



EL CÁLCULO VIVO

“El cálculo debe ser un instrumento de acción sobre las cosas, Sirve para medir los campos, pesar los productos, calcular el precio de costo, los intereses que se deben o se cobran. Todo ello justifica la actividad aritmética... Es preciso, por tanto, sumergir el cálculo escolar en la vida del entorno y convertirlo en cálculo vivo”. (Celestín Freinet)

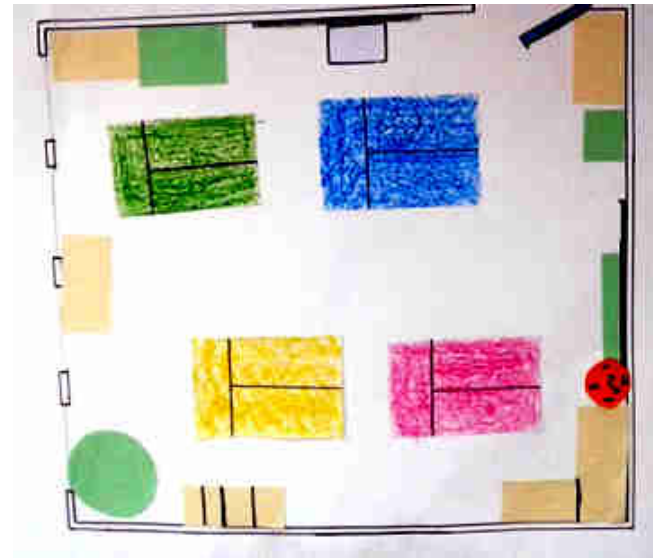
- ¿QUÉ ES?
- Es una técnica que permite el aprendizaje “vivo” (significativo y funcional) de las actividades matemáticas, mediante problemas de la vida real.
- Usa el “tanteo experimental” aplicado tanto al análisis de la situación matemática o problema como a la forma de resolución.



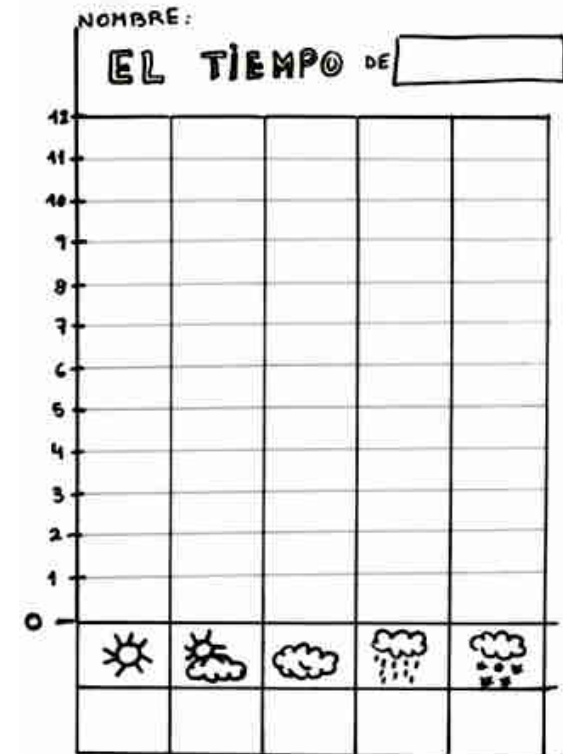
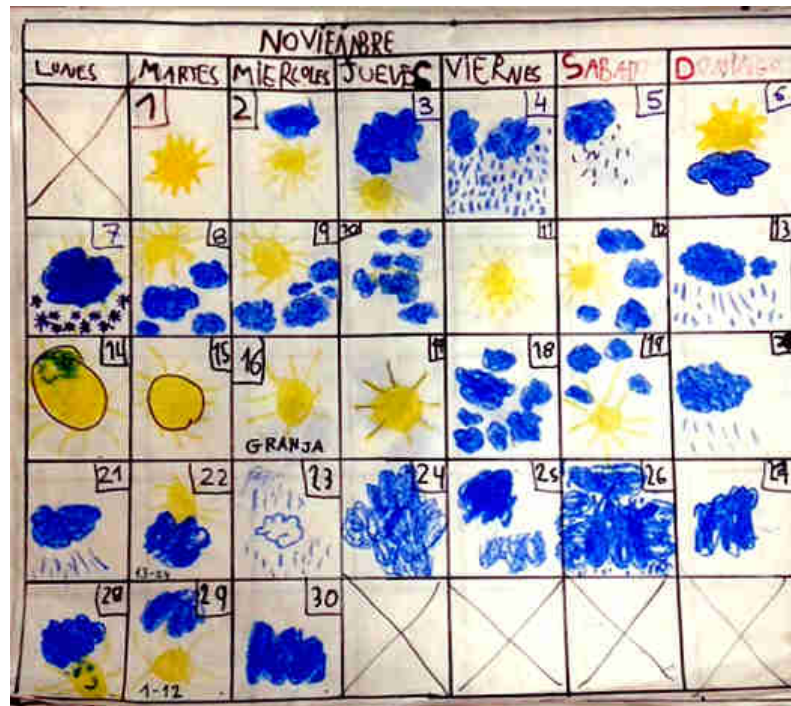
¿PARA QUÉ?

Para:

- Respetar el aprendizaje natural del niño y la niña.
- Aprender a resolver problemas y situaciones matemáticas cotidianas y transferir el proceso adquirido a otras situaciones.
- Interpretar y expresar mejor la realidad a través del lenguaje matemático.
- Aprender y aplicar las reglas, vocabulario y simbología matemática de forma natural y significativa.
- Desarrollar las capacidades de razonamiento, abstracción, cooperativas y de investigación.

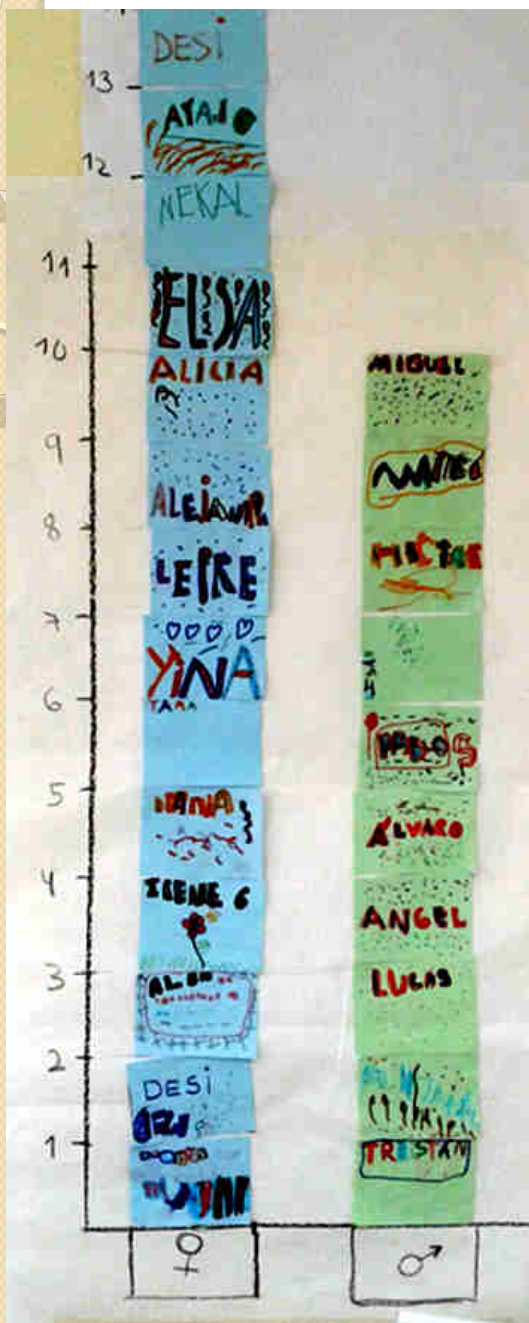


- **Aprovecha las actividades que surgen en clase y en los proyectos de investigación:**
- * salidas, visitas y excursiones,
- * registro y recogida de datos,
- * fiestas y celebraciones,
- * tirada del periódico escolar, monografías, etc.,
- * La cooperativa, como medio de cooperación, financiación, control y gestión de recursos y fondos conseguidos por el grupo clase.



- **Juegos infantiles** (oca, parchís, colecciones, barajas, bolos, enigmas...)

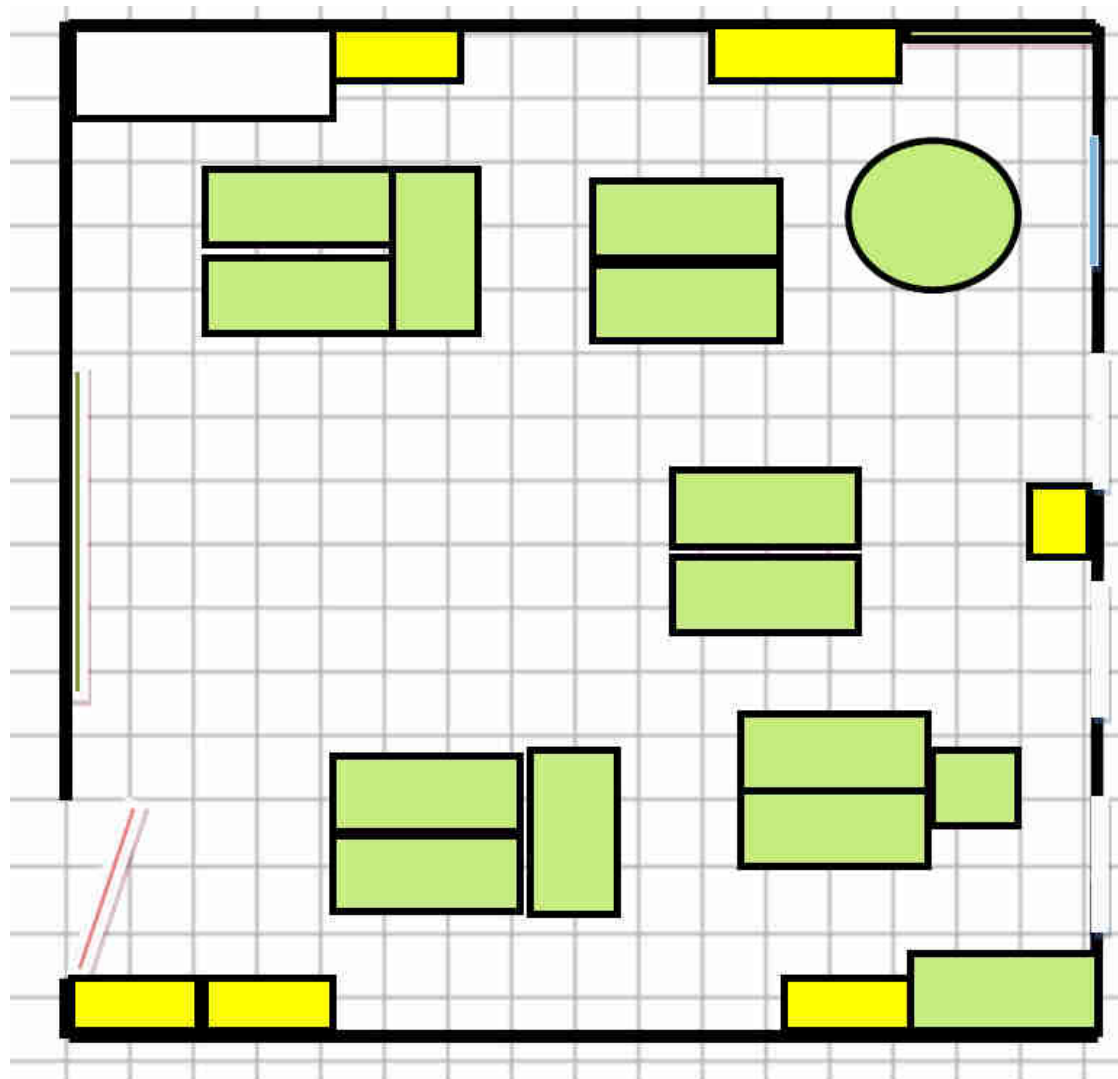
- **Sigue un proceso cooperativo:**
 1. planteamiento del reto y búsqueda de solución individual.
 2. trabajo en equipo (planteo de soluciones posibles y contrastar resultados.
 3. consenso o elección de la solución de equipo.
 4. portavoz que explique la solución y el razonamiento- estrategias seguidas.
 5. El esquema de solución se incorpora al bagaje del grupo (fichero de cálculo vivo), para generalizarlo en otras situaciones similares, facilitando el aprendizaje autónomo y la autocorrección.



* La venta y la huerta, como recursos globalizadores y dinámicos que favorecen la generalización de los aprendizajes y la aplicación práctica de los conceptos matemáticos, entre otros.

* Los materiales o seres vivos del entorno, aportados por el alumnado, a partir de los cuales se plantean problemas y se buscan soluciones.

EL PLANO DE LA CLASE



MATERIALES NO ESTRUCTURADOS



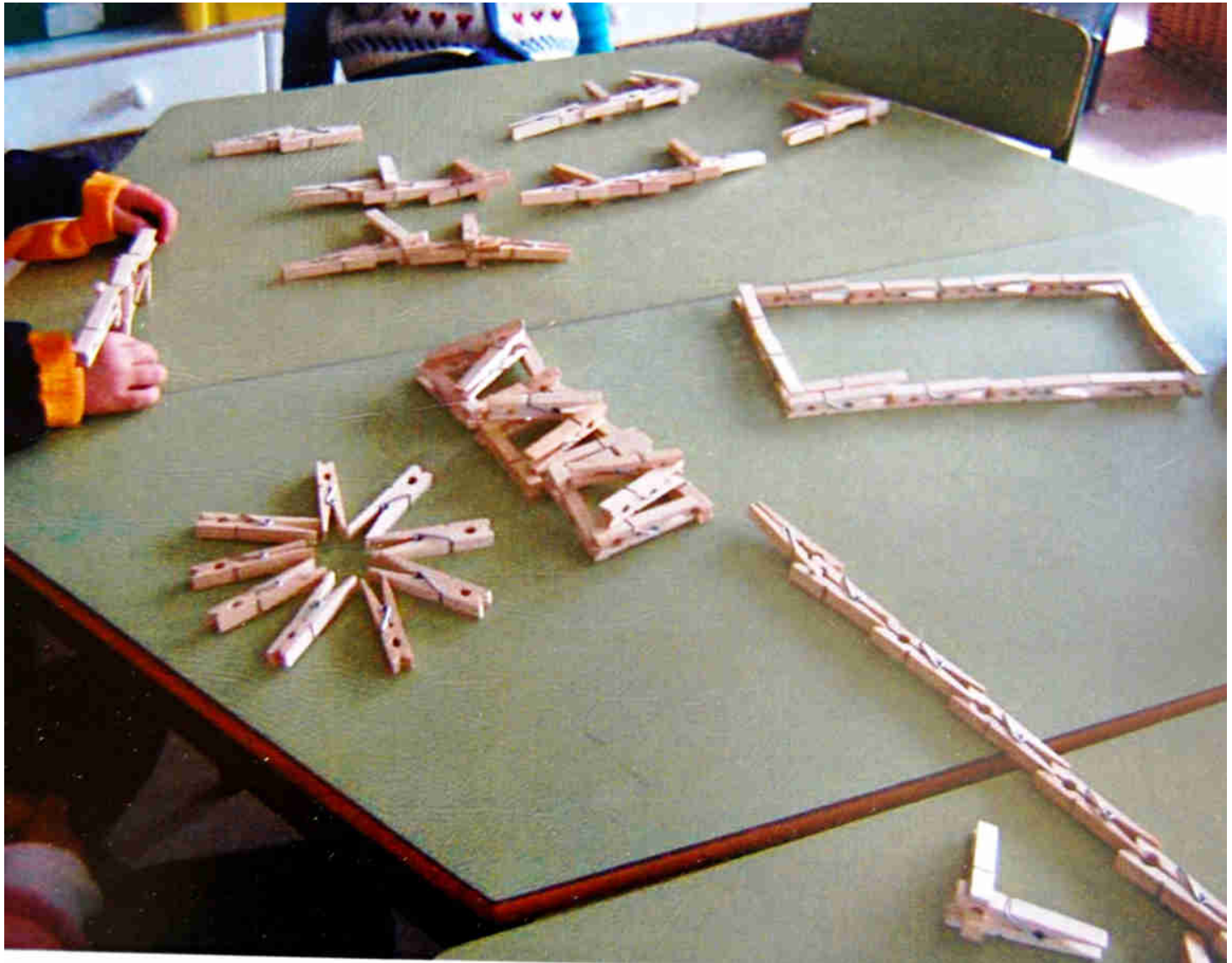






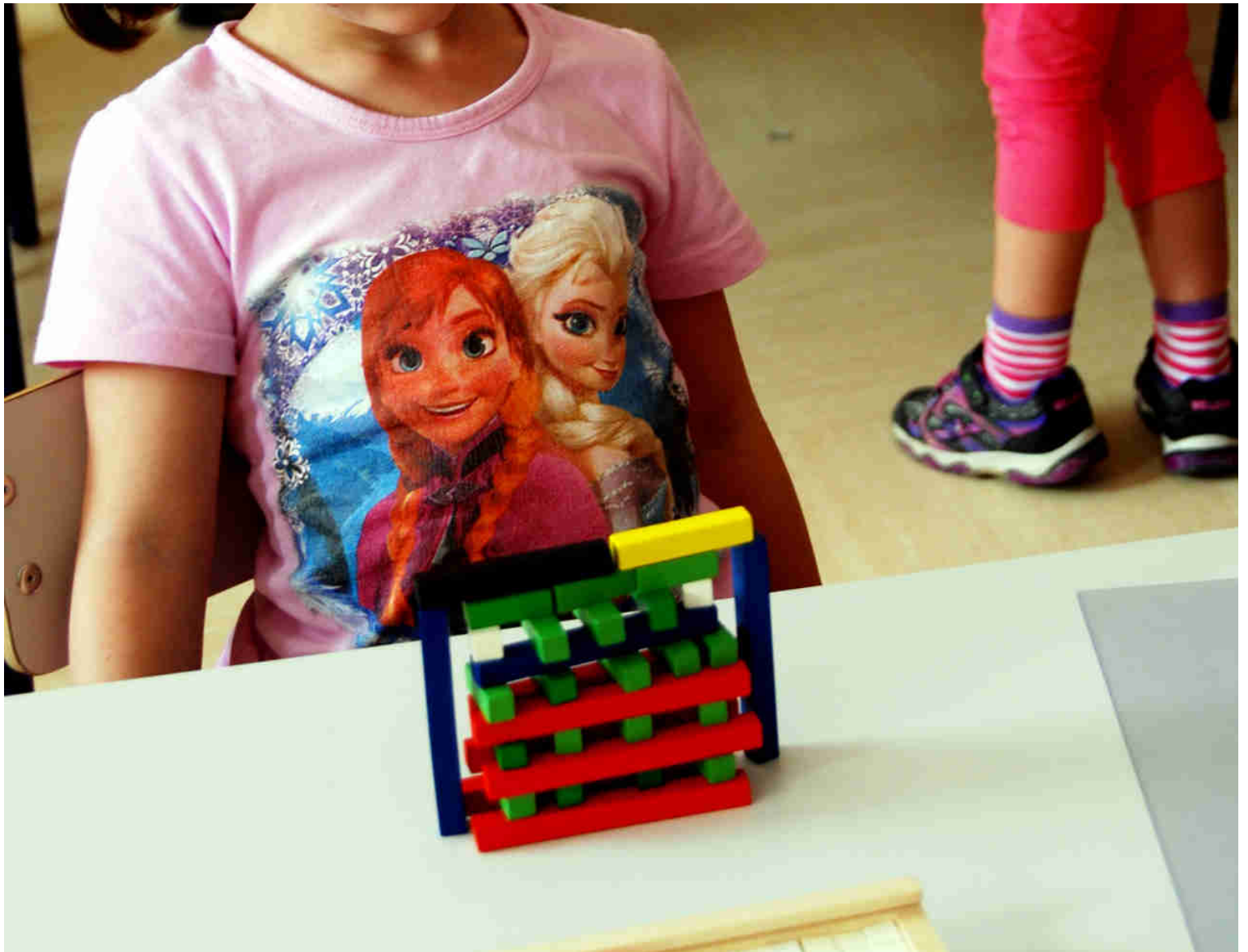




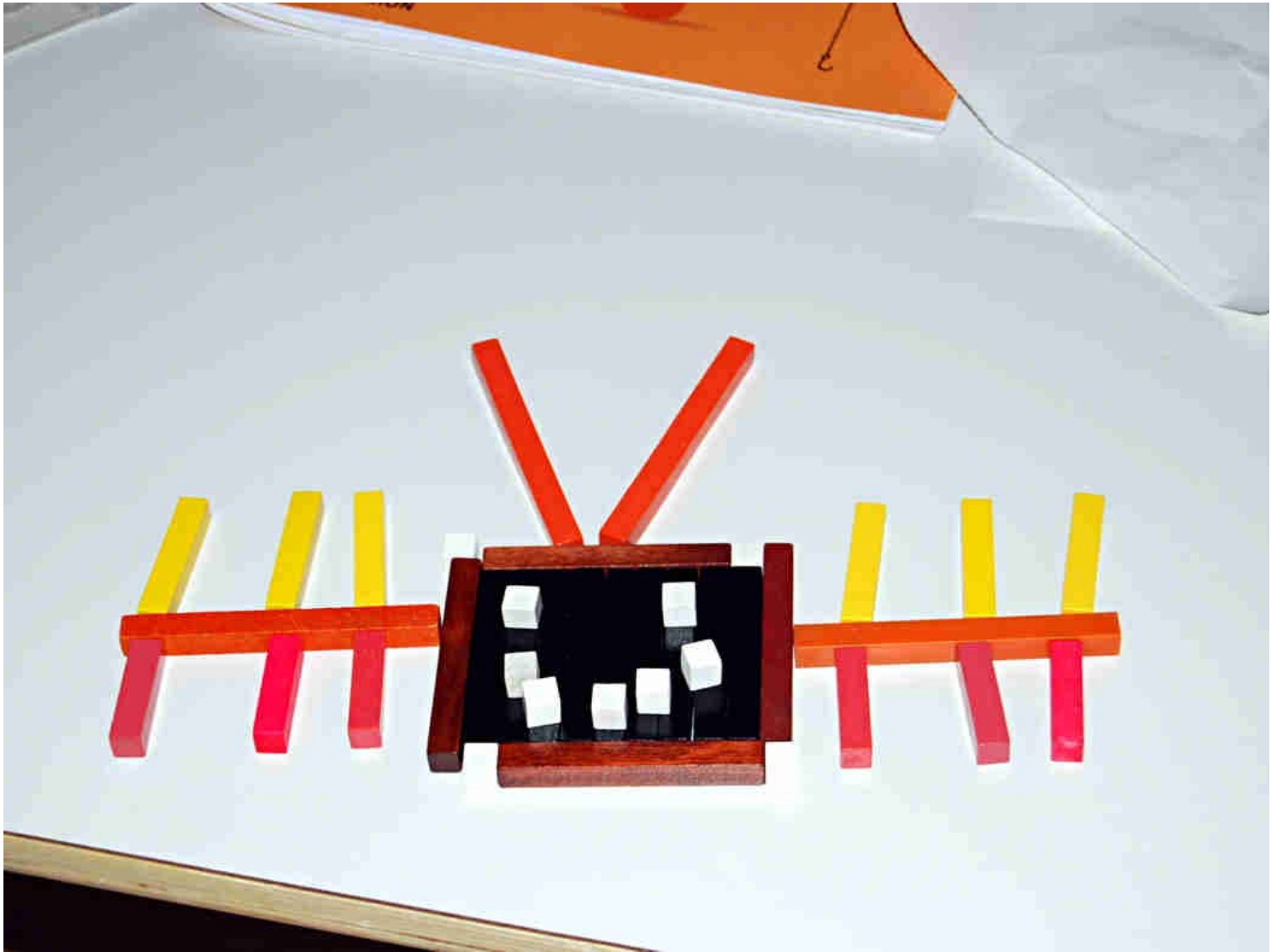


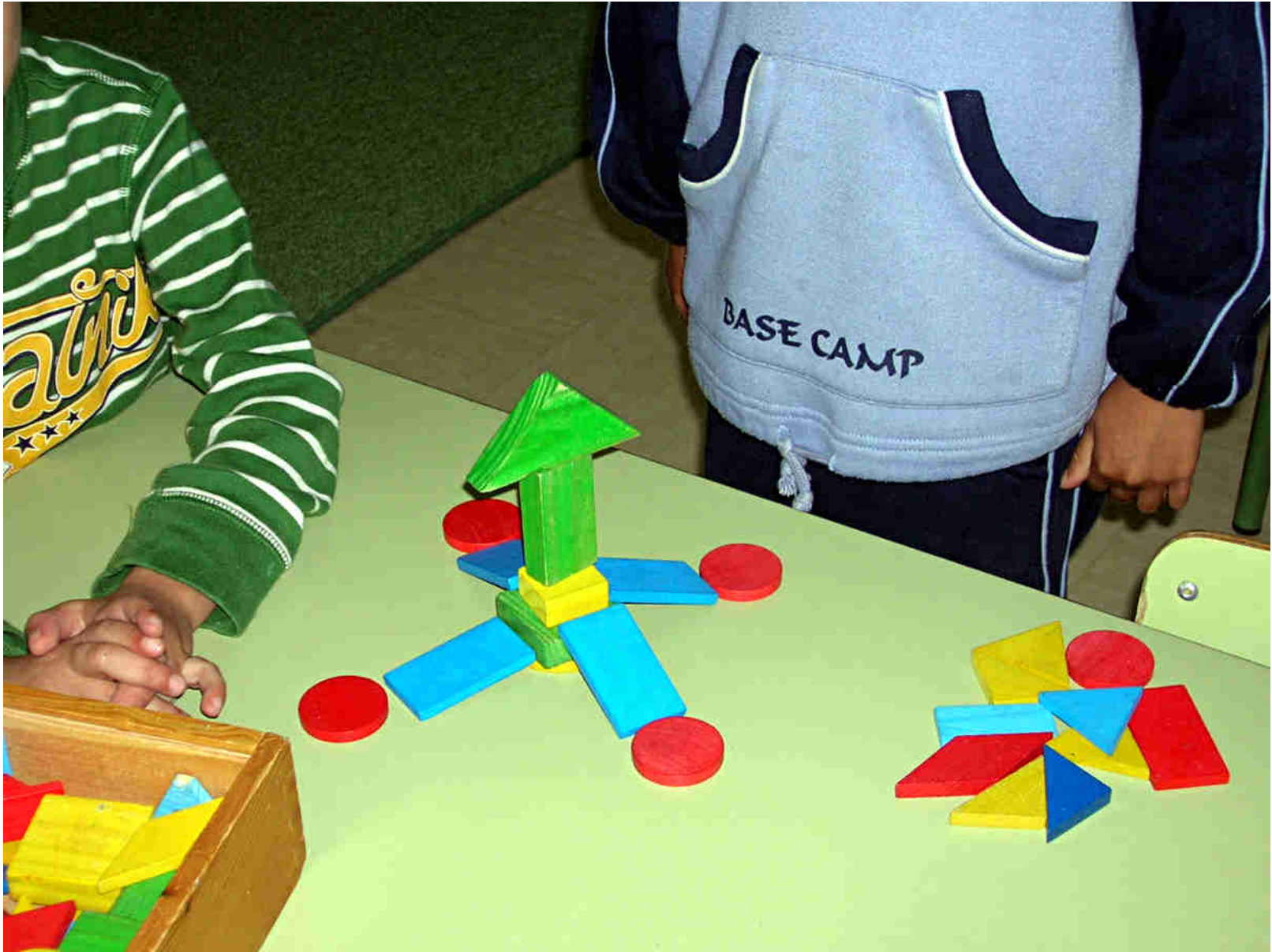
MATERIALES ESTRUCTURADOS



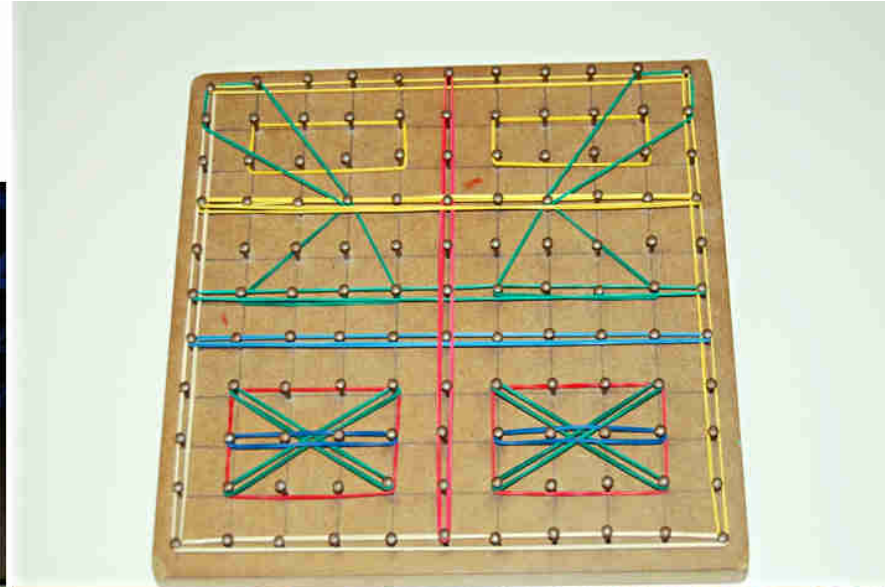








GEOPLANO



PENTOMINOS



PESOS Y MEDIDAS























SITUACIONES COTIDIANAS





¿Quién ayuda en casa?

	MAMÁ	PAPÁ	YO		MAMÁ	PAPÁ	YO
 <p>Bañar y cuidar a los bebés</p>				 <p>planchar</p>			
 <p>fregar el suelo</p>				 <p>poner los zapatos</p>			
 <p>fregar la mesa</p>				 <p>barrer</p>			
 <p>fregar</p>				 <p>hacer las camas</p>			
 <p>hacer la comida</p>				 <p>regar las plantas</p>			
 <p>limpiar el pelo</p>				 <p>colocar la ropa</p>			
 <p>recoger los vasos del piso o gote</p>				 <p>sacar la basura</p>			



















JUEGOS DE MESA





