

FUNDAMENTOS





- ✎ ENTENDER LO QUE SE HACE, MANIPULANDO MATERIALES.
- ✎ VERBALIZAR LO QUE SE HACE.
- ✎ TRABAJAR LAS DISTINTAS OPCIONES DE CADA CONCEPTO
 - Mismo nº de objetos en distinta posición
 - Mismo nº de objetos representado con distintos materiales: dado, dedos, palillos, grafía, tapones, cualquier objeto...
 - Mismo nº descompuesto de varias formas.
- ✎ CONOCER Y DOMINAR LA DESCOMPOSICIÓN DEL 10 (dedos, pinzas, palillos...)
- ✎ EXTRAPOLAR ESE CONOCIMIENTO A OTRAS DECENAS, A LA CENTENA, AL MILLAR...
- ✎ TODO CÁLCULO SE REALIZA:
 - CON UN POR QUÉ (Se necesita para solucionar un problema/historia)
 - TRABAJANDO DE IZQUIERDA A DERECHA y
 - PASANDO POR LA DESCOMPOSICIÓN:
 - Completando decenas (o centenas...según nivel)
 - Operando con las cantidades del mismo nivel.
- ✎ LAS OPERACIONES INVERSAS SE PRESENTAN A LA VEZ PORQUE NO DEJA DE SER LA MISMA OPERACIÓN EN SENTIDO INVERSO.
- ✎ APROVECHAR LA CONMUTATIVIDAD DE LA SUMA Y MULTIPLICACIÓN.

TRABAJAR (Muchas veces se solapan y puede elegir el apoyo que a él le resulte mejor mientras lo necesite)

- RECTA NUMÉRICA
- DEDOS
- DADOS
- PALILLOS/TAPONES
- DINERO
- TABLA 100
- Cualquier material contable
- Bingo/Parchis/Oca/Baraja y cualquier juego que les haga contar, sumar, asociar, comprar...

RECTA NUMÉRICA

Nos permite contar hacia delante y hacia atrás, anterior/posterior, cálculo mental, contar salteado hacia delante y hacia atrás (series numéricas), nº par e impar, iniciación a las operaciones básicas, asociar grafía a cantidad (poniendo tantos palillos como...), ordenar hacia delante y hacia atrás etc.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										
										

DEDOS

Podemos hacer lo mismo que con recta numérica, pero la diferencia es que no vemos la grafía sino la cantidad.

Aprovechar que tenemos 10 dedos para jugar a los amigos del 10 que son los que se quedan dormidos (HACERLO).

DADOS

Asociar cantidad a grafía, mayor/menor que, avanza o retrocedo lo que me sale en el dado (sumar y restas)...

PALILLOS/TAPONES

Contar, poner/quitar (sumar/restar), formar decenas, descomponer nº...

(Practicar palillos: hatillos, sumas $5+6$ $23+4$ $35+22$ $28+25$, restas $15-2$ $24-18$)

DINERO

- Con monedas de 1€, 2€ y billetes, decirles un nº y juntar el dinero necesario, haciendo hincapié en las diferentes opciones. (Decir posibilidades para tener 15€... Resultados al final documento)
- Comprar/Vender
- Ir al banco (realizar cambios)
- Igual con céntimos

TABLA DEL 100

- Familias
- Pandillas
- Vecinos
- Tablas extendidas
- Como moverme en la tabla

$$12 + 10$$

$$12 + 35$$

$$24 - 9$$

$$24 - 14$$

Hacerlo con la tabla del 100 de la clase



BARAJA

Igual que los dados y juegos como:

- **El reloj:** Repartir todas las cartas entre los participantes. Los niños se colocan en círculo con su montón de cartas sin mirarlas. Por turnos, van tirando cartas de una en una al montón repitiendo su orden en la baraja: "as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, sota, caballo y rey". Si un pequeño tiene la mala suerte de que su carta coincide con la que le toca enunciar, coge todo el montón y lo incorpora a las que ya tiene, pero si el que va detrás no se da cuenta y echa carta encima, se las lleva él. Se comienza a contar de nuevo. Pierde el último que se queda sin cartas.
- **El unillo:** <https://www.youtube.com/watch?v=-H5rKenhPyQ>,
- **Parejas disparatadas:** Dar dos cartas cualesquiera para que haga una pareja, todo vale siempre que sea coherente o divertido: "las dos son de oros", "las dos son doses", "un dos de copas y un rey por las dos copas que se toma el rey"... Si no es capaz de encontrar relación se queda con las cartas y suma otras dos a la siguiente ronda.
- **Siete y medio:** Un clásico muy fácil para los niños. Las figuras de la baraja –sota, caballo y rey– valen medio punto; el resto valen el número que tengan. Reparte una carta a cada jugador y después ve dándoles tantas cartas como quiera (o él va cogiendo del mazo). El objetivo es sumar siete puntos y medio. Si te pasas, quedas eliminado. Cuando todos los jugadores tienen sus cartas les dan la vuelta y gana el que tenga 7,5 o más se haya acercado.
- **La escoba:** Variante del 7 y 1/2.
- **El cinquillo.** Comienza a jugar el niño que tenga el cinco de oros colocándolo sobre la mesa. A partir de ahí solo se pueden colocar las cartas que preceden o que siguen al cinco de oros o también un cinco de cualquier otro palo. El objetivo es quedarse sin cartas cuanto antes.
- **Solitarios.**

SUMAS Y RESTAS

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

1. Ambos N^o menores o iguales a 5 (cuadrante verde) : $2 + 5 =$

- Contar con dedos
- Manipular palillos
- Subir escalera
- Recta numérica

2. Un n^o entre 5 y 10, el otro menor o igual a 5 (cuadrantes amarillos): $8 + 5 =$

- Dedos: Se guarda el n^o mayor en la cabeza y se ponen los dedos del pequeño para contar a partir del n^o mayor.
- Manipular palillos: formando decenas.

3. Ambos n^o mayores de 5 (cuadrante azul):

- Dedos: Ayuda de un compañero o manos goma eva (hacerlo)

4. N^o mayores de 10: $36 + 12$

- Palillos
- Tabla del 100
- Representarlo con símbolos
- Parrillas: Sólo es pasar al papel lo que ha hecho con palillos.

RESTA PROCESO INVERSO A LA SUMA

36			+	12		
3D	+	6U	+	1D	+	2U
○○○	+		+	○	+	

36			+	12		
3D	+	6U	+	1D	+	2U
○○○	+		+	○	+	

○○○	+		+	
○				
46			+	2

○○○	+		+	○
38			+	10

○○○	+		+	
○				
48			+	0
48				

○○○	+		+	
○				
48			+	0
48				

+	36	12
10	46	2
2	48	0

+	36	12
2	38	10
10	48	0

+	28	25

+	28	25

+	46	19
20	66	-1
-1	65	

+	46	19

36			-	12		
3D	+	6U	-	1D	+	2U
○○○	+		-	○	+	

36			-	12		
3D	+	6U	-	1D	+	2U
○○○			-	○		

○○	○		-	○	
26			-	2	

○○	○		-	○	
34			-	10	

○○			-	
24			-	0
24				

○○			-	
24			-	0
24				

-	36	12
10	26	2
2	24	0

-	36	12
6	30	6
5	25	1
1	24	0



-	28	25

-	28	25











-	46	19

-	46	19

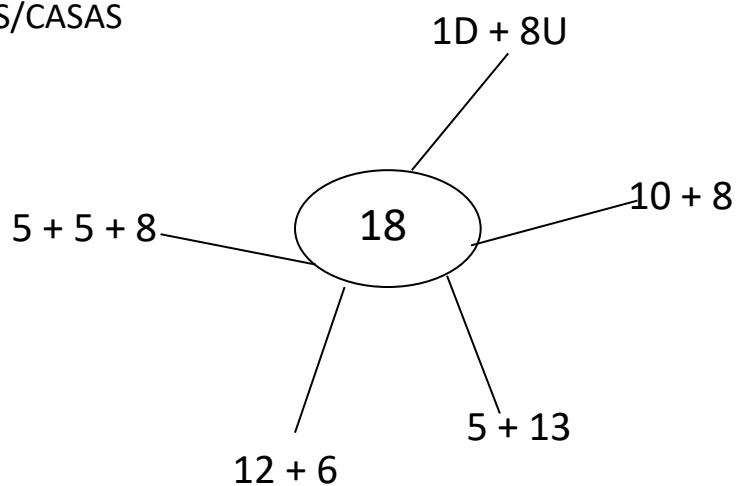
15 monedas de 	2
11 monedas de  2 de 	4
7 monedas de  4 de 	6
3 monedas de  6 de 	8
3 billetes 	10
2 billetes  3 monedas de  1 monedas de 	12
1 billetes  10 monedas de 	14

13 monedas de  1 de 	2
9 monedas de  3 de 	4
5 monedas de  5 de 	6
1 monedas de  7 de 	8
2 billetes  5 monedas de 	10
2 billetes  1 monedas de  2 monedas de 	12
1 billetes  8 monedas de  1 monedas de 	14

<p>1 billetes </p> <p>6 monedas de </p> <p>2 monedas de </p>
<p>1 billetes </p> <p>2 monedas de </p> <p>4 monedas de </p>
<p>1 billetes </p> <p>1 billetes </p>
<p>1 billetes </p> <p>3 monedas de </p> <p>1 monedas de </p>

<p>1 billetes </p> <p>4 monedas de </p> <p>3 monedas de </p>
<p>1 billetes </p> <p>5 monedas de </p>
<p>1 billetes </p> <p>5 monedas de </p>
<p>1 billetes </p> <p>1 monedas de </p> <p>2 monedas de </p>

SOLES- ARAÑAS/CASAS



10	
10+0	0+10
9+1	1+9
8+2	2+8
7+3	3+7
6+4	4+6
5+5	