

SECUENCIA DE ACTIVIDADES PARA
REALIZAR EN TRES AÑOS

MÉTODO ABN

INICIACIÓN
EN EL
NÚMERO

1 BÚSQUEDA DE CONJUNTOS EQUIVALENTES

- EL NIÑO DEBE BUSCAR CONJUNTOS QUE TENGAN EL MISMO NÚMERO DE ELEMENTOS.

EMPAREJAMIENTO DE CONJUNTOS EQUIVALENTES

- GUIAR EN LOS PRIMEROS EJERCICIOS.
- ESTABLECER COMO ÚNICA DIFERENCIA EL NÚMERO, DA IGUAL LA APARIENCIA.

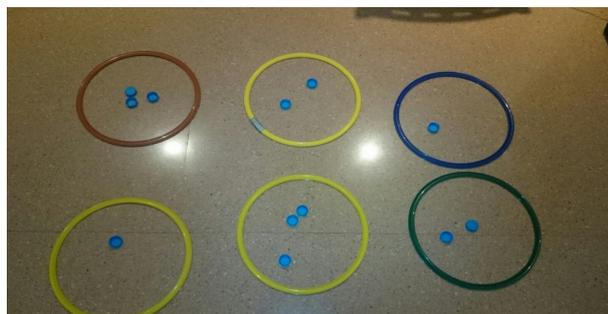
ACTIVIDADES

AROS:

PODEMOS PRESENTAR CON AROS, 3 CONJUNTOS CON DIFERENTES OBJETOS DENTRO, PUEDEN SER DE DIFERENTE APARIENCIA O IGUALES:

- PALOS Y COCHES.
- CHAPAS Y ANIMALES.
- TAPONES Y CONSTRUCCIONES.

EL NIÑO DEBE EMPAREJAR LOS QUE TIENEN EL MISMO NÚMERO DE ELEMENTOS, SIN IMPORTAR LA APARIENCIA.



CARTAS CON PUNTOS:

SE PUEDEN UTILIZAR TANTO EN LA ASAMBLEA COMO EN LA MESA.

DEBEN ASOCIAR EL CONJUNTO A SU EQUIVALENTE.

CONSEJO: HACER LAS TAJETAS HASTA EL NÚMERO 10 Y LUEGO INTRODUCIR SIEMPRE PROGRESIVAMENTE.



PLATOS O HUEVERAS:

LOS MATERIALES QUE PODEMOS UTILIZAR EN LOS PLATOS PARA REALIZAR CONJUNTOS ES MUY DIVERSO:

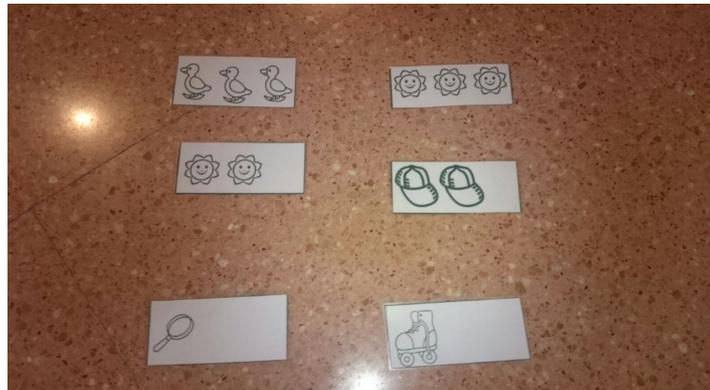
- PALOS DE POLO.
- BOLITAS DE TERCIOPELO GRANDES.
- TAPONES.
- CHAPAS.
- BOTONES.

LOS PODEMOS COLOCAR DE FIRENTES FORMAS, EN CÍRCULO O EN LINEA, ASÍ APRENDEN A VISUALIZAR DE TODAS LAS FORMAS POSIBLES.



CARTAS CON OBJETOS:

- LAS CARTAS PUEDEN CONTENER DIFERENTES OBJETOS Y ELLOS TIENEN QUE EMPAREJAR EL CONJUNTO EQUIVALENTE.
- ES CONVENIENTE EMPEZAR CON NÚMEROS PEQUEÑOS E IR AUMENTANDO LA DIFICULTAD.



BÚSQUEDA DE CONJUNTOS EQUIVALENTES A UN LADO Y A OTRO.

SE LE PROPORCIONA AL NIÑO UN CONJUNTO Y MUCHO MATERIAL SEPARADO.

DEBE FORMAR EL CONJUNTO SIN NINGUN TITUBEO.

CUANDO DOMINE LOS 5 PRIMEROS NÚMEROS PASAMOS AL SIGUIENTE CONTENIDO.

ACTIVIDADES

AROS:

PRESENTAR LOS AROS DE MANERA ALINEADA CON OBJETOS Y DEBAJO DE ESTOS, PONDREMOS AROS VACIOS QUE EL NIÑO DEBERÁ DE COMPLETAR FORMANDO SU EQUIVALENTE.



CAZAMOSCAS:

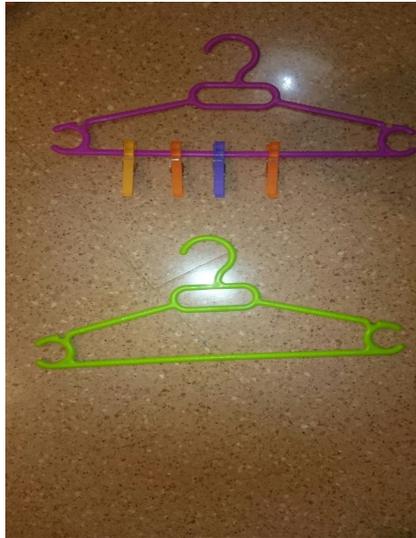
LA SEÑO CON EL CAZA MOSCAS HACE UN CONJUNTO.

POR EJEMPLO: CAZA 4 MOSCAS Y EL NIÑO CON SU CAZAMOSCAS DEBERÁ REALIZAR SU EQUIVALENTE:



PERCHAS CON PINZAS:

AL IGUAL QUE LOS EJERCICIOS ANTERIORES, PODEMOS PRESENTAR 1 PERCHA CON SUS PINZAS CORRESPONDIENTES Y EL NIÑO DEBERÁ CREAR SU EQUIVALENTE CON EL MATERIAL SEPARADO.



TARJETAS:

NOS PUEDEN SERVIR LAS QUE HEMOS UTILIZADO PARA EL EMPAREJAMIENTO DE CONJUNTOS, PERO ESTA VEZ SÓLO PRESENTAMOS UN CONJUNTO Y EL OTRO DEBEN BUSCARLO Y COLOCARLO DEBAJO DEL MODELO.



MONSTRUOS:

ESTA ACTIVIDAD LES ENCANTA, CON PAPEL DE COLORES, IMPRIMIMOS LOS MONSTRUOS Y LOS NIÑOS DEBEN COLOCAR LOS OJOS DEL MONSTRUO, TANTOS COMO SU EQUIVALENTE.



CREACIÓN DE UN CONJUNTO Y BÚSQUEDA DE SU EQUIVALENTE

EL ALUMNO CREA LOS CONJUNTOS, ES DECIR, SE LE PIDE AL NIÑO QUE COJA AL AZAR UN PUÑADO DE COSAS DE LA CAJA Y A CONTINUACIÓN SE LE PIDE QUE SAQUE OTRO CONJUNTO IGUAL AL ANTERIOR.

ACTIVIDADES

AROS:

ESTA VEZ ESTÁN VACIOS, LOS COLOCAREMOS EN LINEA, YA SEA VERTICAL U HORIZONTAL Y ELLOS DEBERÁN CREAR LOS CONJUNTOS COMO QUIERAN.



NO IMPORTA LA APARIENCIA PERO SI LA EQUIVALENCIA.

MONSTRUOS:

AL IGUAL QUE CON LOS PLATOS, LOS NIÑOS PONDRÁN TANTOS OJOS COMO SEAN CAPACES DE CONTAR Y DEBERÁN CREAR SU EQUIVALENTE.



2. ESTABLECIMIENTO DE UN PATRÓN FÍSICO

ESTA ETAPA TIENE QUE TENER UNA CONTINUIDAD NATURAL ENTRE EL ÚLTIMO EJERCICIO Y EL PRIMERO DE ESTA.

ESTABLECIMIENTO DE REFERENTES FÍSICOS COMUNES CON SIGNIFICADO.

ANTES: CREABA UN CONJUNTO Y LUEGO OTRO IGUAL CON EL MATERIAL APORTADO.

AHORA: HA DE CONSTRUIR CONJUNTOS CON LOS MISMOS ELEMENTOS QUE LA REALIDAD LE PRESENTA.

ASÍ UN NIÑO CREA CONJUNTOS QUE TIENEN LOS MISMOS ELEMENTOS QUE:

- 1- Nº DE PUERTAS DE LA CLASE.
- 2- ALAS DE UN PÁJARO.
- 4- LAS PATITAS DE UN PERRO.
- 5- LOS DEDOS DE UNA MANO.
- 6- LOS DEDOS DE UNA MANO Y UNO MÁS.
- 7- LAS NIÑAS DE LA CLASE...

ACTIVIDADES

ESTE APARTADO SE SUPERA CUANDO EL NIÑO ES CAPAZ DE CONSTRUIR CONJUNTOS SIN TENER A LA VISTA EL REFERENTE.

EL NIÑO ES CAPAZ DE HACER 4 CONJUNTOS SIN CONTEMPLAR EL MODELO.

ACTIVIDAD DE LAS PREGUNTAS:

- ¿CUÁNTAS PATAS TIENE LA MESA?
- ¿CUÁNTAS PUERTAS HAY EN LA CLASE?
- ¿CUÁNTAS VENTANAS TIENE LA CLASE?
- ¿CUÁNTAS RUEDAS TIENE UN COCHE?
- ¿CUÁNTAS MANOS TENEMOS?

PODEMOS JUGAR CON ELLOS A QUE CONTESTEN LA PREGUNTA Y AUTOMÁTICAMENTE COJAN EL NÚMERO QUE REPRESENTAN ESTOS CONJUNTOS O HAGAN UN CONJUNTO CON LO QUE LA REALIDAD LES PRESENTA.

TARJETAS PATRÓN FÍSICO:

TENEMOS LAS TARJETAS DE LA FOTO, SE LAS PRESENTAMOS A LOS NIÑOS Y DESPUÉS PONEMOS CADA TARJETA EN UN CUENCO DIFERENTE, EL NIÑO FIJÁNDOSE BIEN EN ELLAS, DEBERÁ PONER TANTOS TAPONES EN EL CUENCO COMO SEA EL CONJUNTO QUE REPRESENTEN.

ES BUENO QUE ELLOS HABLEN SOBRE LO QUE ESTÁN VIENDO Y SI TIENEN ALGUNA DUDA LES PODEMOS AYUDAR.



CONSIDERAMOS QUE ESTA ETAPA ESTÁ SUPERADA CUANDO EL NIÑO ES CAPAZ DE CONSTRUIR CONJUNTOS SIN NECESIDAD DE TENER A LA VISTA EL REFERENTE.

ESTABLECIMIENTO DE REFERENTES FÍSICOS COMUNES SIN SIGNIFICADO

CUANDO HABLAMOS DE REFERENTES FÍSICOS COMUNES SIN SIGNIFICADO DE LO QUE SE TRATA ES DE CREAR UN PATRÓN FÍSICO QUE SIRVA DE REFERENCIA A CUALESQUIERA CONJUNTOS Y NO ESTÉ SUJETO A UNA REALIDAD CONCRETA, ES EL MÁXIMO NIVEL DE ABSTRACCIÓN

ACTIVIDADES

LA CUERDA CON COHETES:

LA CUERDA VIENE REPRESENTADA POR LA GRAFÍA Y CONTIENE TANTAS BOLAS COMO EL NÚMERO DE ELEMENTOS QUE EL CONJUNTO QUE REPRESENTA.
LAS BOLAS SON LA EXCUSA PARA QUE ELLOS SEPAN RECORDAR EL NÚMERO DE ELEMENTOS QUE DEBE CONSTAR EL CONJUNTO QUE VAMOS A CONSTRUIR.



Pasos:

1º PATRÓN FÍSICO CON SIGNIFICADO..... ESTABLECE EQUIVALENTE

2º SUSTITUCIÓN DE RFCS POR LOS QUE NO LO TIENEN (BOLAS ENSARTADAS) LA CUERDA, ABSTRACCIÓN.

SE PUEDEN REPETIR AQUÍ TODOS LOS EJERCICIOS DE EQUIVALENCIAS PERO UTILIZANDO COMO REFERENCIA LA CUERDA CON CUENTAS.

ACTIVIDADES

ALUMNOS:

LA MAESTRA FORMA UN GRUPO CON 4 ALUMNOS Y OTRO ALUMNO TIENE LOS CONJUNTOS PATRONES (CUERDAS) DE ENTRE TODOS SE ELEGIRÁ AQUEL QUE TENGA LOS MISMOS ELEMENTOS QUE EL CONJUNTO FORMADO POR LOS NIÑOS.

“POPURRI”

PONEMOS UN PLATO EN EL CENTRO DE LA ASAMBLEA Y REPARTIDO EN LA ALFOMBRA DIFERENTES MATERIALES YA UTILIZADOS (LAS MANOS, LOS DADOS, PALOS, LOS MONSTRUOS) Y EN EL CENTRO DEL PLATO EL **CONJUNTO – PATRÓN** Y LOS NIÑOS DEBERÁN IR FORMANDO CONJUNTOS EQUIVALENTES CON EL MATERIAL FACILITADO, TENIENDO COMO REFERENCIA EL PATRÓN COMÚN FÍSICO SIN SIGNIFICADO.



3 ORDENACIÓN DE PATRONES

PARA SUBIR ESTE ESCALÓN EL NIÑO DEBE SER CAPAZ DE REALIZAR SIN NINGÚN ERROR TODOS LOS EJERCICIOS ANTERIORES.

VAMOS A EMPEZAR A ESTABLECER CONJUNTOS QUE NO SON EQUIVALENTES SINO QUE SON VECINOS O VECINOS DE VECINOS, AQUÍ SE EMPIEZAN A CONSTRUIR LAS PRIMERAS SUCESIONES DE NÚMEROS.

EQUIVALENCIAS ENTRE CONJUNTOS PATRONES

- ABUNDANTES CONJUNTOS-PATRONES.
- EL NIÑO DEBE ESTABLECER CUALES SON IGUALES Y CUALES DESIGUALES.
- DEBEN NOTAR CÓMO LOS CONJUNTOS DESIGUALES PUEDEN SER IGUALES O DESIGUALES POR MUCHOS O POCOS ELEMENTOS.

ACTIVIDADES

PODEMOS UTILIZAR EN LA ALFOMBRA, LA BARAJA, LA CUERDA DE BOLAS, LOS COHETES, TAPONES, PALOS...
LOS PONEMOS EN LA ALFOMBRA FORMANDO CONJUNTOS PATRONES Y LOS NIÑOS DEBEN DISTINGUIR A SIMPLE VISTA CUALES SON IGUALES.

ESTO PERMITE INTRODUCIR:

BÚSQUEDA DE CONJUNTOS PATRONES VECINOS

SE ENTIENDE POR VECINO AQUEL CONJUNTO QUE TENGA UN ELEMENTO MAS O UNO MENOS.

ACTIVIDADES

NUMERO 0 (RECTA NÚMERICA O CUERDA)

VECINOS DEL PISO DE ARRIBA (AÑADO UN ELEMENTO)
VECINOS DEL PISO DE ABAJO (QUITO UN ELEMENTO)

EMPEZAMOS POR EL VECINO DEL PISO DE ABAJO DEL UNO, PARA QUE EMPIECEN A FAMILIARIZARSE Y CONOZCAN EL NUMERO 0.

¿CUAL ES EL VECINO DEL PISO DE ABAJO DEL 1?

- LA CUERDA QUE NO TIENE NINGUNA CUENTA.

- REPETIRLO CON LAS MANOS TODOS.

- QUITAR Y PONER LA PINZA.

- TAMBIÉN LO PODEREMOS REPETIR, CON LAS PINZAS, TAPONES, ENCAJABLES...

ENCADENAMIENTO DE PATRONES VECINOS

ACTIVIDADES

LOS COHETES

- ENTREGAMOS UN PATRÓN, EL 3 (LOS COHETES).

- LE DECIMOS QUE PONGA EL VECINO DE ABAJO (QUITAMOS 1 DEDO)

- DESPUÉS PEDIMOS EL VECINO DE ARRIBA DEL TRES (PONGO 1 DEDO MAS)

- PARA FINALIZAR LE PEDIMOS QUE SIGA PONIENDO TODOS LOS VECINOS DE ABAJO POSIBLES, EL 1 Y EL 0.
- A CONTINUACIÓN EL VECINO DE ARRIBA AL CONJUNTO PUESTO INICIALMENTE.
- REPETIR TANTAS VECES COMO ALTO SEA EL NÚMERO.
- MODELO IDEAL HASTA EL 10 PORQUE ES EL REFERENTE DE LOS DEDOS DE LAS MANOS.



EN EL LIBRO: DESARROLLO Y MEJORA DE LA INTELIGENCIA MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL. ESTÁ ESTE PUNTO MUY BIEN EXPLICADO.

ORDENACION SIN APOYO

CUERDAS

SEGUIR SI O SI ESTA SECUENCIA

1. EL ALUMNO PARTE DE DOS CONJUNTOS (POR EJEMPLO, TRES Y CUATRO) QUE DEBE ORDENAR.
2. LE DAMOS, PARA QUE VAYA COLOCANDO EN SU LUGAR, LOS CONJUNTOS DOS, CINCO, UNO Y SEIS (EN ESTE ORDEN).
3. SIN QUE SE DE CUENTA, QUITAMOS UN EXTREMO DE LA DISTRIBUCIÓN (POR EJEMPLO EL SEIS). SE LO DAMOS, PARA QUE LO COLOQUE EN SU SITIO. HACEMOS LO MISMO CON EL UNO.
4. AHORA QUITAMOS UNO DE LOS PATRONES INTERIORES (POR EJEMPLO, EL CUATRO). REORDENAMOS LOS CONJUNTOS EXISTENTES PARA QUE NO QUEDE HUECO QUE DÉ PISTAS O RECUERDE AL NIÑO DONDE DEBE UBICARLO. LE ENTREGAMOS AL ALUMNO EL CONJUNTO-PATRÓN CUATRO PARA QUE LO UBIQUE EN SU LUGAR CORRECTO. ESTO HABRÁ QUE REPETIRLO CON TODOS

LOS CONJUNTOS PATRONES INTERIORES (DOS, TRES, CUATRO Y CINCO).

5. CONSEGUIDO LO ANTERIOR, SE REPITE EL EJERCICIO, PERO SE HACEN DESAPARECER DOS CONJUNTOS-PATRONES. EL ALUMNADO DEBE SABER REINTEGRARLOS A SU LUGAR.

6. SUPERADOS LOS EJERCICIOS ANTERIORES, AL ALUMNO SE LE DAN TRES CONJUNTOS PATRONES, PARA QUE LOS ORDENE (POR EJEMPLO, DOS, TRES Y CUATRO; O UNO, DOS Y TRES; O CUATRO, CINCO Y SEIS).

7. SUPERADO LO ANTERIOR, SE REPITE EL EJERCICIO CON CUATRO CONJUNTOS PATRONES.

8. ETC.

BL*

ACTIVIDADES

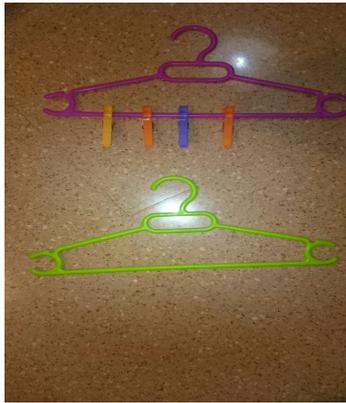
CARTAS DE LAS ESTRELLAS.

PODEMOS UTILIZARLA PARA HACER LA ORDENACIÓN SIN APOYO, SIGUIENDO LA SECUENCIA ANTERIORMENTE DADA, REPETIRLO VARIAS VECES PARA QUE LOS NIÑOS CONSIGAN SOLTURA Y AGILIDAD PARA CONSEGUIR ORDENAR LA RECTA NUMÉRICA MENTALMENTE.



LAS PERCHAS

LAS PERCHAS SIRVEN PARA UTILIZARLAS COMO CONJUNTO PATRÓN Y PARA ORDENACIÓN QUITANDO Y PONIENDO PINZAS SEGÚN SE NECESITE.



4 DIVERSIDAD DE APARIENCIAS EN PATRONES

RESALTAR QUE SE DEBE PROCURAR QUE NO HAYA UN PATRÓN ÚNICO.

- LOS DADOS..... HASTA EL 6.
- LA BARAJA..... HASTA EL 7 O 10.
- LA BARAJA DE POKER.
- LOS TAPONES.
- LOS PALOS DE POLO.
- LAS MANOS.
- LOS DECICUBOS (ESQUEMATIZACIÓN DEL MODELO DE LAS MANOS)



5 APLICACIÓN DE LA CADENA NÚMERICA

CONTEO

EN EL CONTEO SE DEBEN COLOCAR LOS OBJETOS EN DISPOSICIONES QUE PERMITAN QUE LOS NIÑOS VAYAN AFRONTANDO LAS DIFICULTADES DEL CONTEO DE MANERA GRADUAL.

SON 4 ETAPAS:

3 AÑOS

1ª ETAPA:

- TODOS LOS OBJETOS ALINEADOS Y QUEDA ESTABLECIDO CUAL ES EL PRINCIPIO Y CUAL ES EL FINAL.
- PUEDE CONTEAR DE DERECHA A IZQUIERDA O AL REVES.
- SE PUEDE ALTERAR LA LINEA PARA PONERLE MAS DIFICULTAD.



2ª ETAPA:

- AQUÍ AUMENTA LA DIFICULTAD PORQUE NO ESTABLECE NI EL PRINCIPIO NI EL FINAL.
- ES EL ALUMNO EL QUE LO ESTABLECE, DEBE RECORDAR CUAL VA A SER EL ULTIMO ELEMENTO QUE DEBE CONTAR PARA EVITAR CONTARLO DOS VECES.



4 AÑOS

3ª ETAPA:

- TIENES DOS ALINEACIONES QUE SE CRUZAN.
- SE IDENTIFICAN SIN PROBLEMAS EL PRINCIPIO Y EL FINAL.
- PERO EL NIÑO HA DE SABER CUAL ES EL ELEMENTO COMUN Y ADJUDICARLO EN UNA DE LAS LISTAS Y TENIENDOLO PRESENTE PARA NO REPETIRLO 2 VECES.



5 AÑOS

4ª ETAPA

- LOS OBJETOS APARECEN SIN NINGÚN ORDEN 1 EL NIÑO DEBE MANIPULAR LOS OBJETOS Y PODER APARTARLOS PARA CONTARLOS.
- PUEDE SER LOS OBJETOS REPRESENTADOS EN FOTO. DEBE ESTABLECER UN ORDEN DE SEGUIMIENTO PARA CONTAR Y NO REPETIR NINGUNO.



ACTIVIDADES DE CONTAR (VIDA REAL)

- CONTROL DE ASISTENCIA
- INVENTARIO DE LA CLASE (PLATOS, MESAS...)
- CONTAR CALENDARIOS O DIAS DE LA SEMANA.

RECTA NUMÉRICA

- NIVEL CUERDA.
- NIVEL CADENA IRROMPIBLE.
- LA PODEMOS PONER EN EL AULA DE VARIAS FORMAS, VERTICAL, HORIZONTAL.
- EN LA MESA O EN EL SUELO.
- PODEMOS HACERLA COMO UNA ALFOMBRA O CON TARJETAS...

ACTIVIDADES

EN TRES AÑOS EMPEZAREMOS HASTA EL N° 5, A MEDIDA QUE DOMINEN EL CONTEO IREMOS INCREMENTADO LA DIFICULTAD HASTA LLEGAR HASTA DIEZ EN LAS DIFERENTES ACTIVIDADES QUE VAYAMOS PRESENTANDO.

- CONTAR CON LOS DEDOS (EMPEZAMOS HASTA EL CINCO).
- DAR SALTOS EN LA ALFOMBRA Y CONTAR. (DE MOMENTO DE 1 EN 1) EN ASCENDENTE.
- LINEA NUMÉRICA CON SILLAS, SE PONEN UNAS JUNTO A OTRAS, SE LES ASIGNA A CADA SILLA UNA TARJETA CON UN NÚMERO Y A CADA NIÑO SE LE CUELGA TAMBIÉN UN NÚMERO Y EL NIÑO DEBE SENTARSE EN LA SILLA QUE CORRESPONDA AL MISMO NÚMERO QUE LLEVA COLGADO EN EL DORSAL.
- DADO Y RECTA; TIRO EL DADO Y EN LA RECTA SEÑALO EL NÚMERO QUE ME HA TOCADO.
- SALTAR DE 2 EN 2 (CUANDO DOMINE EL SALTO DE 1 EN1).
- ESTIRAR LA PIERNA CON UNA ZANCADA GRANDE Y DECIR A QUE NÚMERO HE LLEGADO. LA SEÑO PREGUNTARÁ, CUANTOS SALTOS HA

DADO, QUE NÚMEROS HA PASADO...

PODEMOS REALIZAR TANTAS ACTIVIDADES DE CONTEO COMO SE NOS OCURRAN.

LA RETROCUENTA

1 MENOS

- CONTAR HASTA 5 HACIA ATRÁS. (PRIMERO RETIRAMOS EL PULGAR).
- UNA FILA CON COMPAÑEROS Y QUE VAYAN SALIENDO DE ELLA, CONTAR LOS QUE FALTAN.
- PROBLEMAS SENCILLOS, ADAPTADOS A LA VIDA REAL.
 - EJ: SI TENGO 3 MONEDAS Y MARIO ME QUITA DOS ¿CUANTAS ME QUEDAN?
- LA RANA SALTARINA: CON LA RECTA NUMÉRICA EN LA ASAMBLEA, LA SEÑO VA HACIENDO SALTOS HACIA ATRÁS Y A SU VEZ HACIENDO PREGUNTAS CON PROBLEMAS SENCILLOS A LOS NIÑOS, ESTOS DEBEN RESPONDER CORRECTAMENTE.

PASOS:

- INICIACIÓN.
- RETROLECTURA.
- ADIVINANZA Y COMPROBACIÓN.
- RETROCuenta SIN APOYO.

SUBITIZACIÓN

CONTAR DE SÚBITO EL CARDINAL DE UN NÚMERO

PARA QUE ESTE PUNTO SE DESARROLLE DE MANERA CORRECTA HAY QUE SEGUIR LAS SIGUIENTES FASES:

- PRESENTACIÓN DE CONFIGURACIONES FIJAS POR CADA NÚMERO CON SUS VARIANTES.
- PRESENTACIÓN COMBINADA DE CONFIGURACIONES FIJAS, DE LOS

NÚMEROS QUE YA HAN ESTUDIADO.

- PRESENTACIÓN DE CONFIGURACIONES DIFUSAS.
- PRESENTACIÓN COMBINADA DE CONFIGURACIONES DIFUSAS PERTENECIENTES A NÚMEROS DISTINTOS.

LA ESENCIA ES QUE EL ALUMNO IDENTIFIQUE CON SOLO VER EL NÚMERO

PODEMOS UTILIZAR LA PIZARRA, TARJETAS O FICHAS CON LAS DISTINTAS CONFIGURACIONES.

1ª FASE

- NO HAY QUE MEZCLAR.
- CUANDO RESPONDEN CON SEGURIDAD SE PASA A LA SEGUNDA FASE.
- SE LES PRESENTAN TARJETAS CON CONFIGURACIONES FIJAS DE LOS NUMEROS 1, 2 Y 3.

2ª FASE

- SE PRESENTAN 2 CONFIGURACIONES SIN OBEDECER UN PATRÓN.
- ES OBLIGATORIO PRESENTARLAS ALTERADAS SON NINGÚN PATRÓN FÍSICO PARA OBLIGAR AL NIÑO EN SU IDENTIFICACIÓN.

3ª FASE

- SE PRESENTAN CONFIGURACIONES DIFUSAS DEL NÚMERO QUE SE ESTÉ TRABAJANDO Y DEBE DECIR CUAL ES.

4ª FASE

SE MEZCLAN CONFIGURACIONES DIFUSAS CORRESPONDIENTES A LOS NÚMEROS 1,2,3 Y 4.

LA SECUENCIA DE IMAGENES SE PUEDE DESCARGAR EN ACTILUDIS.

[HTTP://WWW.ACTILUDIS.COM/2010/06/15/SERIES-DE-CALCULO-ESTIMATIVO/](http://www.actiludis.com/2010/06/15/SERIES-DE-CALCULO-ESTIMATIVO/)

Y SE PUEDE TRABAJAR TANTO EN LA PIZARRA DIGITAL COMO EN PAPEL.

DESCOMPOSICIÓN

- PARA SABER TODAS LAS COMBINACIONES POSIBLES DE UN NÚMERO PONEMOS PLATOS CON PALOS, PRIMERO DESCOMPONEMOS EL 1,2,3,4,... Y POCO A POCO LOS NIÑOS DEBEN HACERLO SIN AYUDA (LOS AMIGOS DEL 1):
- PODEMOS UTILIZAR LAS CASITAS DE DESCOMPOSICIÓN.
- REPARTIR CAMELOS PARA SABER SI SOBRAN O NO, SI SON PARES O NO.
- TODO TIPO DE MATERIAL QUE YA HEMOS ELABORADO NOS PUEDE SERVIR PARA DESCOMPONER Y TAMBIÉN PARA INICIARLES EN LOS TÉRMINOS PAR O IMPAR.

INICIACIÓN PROBLEMAS SENCILLOS

- LOS NIÑOS DEBEN EMPEZAR A DIALOGAR Y REFLEXIONAR SOBRE LO QUE VEN, SIEMPRE EN CANTIDADES PEQUEÑAS Y DEBEMOS IR SUBIENDO LA DIFICULTAD A MEDIDA QUE AVANZA EL CURSO.
 - CON LOS DIFERENTES MATERIALES REALIZADOS HASTA AHORA, PODEMOS INVENTAR PROBLEMAS Y ELLOS PUEDEN PONER LAS CANTIDADES EN PLATOS, PARA SABER EL RESULTADO.
- POCO A POCO ELLOS APRENDERÁN A INVENTAR PROBLEMAS.

BIBLIOGRAFIA

- Martínez Montero, J., & Sánchez Cortés, C. (2011). Desarrollo y mejora de la inteligencia matemática en educación infantil. Madrid Wolters Kluwers.

WEBGRAFÍA.

- De la Rosa, J. (2010) subitización: imágenes para el cálculo estimativo.

<http://www.actiludis.com/?p=16000>

- Blog: Ángela Marchán, rincón de una maestra.

<http://rincondeunamaestra.blogspot.com.es/>

- Blog: Jaime Martínez Montero.

<http://algoritmosabn.blogspot.com.es/>

- Blog: Laura Marchán Jiménez

<http://auladelamaestralaura.blogspot.com.es/>