



Magicmáticas

cuaderno de matemáticas



Muestra del método.



Objetivo

Realizar la grafía del 0

Materiales:

Bits
numéricos

Aula virtual



Actividad extra:

Presentar el juego incluido en la caja de aula :

Los Animágicos



Ficha 1



Asamblea:

Presentación del animágico y la numeriforma del número 0

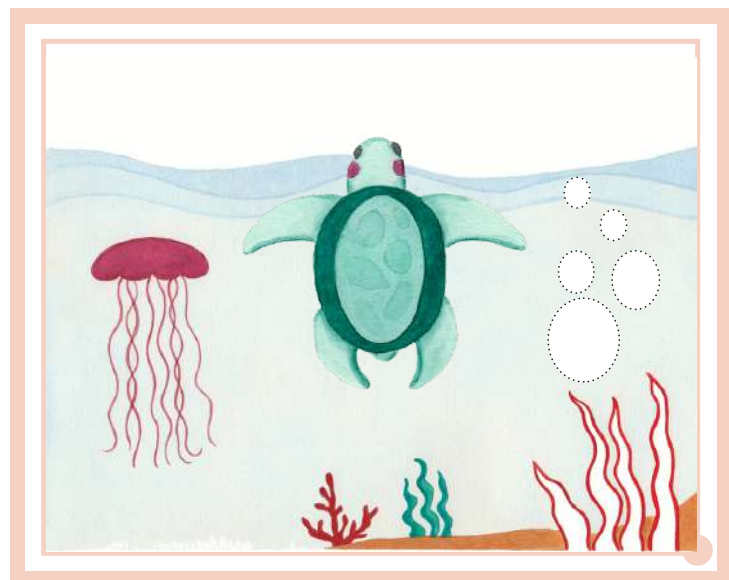


Trabajo de mesa:

Fichas

Anverso:

Observar al animágico, ¿Qué numero y animal es? Repasar las burbujas y colorear.



Reverso: Repasar el número con pintura de dedos haciendo hincapié en comenzar en el puntito verde y acabar en el rojo.



Cuaderno 1

Ficha 2

Objetivo

Identificar dentro/fuera

Materiales:

Bits
numéricos



Aula virtual



Asamblea:

Trabajamos manipulativamente con juguetes los conceptos dentro/fuera.

Seguimos repasando la retahíla y Conociendo las piezas de la numeriforma del



Trabajo de mesa:

Fichas

Anverso:

Rodear el pollito que está fuera del huevo.
Colorear las flores.



Cuaderno 1

Ficha 3

Objetivo

Identificar dentro/fuera

Materiales:

Bits
numéricos



Aula virtual



Asamblea:

Trabajamos manipulativamente con juguetes los conceptos dentro/fuera.

Seguimos repasando la retahíla y Conociendo las piezas de la numeriforma del



Trabajo de mesa:

Fichas

Anverso:

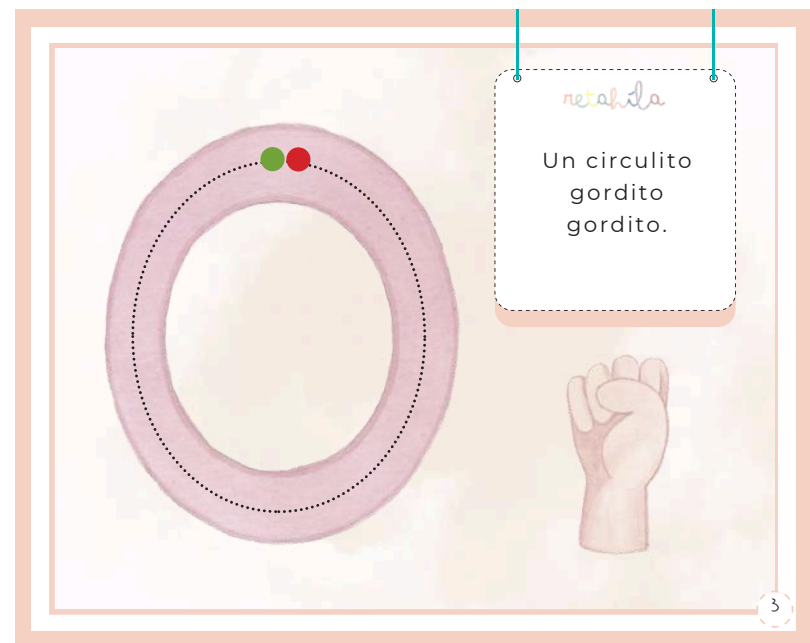
Repasar el número "0"

Componer el número "0" con las pegatinas.

Recitar la retahíla

Patata y mano : usamos las pegatinas de refuerzo positivo.

Cuaderno 1





Objetivo

Identificar y contar el 0

Materiales:

Bits
numéricos



Aula virtual



Actividad extra:

Presentar el juego incluido en la caja de aula :

Los Animágicos



Ficha 1

Asamblea:

Repasamos el 0

Trabajo de mesa:

Fichas

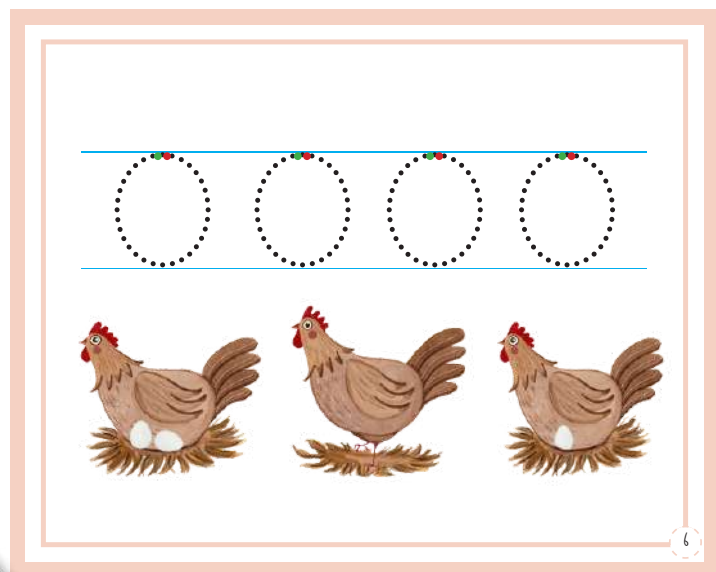
Anverso:

Repasar el número, trabajando la
direccionalidad comienzo en el verde
acabo en el rojo



Reverso:

Dibujar círculos de colores





Realizar cálculo mental

Bits numéricos



Aula virtual



Presentar el juego incluido en la caja de aula :
Los Animágicos



Asamblea:

Realizar el cálculo mental del problema.



Trabajo de mesa:

Anverso:

Repasar el número, trabajando la
direccionalidad comienzo en el verde
acabo en el rojo

Problema n°7

En mi jardín hay 5 flores, el jardinero cortó una. ¿Cuántas flores quedan ahora?



Problema n°8

En el comedor nos repartieron el pan. A mi amigo le dan uno a mi amiga le dan otro y a mí me dan tres. ¿Cuántos trozos de pan tenemos en total?



Problema n°9

Mi amigo tiene tres años y mañana cumplirá uno más. ¿Cuántos años tendrá mi amigo?



16



Reverso:

Dibujar círculos de colores

Anverso:

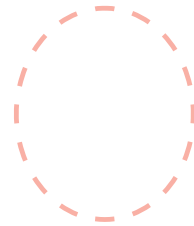
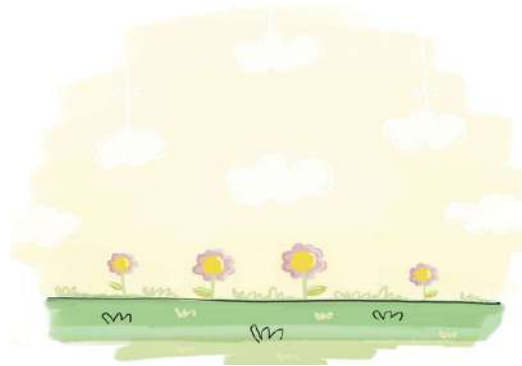
- Realizar el cálculo mental del problema.
- Pegar la pegatina de la mano que corresponda.

Reverso:

- Repasar el número "5".

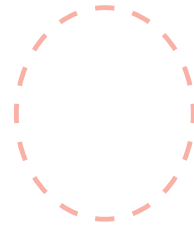
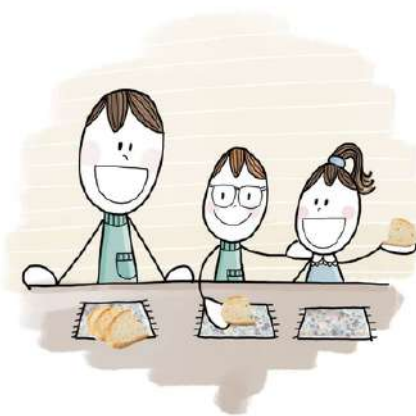
Problema n°7

En mi jardín hay 5 flores, el jardinero cortó una. ¿Cuántas flores quedan ahora?



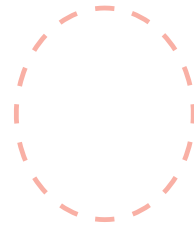
Problema n°8

En el comedor nos repartieron el pan. A mi amigo le dan uno, a mi amiga le dan otro y a mi me dan tres. ¿Cuántos trozos de pan tenemos en total?



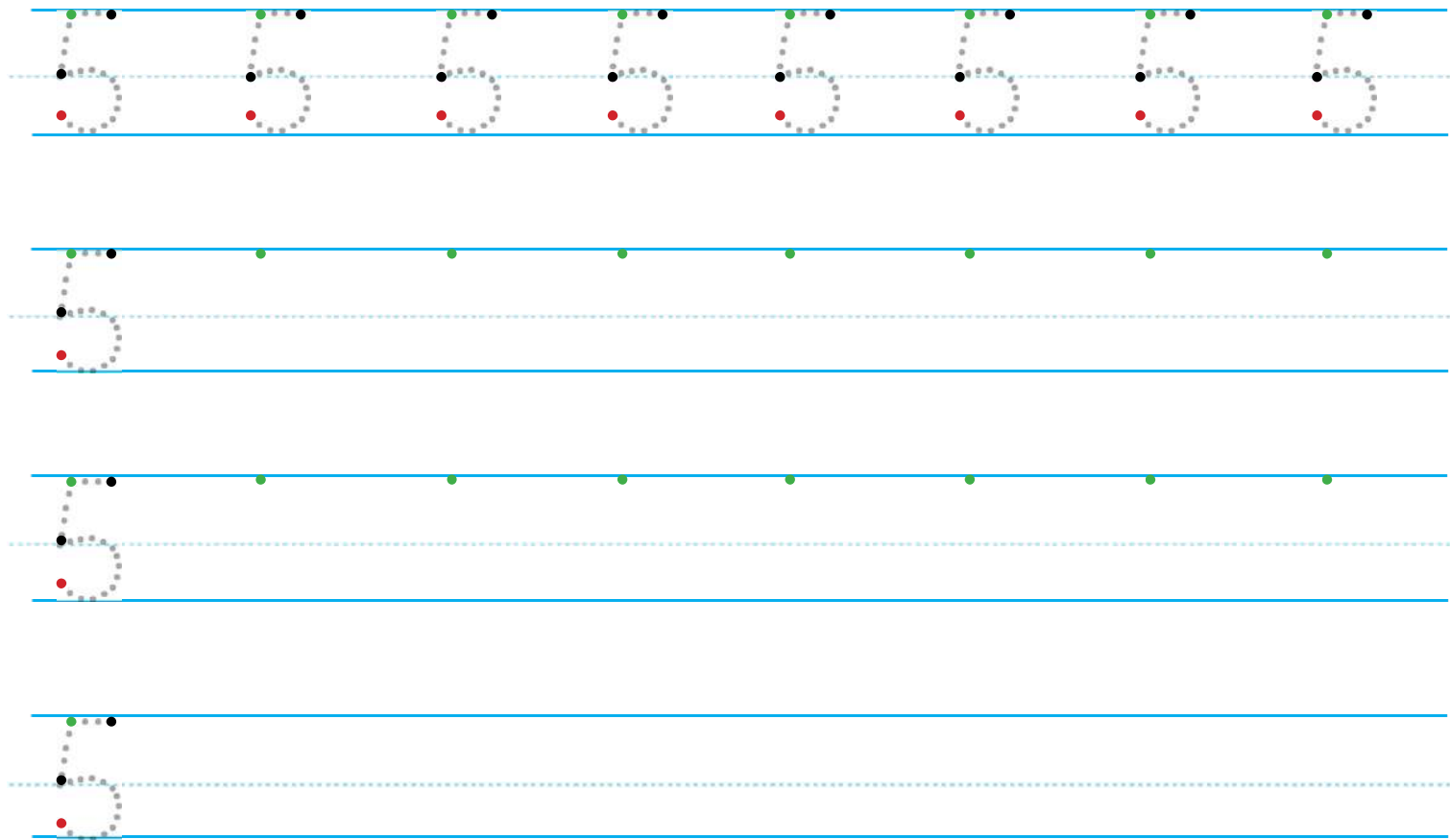
Problema n°9

Mi amigo tiene tres años y mañana cumplirá uno más. ¿Cuántos años tendrá mi amigo?



- Realizar el cálculo mental del problema.
- Pegar la pegatina de la mano que corresponda.

- Repasar el número "5".





Objetivo

Reconocer y asociar los atributos lógicos

Materiales:

Bits
numéricos



Actividad extra:

Podeis utilizar vuestro juego de **Los Animágicos** para trabajar los conjuntos y comparación con puntos o manos y primeras operaciones.



Ficha 18



Asamblea:

Utilizamos los bits matemáticos y materiales manipulativos para introducir el concepto Mayor Que Menor que,



Trabajo de mesa:

Fichas

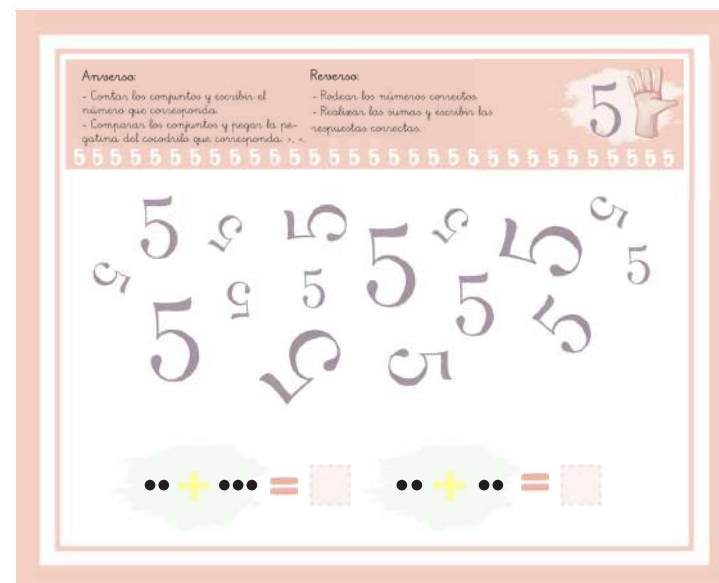
Anverso:

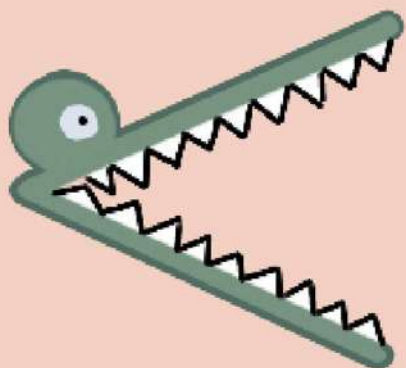
Contar los conjuntos escribir el número que corresponda y comparar los conjuntos y pegar la pegatina del cocodrilo que corresponda $>$, $<$



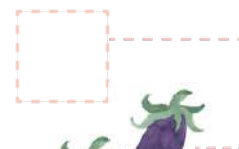
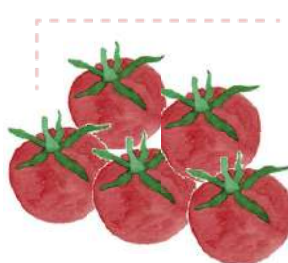
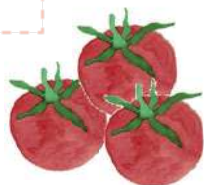
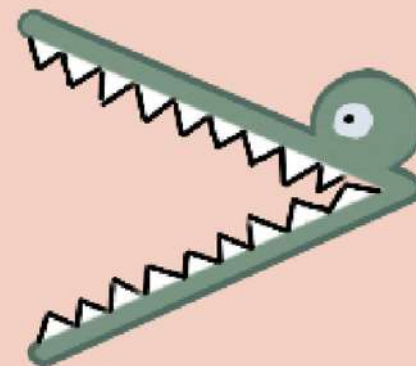
Reverso:

Rodear los números correctos.
Realizar las sumas y escribir las respuestas correctas.





mayor que...
menor que...

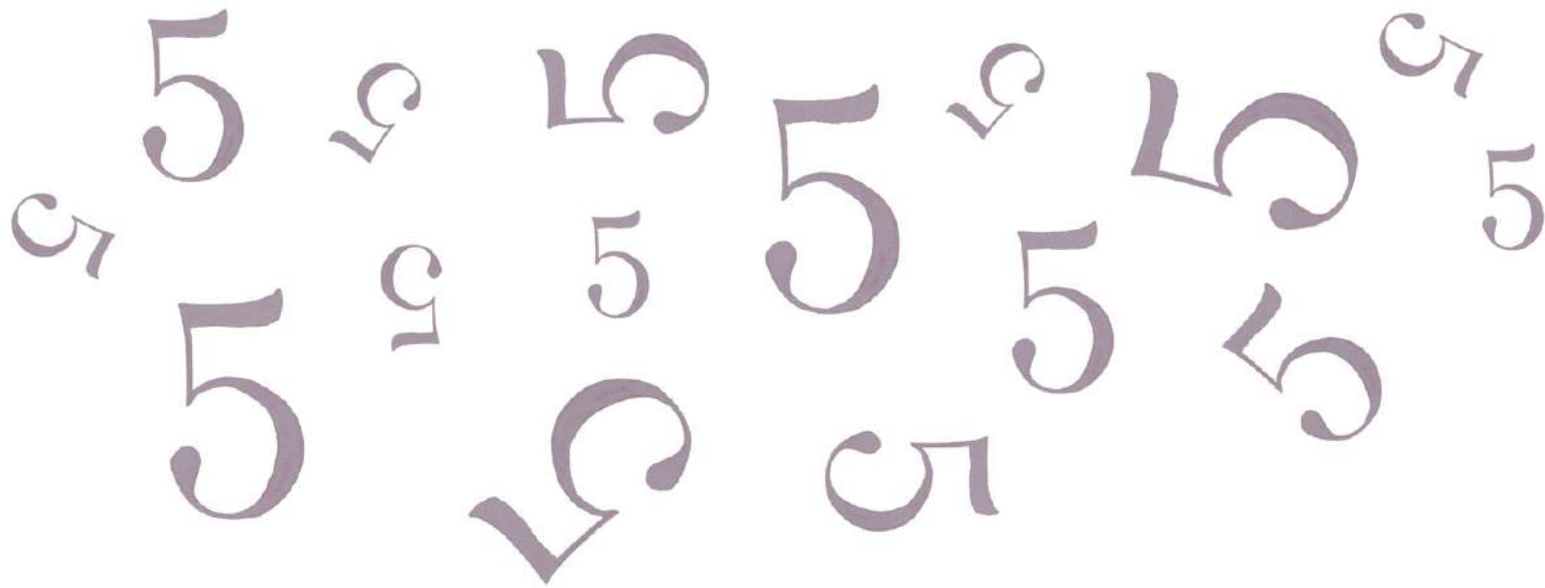


- Contar los conjuntos y escribir el número que corresponda.
- Comparar los conjuntos y pegar la pegatina del cocodrilo que corresponda: $>$, $<$.

- Contar los conjuntos y escribir el número que corresponda.
- Comparar los conjuntos y pegar la pegatina del cocodrilo que corresponda: $>$, $<$.

- Rodear los números correctos.
- Realizar las sumas y escribir las respuestas correctas.

- Rodear los números correctos.
- Realizar las sumas y escribir las respuestas correctas.



●● + ●●● =



Objetivo

Contar y descomponer del 0 al 6

Materiales:

Póster Línea Numérica



Póster Casita descomposición



Ficha 21



Asamblea:

Comenzamos trabajando con el póster de la línea numérica, contando hacia delante y hacia atrás hasta el 5. Repasamos la asociación cantidad gráfica y todos los atributos del número (Animágico, gráfica, mano, cantidad de puntos...)

Una vez repasado pasamos a la casa de descomposición, con ayuda de pompones, palillos o cualquier otro material manipulativo, descomponemos el 5 en sus diferentes opciones.



Trabajo de mesa:

Fichas

Anverso:

Realizar el conteo de las rimas
Descomponer el número "5" y completar la casa.

Reverso:

Escribir los números que faltan y repasar los números.



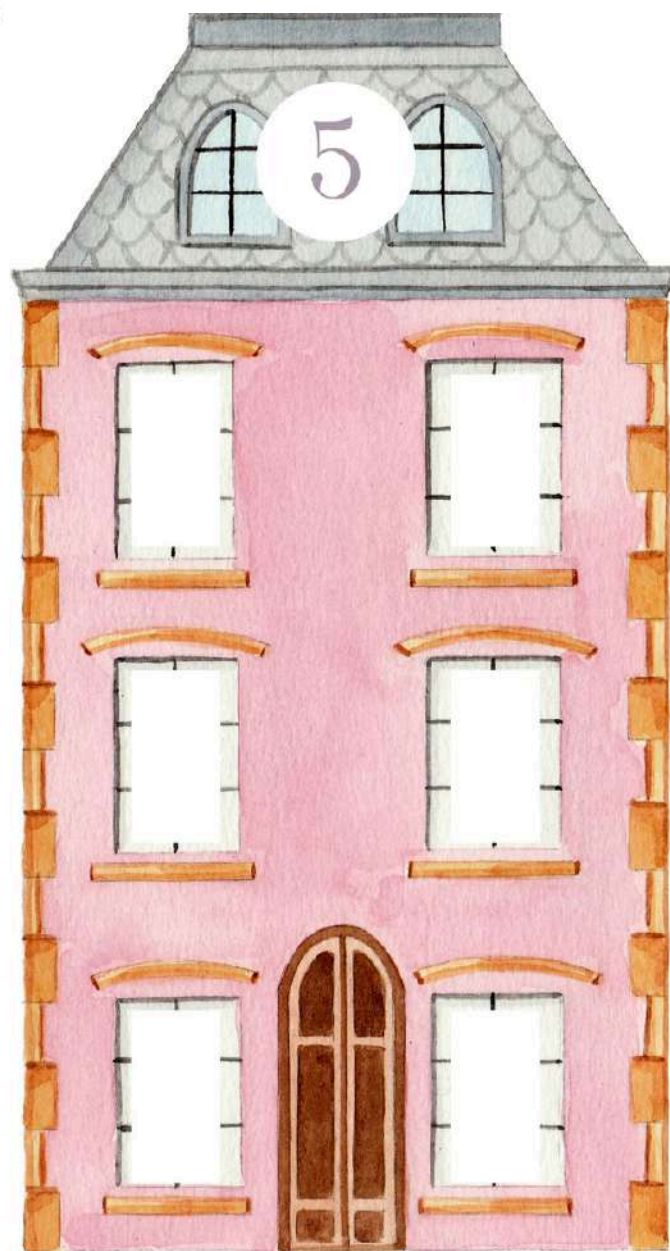
El caballito de mar saltó tres veces para esconderse en la roca; dio dos saltos más hasta que vio a la foca.



El caballito de mar saltó cuatro veces y se enredó en las algas. Para salir, saltó una vez más y abrió su paraguas.



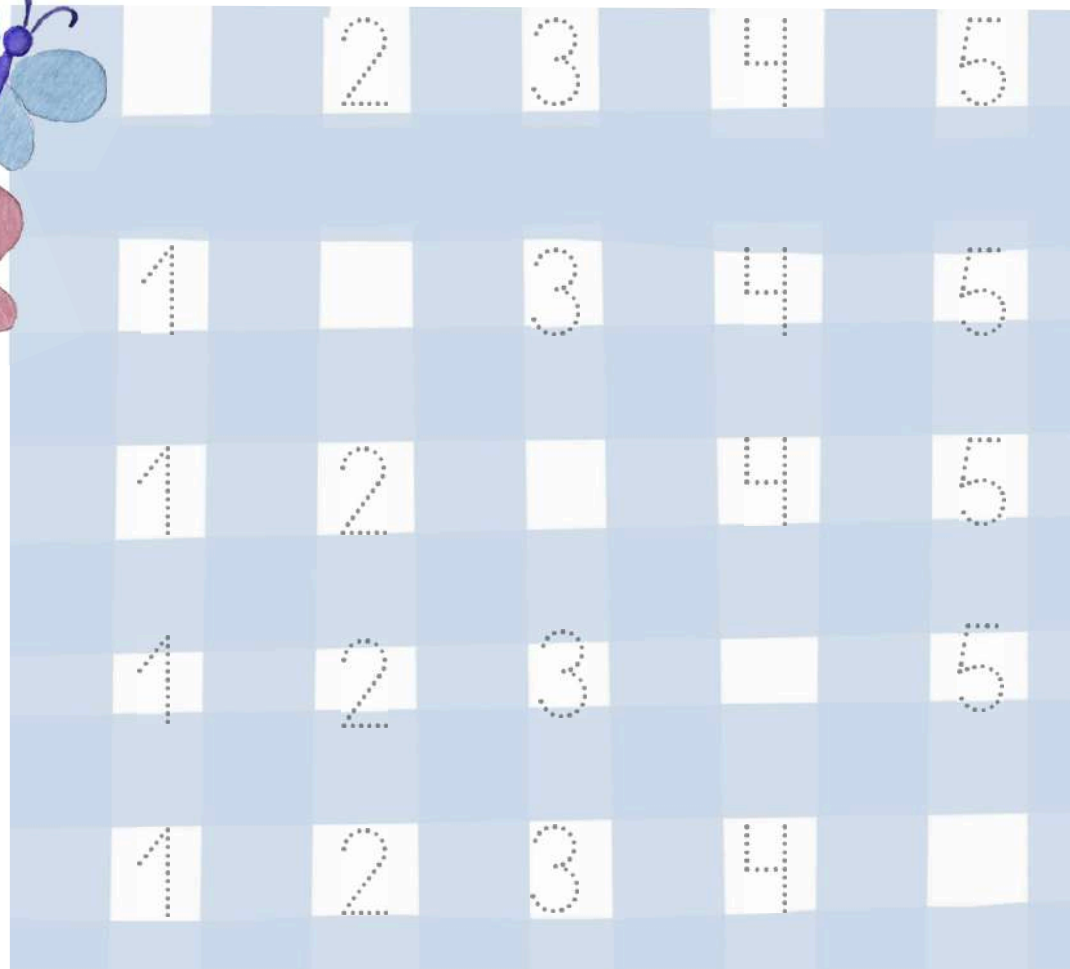
El caballito de mar no dio ningún salto y se le cruzó una ballena, se asustó y dio cinco saltos para irse con la sirena.



- Realizar el conteo de las rimas.
- Descomponer el número "5" y completar la casa.

- Escribir los números que faltan y repasar los números.

5 





Objetivos

Reconocer los ordinales 1º, 2º, 3º, 4º.

Reconocer y asociar los atributos lógicos.

Materiales:

Póster Línea Numérica



Póster Casita descomposición



Ficha 32



Asamblea:

En la asamblea jugamos a colocar bloques de construcción uno sobre otro para ir nombrando primero, segundo, tercero y cuarto.

Podemos también jugar la semana anterior



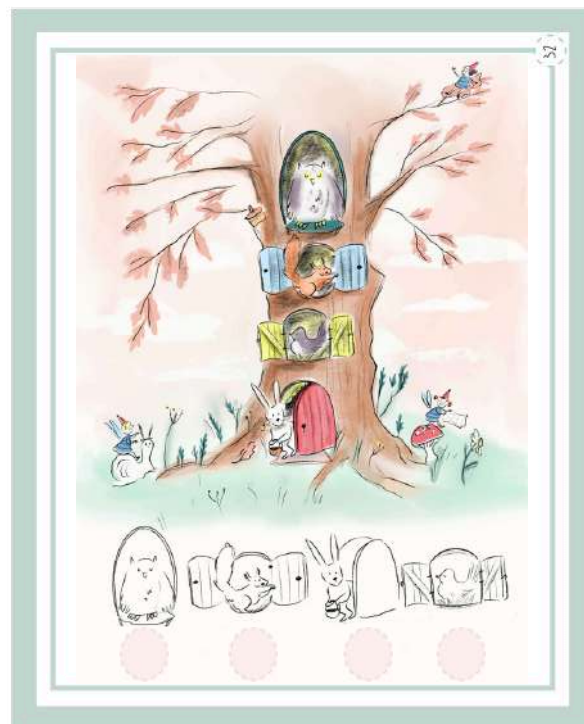
Trabajo de mesa:

Fichas

Anverso:

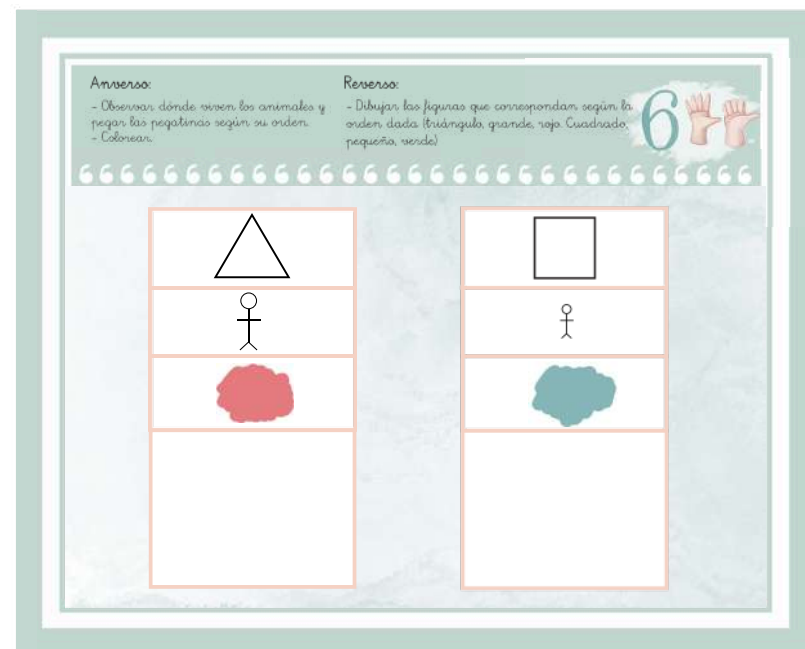
Observar dónde viven los animales y pegar las pegatinas según su orden.

Colorear.



Reverso:

Dibujar las figuras que correspondan según la orden dada (triángulo, grande, rojo. Cuadrado, pequeño, verde)





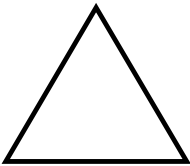
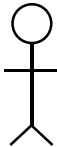
Anverso:

- Observar dónde viven los animales y pegar las pegatinas según su orden.
- Colorear.

Reverso:

- Dibujar las figuras que correspondan según la orden dada (triángulo, grande, rojo. Cuadrado, pequeño, verde)










Objetivos

Resolver cuadros de doble entrada

Materiales:

Bits
numéricos



Actividad extra:

Podeis utilizar vuestro juego de **Los Animágicos** para reforzar el repaso de los colores que aparecen en la ficha, detectando qué números los tienen.



Ficha 11



Asamblea:

Repasamos los colores, podemos utilizar los BITS numéricos para jugar a que nombren los colores de los números. También podemos aprovechar para resaltar los colores del fondo de los Bits donde aparecen los Animágicos.

Una vez repasados los colores, podemos desarrollar la motricidad de corte con tijeras con plastilina y después pasar a la ficha.

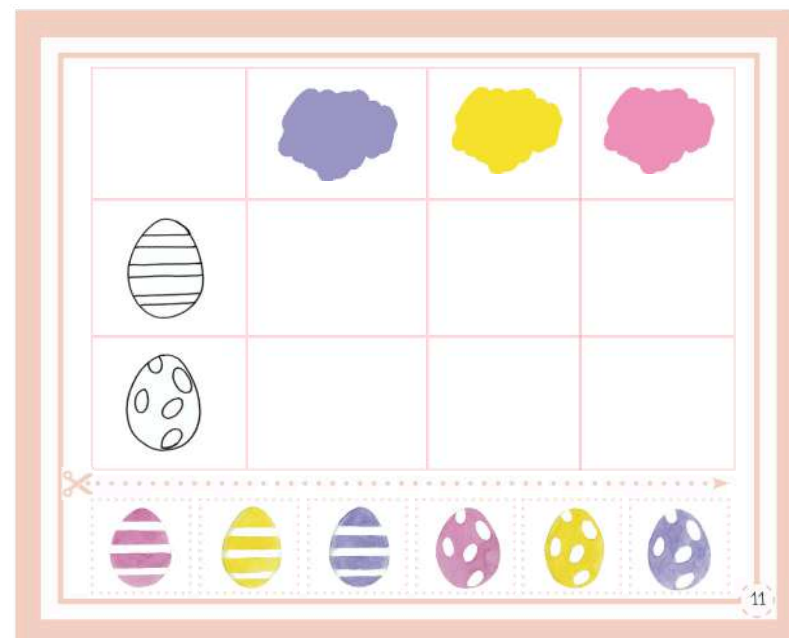


Trabajo de mesa:

Fichas

Anverso: Recortamos los huevos de la parte inferior.

Resolvemos cuadro de doble entrada pegando los huevos recortados.







Objetivos

Reconocer las formas geométricas círculo, cuadrado, triángulo.
Realizar cálculo mental y realizar la grafía.

Materiales:

Póster Línea Numérica



Bits numéricos



Juego Los Animágicos



Póster Casita descomposición



Ficha 5



Asamblea:

Con el juego de los animágicos, repasamos y jugamos a realizar pequeñas operaciones y repasar los nombres de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.

Como apoyo podemos usar el poster de la casita de descomposición para colocar el presidente que equivaldría al resultado de la operación. Lo mismo con el poster de la línea numérica si queremos hacerlo a modo de ejercicio de conteo.



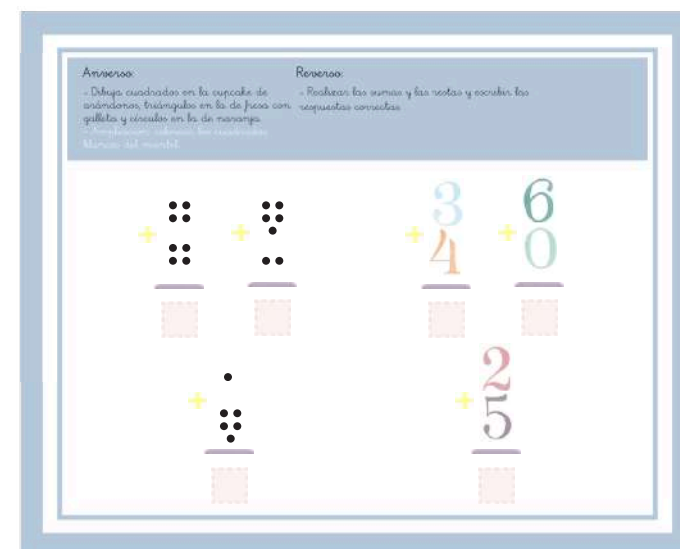
Trabajo de mesa:

Fichas

Anverso: Dibuja cuadrados en el cupcake de arándanos, triángulos en la de fresa con galleta y círculos en la de naranja. Como ampliación podemos colorear los cuadrados blancos del mantel.



Reverso: Realizar las sumas y las restas y escribir las respuestas correctas





Anverso:

- Dibuja cuadrados en la cupcake de arándanos, triángulos en la de fresa con galleta y círculos en la de naranja.
- Ampliación: colorear los cuadrados blancos del mantel.

Reverso:

- Realizar las sumas y las restas y escribir las respuestas correctas.

$$\begin{array}{r} + \quad \begin{array}{c} \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \end{array} \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} + \quad \begin{array}{c} \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \bullet \\ \bullet \bullet \end{array} \\ \hline \end{array}$$

Below each sum is a dashed square box for the answer.

$$\begin{array}{r} + \quad \begin{array}{c} \bullet \\ \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \bullet \end{array} \\ \hline \end{array}$$

Below the sum is a dashed square box for the answer.

$$\begin{array}{r} + \quad 3 \\ 4 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} + \quad 6 \\ 0 \\ \hline \end{array}$$

Below each sum is a dashed square box for the answer.

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

Below the sum is a dashed square box for the answer.



Objetivo

Resolver sudokus

Materiales:

Póster Línea Numérica



Bits numéricos



Ficha 11



Asamblea:

Repasamos con ayuda del poster de la Línea numérica, el conteo hasta 4.

Podemos hacer pequeñas sumas y restas si queremos repasar.

Podemos usar el juego de Los Animágicos y/o los bits numéricos para disponer los 4 números en orden o desordenados, retirar una tarjeta o bit y preguntarles cuál es el número que falta.

Una vez interiorizada esta "búsqueda" lo traspasamos al trabajo de mesa con la ficha.

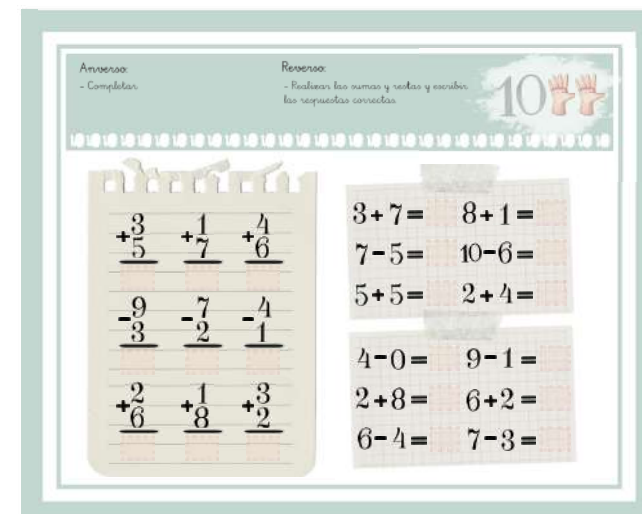
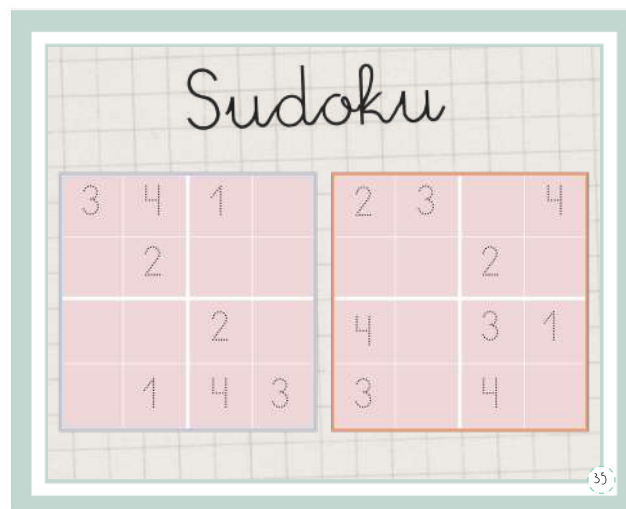


Trabajo de mesa:

Fichas

Anverso: repasar las grafías y escribir los números que faltan en los huecos que aparecen, previo haber explicado las reglas de funcionamiento del juego "Sudoku".

Reverso: Realizar las sumas y las restas y escribir las respuestas correctas en vertical y horizontal.



Sudoku

3	4	1	
	2		
		2	
	1	4	3

2	3		4
		2	
4		3	1
3		4	

- Completar

- Realizar las sumas y restas y escribir las respuestas correctas.

10 



$$\begin{array}{r} +3 \\ \underline{5} \end{array}$$

$$+ \frac{1}{7}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ + 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\frac{-9}{3}$$

$$-\frac{7}{2}$$

$$\begin{array}{r} -4 \\ -1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ +6 \\ \hline \end{array}$$

$$+\frac{1}{8}$$

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

$3 + 7 =$

$8 + 1 =$

$7-5=$

$$10 - 6 =$$

$5 + 5 =$

$2 + 4 =$

$4 - 0 =$

$9 - 1 =$

$2 + 8 =$

$6 + 2 =$

$$6 - 4 =$$

$7-3=$



Objetivos

Reconocer las formas geométricas círculo, cuadrado, triángulo.
Realizar cálculo mental y realizar la grafía.

Materiales:

Póster Línea Numérica



Póster Casita descomposición



Bits numéricos



Juego Los Animágicos



Ficha 5



Asamblea:

Con el juego de los animágicos, repasamos y jugamos a realizar pequeñas operaciones y repasar los nombres de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.

Como apoyo podemos usar el poster de la casita de descomposición para colocar el presidente que equivaldría al resultado de la operación. Lo mismo con el poster de la línea numérica si queremos hacerlo a modo de ejercicio de conteo.



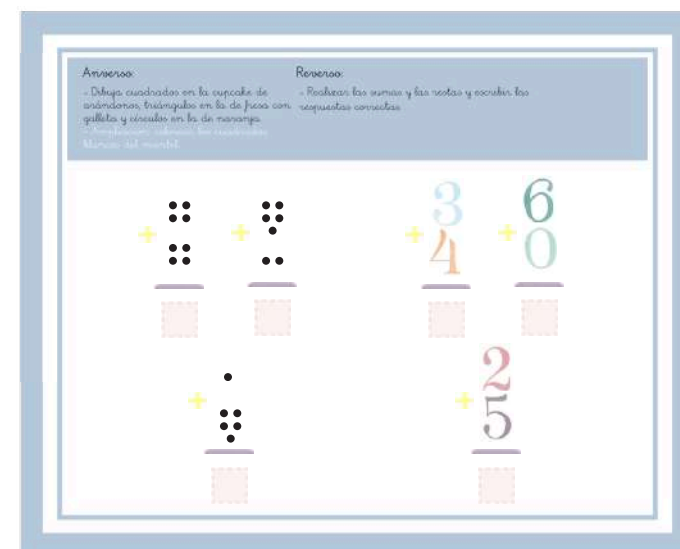
Trabajo de mesa:

Fichas

Anverso: Dibuja cuadrados en el cupcake de arándanos, triángulos en la de fresa con galleta y círculos en la de naranja. Como ampliación podemos colorear los cuadrados blancos del mantel.



Reverso: Realizar las sumas y las restas y escribir las respuestas correctas



Otros contenidos



Lógica



Propiedades, causa y efecto...



Desarrollo
pensamiento
científico



En el campo hay charcos



$$4 + 0 = \square$$

$$3 + 1 = \square$$

