

GUÍA INCLUSIVA

TRASTORNO DE APRENDIZAJE QUE AFECTA AL SENTIDO NUMÉRICO, CÁLCULO O RAZONAMIENTO MATEMÁTICO. (DISCALCULIA)



Anexo 58.

Propuesta de trabajo por talleres matemáticos (2º ciclo Ed. Primaria).

GUÍA INCLUSIVA: TRASTORNO DE APRENDIZAJE QUE AFECTA AL SENTIDO NUMÉRICO, CÁLCULO O
RAZONAMIENTO MATEMÁTICO. DESARROLLO PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

Documento elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC-SA



EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH

Teléfono de contacto: 690270359

eoep.tdah.madrid@educa.madrid.org

[Enlace a la WEB del EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH](#)



Guía Inclusiva: Trastorno de aprendizaje que afecta al sentido numérico, cálculo o razonamiento matemático (discalculia). Desarrollo para Educación Primaria.

Anexo 58. Propuesta de trabajo por talleres matemáticos (2º ciclo Ed. Primaria).

Versión 1. Fecha de publicación: octubre de 2025.

Elaborado por el EOEP Específico DEA, TEL y TDAH.

ANEXO 58. TALLERES MATEMÁTICOS PARA 2º CICLO DE EP

El trabajo por talleres es una metodología activa en la que los alumnos desarrollan tareas competenciales de carácter más experimental o manipulativo. Para diseñar los talleres es necesario seleccionar las competencias específicas que se quieren desarrollar en el alumnado y diseñar para ello tareas prácticas, vinculadas a sus intereses y a su contexto.

En este caso, se plantea un ejemplo de trabajo por talleres para el 2º ciclo de EP, vinculado al desarrollo de las competencias específicas y contenidos del área de Matemáticas reflejadas en el **Decreto 61/2022**, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

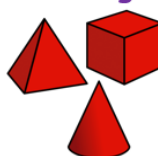
La tienda



El taller de medidas



El taller de geometría



Taller de azar



La tienda

Contenidos:

- Bloque A. Números y operaciones: se abordan contenidos, destrezas y actitudes relacionados con el conteo, la cantidad, las operaciones, las relaciones y la educación financiera.
- Bloque B. Medida: se abordan magnitudes, mediciones y estimaciones.

Materiales: distintos productos (alimentos, objetos), billetes y monedas, balanza, báscula.

Actividades:

En este taller se planteará que los alumnos hagan pequeñas compras de diversos productos. Para ello, varios alumnos harán de tenderos y otros de clientes. Algunas de las actividades que se pueden plantear son:

- Realizar una compra a partir de una lista concreta de productos que les facilite el profesor, lo que implica realizar las sumas correspondientes del precio de los productos y calcular el dinero de vuelta. Por ejemplo, puede facilitar una receta y pedir que compren los ingredientes necesarios. Otra opción para trabajar las multiplicaciones es escribir el nombre de cada producto junto con la cantidad que se necesita.
- Dar una cantidad concreta de dinero y pedir a los alumnos que compren la mayor cantidad de productos posibles.

- Dar una lista de productos y la cantidad que se necesita de cada uno (medio kilo, dos kilos). Para ello, habrá que facilitar al tendero una báscula o una balanza.
- Etc.

El taller de medidas

Contenidos:

- Bloque B. Medida: se abordan magnitudes, mediciones y estimaciones.

Materiales: distintos instrumentos de medida, convencionales y no convencionales (regla, metro, cuerda, relojes de distinto tipo) y material manipulativo como bolas, fichas, cuentas...

Actividades:

Algunas actividades que podemos plantear son:

- Medir un lado de la clase con distintas herramientas: pisadas de distintos alumnos, regla, metro.
- Medir objetos cotidianos de distintos tamaños (lápiz, goma, mesa), eligiendo la herramienta más adecuada: regla, metro...
- Ordenar por altura a los distintos compañeros del aula.
- Medir distintos espacios (lados del aula, pasillo), empleando o construyendo una herramienta adecuada.
- Estimar el peso de un determinado elemento y luego pesarlo en la balanza.
- Comparar el peso de distintos elementos.

- Estimar el tiempo que tardamos en realizar una actividad cotidiana (ej.: 10 minutos en llegar al colegio).
- Con ayuda de material manipulativo, realizar cambios de medida.
- Transformar su edad en años en meses, días, horas, con ayuda de material manipulativo.

El taller del azar

Contenidos:

- Bloque E: estadística y probabilidad. Se aborda la organización de datos, la incertidumbre y la inferencia.

Materiales: bolas, cartas, dados, tableros de juego, etc.

Actividades:

En este taller se plantean algunas actividades para organizar y analizar datos, comprender el concepto de incertidumbre y realizar inferencias.

- Identificar si un suceso es seguro, posible o imposible. Se puede tener una bolsa de tela y bolas de distintos colores. Un alumno elige 3 bolas de colores y la mete en una bolsa, dejando que sus compañeros vean las bolas que introduce. Va a sacar cada bola, pero antes, los otros compañeros tienen que apostar cuál va a ser la que va a salir.
- La moda: se elige una característica de la clase (ej.: número de pie). En grupo, cada alumno hace la apuesta por el número de pie que más va a repetirse. Luego, recogen los datos para comprobarlo.

- Carrera de camellos: se genera un tablero en el que aparezcan camellos numerados del 1 al 12, y casillas para cada uno hasta llegar a la meta. Por turnos, los alumnos tiran dos dados y hacen avanzar al camello que coincida con el número. Una vez han acabado, realizan nuevas carreras, y luego contestan preguntas: ¿qué camello ha ganado cada carrera? ¿suelen ganar los mismos camellos? ¿por qué?

El taller de geometría

Contenidos:

- Bloque C: Geometría. Se aborda la organización de datos, la incertidumbre y la inferencia.

Materiales: bolas, cartas, dados, tableros de juego, etc.

Actividades:

- Observar y medir distintos tipos de ángulos en objetos cotidianos. Por ejemplo, los ángulos que forman las agujas del reloj a distintas horas.
- Dadas figuras geométricas de dos dimensiones, construir tantos triángulos o cuadrados como se pueda.
- Construir figuras geométricas de dos dimensiones dado un modelo. Podemos presentar el modelo construido a un alumno (por ejemplo, con tangram), que tendrá que ir dando instrucciones a su equipo para construirlo igual. Ej.: en la cabeza tiene un sombrero que es un triángulo amarillo.

- Crear un mapa de calles. Para ello les podemos dar instrucciones por escrito de cada una de ellas. Ej.: La calle Abedul es secante a la Calle Roble.
- Búsqueda del tesoro: es una versión del anterior. Se les da un mapa mudo y tienen que ir siguiendo las instrucciones para poder identificar cada calle, hasta que encuentren la calle en la que se encuentra el tesoro.
- Crear distintas figuras geométricas de 3 dimensiones con ayuda de un patrón.
- Medir el perímetro de la clase con distintos elementos: metro, hilo.