

# UNIDAD 1. Hacia adelante

## PROGRAMACIÓN

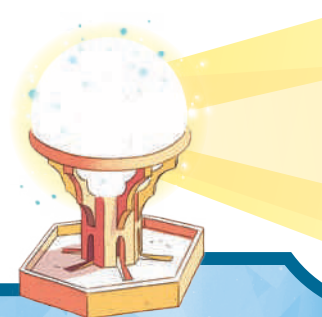
### Contenidos

### Criterios de evaluación

Nombre y grafía de los números del 0 al 5	1. Leer y escribir los números naturales del 0 al 5.	
Operaciones con números naturales: adición de números del 0 al 5	2. Realizar operaciones y cálculos numéricos sencillos mediante los procedimientos y algoritmos aprendidos.	
Utilización y automatización del algoritmo estándar de la suma		
Descomposición de forma aditiva	3. Descomponer números del 0 al 5 de forma aditiva.	
Construcción de series ascendentes	4. Realizar operaciones y cálculos numéricos sencillos mentalmente para completar series ascendentes.	
Muchos y pocos	5. Establecer comparaciones empleando los conceptos muchos y pocos.	
Todos, alguno y ninguno	6. Comparar cantidades de elementos utilizando los conceptos todos, alguno y ninguno.	
Dentro de y fuera de	7. Localizar objetos describiendo su posición, dentro de y fuera de, en el espacio.	
Delante de y detrás de	8. Ubicar objetos aplicando correctamente los conceptos espaciales delante de y detrás de.	
Análisis y comprensión del enunciado de un problema y planificación del proceso de resolución	9. Utilizar y aplicar los números aprendidos y la adición en la interpretación y la resolución de problemas en contextos reales.	
	10. Expresar verbalmente el proceso seguido en la resolución de problemas.	

Estándares de aprendizaje evaluables	Páginas del LA	Competencias clave	Evaluación
<b>1.1</b> Identifica situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 0 al 5.	16-17, 24-27		EC: act. 1 p. X
<b>1.2</b> Lee y escribe los números del 0 al 5, aplicándolos en textos numéricos y situaciones de la vida cotidiana.	16-17, 24-27	 	LA: act. 1 p. 28 EC: acts. 2 y 3 p. X
<b>2.1</b> Realiza sumas con números naturales, empleando los algoritmos aprendidos.	18-19, 24-25		LA: act. 2 p. 28 EC: act. 4 p. X
<b>3.1</b> Descompone en unidades los números del 0 al 5.	17-19, 26-27		LA: act. 2 p. 28 EC: act. 5 p. X
<b>4.1</b> Realiza sumas mentalmente para completar series ascendentes.	17, 19		EC: act. 6 p. X
<b>5.1</b> Establece comparaciones según los conceptos muchos y pocos.	20		LA: act. 4 p. 29 EC: act. 7 p. X
<b>6.1</b> Distingue entre todos, alguno y ninguno.	21		LA: act. 3 p. 28 EC: act. 8 p. X
<b>7.1</b> Localiza correctamente objetos aplicando los conceptos espaciales dentro de y fuera de.	22, 26-27		LA: act. 3 p. 28 EC: act. 9 p. X
<b>8.1</b> Ubica correctamente objetos aplicando los conceptos espaciales delante de y detrás de.	23		LA: act. 5 p. 29 EC: act. 10 p. X
<b>9.1</b> Resuelve problemas sencillos con una sola orden.	24-25	 	LA: act. 5 p. 29 EC: act. 11 p. X
<b>10.1</b> Comunica verbalmente el proceso seguido en la resolución de un problema de matemáticas.	25	  	EC: act. 11 p. X

**NOTA:** LA: Libro del alumno      EC: Evaluación complementaria (Propuesta didáctica)



## CONSIDERACIONES PARA LA UNIDAD

### CONTENIDOS PREVIOS

- Números del 0 al 5.
- Dentro de y fuera de.
- Suma gráfica.
- Todos, alguno y ninguno.

### ELEMENTOS TRANSVERSALES

- Actividad física.
- Mejora de la convivencia.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

En esta unidad es fundamental que los alumnos manipulen objetos para trabajar los números y llegar así a visualizarlos. Comenzar utilizando materiales para representar cantidades; se puede pedir, por ejemplo, que un alumno escriba en la pizarra un número y que el resto del grupo lo represente con materiales en su pupitre; de esta manera, relacionarán la cantidad con la gráfica. Después contarán todo tipo de objetos del entorno.

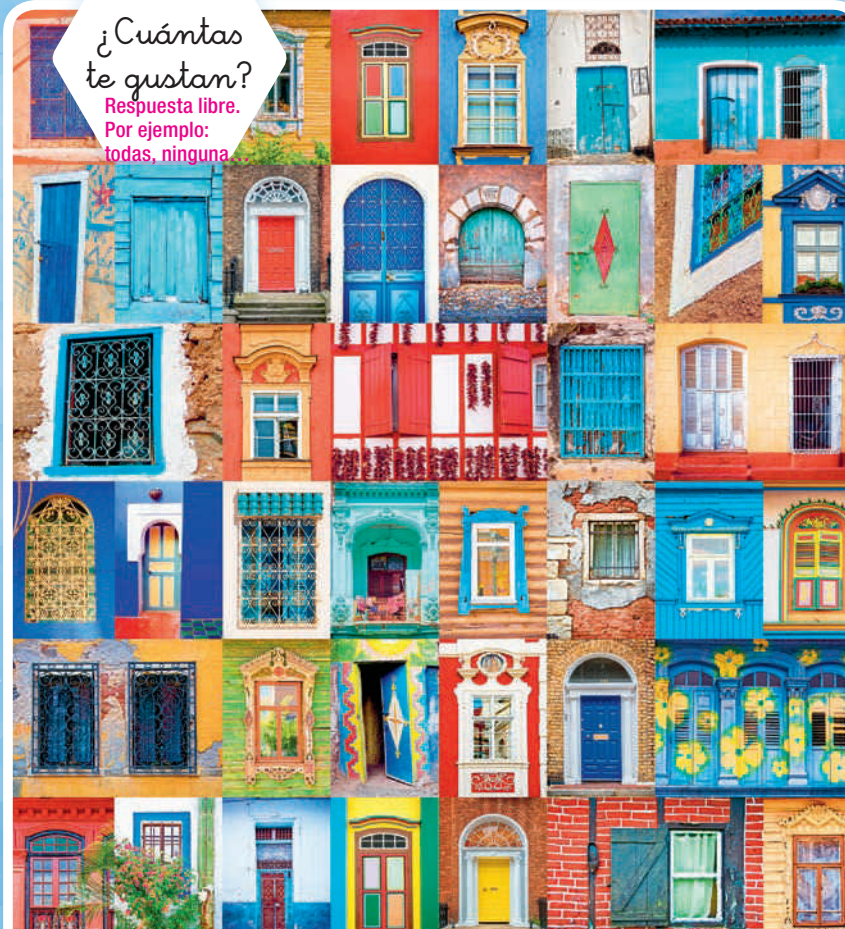
La misma metodología se puede utilizar para salvar las dificultades con la suma.

Para trabajar el resto de los contenidos de la unidad, utilizaremos material de clase como lapiceros, gomas, mochilas, estuches y papeleras para preguntar a los alumnos por la cantidad de objetos (muchos, pocos, todos, algunos o ninguno) y dónde se encuentran (dentro, fuera, delante o detrás). Una vez se haya trabajado el contenido de esta manera, muchas de las dificultades habrán sido superadas.

La relación entre número y cantidad, así como la ubicación de unos objetos respecto a otros, son algunas de las dificultades más comunes. Para ello, el hecho de experimentar y manipular objetos como hemos expuesto anteriormente será determinante para la consecución de los objetivos previstos en la unidad.

¿Cuántas  
te gustan?

Respuesta libre.  
Por ejemplo:  
todas, ninguna



### SABER

La finalidad de esta pregunta es que los alumnos puedan contar el número de ventanas que les resulten llamativas y que lo expresen o bien mediante un número o bien indicando que les gustan todas, alguna o ninguna.

Se puede seguir preguntando a la clase que a cuántos alumnos les gustan todas las ventanas, o que a cuántos alumnos no les gusta ninguna.



Duendes, en el mundo real los números son muy necesarios. ¡Prestad atención!



¿Dónde están las flores?

Dentro del jarrón.

¿Para qué sirve hacer deporte?

Respuesta libre.

### SABER HACER

Se pretende conseguir que los alumnos identifiquen primero dónde están las flores en la fotografía, y que después tengan que expresarlo oralmente.

### SABER SER

Con esta pregunta se busca que sean conscientes de la importancia de realizar actividades físicas para su desarrollo.

Se puede ampliar preguntando si pueden identificar otras situaciones donde aparezcan números en eventos deportivos como, por ejemplo: los dorsales de los deportistas, los marcadores...

### GAMIFICACIÓN

Al comienzo de la unidad, se trabajará oralmente con los alumnos para descubrir entre todos la relación que tiene lo que se va a estudiar en ella con la misión concreta del curso.

Tanto en esta parte como en la resolución de las preguntas vinculadas a las imágenes, se pueden repartir gemas por alguno de estos aspectos:

- Creatividad y originalidad.
- Respeto del turno de palabra.
- Concentración y esfuerzo.

### APRENDIZAJE COOPERATIVO

Emplear la estructura **Parada de tres minutos** para analizar las fotografías.

Responder a las preguntas con la estructura **Mejor entre todos**. Al finalizar hacer una puesta en común todo el grupo clase.

### INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### Inteligencia visual-espacial

Para entender mejor la situación representada en las fotos del jarrón y las flores, representar con otros objetos situaciones similares para que vean la diferencia entre dentro de y fuera de.

#### Inteligencia interpersonal

Trabajar en grupo las distintas preguntas de la doble página, respetando las respuestas de los compañeros.

### RUTINAS Y DESTREZAS DE PENSAMIENTO

Siguiendo la estructura de **Veo, pienso, me pregunto** se pedirá a los alumnos que observen la imagen de las ventanas, describan lo que ven en ella, enumeren todo lo que les sugiere y, finalmente, al hilo de todo eso, planteen preguntas que les gustaría resolver. Se sugiere ir completando el organizador visual correspondiente a lo largo del desarrollo.

## Números del 0 al 5

NÚMEROS

### CONTENIDOS

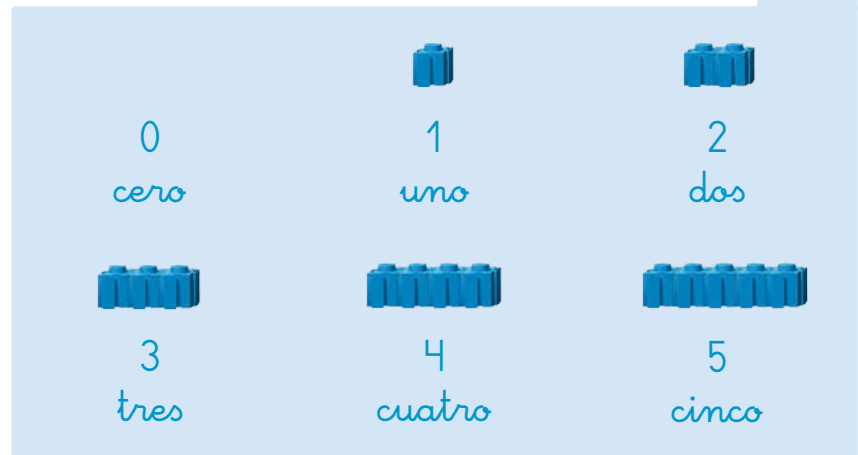
- Nombre y grafía de los números del 0 al 5.
- Descomposición de forma aditiva.
- Construcción de series ascendentes.

### COMPETENCIAS CLAVE

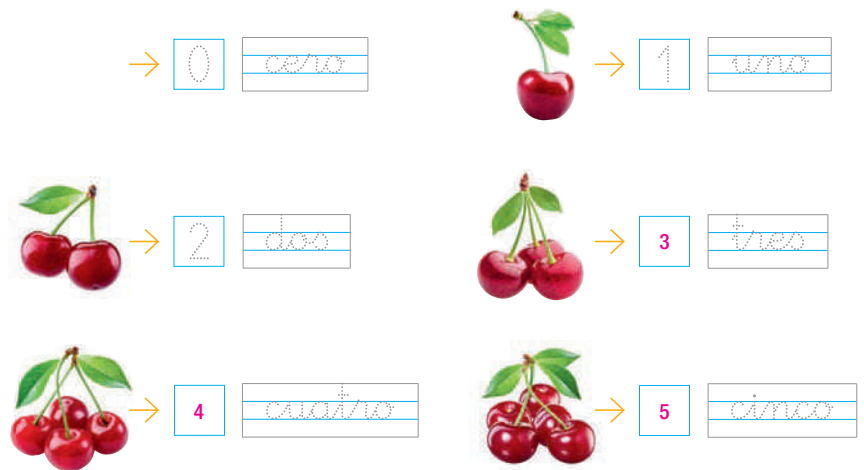
- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Relacionar la grafía del número con su escritura y con la cantidad que representa. Poner ejemplos.
- Incidir en la escritura de los números, insistiendo en la dirección correcta. En principio, se puede utilizar la pizarra a nivel grupal y más tarde de forma individual a la hora de realizar los ejercicios en el cuaderno o en el libro.
- Formar grupos de 1, 2, 3, 4, y 5 alumnos.
- Mostrar que el número cero corresponde a no tener nada. Ejemplificar con acciones como levantar distinta cantidad de dedos de una mano para que los alumnos respondan cuántos hay y, después, no levantar ninguno para que respondan que hay cero.
- Dialogar con los alumnos sobre situaciones de la vida cotidiana en las que utilizan los números como, por ejemplo, cuando van al quiosco y compran tres paquetes de cromos y dos chicles.
- Escribir en la pizarra los números del 0 al 5 desordenados para que los alumnos por turnos salgan y escriban debajo el nombre del número y dibujen esa cantidad de objetos.
- Colocar cinco objetos encima de la mesa; el profesor dirá un número del 0 al 5, de manera que el alumno deberá tomar los objetos necesarios para completar cinco.




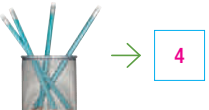

### 1 Repasa y escribe los números.




### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS


- Copiar en el cuaderno y completar las siguientes frases.
  - 3 cromos y 1 cromo es igual a \_\_\_\_ cromos.
  - 2 lápices y 3 lápices es igual a \_\_\_\_ lápices.
  - 1 pelota y 4 pelotas es igual a \_\_\_\_ pelotas.
  - 2 libros y 2 libros es igual a \_\_\_\_ libros.
- Escribir el nombre de los objetos de clase que solo haya uno.
- Contar cuántas letras tiene el nombre del número 2, el del 3 y el del 5.
- Nombrar a los compañeros de clase que tienen en su nombre menos de cinco letras.
- Resolver estas adivinanzas.
  - «Soy más de uno sin llegar a tres, y llego a cuatro cuando dos me des.»
  - «Cuando te pones a contar por mí tienes que empezar.»


2 ¿Cuántos lápices hay en cada bote? Repasa y completa.


 → 
 → 
 →


3 Observa el ejemplo y completa.

 →  y  es igual a .

 →  y  es igual a .

 →  y  es igual a .

 →  y  es igual a .

 →  y  es igual a .

4 Suma 1 y continúa esta serie.

 →  →  →  → 

NOTAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**GAMIFICACIÓN**

En la actividad seleccionada, se pueden repartir gemas a los alumnos que destaquen en alguno de estos aspectos, al margen de la corrección de la propia actividad:

- Relación espontánea del contenido con una experiencia o conocimiento previo.
- Finalización de la tarea a tiempo.

**APRENDIZAJE COOPERATIVO**

Explicar el apartado sobre los números del 0 al 5 con la estructura **Parada de tres minutos**.

**Actividades.** Resolver las actividades de la doble página con la estructura **Lápices al centro**. Cada alumno del equipo se encargará de introducir una pregunta. Utilizar **Números iguales juntos** para corregir en grupo las actividades.

**INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

**Inteligencia espacial**

Manipular para descomponer los números de forma aditiva y elaborar así estrategias que permitan resolver las actividades.

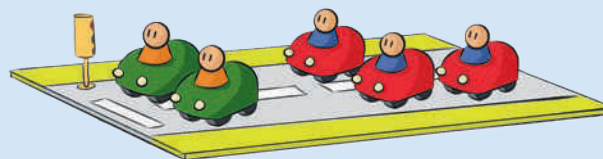
Encontrar conexiones entre la manipulación y las experiencias vividas con otros objetos distintos como caramelos o monedas.

**Inteligencia cinestésica-corporal e interpersonal**

Por parejas, cada uno esconde una mano y prepara un número del 1 al 5 con los dedos. Sacan las manos a la vez y cada uno dice el número que ha sacado el otro. Repetir varias veces.

## Suma en horizontal y vertical

OPERACIONES



2 más 3 es igual a 5.  
2 + 3 = 5

$$\begin{array}{r} 2 \\ + 3 \\ \hline 5 \end{array}$$

### CONTENIDOS

- Operaciones con números naturales: adición de números del 0 al 5.
- Utilización y automatización del algoritmo estándar de la suma.
- Descomposición de forma aditiva.
- Construcción de series ascendentes.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Colocar cinco lápices de colores encima de la mesa e ir escenificando sumas con ellos. Verbalizar lo que se va haciendo: «Si cojo dos lápices con una mano y uno con la otra, ¿cuántos lápices tengo?».
- Escribir en la pizarra las sumas que se van escenificando, primero con letras, luego con números y los signos + e = en horizontal y, por último, en vertical.
- Escribir en la pizarra una suma en horizontal y en vertical y comparar dónde se sitúan en cada una los distintos elementos. Verbalizar la operación y mostrar que «más» se escribe con el signo + y que «es igual a» se escribe con el signo =.
- Poner más sumas en la pizarra y pedir a algunos alumnos que las resuelvan con ayuda de los lapiceros y verbalicen el proceso.
- Hacer ver a los alumnos que siempre se suman cantidades del mismo tipo y que el resultado es una cantidad del tipo anterior. Acostumbrarles a que siempre especifiquen lo que es el resultado, si son cromos, piezas de fruta, niños, etcétera.
- Sacar cinco alumnos a la pizarra y distribuirlos en dos grupos para observar cómo el resultado de sumar sus componentes sigue siendo cinco.

1 Completa la suma.

1 más 4 es igual a .

$$1 + 4 = \text{  }$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ + 4 \\ \hline 5 \end{array}$$

Explica cómo la has resuelto. Respuesta libre.

2 Calcula estas sumas.

$$3 + 2 = \text{  }$$

$$4 + 1 = \text{  }$$

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Relacionar cada operación con su resultado.

4 + 0	3
3 + 2	2
1 + 2	4
1 + 1	5

- Calcular estas sumas.

3	1	4	2	0
+2	+2	+1	+2	+3

- Completar las siguientes sumas.

2 + ___ = 5	1 + ___ = 4	0 + 5 = ___
___ + 2 = 4	2 + 1 = ___	1 + ___ = 2

- Descomponer de dos formas distintas estos números.

5	4	2	3
---	---	---	---

3 Observa y completa.

$$3 + 1 = 4$$

$$2 + 1 = 3$$

$$3 + 2 = 5$$

$$2 + 2 = 4$$

4 Marca dónde está representada la suma  $2 + 1$ .



5 Busca objetos de la clase y representa estas sumas.

Respuesta libre.

$2 + 3$

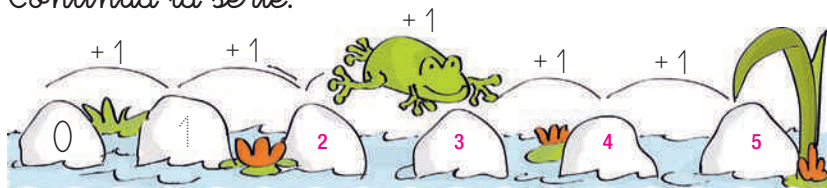
$3 + 1$

$0 + 2$

$4 + 1$

$1 + 2$

6 Continúa la serie.



## NOTAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## GAMIFICACIÓN

En la actividad seleccionada, se pueden repartir gemas a los alumnos que destaquen en alguno de estos aspectos, al margen de la corrección de la propia actividad:

- Orden, limpieza y corrección en la presentación.
- Material completo y a punto.
- Uso del volumen adecuado.

## APRENDIZAJE COOPERATIVO

Abordar el apartado inicial que explica los contenidos de esta doble página con la estructura **Parada de tres minutos**.

**Actividades.** Realizar las actividades de la doble página con **1-2-4**. Para corregirlas usaremos la estructura **Números iguales juntos**.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

### Inteligencia visual-espacial

Para realizar la actividad 5, hacer hincapié en que los objetos que tienen que buscar deben ser iguales. Después, enumerar los pasos que han llevado a cabo desde la búsqueda de los objetos hasta la resolución de la operación una vez representada. Motivar un pequeño debate en clase para que cada alumno comparta con el resto el procedimiento que ha aplicado.

### Inteligencia lingüístico-verbal

En clase hay un compañero nuevo y no sabe sumar. Realizar una explicación para que aprenda.



## Muchos y pocos

MEDIDA

¿Cuántos regalos hay?



muchos



pocos

### CONTENIDOS

- Muchos y pocos.
- Todos, alguno y ninguno.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Por parejas coger dos mochilas y vaciarlas. Después, uno de los alumnos deberá realizar lo que su compañero le diga: «coloca muchos libros en una mochila y pocos en la otra», «coloca algún lapicero en una mochila y ninguno en la otra», etcétera. Se aprovechará para explicar verbalmente el proceso llevado a cabo para la correcta ejecución de la actividad.
- Dialogar acerca de los gustos sobre comida, deportes, ropa... para trabajar el contenido de mucho, poco, todos, alguno y ninguno. El profesor guiará las preguntas y comentarios para que las respuestas tengan relación con lo que se quiere trabajar. Por ejemplo: ¿Os gusta mucho la ropa deportiva? ¿A todos os gustan los macarrones? ¿A algunos os gusta el fútbol?
- Levantar al alumnado y moverles por la clase siguiendo órdenes como «todos a la pizarra», «algunos junto a la puerta», «muchos al fondo de la clase», «pocos detrás de mí», «ninguno dentro de la clase» o «todos agachados».
- Pedir a los alumnos que digan por turnos y en voz alta una frase con las palabras *muchos*, *pocos*, *todos*, *alguno* o *ninguno* sobre las personas u objetos del aula.

1 Observa y completa con *muchos* o *pocos*.



Hay  cacahuetes.



Hay  cacahuetes.

2 Une con flechas.

muchas



pocas



### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Dibujar en el cuaderno los siguientes objetos.
  - Muchos caramelos.
  - Pocas piruletas.
  - Muchas cartas.
  - Pocas canicas.
- Resolver el problema. Si un frutero vende todas las manzanas, ¿cuántas manzanas le quedan?
- Escribir frases con las palabras *muchos*, *pocos*, *todos*, *alguno* y *ninguno*.
- Completar las siguientes frases con objetos del aula.
  - Hay muchos \_\_\_\_.
  - Hay algún \_\_\_\_.
  - Hay pocos \_\_\_\_.
  - No hay ningún \_\_\_\_.

## Todos, alguno y ninguno

MEDIDA

¿Cuántos niños llevan gafas?



todos



alguno



ninguno

1 Marca el grupo de pimientos que sean todos rojos.



2 Dibuja un estuche con todos los lápices azules y otro con algún lápiz azul.

Respuesta libre.

### NOTAS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### GAMIFICACIÓN

En la actividad seleccionada, se pueden repartir gemas a los alumnos que destaquen en alguno de estos aspectos, al margen de la corrección de la propia actividad:

- Creatividad y originalidad.
- Orden, limpieza y corrección en la presentación.

### APRENDIZAJE COOPERATIVO

Explicar los contenidos de la doble página con la estructura **Parada de tres minutos**. Cada equipo podrá hacer una pregunta.

**Actividades.** Resolverlas con la estructura **Trabajo por parejas**. Las parejas cambiarán su composición al finalizar la página 20. La corrección se puede hacer con la estructura **El número**.

### INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### Inteligencia lógico-matemática e interpersonal

En grupos de 4 o 5 alumnos, un miembro del grupo nombra un objeto del aula. El compañero de la derecha tiene que decir si hay mucha o poca cantidad de ese objeto. Los otros dos o tres dicen si la respuesta es correcta. Se repite el juego rotando los papeles.

#### Inteligencia visual-espacial

En grupos de 4 o 5 alumnos, cada alumno del grupo dispone de cinco lápices de colores. De ellos, aparta los que quiere y dice en voz alta una frase en la que utilice los conceptos todos, algunos o ninguno, referida a los que ha cogido. Los demás corrigen.

## Dentro de y fuera de

GEOMETRÍA

¿Dónde están las zapatillas?



dentro de la caja



fuera de la caja

### CONTENIDOS

- Dentro de y fuera de.
- Delante de y detrás de.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

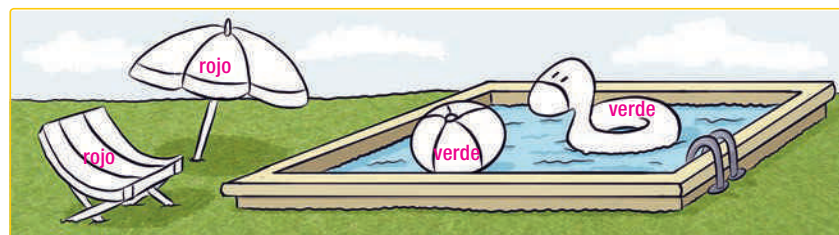
### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Aprovechar la entrada en clase para invitar a los alumnos a entrar dentro de la clase, y a que antes de sentarse se coloquen detrás de la silla y luego delante de ella. Hacer hincapié en los términos que se van a trabajar. Así iniciaremos la sesión y ellos se harán una idea de los conceptos.
- Utilizar una caja de zapatos para introducir dentro o fuera de ella distintos objetos. Las primeras veces el profesor verbalizará lo que hace y después pedirá a los alumnos que, por turnos, lo expresen ellos en voz alta.
- Colocar a los alumnos por parejas y pedir que uno de ellos se coloque delante o detrás de su pareja según vaya indicando el profesor en voz alta. Después se intercambiarán los papeles.
- Repartir fotos o dibujos de revistas para que los alumnos elaboren preguntas como: ¿El niño está dentro o fuera del coche? ¿El corredor de la camiseta roja va delante o detrás del de la gorra verde?... Después pasar esa batería de preguntas a un compañero para que las conteste por escrito.
- Después de realizar las actividades de las dos páginas, sugerir a los alumnos que dibujen en una hoja en blanco lo que el profesor les indique para afianzar los contenidos aprendidos. Por ejemplo, se les puede pedir que dibujen una casa en el centro de la página, un árbol delante y un niño dentro que asoma la cabeza por la ventana. Tres niños fuera de la casa jugando a las carreras, uno detrás de otro...

1 Rodea las frutas que están fuera de cada recipiente.



2 Colorea de verde los objetos que están dentro de la piscina y de rojo los que están fuera.



### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Escribir tres cosas que podrían estar dentro de ...  
una mochila                                  un bote                                  un cajón
- Escribir tres cosas que podrían estar fuera de ...  
una casa    un armario                                  un estuche
- Copiar en el cuaderno y completar.  
– El compañero que se sienta en clase delante de mí se llama \_\_\_\_  
y el que se sienta detrás, \_\_\_\_ .
- Observar la foto del ejercicio 2 de la página 23 del libro y escribir verdadero o falso en el cuaderno.  
– El pato naranja está delante del pato azul. \_\_\_\_  
– El pato rosa está detrás del pato verde. \_\_\_\_  
– El pato azul no tiene ningún pato detrás. \_\_\_\_  
– El pato verde tiene dos patos delante. \_\_\_\_  
– El pato rosa no tiene ningún pato delante. \_\_\_\_

# Delante de y detrás de

GEOMETRÍA

¿Dónde está Sonia?

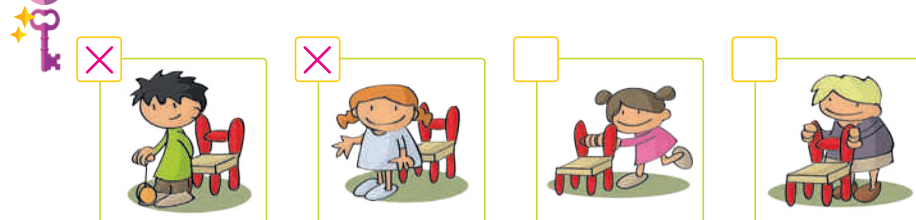


detrás del perro



delante del perro

1 Marca si está delante de la silla en cada caso.



2 Completa con delante o detrás.



El pato rosa está  del verde.

El pato azul está  del naranja.

## NOTAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### GAMIFICACIÓN

En la actividad seleccionada, se pueden repartir gemas a los alumnos que destaquen en alguno de estos aspectos, al margen de la corrección de la propia actividad:

- Ayuda a un compañero.
- Finalización de la tarea a tiempo.
- Atención y cumplimiento de las indicaciones para resolver la tarea.

### APRENDIZAJE COOPERATIVO

Explicar los contenidos sobre conceptos espaciales con la estructura **Parada de tres minutos**.

**Actividades.** Resolverlas siguiendo la estructura **Lápices al centro**. Realizar la puesta en común con **El número**.

### INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

**Inteligencias lingüística, lógico-matemática y visual-espacial**

En grupos de 4 o 5 alumnos, se coloca en el centro de la mesa un folio que representará una caja. Cada miembro del equipo jugará con un objeto (goma, lápiz...) y tendrá que colocar el objeto dentro de la caja o fuera de la caja según le indique su compañero de la derecha.

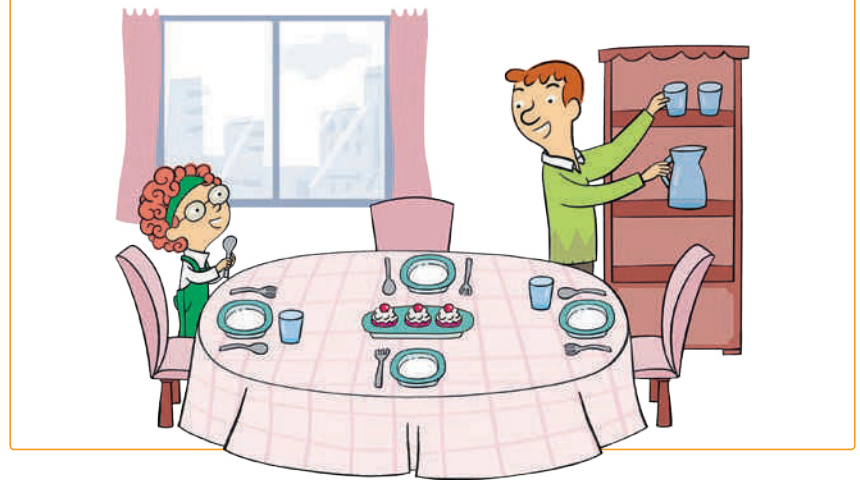
**Inteligencias lógico-matemática y visual-espacial**


El profesor coloca 4 o 5 objetos en su mesa y va preguntando a los alumnos la posición de uno de ellos con respecto a otro: ¿La goma ésta delante o detrás del rotulador?



## ¡No hay problema!

Resuelve observando el dibujo.



- 1 Rebeca ha colocado los cubiertos en la mesa.  
¿Cuántas  ha colocado Rebeca?

Rebeca ha colocado  cucharas.

♥ ¿Por qué crees que es necesario ayudar en las tareas del hogar? **Respuesta libre.**

### CONTENIDOS

- Nombre y grafía de los números del 0 al 5.
- Operaciones con números naturales: adición de números del 0 al 5.
- Utilización y automatización del algoritmo estándar de la suma.
- Análisis y comprensión del enunciado de un problema y planificación del proceso de resolución.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Dialogar, antes de hablar de la lámina, sobre la hora de la comida, quién pone y quita la mesa, qué se suele poner en ella, cuántos platos, vasos y cubiertos... Procurar crear un ambiente tranquilo y, a ser posible, que hable la mayor parte de la clase.
- Observar la lámina durante unos minutos en silencio. Describirla después entre todos y anotar en la pizarra las cantidades de cada uno de los objetos que se encuentran en ella, como el número de vasos, platos, sillas... A continuación, plantear preguntas a los alumnos como: «Y si quito un vaso, ¿cuántos quedarían?». Se puede abrir un turno de preguntas y respuestas para asimilar el dibujo antes de resolver los problemas planteados en el libro.
- Verbalizar el proceso empleado en la resolución de un problema, donde hemos de identificar qué es lo que se pregunta, cómo puedo averiguar los datos con los que realizar las operaciones y qué operación hacer. Finalmente, remarcar que la solución a cualquier pregunta o problema siempre ha de estar acompañada de lo que nos piden.

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Observar la lámina del libro y responder estas preguntas.
  - ¿Cuántos vasos hay en la repisa?
  - ¿Cuántos faltan para conseguir 5 vasos?
  - ¿Para cuántas personas está puesta la mesa?
  - ¿Hay suficientes sillas para todos?
- Observar la lámina del libro y responder estas preguntas.
  - Si van a comer 5 personas, ¿cuántos platos faltan por poner?
  - Si el padre de Rebeca quiere que en la mesa haya 4 pasteles, ¿cuántos pasteles faltan por poner?
- Inventar un problema que se pueda resolver observando el dibujo y resolverlo.

2 Rebeca ha hecho 2 . ¿Cuántos habrá ahora?

$3 + 2 = 5$

Habrá  pasteles.



3 ¿Cuántos objetos hay en la mesa?  
Escribe el número y cómo se lee.

→

→

→

4 Si el padre de Rebeca pone todos los vasos de la repisa en la mesa, ¿cuántos vasos habrá en la mesa?

$2 + 2 = 4$

Habrá  vasos.

5 ¿Qué has hecho para resolver los problemas?  
Respuesta libre.

**APRENDIZAJE COOPERATIVO**

Comentar la ilustración que introduce el problema usando la estructura **Parada de tres minutos**. Al finalizar cada grupo puede hacer una pregunta.

**Actividades.** Utilizar la estructura **1-2-4** para resolver los problemas de la doble página. Debemos tratar de que todos los alumnos expongan su respuesta en las situaciones «2» y «4». Tras finalizar los problemas, corregirlos con la estructura **Números iguales juntos**.

**INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

**Inteligencias lógico-matemática, visual-espacial y cinestésica**

El profesor coloca a cinco alumnos delante de los demás, les va variando sus posturas y va haciendo preguntas sobre cuántos hay (niños/niñas, de pie/agachados, de frente/de espaldas, a la pata coja...). Los alumnos no hablan, piensan la solución y preparan los dedos de una mano para responder. Cuando se indica levantan la mano con la respuesta.

**Inteligencias lingüística, lógico-matemática y naturalista**

El profesor entrega a cada alumno un papel en el que están escritos en vertical una relación de objetos de la clase (de los que no haya más de cinco). Los alumnos tienen que escribir junto al nombre del objeto el número de unidades que hay en el aula y contestar a las preguntas del profesor (por ejemplo, ¿cuántas puertas y ventanas hay?).

**NOTAS**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## Manos a las mates

Construye siguiendo estos pasos.



### CONTENIDOS

- Nombre y grafía de los números del 0 al 5.
- Operaciones con números naturales: adición de números del 0 al 5.
- Descomposición de forma aditiva.
- Dentro de y fuera de.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Consultar en la web de recursos para obtener la plantilla necesaria para realizar el taller.  
[www.edelvives.com/es/recursos](http://www.edelvives.com/es/recursos)
- Repasar los contenidos que se van a trabajar, como los números del 0 al 5, las operaciones y los conceptos de dentro de y fuera de.
- Preguntar a la clase por el resultado de las operaciones de la plantilla, antes de comenzar con los pasos del taller.
- Una vez finalizados los pasos del taller, antes de empezar con las actividades, representar los números y algunas operaciones con los palos. Coger, por ejemplo, 2 palos y preguntar «¿cuántos palos he cogido?». Coger otros 2 palos con la otra mano y preguntar «¿cuántos palos tengo en total?».
- Realizar la actividad 3 entre toda la clase, fomentando un debate donde puedan aparecer las diferentes opiniones.
- Permitir la realización de la actividad 5 por parejas.
- A medida que vayan avanzando las unidades, se puede ampliar este material con más tubos.

1 ¿Cuántos palos pondrías en cada tubo? Dibuja.

Dibujar dentro de cada tubo tantos palos como el número que aparece en el tubo.

2 Coloca tantos palos en cada tubo como indique su número y contesta.

▶ Si coges los palos del 2 y los del 3, ¿cuántos palos tienes?

▶ ¿Cuántos palos le faltan al 1 para tener los mismos que el 5?

▶ Si al 3 le quitamos 3 palos, ¿cuántos palos le quedan?

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Vaciar el estuche y después colocar muchos palos dentro del estuche y pocos fuera de él.
- Colocar en el tubo con el número 4 tantos palos como le correspondan y responder a las siguientes preguntas:
  - ¿De cuántas maneras podrías sumar los palos para tener todos los que hay en el tubo?
  - ¿Cuántos palos quedan si le quitas todos?
- Crear 5 tarjetas más para que se puedan meter 2 de ellas en el tubo con el número 2, otras 2 de ellas en el tubo con el número 3, y otra en el número 0.

3 ¿Qué tarjetas de las que has recortado meterías en el 2? Las tarjetas de  $2-0$ ,  $1+1$  y  $4-2$ .

4 Rodea dos números que sumen 4.

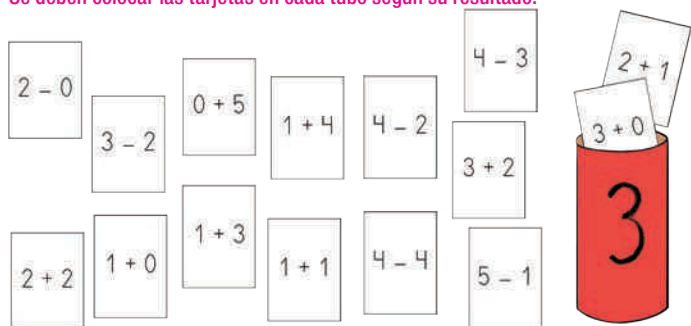


► Rodea dos números cuya resta sea 4.



5 Coge tus tarjetas y observa el ejemplo.

Se deben colocar las tarjetas en cada tubo según su resultado.



► Coloca tus tarjetas en el tubo correspondiente.

### APRENDIZAJE COOPERATIVO

Emplear la estructura **Parada de tres minutos** para llevar a cabo los pasos del taller.

**Actividades.** Resolver las actividades con la estructura **Lápices al centro**. Para hacer la puesta en común emplear la estructura **Números iguales juntos**.

### INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### Inteligencia espacial

Escenificar por parejas situaciones de compra y venta. Por ejemplo, el cliente compra con una de las tarjetas de operaciones, y el dependiente tiene que darle el número de palos que corresponda con el resultado de la operación.

**1. | UNIDAD 1**

### ¡Números por un tubo!

¿Qué necesitamos?

- 6 tubos de cartón
- pegamento
- témperas de 6 colores y pinceles
- rotulador
- 15 palos de helado
- tijeras
- plantilla de operaciones

**Construimos**

- 1 Colorea con las témperas los tubos de cartón.

**2. | UNIDAD 1**

### ¡Números por un tubo!

Construimos

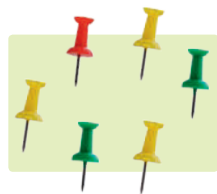
- 2 Escribe con el rotulador los números del 0 al 5 en los tubos de cartón como se indica en el dibujo.
- 3 Por último, recorta la plantilla de operaciones.





## ¡Inolvidable!

1 Observa y completa.



Hay  chinchetas verdes.

Hay  chincheta roja.

Hay  chinchetas amarillas.

2 Completa la suma y dibuja.



más



es igual a



más

es igual a

+

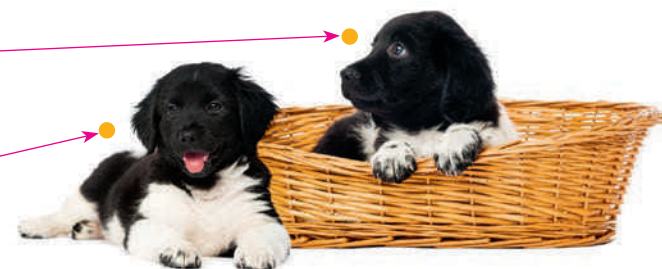
=

3 Une con flechas según corresponda.

dentro



fuera



### SOLUCIONES

- 1 Respuesta libre.
- 2 0, 1, 2, 3, 4 y 5.
- 3 El cero se repite 0 veces.  
El uno se repite 2 veces.  
El dos se repite 3 veces.  
El tres se repite 1 vez.  
El cuatro se repite 4 veces.  
El cinco se repite 4 veces.
- 4 5, 3, 5, 4 y 5.
- 5 Respuesta libre.
- 6 0, 2, 4  
1, 3, 5

### EVALUACIÓN COMPLEMENTARIA

- 1 Escribe dos situaciones que hayas vivido en las que se utilicen los números del 0 al 5.
- 2 Dibuja los botones que encontrarías en el ascensor de un edificio de cinco plantas.
- 3 Escribe, como en el ejemplo, el nombre y el número de veces que se repiten cada uno de los números del 0 al 5 en este grupo de números.  
1 1 2 5 5 3 5 2 2 4 4 4 5 4  
Ejemplo: El  se repite  veces.

- 4 Coloca en vertical y calcula las sumas utilizando objetos de la clase.

$$3 + 2 \quad 2 + 1 \quad 4 + 1 \quad 1 + 3 \quad 5 + 0$$

- 5 Escribe cuatro maneras distintas de descomponer el número 5.

- 6 Continúa las siguientes series realizando las sumas mentalmente.

$$0 \xrightarrow{+2} \underline{\quad} \xrightarrow{+2} \underline{\quad}$$

$$1 \xrightarrow{+2} \underline{\quad} \xrightarrow{+2} \underline{\quad}$$

- 4 Dibuja en el plato azul muchas galletas y en el naranja pocas.

Muchas galletas.



Pocas galletas.



- 5 Cuenta y contesta.



- ▶ ¿Cuántos niños caminan delante del gato?
- ▶ ¿Cuántos niños caminan detrás del gato?
- ▶ ¿Cuántos niños hay en total?

### RUTINAS Y DESTREZAS DE PENSAMIENTO

Al finalizar las actividades, se planteará la **Escalera de la metacognición** para que cada alumno responda a las siguientes cuestiones: ¿qué he aprendido?, ¿cómo lo he aprendido?, ¿qué me ha resultado fácil?, ¿para qué ha servido?, ¿en qué situación podré aplicar lo que he aprendido?

### SOLUCIONES

- 7 Respuesta libre.
- 8 Respuesta libre.
- 9 Respuesta libre.
- 10 Pájaro, perro, gato.
- 11 En el autobús van 4 viajeros.

- 7 Piensa en una comida que te guste mucho y otra que te guste poco. Explica las razones de tu elección a tus compañeros.
- 8 Escribe una frase utilizando los conceptos todos, alguno y ninguno.
- 9 Dibuja una maleta y tres objetos que puedas meter dentro de ella y otros tres que se queden fuera de ella.
- 10 Dibuja un perro, un gato y un pájaro en el orden adecuado para que las siguientes oraciones sean correctas.
- El pájaro va delante del perro.
  - El gato va detrás del perro.
  - El perro va delante del gato.
  - El perro va detrás del pájaro.

- 11 Resuelve el siguiente problema y verbaliza el proceso seguido para obtener la solución. Un autobús nocturno con dos paradas comienza vacío su recorrido. En la primera parada suben 2 personas y otras 2 en la segunda parada. ¿Cuántos viajeros van en el autobús?

A continuación, verbaliza el proceso seguido para obtener la solución contestando estas preguntas:

- ¿Cuántas personas hay en el autobús cuando comienza su recorrido?
- ¿Cuántos viajeros van en el autobús después de la primera parada?
- ¿Y después de la segunda parada?
- ¿Qué has hecho para averiguarlo?