



PRIMER TRIMESTRE

CONTENIDOS	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ● Conteo de elementos (hasta el 5). ● Numeración con manos (hasta el 5). ● Cuantificadores muchos/pocos. ● Cuantificadores más que yo / menos que yo. ● Emparejamiento de cantidades iguales (hasta 5) (tantos como/ igual que yo). ● Búsqueda del modelo. ● Creación de patrones. ● Formas geométricas planas: círculo. ● Cuantificadores básicos: más grande/pequeño que. ● Salto en la recta numérica (1-10). 	<p>Conteo de Elementos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asamblea: Contar los niños que han venido y han faltado, objetos,... ● Saltar y contar en el tapiz (0 - 10). ● Contar los dedos de la mano. <p>Numeración con las manos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se indicará un número y deberán colocar los dedos que corresponden (y viceversa) ● Juegos de Subitización con las manos ● Tirar el dado y sacar tantos dedos como puntos salgan ● Acompañar las actividades de conteo con los dedos ● Manos de Goma Eva con velcro, que sacan tantos dedos como el número indica. <p>Cuantificadores: MUCHOS/POCOS - MÁS QUE/MENOS QUE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rellenar platos según la orden; pon muchos, pon pocos (con distintos materiales) ● En aros deberán colocar muchos/pocos materiales, niños, ... ● Actividades plásticas: dividir papel o papel continuo en dos mitades y pegarán a un lado muchos/al otro pocos ● Dar 2 modelos un aro con muchos elementos y otro con pocos, se dirigen hacia el aro que indiquemos (muchos o pocos).

	<ul style="list-style-type: none"> • Platos con pompones. Colocar un animal delante de cada plato. El niño tiene que responder a las siguientes preguntas: ¿qué animal ha comido muchos/pocos o más que...? ¿Quién ha comido menos que...? • El juego anterior, pero los niños son los que colocan los materiales. • Jugar a buscar nombre de compañeros que tengan más o menos letras que el suyo. • Con los dedos de la mano jugar a poner más que o menos que el modelo dado. • Hacer una fila de niños que tendrá como referencia otra con muchos más y otra con 2. Jugar a adivinar en cuál hay más o menos niños que en la de referencia. <p>Equivalencias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emparejar: Primero el niño vivenciará con su cuerpo (para después poderlo reproducir en platos, en aros, con diferentes materiales. • Búsqueda: Cambiar la posición de los modelos (por ejemplo, en Círculo) • Creación: El último paso. Crearán patrones a partir de un modelo dado.
--	---

SEGUNDO TRIMESTRE	
CONTENIDOS	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Conteo de elementos (hasta el 5) • Reconocimiento de las grafías (hasta el 3), saltando en el tapiz. • Numeración con manos y puntos (hasta el 3) • Creación de patrones (dado, números hasta el 3) • Establecimiento de patrones físico con/sin significado • Asociación número - cantidad 	<p>Conteo de Elementos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asamblea: Contar los niños que han venido y han faltado, objetos,... • Saltar y contar en el tapiz (0 - 10) • Contar los dedos de la mano <p>Numeración con las manos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se indicará un número y deberán colocar los dedos que corresponden (y viceversa) • Juegos de subitización con las manos • Tirar el dado y sacar tantos dedos como puntos salgan • Acompañar las actividades de conteo con los dedos

<p>(hasta el 3)</p> <ul style="list-style-type: none">● Subitización (hasta 3 elementos)● Formas geométricas planas: círculo, cuadrado.● Series de 2 elementos● Conceptos básicos: más grande/pequeño que, más alto/bajo que, Lleno/vacío, encima de/debajo de.	<ul style="list-style-type: none">● Manos de Goma Eva con velcro, que sacan tantos dedos como el número indica. <p>Reconocimiento de la grafía /grafía</p> <ul style="list-style-type: none">● Saltos en el tapiz (se colocarán en el número indicado)● Cada alumno tendrá su recta numérica en la mesa y realizará movimientos por ella (y señalará el número indicado)● Realización de la grafía con distintos materiales: bandejas de sal, números de lija, fichas, pizarra digital, plastilina, con el cuerpo... <p>Creación de patrones</p> <ul style="list-style-type: none">● Realizarán patrones a partir de un modelo● Realizarán patrones a partir de lo que indique el dado (puntos, dedos de la mano, número) <p>Establecimiento de patrones físicos con/sin significado</p> <p><u>Con significado</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Hacer juegos con su propio cuerpo (tantas pinzas como orejas tienes, o bocas tienes. Da a un amigo tantos pompones como ojos tienes)● Hacer juegos con un referente externo (tantas piezas como picos tiene un pájaro, como patas tiene un perro...) <p><u>Sin significado</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Primero con los dedos de la mano (patrón de tres elementos)● Después con puntos (tantos pompones como puntos)● El último con el dado● Asociación número - cantidad● Juegos matemáticos (poner tantos botones como indique, el juego del monstruo, realización de conjuntos según indique el dado con puntos o con números) <p>Subitización</p> <ul style="list-style-type: none">● Con tarjetas o en la pizarra digital
--	---

- Con objetos reales (muy similares o dispares)

TERCER TRIMESTRE

CONTENIDOS	ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Conteo de elementos (hasta el 5) • Reconocimiento de las grafías (hasta el 5) saltando en el tapiz. • Numeración con manos y puntos (hasta el 5) • Creación y establecimiento de patrones con/sin significado • Asociación número - cantidad (hasta el 5) • Ordenación de números (hasta el 5) • Vecinos hasta el 4 • Subitización (hasta 5 elementos) • Formas geométricas planas: círculo, cuadrado, triángulo • Series de 2 elementos, atendiendo a un atributo. • Conceptos básicos: más grande/ 	<p>Conteo de Elementos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asamblea: Contar los niños que han venido y han faltado, objetos,... • Saltar y contar en el tapiz (0 - 10) • Contar los dedos de la mano <p>Numeración con las manos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se indicará un número y deberán colocar los dedos que corresponden (y viceversa) • Juegos de subitización con las manos • Tirar el dado y sacar tantos dedos como puntos salgan • Acompañar las actividades de conteo con los dedos • Manos de Goma Eva con velcro, que sacan tantos dedos como el número indica. <p>Reconocimiento de la grafía /grafía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saltos en el tapiz (se colocarán en el número indicado) • Cada alumno tendrá su recta numérica en la mesa y realizará movimientos por ella (y señalará el número indicado) • Realización de la grafía con distintos materiales: bandejas de sal, números de lija, fichas, pizarra digital, con plastilina, con el cuerpo...

- pequeño que, más alto/bajo que, más largo/corto que, antes/después, encima de/debajo de
- Iniciación en la resolución de problemas sencillos.

Creación y establecimientos de patrones físicos con/sin significado

- Realizarán patrones a partir de un modelo
- Realizarán patrones a partir de lo que indique el dado (puntos, dedos de la mano, número)
- Con significado
- Hacer juegos con su propio cuerpo (tantas pinzas como orejas tienes, o bocas tienes... Da a un amigo tantos pompones como ojos tienes)
- Hacer juegos con un referente externo (tantas piezas como picos tiene un pájaro, como patas tiene un perro...)
- Sin significado
- Primero con los dedos de la mano (patrón de tres elementos)
- Después con puntos (tantos pompones como puntos)
- El último con el dado

Asociación número - cantidad

- Juegos matemáticos (poner tantos botones como indique, el juego del monstruo, realización de conjuntos según indique el dado con puntos o con números)

Ordenación de números

- Cada niño tendrá una pieza del tapiz y entre todos vamos ordenándolo.
- Repartir números y que ellos los ordenen hacia delante y hacia atrás
- Juegos matemáticos (puzles numéricos, cartas...)
- Ordenar platos con distintas cantidades

Vecinos

- Jugar a buscar vecinos en la recta numérica
- ¿Quién es tu vecino?
- En el tapiz, se agachan a tocar los vecinos y los nombran.
- Damos un número y ellos forman el tapiz a partir de los vecinos.

Subitización

- Con tarjetas o en la pizarra digital

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Con objetos reales (muy similares o dispares) |
|--|---|