



# FLASH

TARJETAS DE CÁLCULO MENTAL AUTOCORREGIBLE

¿OS ATREVÉIS A CALCULAR MENTALMENTE  
ESTAS OPERACIONES MATEMÁTICAS?

# ¿QUÉ ES

SUMAS:

LEVEL 3  
 $50 + 80 =$

LEVEL 4  
 $67 + 78 =$

LEVEL 7  
 $1.180 + 8.270 =$

RESTAS:

LEVEL 2  
 $15 - 9 =$

LEVEL 4  
 $827 - 169 =$

LEVEL 9  
 $6,6 - 5,3 =$

MULTIPLICACIONES:

LEVEL 3  
 $19 \times 9 =$

LEVEL 5  
 $14 \times 15 =$

LEVEL 7  
 $35 \times 27 =$

DIVISIONES:

LEVEL 1  
 $42 : 6 =$

LEVEL 6  
 $5.436 : 60 =$

LEVEL 8  
 $30.361 : 313 =$

CADA VEZ ES MAS DIFÍCIL, ¿NO?

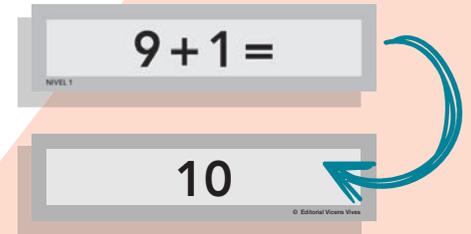
Con **Flash** los niños y las niñas podrán resolver mentalmente todas estas **sumas**, **restas**, **multiplicaciones** y **divisiones** en solo unos segundos.

Eso sí, es necesario un poco de práctica y no pasar de nivel sin haber alcanzado el nivel anterior.

# FLASH

? ES UN JUEGO DE TARJETAS DE CÁLCULO MENTAL AUTOCORREGIBLE.

CADA OPERACIÓN QUE SE TRABAJA ESTÁ ORGANIZADA EN 8 NIVELES DE TARJETAS DE DIFICULTAD PROGRESIVA. EN LA PARTE FRONTAL DE CADA TARJETA ESTÁ LA OPERACIÓN Y EN LA POSTERIOR, LA SOLUCIÓN.



## OBJETIVO:

Practicar y consolidar el cálculo mental en las operaciones matemáticas de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, **basado en la descomposición numérica**, sin utilizar los algoritmos tradicionales.

## METODOLOGÍA:

**Flash** es un método pensado para ayudar a descubrir estrategias, ganar seguridad y mejorar el cálculo mental, **mediante el juego**.

- **Gradual:** Todos los ejercicios están organizados de menos a más dificultad.
- **Motivadora:** La dinámica del juego permite que el alumnado descubra por sí mismo los nuevos pasos a seguir.
- **Versátil:** Se puede jugar individualmente, por parejas, por grupos o con toda la clase.
- **Personalizada:** Al ser las operaciones autocorregibles, facilita que se pueda hacer un trabajo adaptado a los distintos ritmos individuales.

A PARTIR DE  
6 AÑOS

## COMPETENCIAL:

Con **Flash** se alcanzan las **competencias clave** relacionadas con el cálculo mental ya que desarrolla:

- Las capacidades de observación y de análisis.
- El pensamiento lógico-matemático y la argumentación.
- La capacidad estimativa.
- El razonamiento y el pensamiento complejo.
- La capacidad de expresión oral, la expresión escrita y la aplicación de algoritmos matemáticos propios del cálculo.
- La autoconfianza y la seguridad personal.

$$5.418 : 60 \quad :60 \rightarrow :6 : 10$$

$$5.418 : 6$$

$$5.400 \quad 18$$

$$900 \quad 3$$

$$903$$

$$903 : 10 = 90,3$$

# FLASH

SUMAS



ISBN: 978-84-682-4973-5

256 tarjetas de sumas autocorregibles, clasificadas en 8 niveles de dificultad progresiva. Cada nivel consta de 32 tarjetas.

# FLASH

RESTAS



ISBN: 978-84-682-4974-2

256 tarjetas de sumas autocorregibles, clasificadas en 8 niveles de dificultad progresiva. Cada nivel consta de 32 tarjetas.

# FLASH

MULTIPLICACIONES



ISBN: 978-84-682-4975-9

280 tarjetas de multiplicaciones autocorregibles, clasificadas en 8 niveles de dificultad progresiva. El primer nivel tiene 56 tarjetas y el resto de niveles son juegos de 32 tarjetas.

# FLASH

DIVISIONES



ISBN: 978-84-682-4976-6

304 tarjetas de divisiones autocorregibles, clasificadas en 8 niveles de dificultad progresiva. Los dos primeros niveles tienen 56 tarjetas y el resto de niveles son juegos de 32 tarjetas.



## PARA EL PROFESORADO:

Para cada operación matemática que se trabaja, el método tiene una **hoja de instrucciones** y una **guía didáctica** que ayudarán al profesorado a motivar, a incentivar y a acompañar al alumnado en su proceso de descubrimiento.

## Autores:

R. MARTÍ - M. BALLESTEROS - J. CALLÍS

Miembros del Grupo de Trabajo de Matemáticas a+a+ Rosa Sensat en innovación didáctica de las matemáticas en educación especial, infantil y primaria.



Vicens Vives

www.vicensvives.es



C101697