

# Rompecabezas de sumar



$0 + 0$

0

$1 + 0$

1

$2 + 2$

4

$3 + 2$

5

$3 + 3$

6

$4 + 1$

5

# Rompecabezas de sumar

$4 + 3$

$1 + 6$

$4 + 6$

7

7

10

$0 + 4$

$7 + 1$

$5 + 2$

4

8

7

# Rompecabezas de sumar

$5 + 3$

8

$5 + 5$

10

$1 + 8$

9

$10 + 0$

10

$6 + 0$

6

$6 + 2$

8

# Rompecabezas de sumar

$2 + 1$

$5 + 1$

$0 + 8$

3

6

8

$2 + 7$

$4 + 4$

$1 + 1$

9

8

2

# Rompecabezas de sumar

$5 + 0$

$3 + 6$

$9 + 1$

5

9

10

$3 + 1$

$0 + 2$

$3 + 0$

4

2

3

# Rompecabezas de sumar

**Hay maneras incontables de usar tarjetas de rompecabezas. Aquí hay unas ideas:**

## **Emparejamiento del rompecabezas**

Ponga las piezas del rompecabezas en una mesa o el piso. Tenga grupos pequeños combinar cada operación de sumar con su respuesta correcta.

## **Encuentra tu pareja**

Déle a cada estudiante una pieza del rompecabezas. La mitad de estudiantes tendrán las operaciones de sumar y la otra mitad tendrá las respuestas. Ellos tendrán que encontrar su "pareja" con la pieza que corresponda.

## **Rompecabezas magnético**

Ponga imán detrás de cada pieza. Póngalos en su pizarra. Los estudiantes pueden combinar las piezas correspondientes.

## **Combine y pegue**

Déle a sus estudiantes pedazos grandes 9x12 de papel de construcción y las piezas del rompecabezas de sumar. Los estudiantes tienen que emparejar las operaciones de sumar con sus respuestas. Ellos pueden pegar el emparejamiento en el papel.

## **Encuentre la pareja incorrecta**

Pongan tres problemas y respuestas en una hoja de papel de construcción. Dos problemas deben estar correctos. Un problema debe estar incorrecto. Lamínelo para futuro uso. Los estudiantes tienen que identificar el emparejamiento incorrecto.

## **Carrera al emparejar**

Déles a dos (o más) estudiantes un juego de tarjetas con las operaciones de sumar y un juego de tarjetas con respuestas. Los estudiantes tienen que ver quien puede combinar correctamente todas las tarjetas primero.

