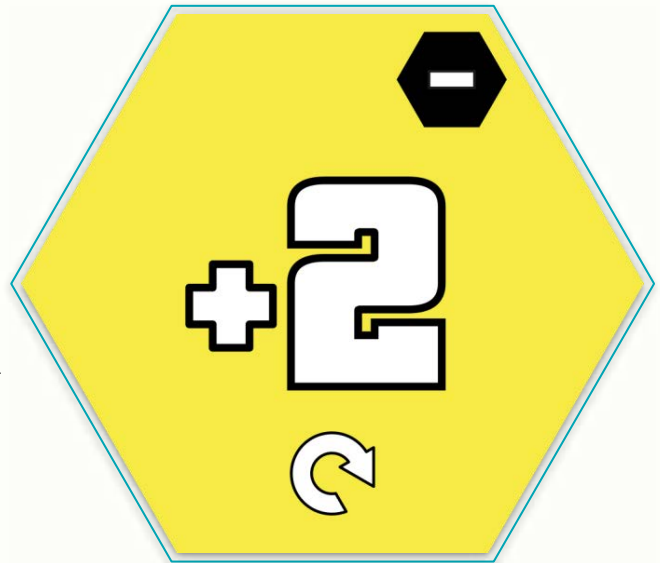




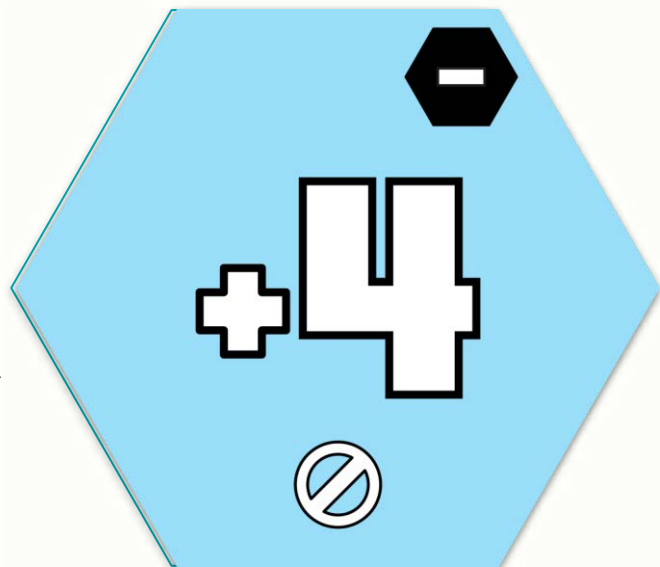
ESCRIBE CON LETRAS (ejemplo)

Elige al azar dos losetas del juego FLIPO. Colócalas en cada uno de los espacios de abajo. Escribe, en las líneas junto a cada loseta, el número de la loseta, en letras.

Dos



Cuatro



ESCRIBE CON LETRAS

Elige al azar dos losetas del juego FLIPO. Colócalas en cada uno de los espacios de abajo. Escribe, en las líneas junto a cada loseta, el número de la loseta, en letras.

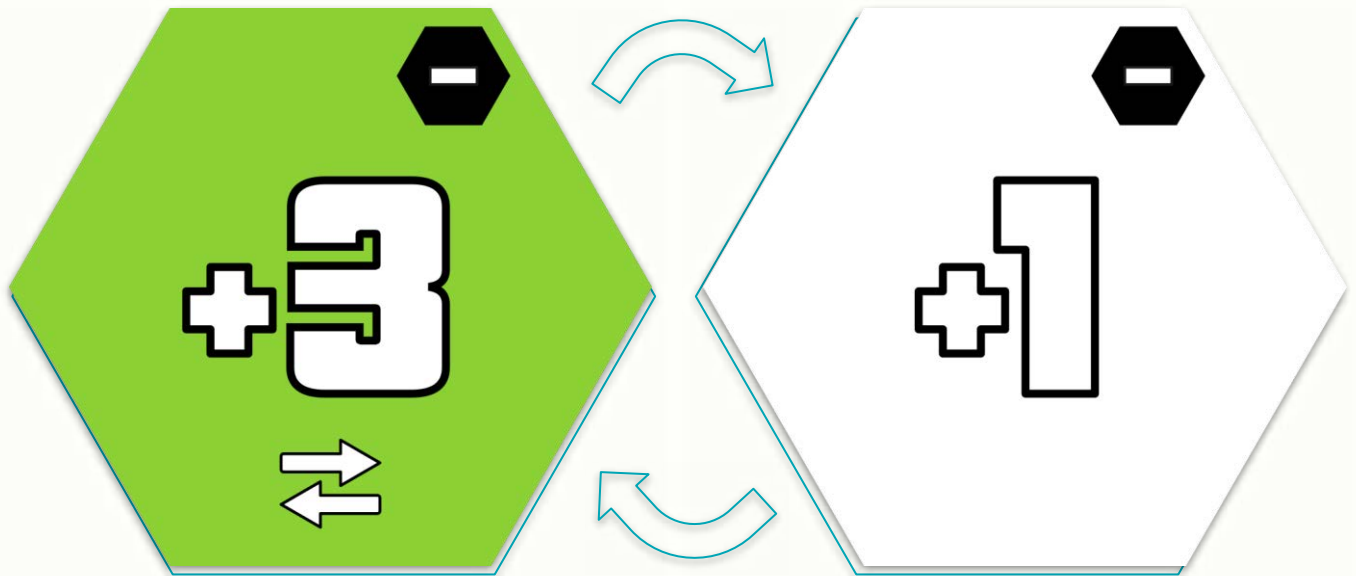




ESCRIBE CON LETRAS (ejemplo)

Elige al azar dos losetas positivas del juego FLIPO. Colócalas en cada uno de los espacios de abajo. 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.

A continuación, cambia el orden de las losetas. ¿Qué número es ahora? Escríbelo.



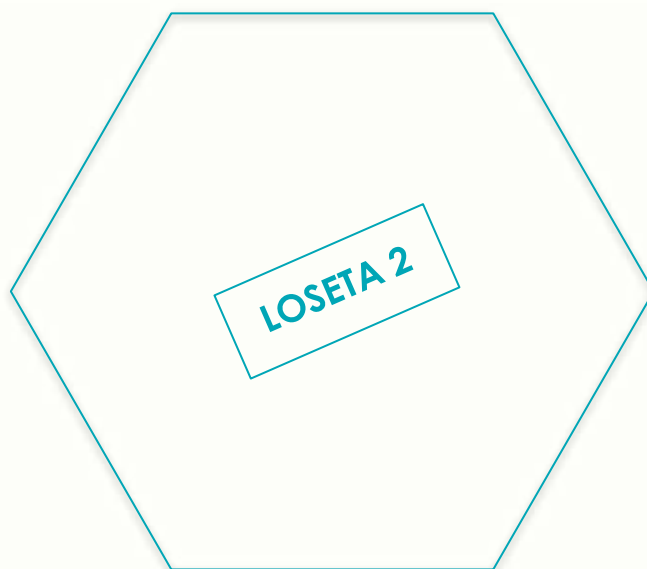
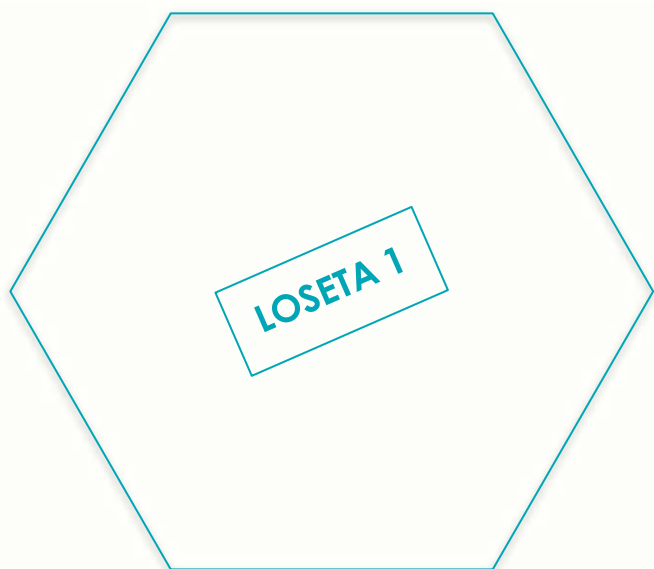
Treinta y uno

Trece

ESCRIBE CON LETRAS

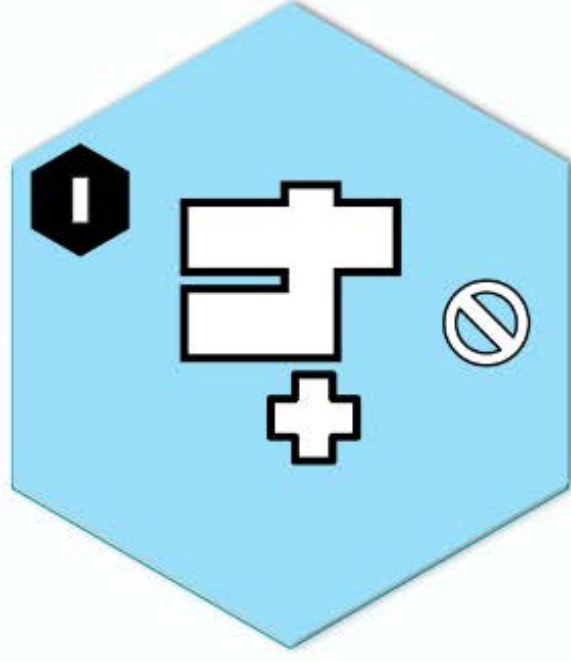
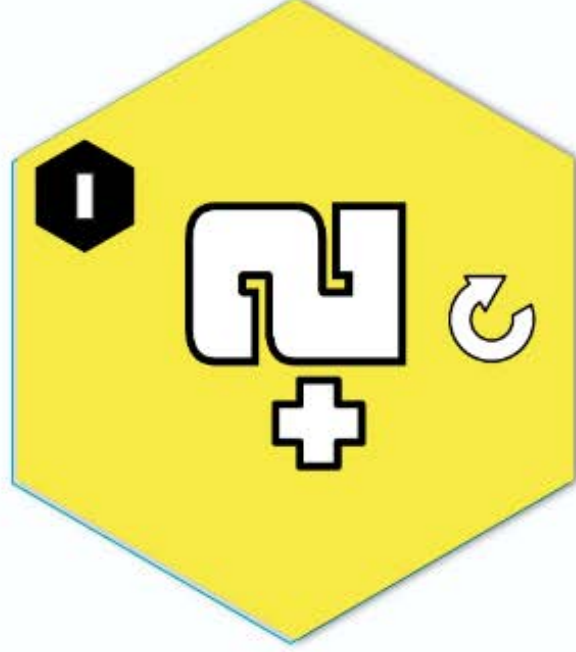
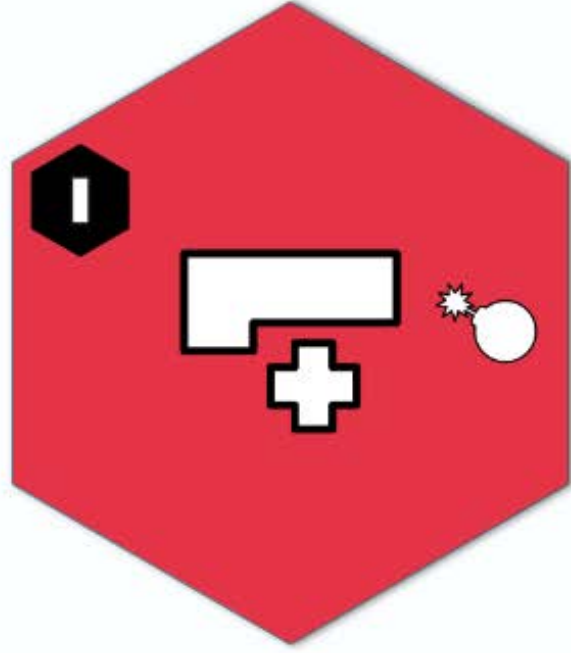
Elige al azar dos losetas positivas del juego FLIPO. Colócalas en cada uno de los espacios de abajo. El primero de los números será la decena y, el segundo, las unidades. ¿Qué número es? Escribe, en la línea de abajo, ese número en letras.

A continuación, cambia el orden de las losetas. ¿Qué número es ahora? Escríbelo.



ESCRIBE CON LETRAS (ejemplo)

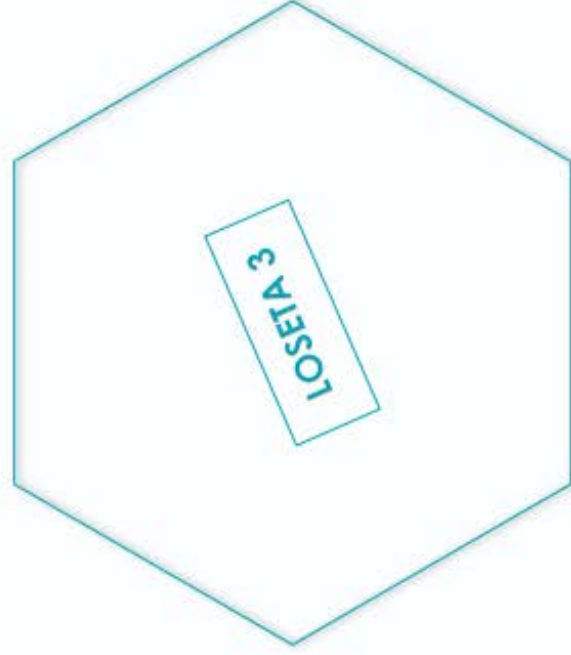
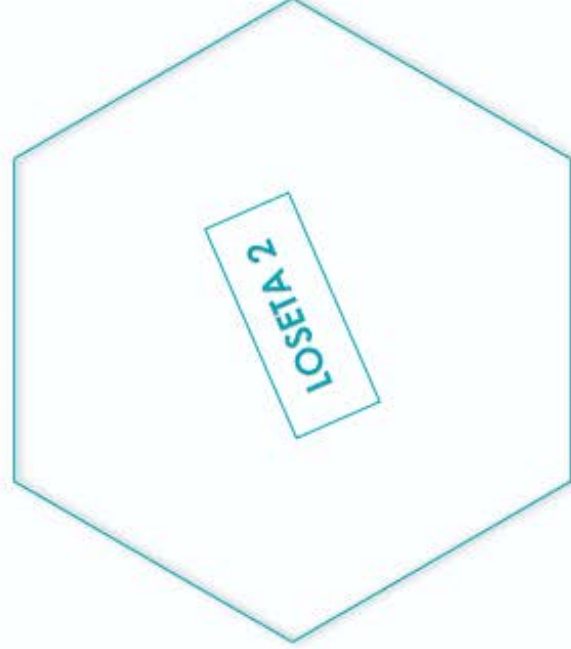
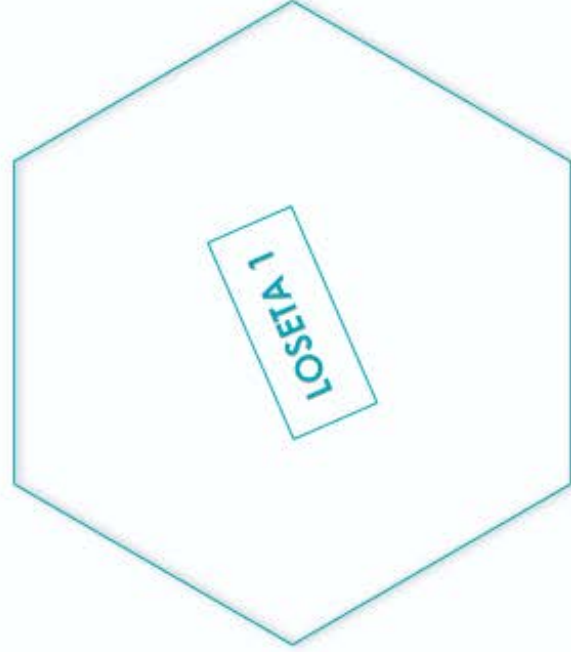
Elige 3 lasetas al azar. Colócalas en los espacios para ello. El primero de los números será la centena; el segundo, la decena y, el último, las unidades. ¿Qué número es? Escribe, en la línea de abajo, ese número en letras.



Ciento veinticuatro

ESCRIBE CON LETRAS

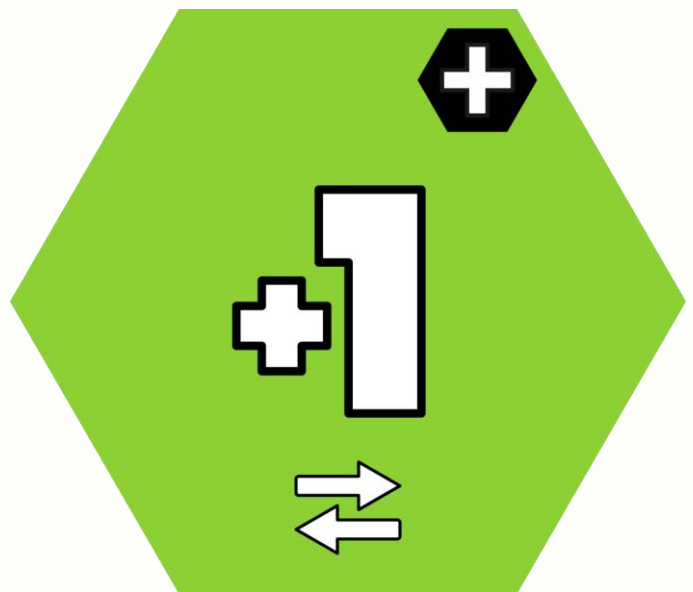
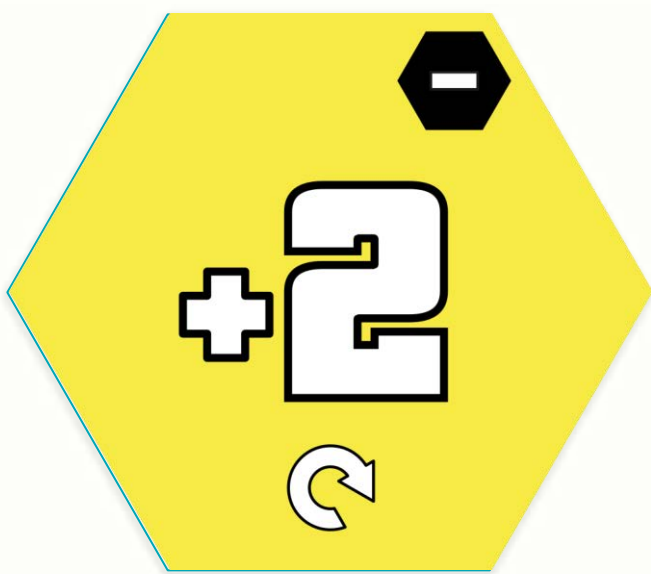
Elige 3 lasetas al azar. Colócalas en los espacios para ello. El primero de los números será la centena; el segundo, la decena y, el último, las unidades. ¿Qué número es? Escribe, en la línea de abajo, ese número en letras.



ANEXO 2: UNIDADES, DECENAS Y CENTENAS

UNIDADES Y DECENAS (ejemplo)

Pon al azar 2 losetas positivas del juego FLIPO en los espacios correspondientes. Escribe, en las líneas de abajo, qué número es y qué número corresponde a las unidades y cuál a las decenas.

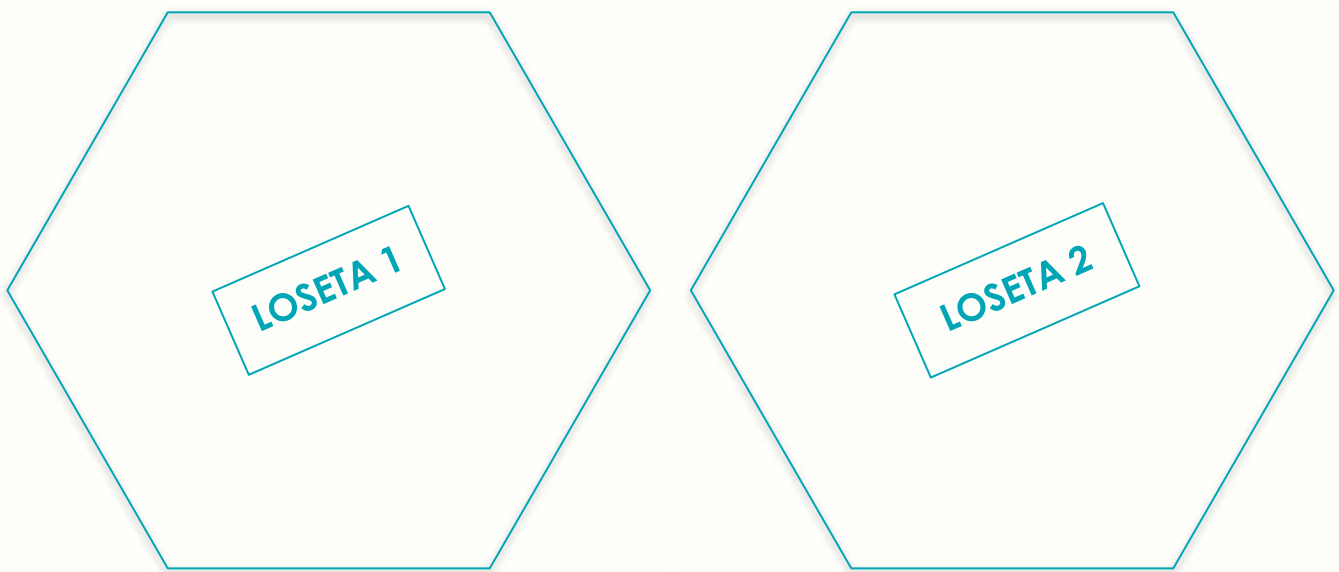


Veintiuno

dos decena(s)
una unidad(es)

UNIDADES Y DECENAS

Pon al azar 2 losetas positivas del juego FLIPO en los espacios correspondientes. Escribe, en las líneas de abajo, qué número es y qué número corresponde a las unidades y cuál a las decenas.

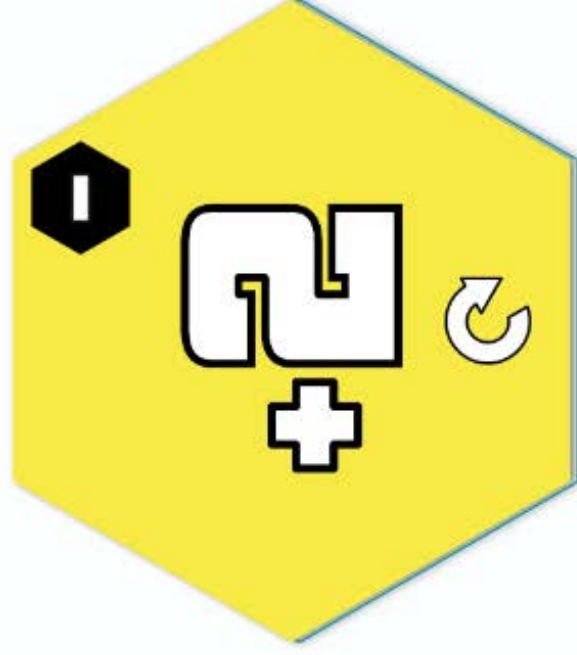
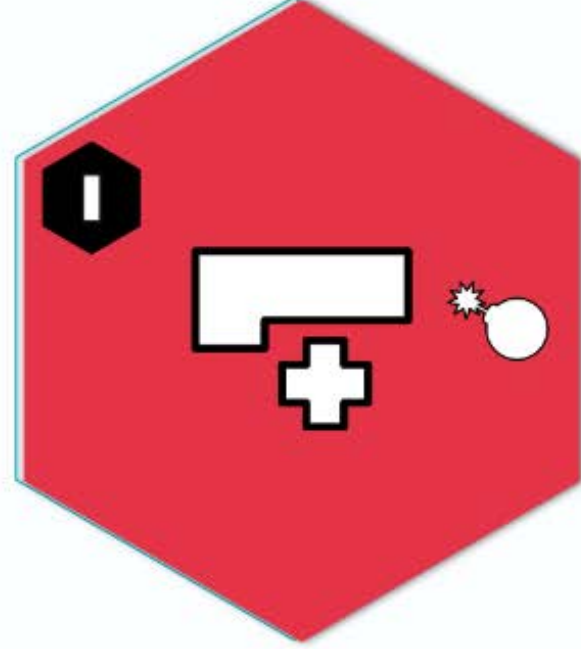
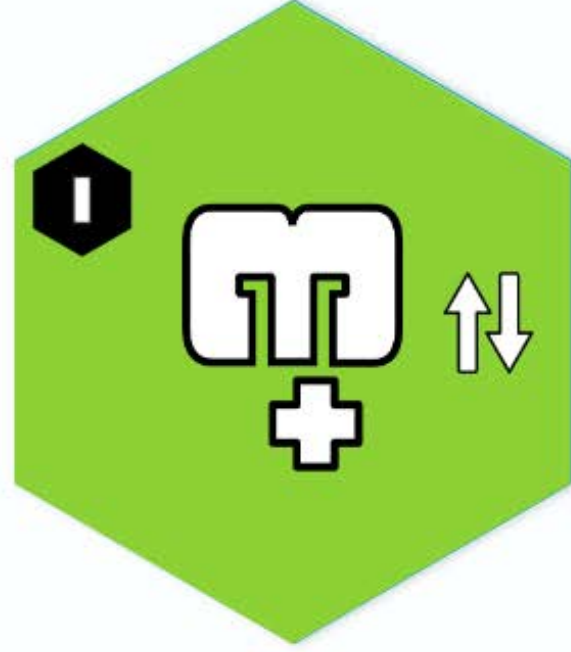


_____ decena(s)
_____ unidad(es)

UNIDADES, DECENAS Y CENTENAS (ejemplo)

7+

Pon al azar 3 lasetas del juego FLIPO al azar en los espacios correspondientes. Ignora el signo. 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.

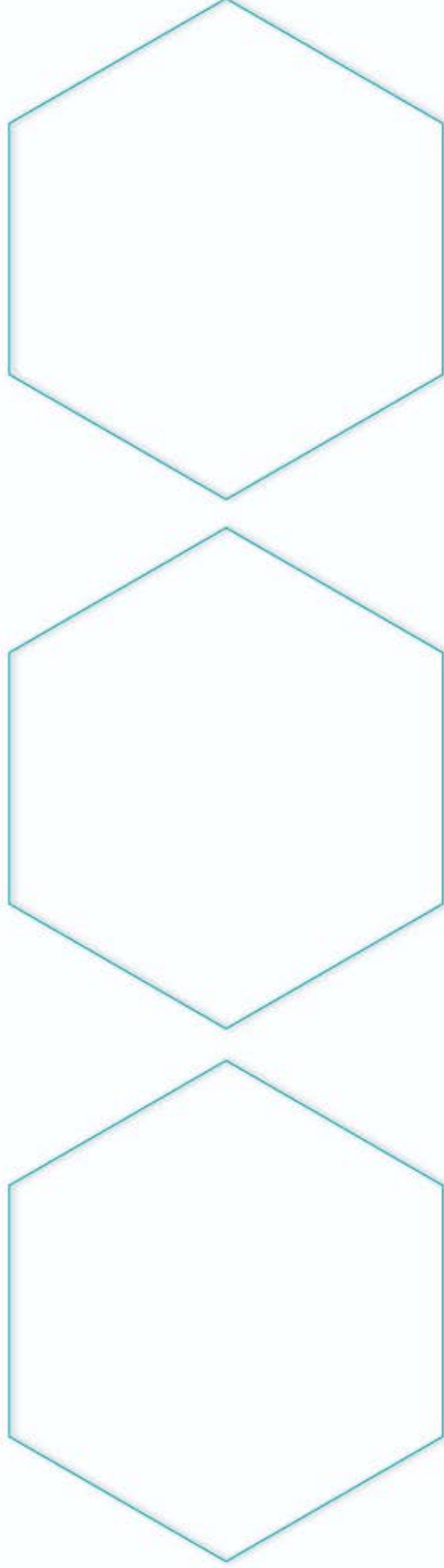


Trescientos doce _____

tres	centena(s)
una	decena(s)
dos	unidad(es)

UNIDADES, DECENAS Y CENTENAS

Pon al azar 3 lasetas positivas del juego FLIPO 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)

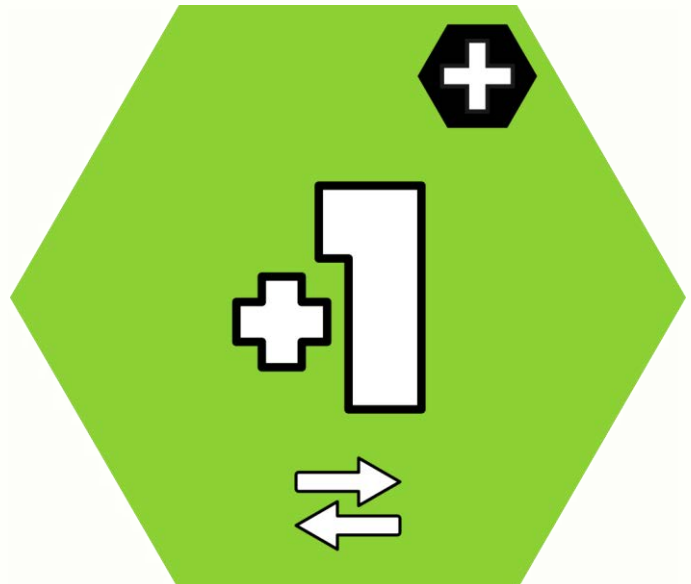
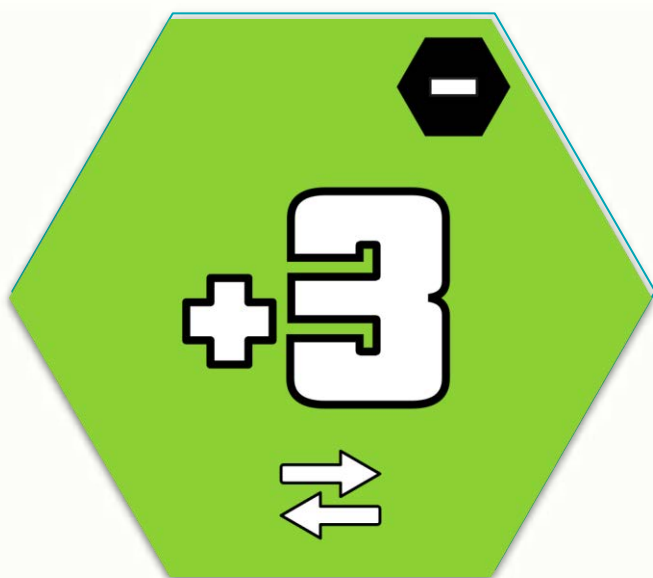
unidad(es)

ANEXO 3: ANTERIOR Y POSTERIOR

ANTERIOR Y POSTERIOR (ejemplo)

Elige dos losetas al azar del juego FLIPO. Ignora el signo. Colócalas en los espacios para ellas. 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.



Treinta y uno

30

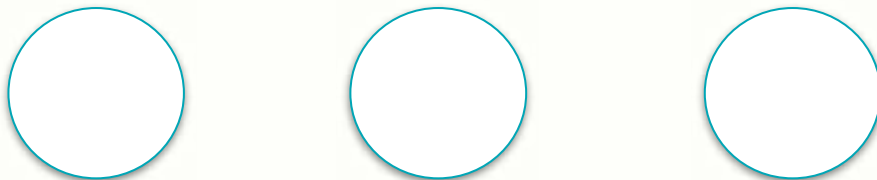
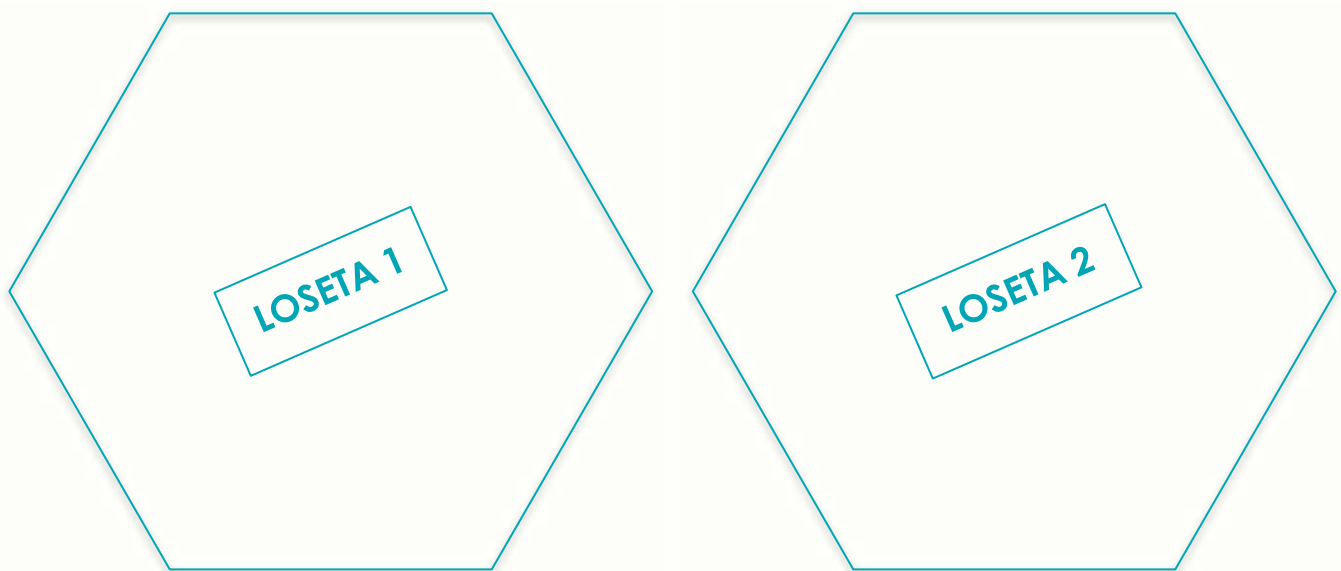
31

32

ANTERIOR Y POSTERIOR

Elige dos losetas al azar del juego FLIPO. Ignora el signo. Colócalas en los espacios para ellas. 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.

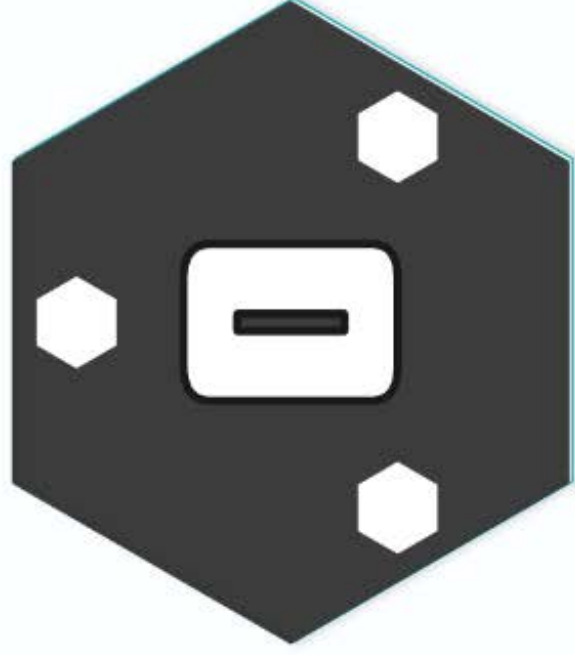
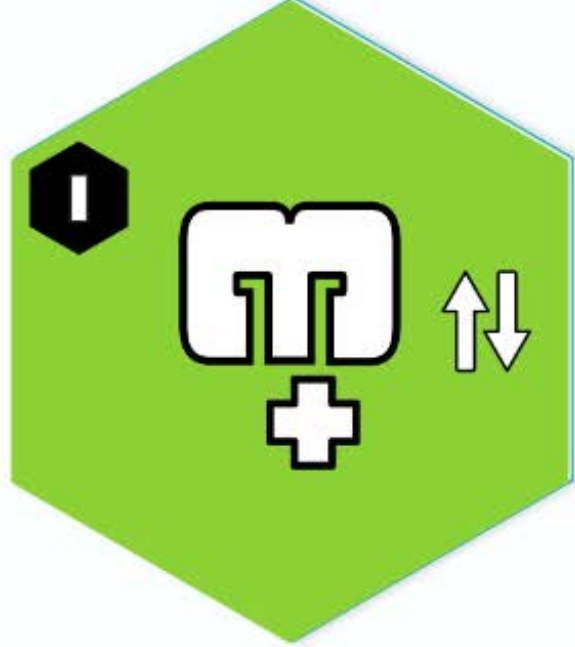
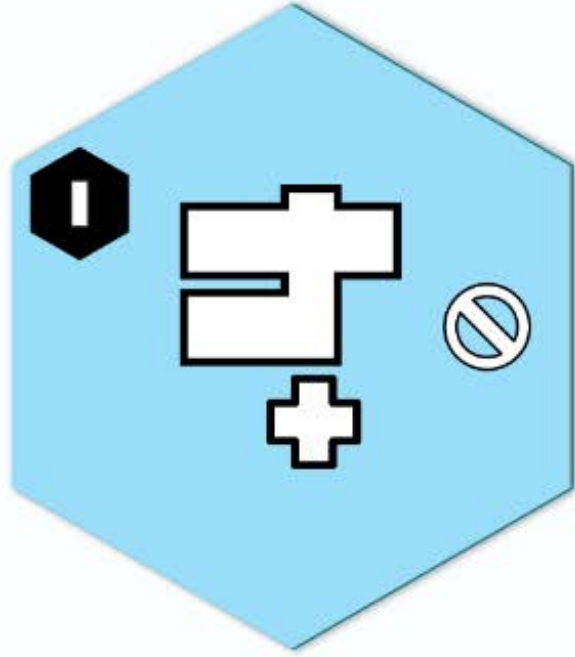


ANTERIOR Y POSTERIOR (ejemplo)

7+

Elige tres losetas de número al azar del juego FLIPO. Ignora el signo. 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.



Cuatrocientos treinta

429

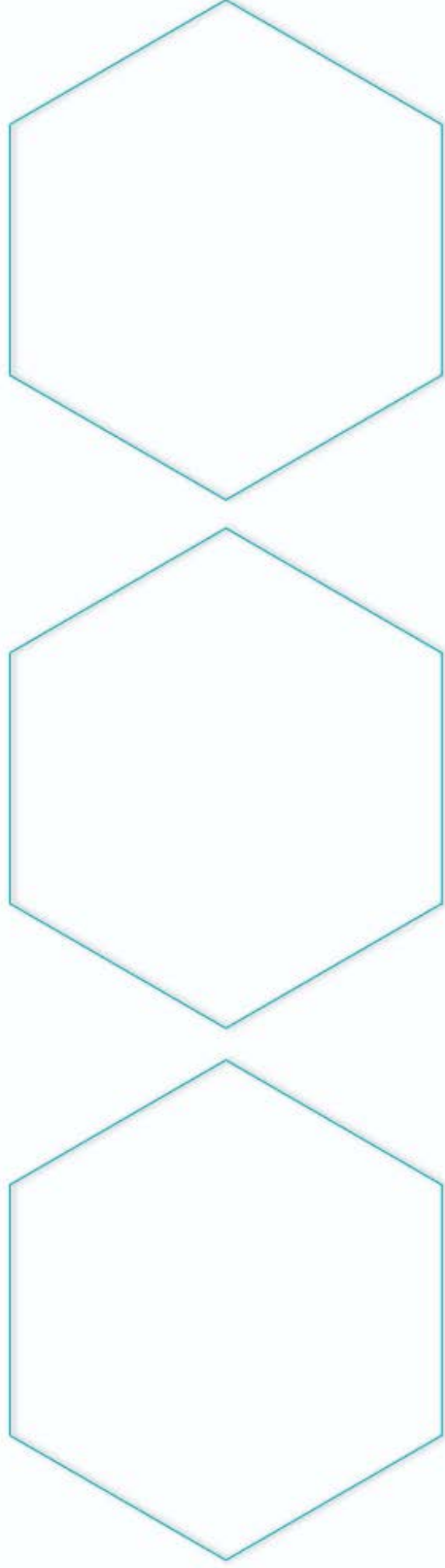
430

431

ANTERIOR Y POSTERIOR

Elige tres losetas de número al azar del juego FLIPO. Ignora el signo. Colócalas en los espacios de abajo. 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: CÁLCULO MENTAL

CÁLCULO MENTAL (ejemplo)

Toma 4 losetas al azar del juego FLIPO. Colócalas una encima de otra en el espacio correspondiente. Cuando coloques una, suma mentalmente la cantidad al cálculo total que lleves acumulado. No puedes volver a mirar las losetas que has tapado. ¿Cuál es el resultado? Anótalo.

Ahora, vuelve a mirar las losetas una a una y comprueba si la suma es correcta.



3

CÁLCULO MENTAL

Toma 4 losetas al azar del juego FLIPO. Colócalas una encima de otra en el espacio correspondiente. Cuando coloques una, suma mentalmente la cantidad al cálculo total que lleves acumulado. No puedes volver a mirar las losetas que has tapado. ¿Cuál es el resultado? Anótalo.

Ahora, vuelve a mirar las losetas una a una y comprueba si la suma es correcta.



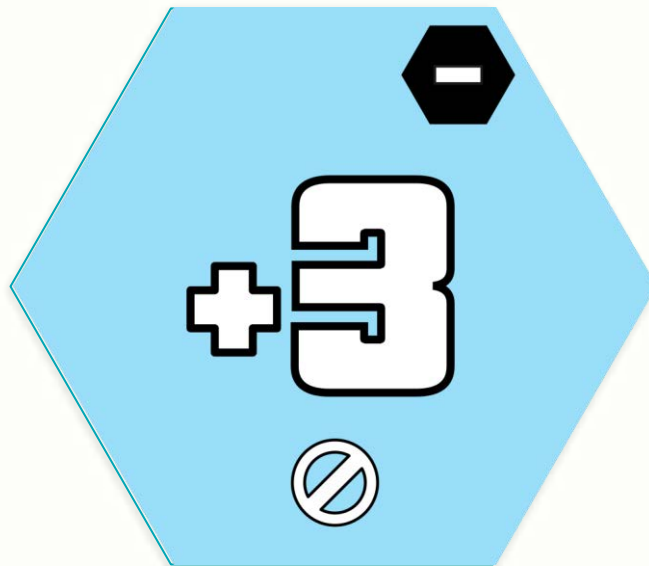
ANEXO 5: LÓGICA

LÓGICA (ejemplo)

Elige una carta de loseta al azar del juego FLIPO. Colócala en el espacio correspondiente. Sabiendo que:

- Los números de las losetas van del -2 al +4.
- El cero tiene siempre un cero detrás.
- El símbolo de la esquina superior derecha indica si el número es mayor (+) o menor (-) que el número grande del centro.

¿Qué números podría tener esta loseta por detrás? Escríbelos en la línea. Luego, voltea la loseta y rodea el número correcto.



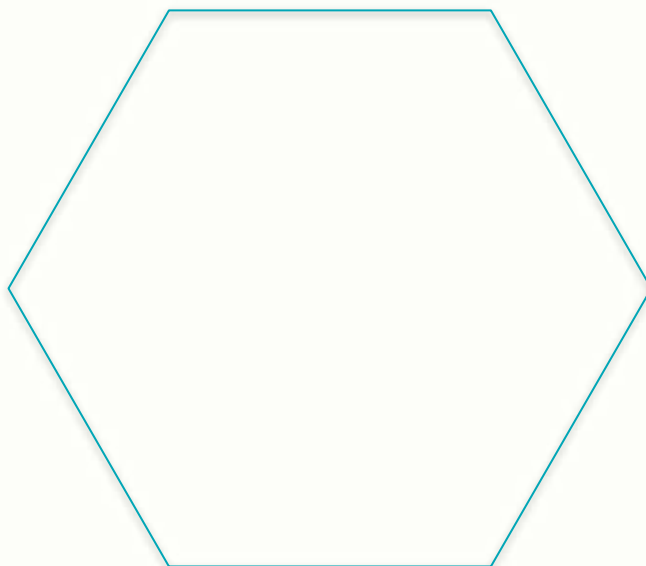
2, 1, -1 y -2

LÓGICA

Elige una carta de loseta al azar del juego FLIPO. Colócala en el espacio correspondiente. Sabiendo que:

- Los números de las losetas van del -2 al +4.
- El cero tiene siempre un cero detrás.
- El símbolo de la esquina superior derecha indica si el número es mayor (+) o menor (-) que el número grande del centro.

¿Qué números podría tener esta loseta por detrás? Escríbelos en la línea. Luego, voltea la loseta y rodea el número correcto.



ANEXO 6: OPERAMOS

OPERACIONES (ejemplo)

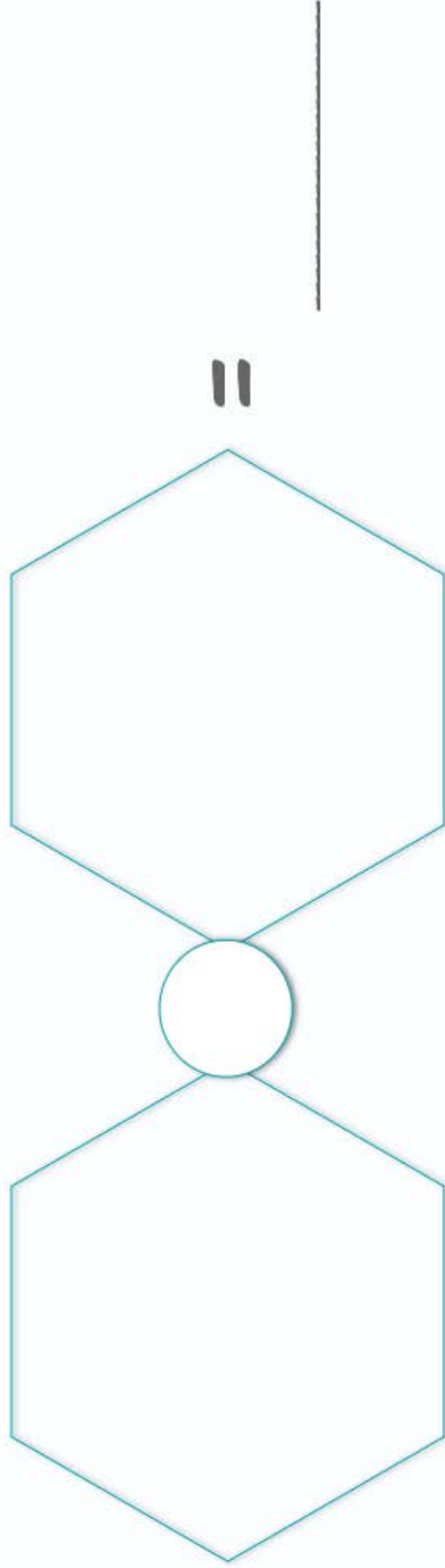
Edad: según operación
y signo (negativo o positivo)

Elige dos losetas de número al azar del juego FLIPO. Colócalas en los espacios de abajo. Escribe el signo que te indique tu docente (suma, resta, multiplicación, división...). Realiza la operación y escribe el resultado a la derecha.

The diagram illustrates a math activity. On the left, a light blue die shows a minus sign (-) and a plus sign (+). On the right, a purple die shows a plus sign (+) and a minus sign (-). Between the dice is a circle containing a multiplication sign (X). Below the dice, the equation $1 \times 4 = -4$ is shown, with the numbers 1 and 4 corresponding to the dice faces and the result -4 written on a horizontal line.

OPERACIONES (ejemplo)

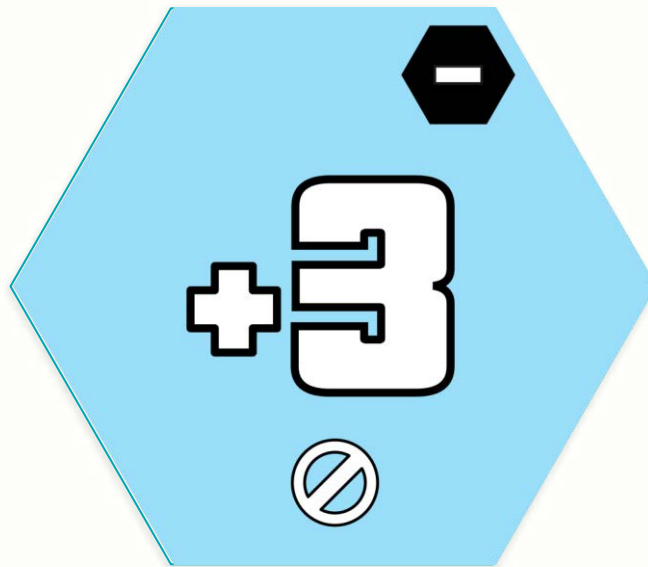
Elige dos losetas de número al azar del juego FLIPO. Colócalas en los espacios de abajo. Escribe el signo que te indique tu docente (suma, resta, multiplicación, división...). Realiza la operación y escribe el resultado a la derecha.



ANEXO 7: ¡A DIBUJAR!

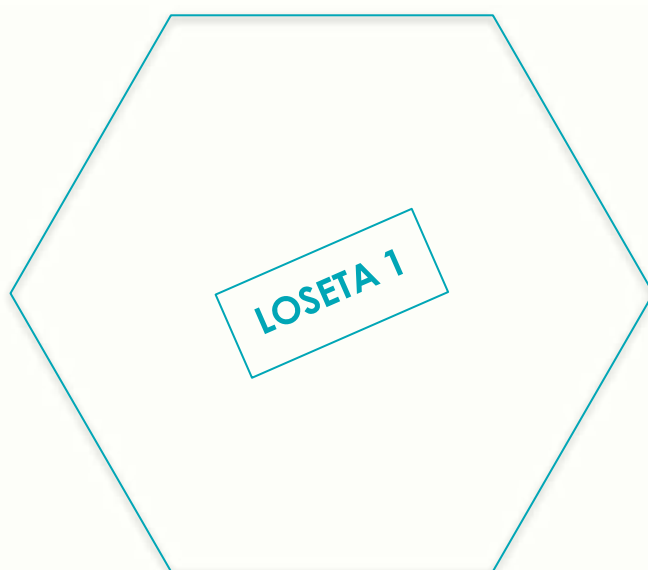
¡ A DIBUJAR! (ejemplo)

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



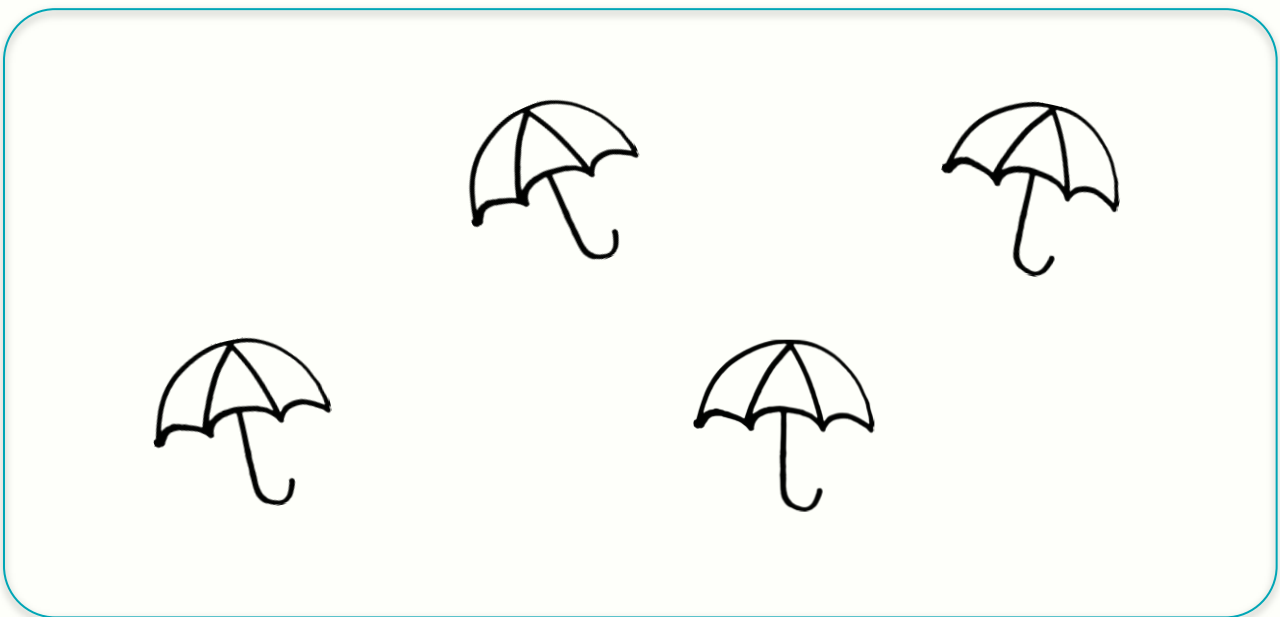
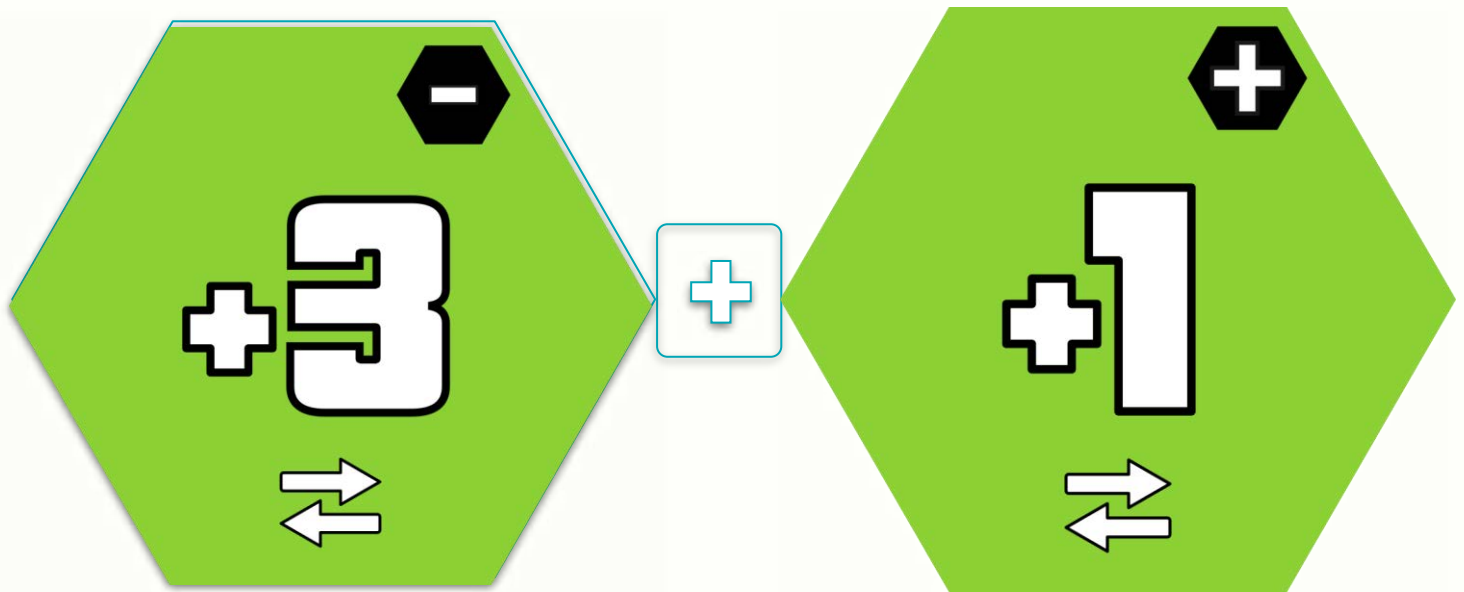
¡A DIBUJAR!

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



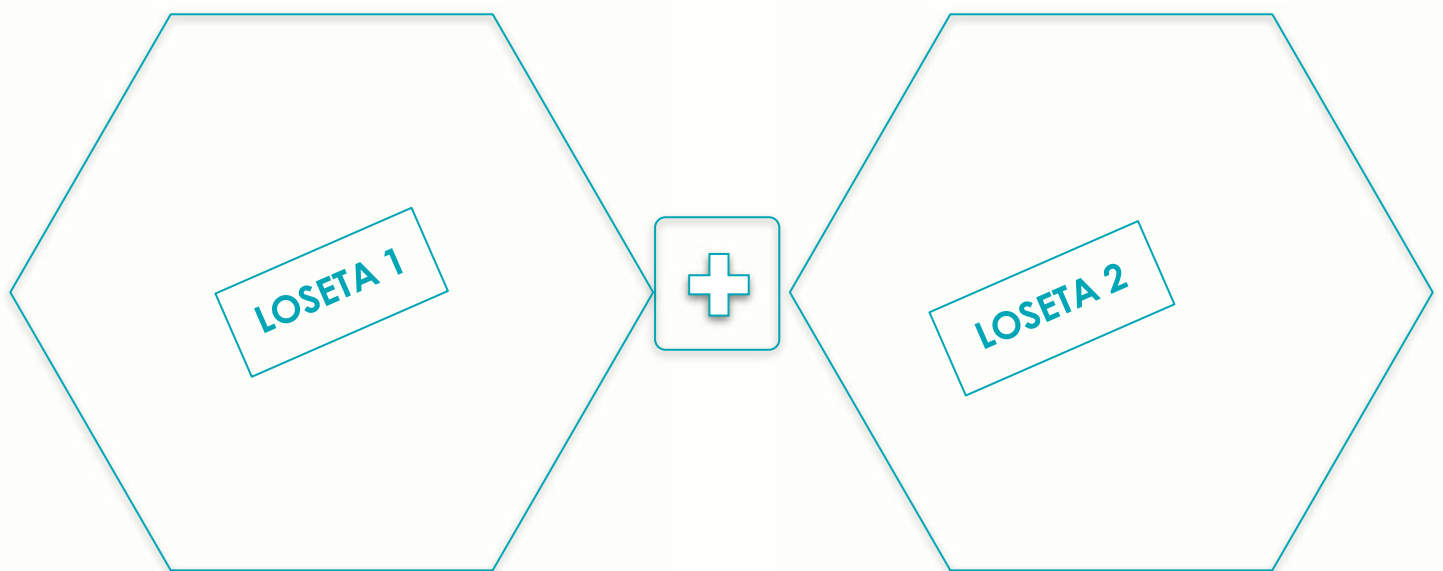
¡A DIBUJAR! (ejemplo)

Elige dos losetas de número positivas al azar del juego FLIPO. 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!

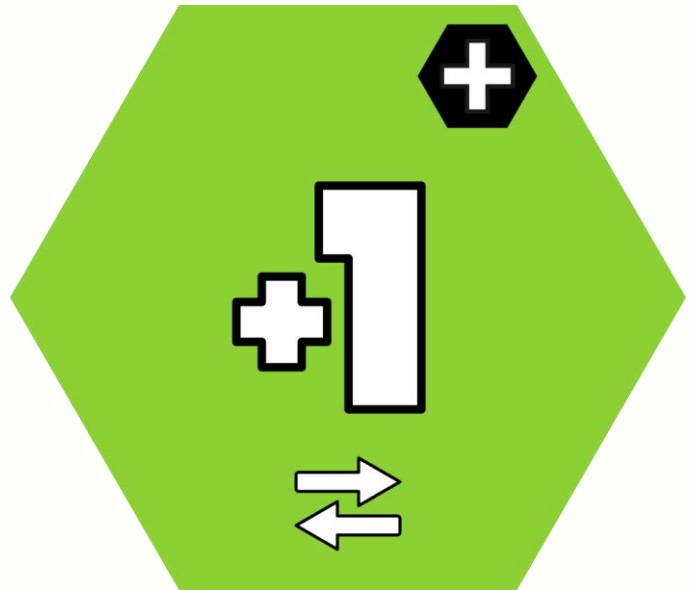
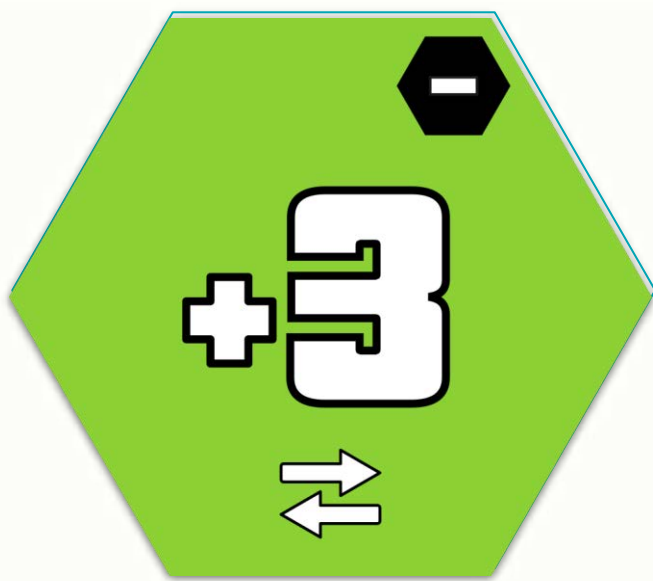
Elige dos losetas de número positivas al azar del juego FLIPO. Colócalas en los espacios correspondientes. Realiza la suma. En el recuadro de abajo, dibuja tantas figuras como el resultado que te haya dado la suma.



ANEXO 8: CONTINÚA LA SERIE

CONTINÚA LA SERIE (ejemplo)

Elige dos losetas positivas de número al azar del juego FLIPO. Colócalas en los espacios para ello. El primer número será la decena. El segundo, las unidades.



Desde este número, continua la serie en orden descendente. Escribe los cinco números anteriores.

30, 29, 28, 27, 26

Desde ese mismo número, continúa la serie en orden ascendente. Escribe los cinco números posteriores.

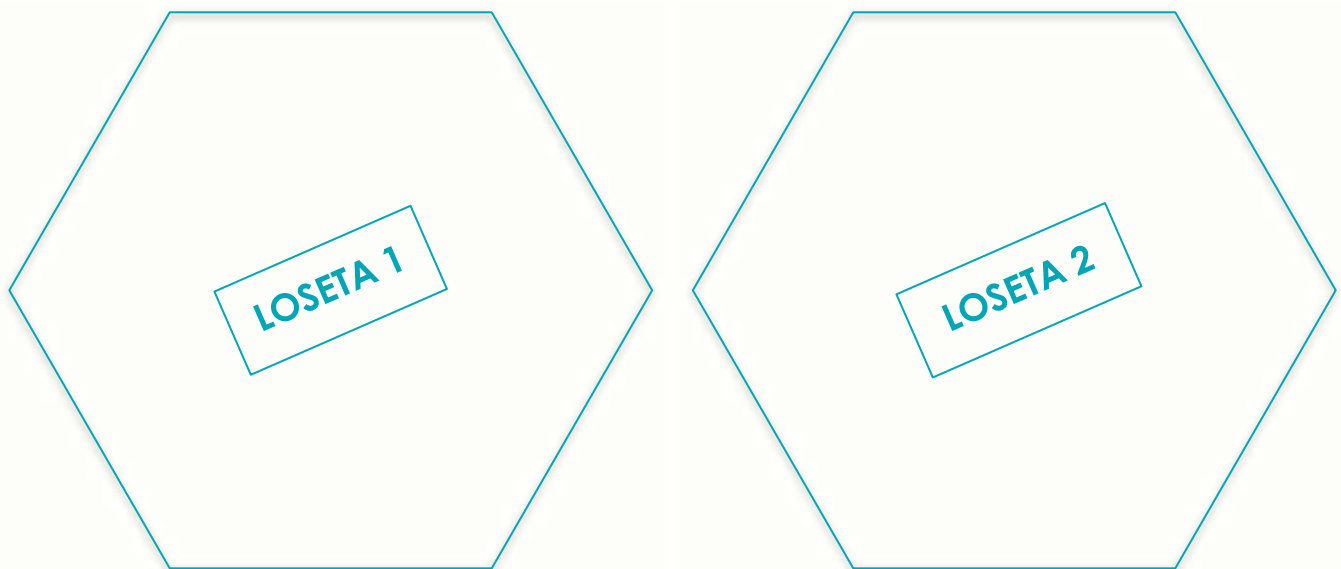
32, 33, 34, 35, 36

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

33, 35, 37, 39, 41

CONTINÚA LA SERIE

Elige dos losetas positivas de número al azar del juego FLIPO. Colócalas en los espacios para ello. El primer número será la decena. El segundo, las unidades.



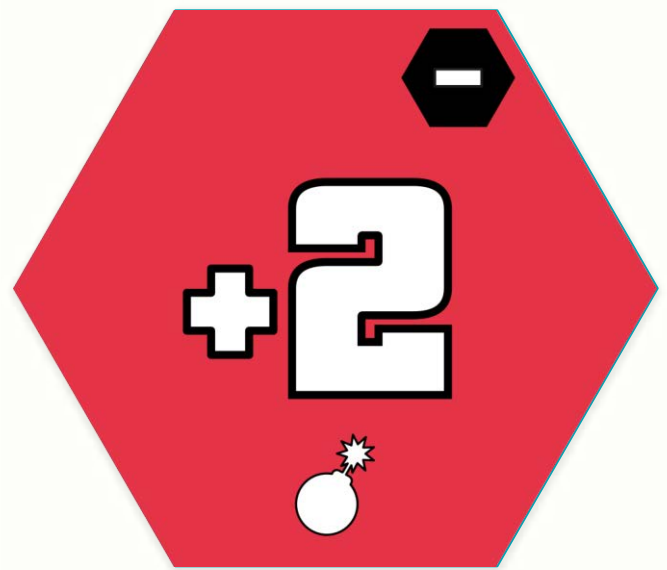
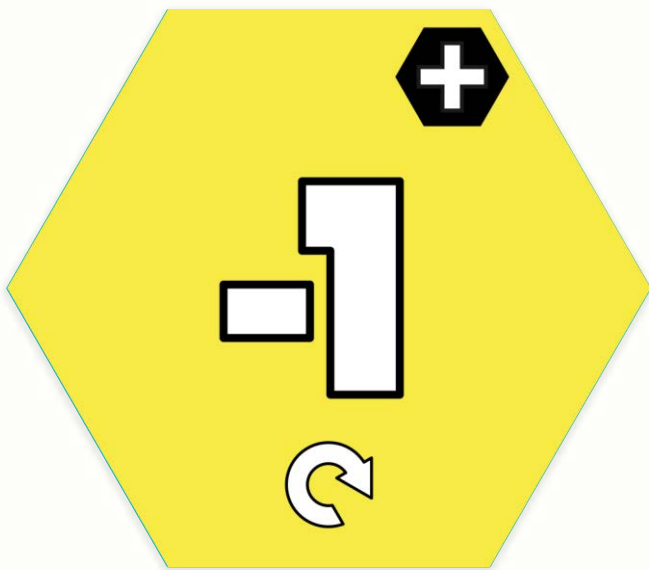
Desde este número, continua la serie en orden descendente. Escribe los cinco números anteriores.

Desde ese mismo número, continúa la serie en orden ascendente. Escribe los cinco números posteriores.

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

CONTINÚA LA SERIE (ejemplo)

Elige dos losetas positivas de número al azar del juego FLIPO. Colócalas en los espacios para ello.



Ahora piensa cuántos números los separan (cuál es la diferencia entre ambos).

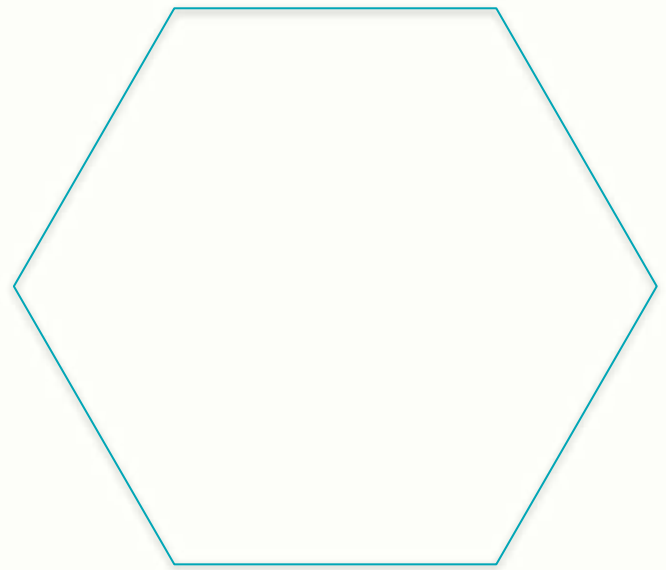
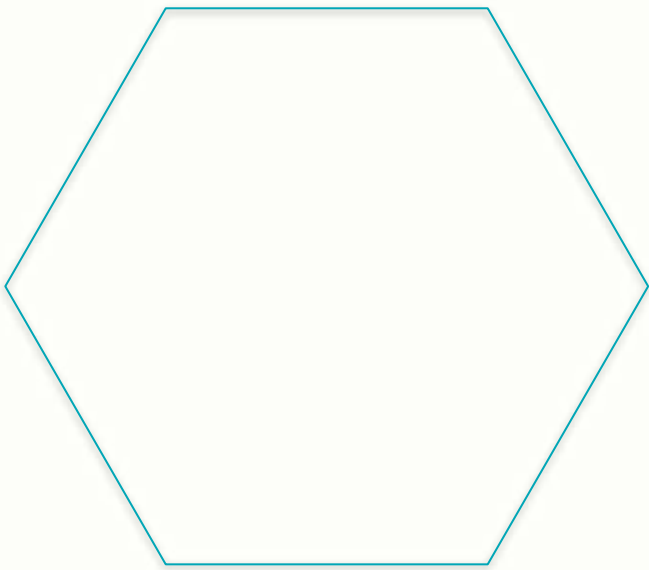
3

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.

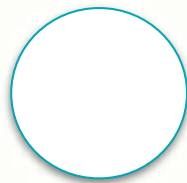
2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29

CONTINÚA LA SERIE

Elige dos losetas positivas de número al azar del juego FLIPO. Colócalas en los espacios para ello.



Ahora piensa cuántos números los separan (cuál es la diferencia entre ambos).

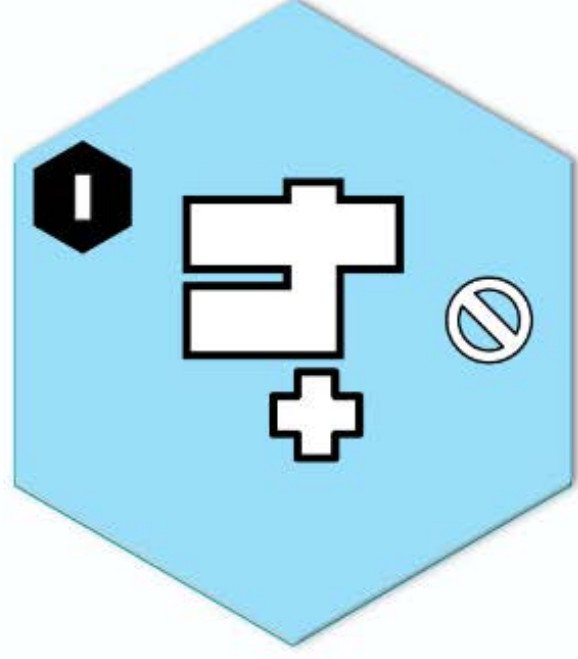
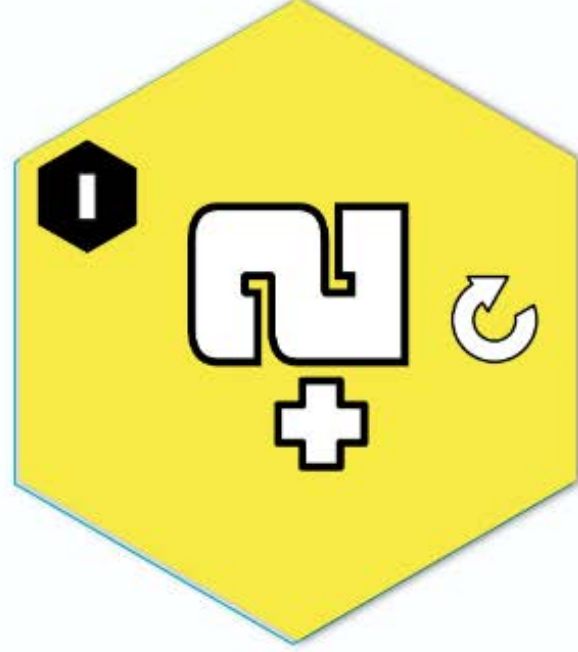
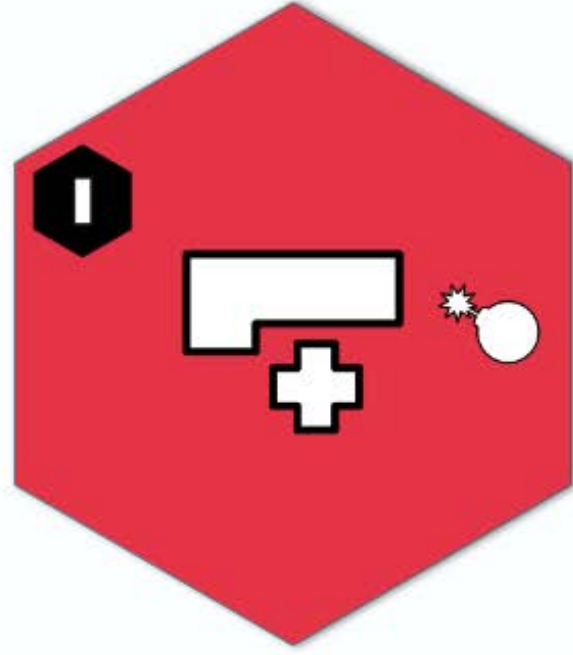


Comenzando con el número de la carta más baja, continúa la serie en orden ascendente con ese valor numérico. Puedes parar cuando lleves diez números.

ANEXO 9: ORDENAR

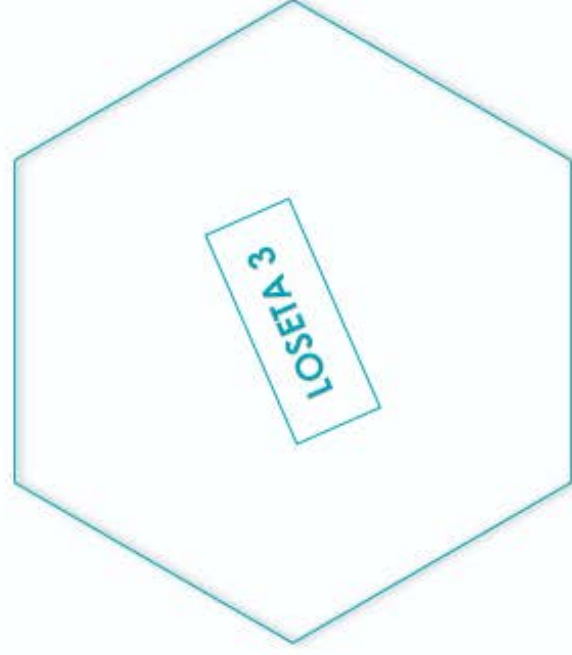
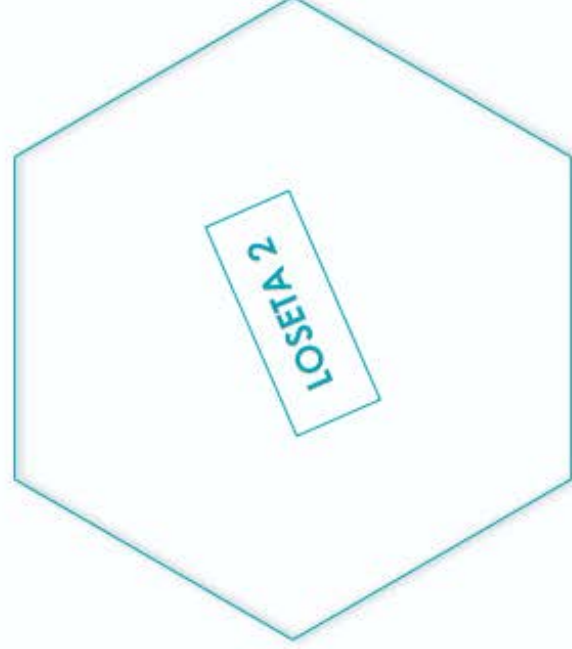
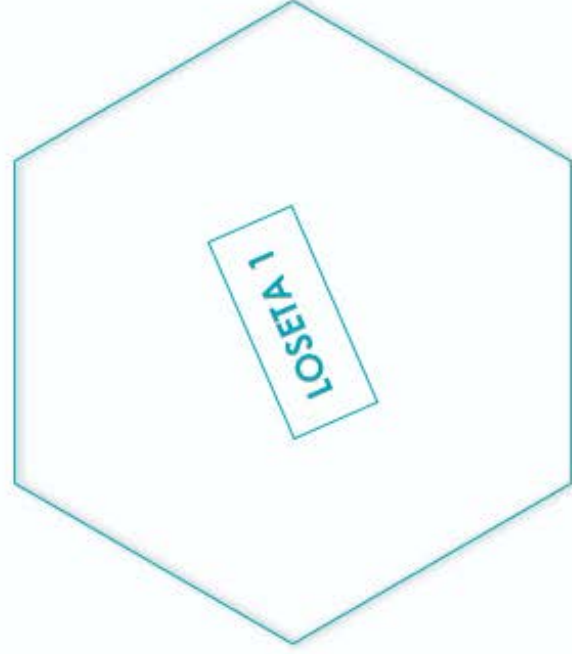
ORDENA DE MENOR A MAYOR (ejemplo)

Toma 3 loseñas positivas (con un + delante) al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de menor a mayor.



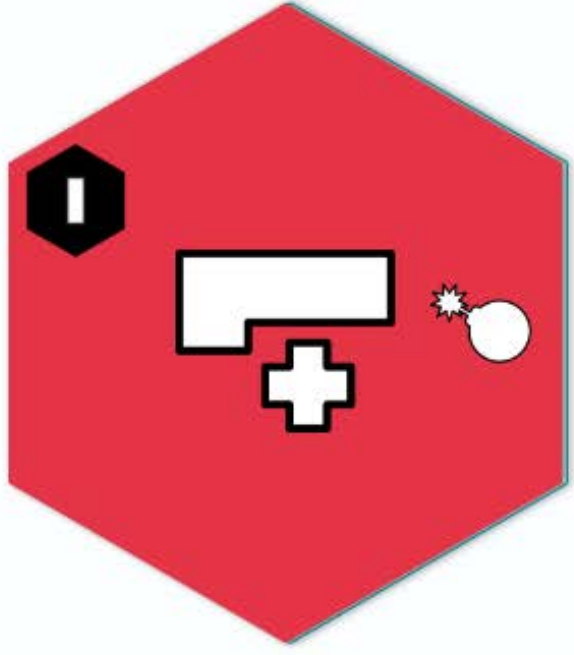
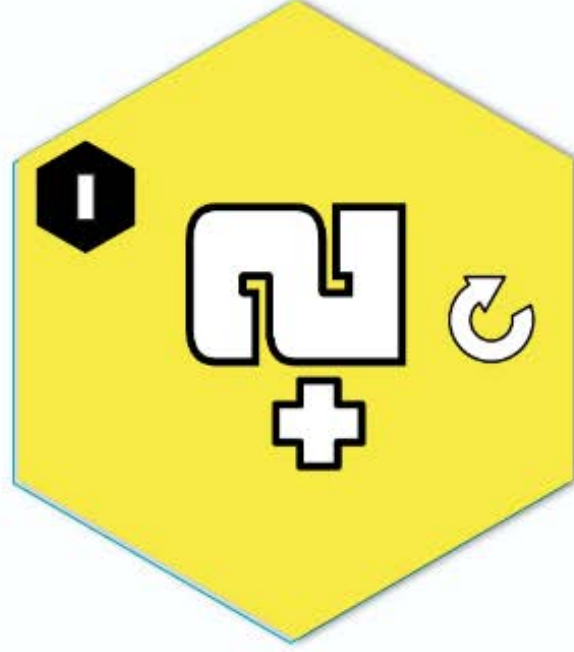
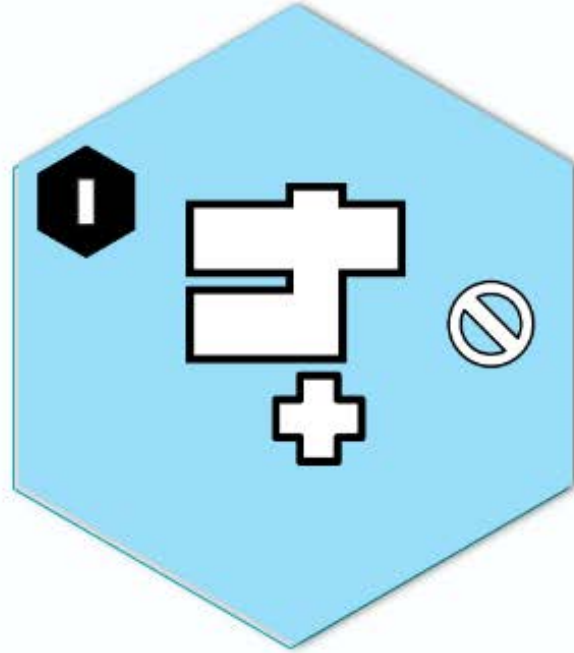
ORDENA DE MENOR A MAYOR

Toma 3 losetas positivas (con un + delante) al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de menor a mayor.



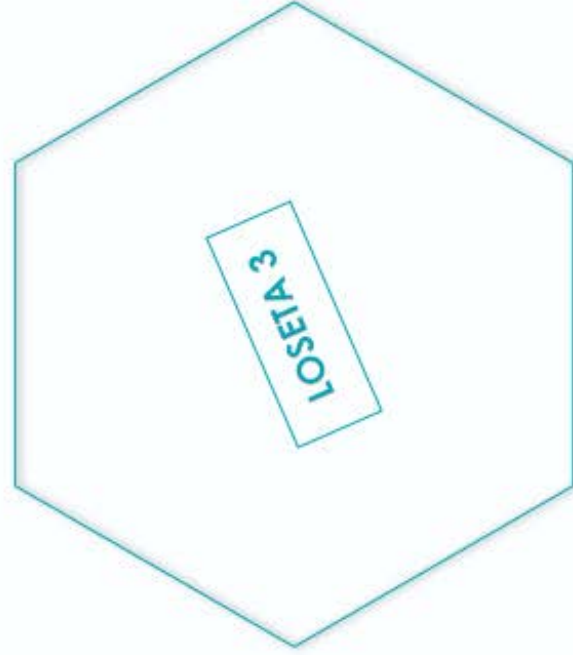
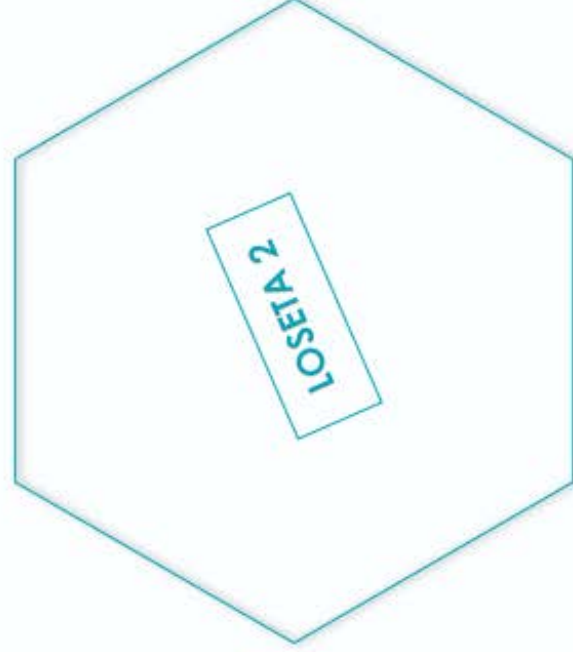
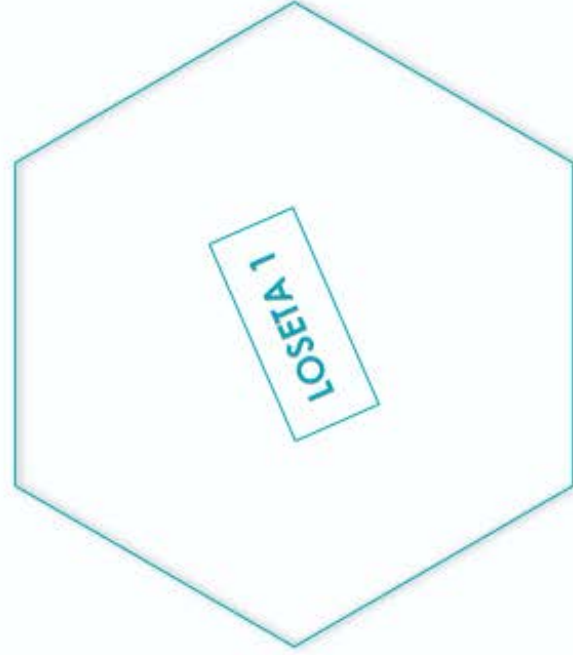
ORDENA DE MAYOR A MENOR (ejemplo)

Toma 3 lasetas positivas (con un + delante) al azar. Fijate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de mayor a menor.



ORDENA DE MAYOR A MENOR

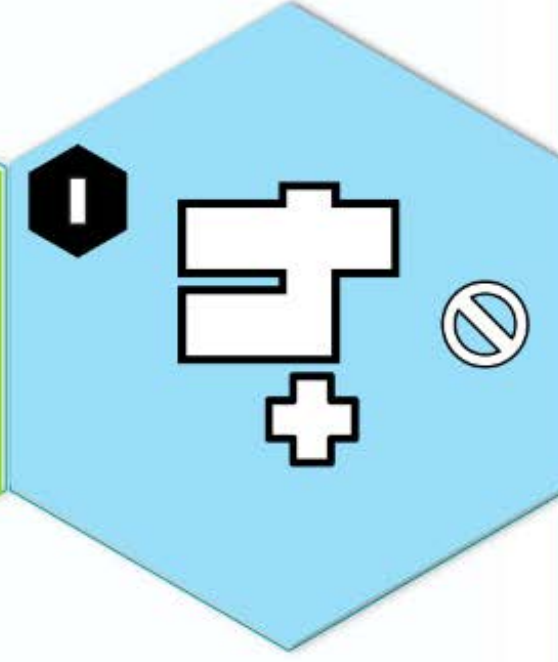
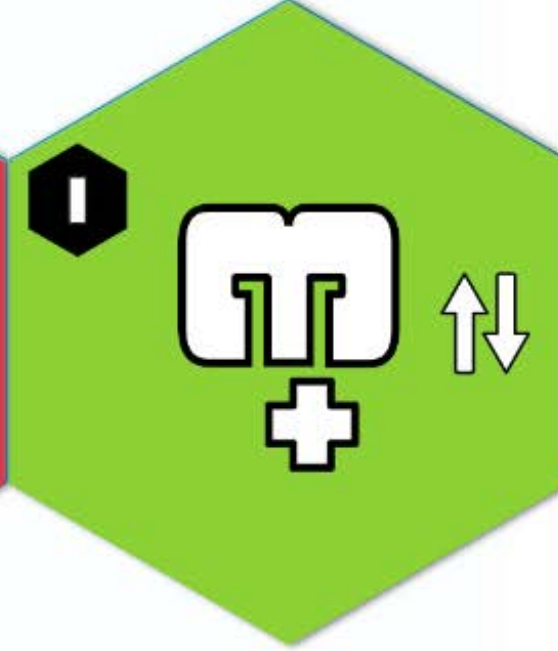
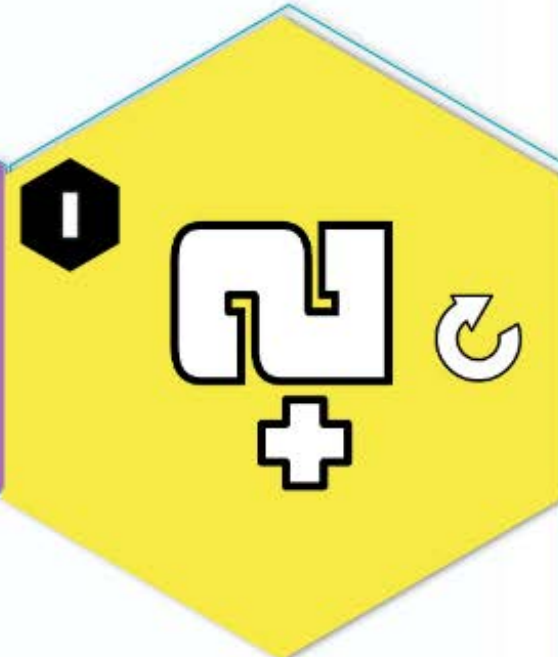
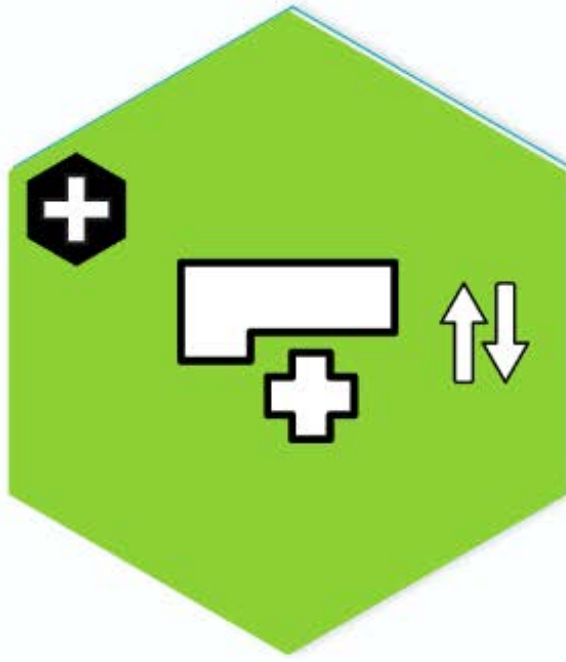
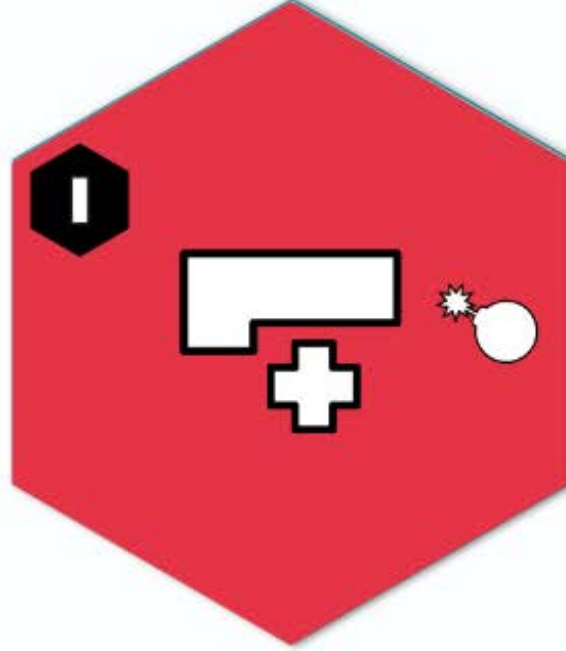
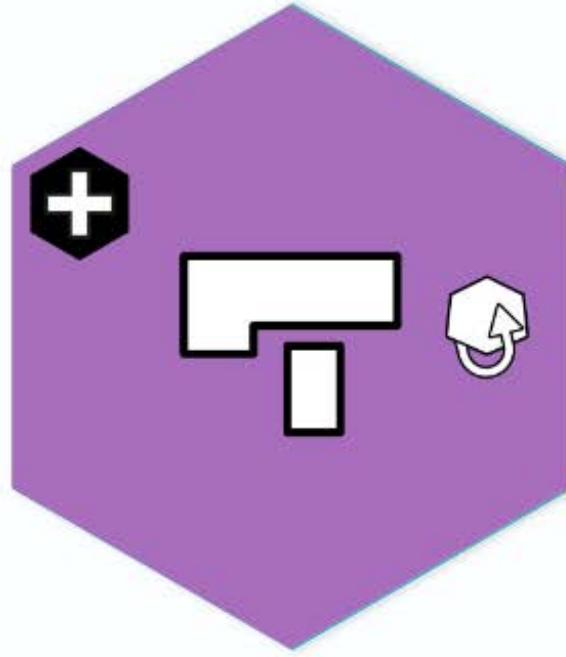
Toma 3 losetas positivas (con un + delante) al azar. Fíjate muy bien en sus números y colócalos en los espacios por orden, de mayor a menor.



ORDENA DE MENOR A MAYOR

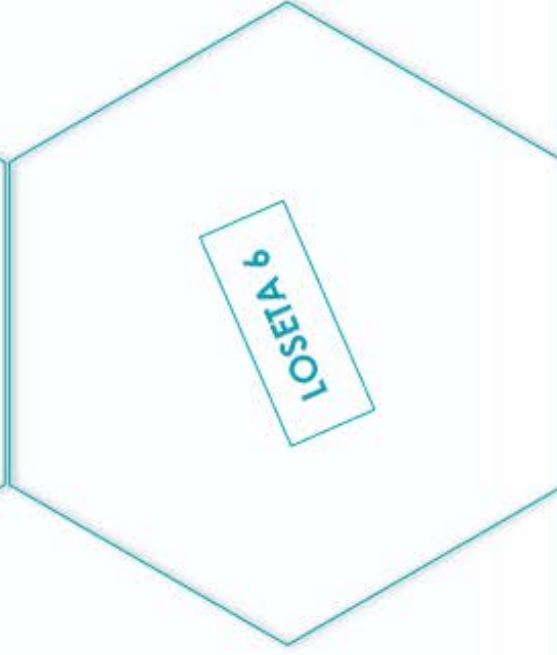
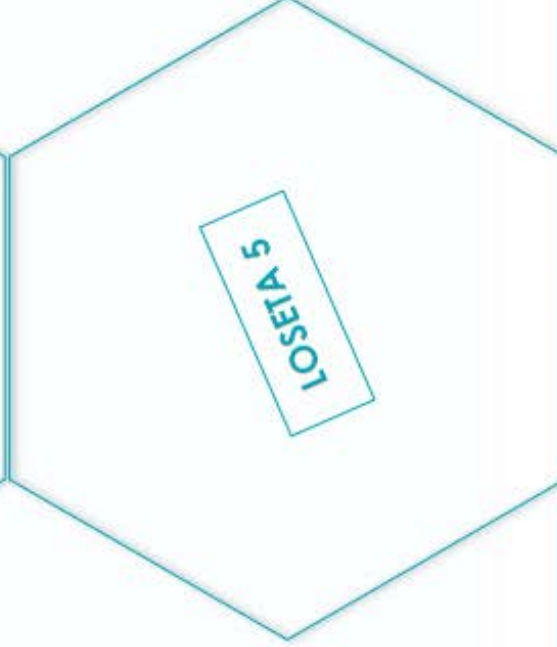
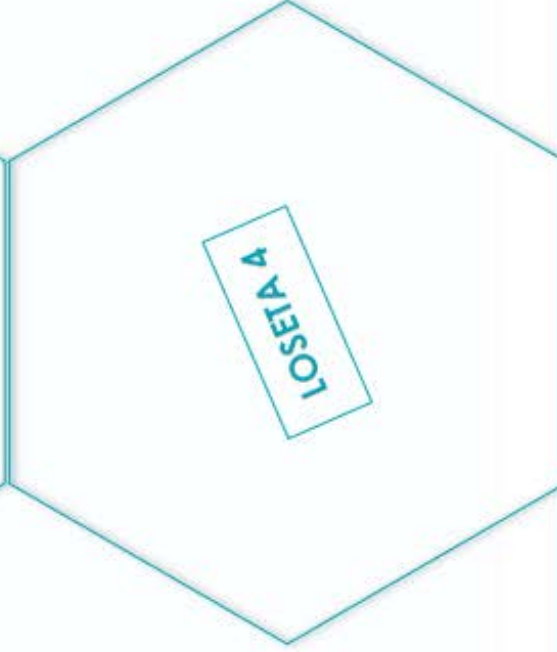
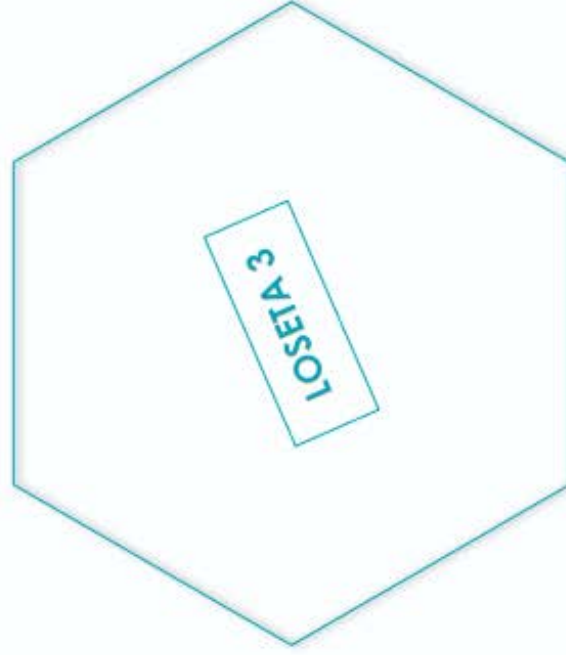
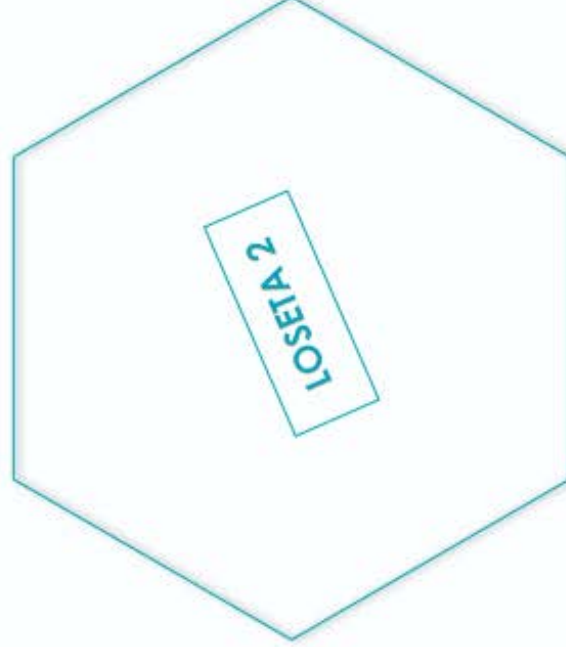
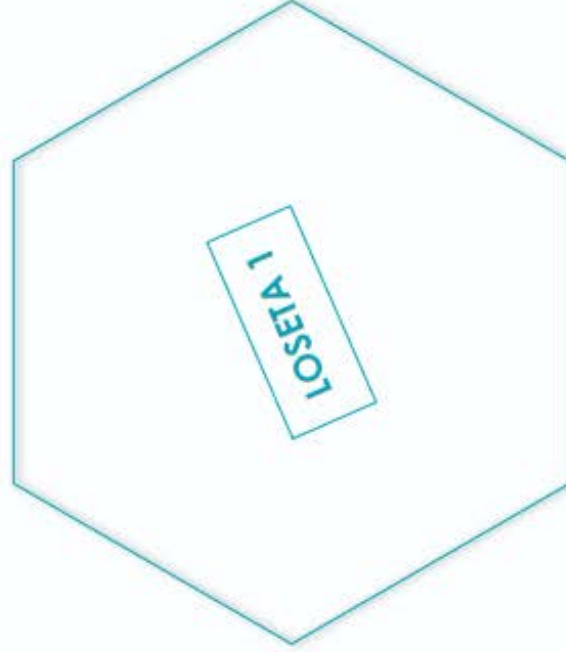
9+

Toma 6 losetas y colócalas al azar en los espacios de abajo. Ahora, ordénalas de menor a mayor en el menor número de movimientos que puedas. Solo puedes intercambiar una loseta con otra que tenga adyacente (encima, debajo o a un lado).



ORDENA DE MENOR A MAYOR

Toma 6 losetas y colócalas al azar en los espacios de abajo. Ahora, ordénalas de menor a mayor en el menor número de movimientos que puedas. Solo puedes intercambiar una loseta con otra que tenga adyacente (encima, debajo o a un lado).



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