

Programación de aula

Primeros pasos con Numicon (+ 3 años)

Introducción

La programación que desarrollamos a continuación debe interpretarse como una herramienta flexible sujeta a todas las modificaciones que se consideren necesarias a partir de la realidad del aula y del proceso de enseñanza-aprendizaje con el enfoque Numicon. Es necesario, por tanto, que el docente la revise sistemática y periódicamente con la finalidad de adaptarla a su actuación.

Se trata, además, de una herramienta práctica con la que pretendemos facilitar, al maestro que implementa el Programa Numicon en su aula, la creación y adaptación de su propia documentación docente.

Marco legal

Para la elaboración de este documento se ha tomado como referencia la siguiente legislación vigente:

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE).
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.
- Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación.
- Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil.

Metodología

Numicon es un enfoque único **multisensorial** sobre el **aprendizaje** de los alumnos que subraya tres aspectos clave de las matemáticas: la comunicación matemática, la exploración de relaciones y la generalización.

- **La comunicación matemática.** Aprender matemáticas implica comunicarse y pensar matemáticamente. La comunicación es una manifestación del pensamiento al exterior. Mientras los alumnos aprenden a comunicarse de forma matemática, aprenden a pensar matemáticamente. Esto exige:
 - **Actividad.** Los alumnos han de ser **activos**, no solo desde el punto de vista físico o manipulativo (por ejemplo, con actividades como encajar objetos, encontrar un número en una línea numérica, dibujar una Forma...), y desplegar su propia **actividad mental** para interpretar y resolver situaciones en las que se pueden utilizar las matemáticas.
 - **Imagen mental.** Pensar y comunicarse matemáticamente, implica ayudar a los niños a ampliar la riqueza de las imágenes conceptuales de los diferentes contenidos matemáticos. Dado que las matemáticas permiten establecer relaciones entre objetos, acciones y medidas, es imposible explorar dichas relaciones sin recurrir a algún tipo de imagen mental. Numicon requiere que todas las actividades se trabajen de forma manipulativa para aumentar la comprensión y aplicación de los conceptos matemáticos y desarrollar imágenes mentales.
 - **Hablar.** Este es un aspecto esencial de la actividad Numicon: implica mantener un diálogo en el que se intercambian puntos de vista entre profesores y alumnos, y entre alumnos y alumnos. Estos diálogos fomentan el desarrollo del pensamiento reflexivo, permiten que los alumnos ordenen su pensamiento, compartan sus ideas y estimulan su interés.
- **La exploración de relaciones (en diversos contextos).** La comprensión de las relaciones presentes en una situación puede hacerla predecible. La expresión de esas relaciones por parte de los niños es una muestra del desarrollo y la aplicación del razonamiento matemático. Numicon hace que los alumnos exploren las relaciones dentro de una diversidad de contextos, de modo que aprendan no solo cómo trabajar las matemáticas, sino cuándo este aprendizaje es útil.
- **La generalización.** En matemáticas, explorar relaciones y buscar patrones en diversas situaciones conduce a la generalización. La detección de un patrón y el establecimiento de relaciones permite generalizar sobre un número infinito de situaciones. El hecho de usar generalizaciones continuamente cuando se trabaja con las matemáticas es lo que hace que el pensamiento y la comunicación matemática tenga un carácter tan abstracto para los alumnos si no se les invita a que sean ellos mismos los que hagan la generalización.

Materiales

Numicon introduce conjuntos de **materiales estructurados** en los que las piezas individuales guardan relaciones entre sí, como, por ejemplo, las **Formas y Regletas Numicon**. Los alumnos exploran las cualidades, propiedades y relaciones de estos materiales, ordenando las piezas, comparándolas o combinándolas para formar otras.

Para trabajar los números, se utilizan conjuntamente materiales estructurados y no estructurados que permitan la representación simbólica, a la vez que se desarrolla la acción y la visualización de objetos. Las **líneas numéricas** se introducen para representar mejor la ordenación que se evidencia en los materiales estructurados y para reforzar el concepto de orden de los números.

A través de estas actividades, los alumnos comprenden que cualquier grupo de objetos se puede colocar siguiendo los patrones de las Formas Numicon y de este modo pueden leerlos. Aprenden a ver cuántos objetos hay en una colección, sin contarlos, y que los números de cosas toman una forma de manera organizada. Llegado este momento, es posible preparar a los alumnos para generalizar sobre los números mediante la exploración de relaciones entre números de objetos.

El pensamiento y la comunicación matemática de los niños continúan desarrollándose con la **manipulación de los objetos** que se les proporciona, y con la expresión oral de lo que ven y hacen. Los alumnos podrán llegar a realizar la generalización de que cualquier colección de objetos puede colocarse formando patrones de Formas Numicon; también que cualquier número de regletas unidad puede ser intercambiado por una o más regletas más largas; por último, que cualquier número de objetos es equivalente a una o más Formas o Regletas Numicon.

Las Formas y Regletas Numicon pueden, a su vez, utilizarse para **explorar y comunicar relaciones numéricas** en general. También sirven de mediadores de comunicación en las conversaciones sobre los números y sus relaciones.

Organización de las aulas Numicon

En las aulas Numicon, los números deben estar muy presentes, ya que constituyen una parte importante de la experiencia del aprendizaje diario de los niños. Para fomentar el aprendizaje de las matemáticas, los alumnos han de sumergirse en un entorno visualmente rico en elementos matemáticos.

Los patrones de las Formas Numicon y los números pueden incorporarse a etiquetas y carteles en muchas áreas de la clase.

Las líneas numéricas desplegadas deben colocarse a la altura de los ojos de los alumnos.

En diferentes momentos a lo largo de todo el año escolar, se puede aprovechar cualquier oportunidad para dar cabida a motivos visuales que celebren el trabajo de los niños: carteles sobre algún aspecto concreto de las matemáticas, como patrones o formas; libros y objetos con formas geométricas, así como trabajos realizados por los niños.

Es útil disponer una **mesa de matemáticas** con diferentes materiales y animarlos a explorar libremente las Formas y Regletas Numicon y a practicar las actividades con las que acaban de tomar contacto por primera vez en las clases.

Todos **los recursos del aula deben estar organizados sistemáticamente** en bandejas de almacenamiento numeradas y colocadas siguiendo un orden lógico. Los materiales de matemáticas estarán **al alcance de los niños**, de manera que puedan encontrar fácilmente las cosas cuando las necesiten. A veces, se dispondrán sobre las mesas de los alumnos para que estos los utilicen en actividades específicas.

Temporalización

El tiempo dedicado a la enseñanza de las matemáticas puede variar, dado que las oportunidades de abordar las matemáticas son muchas a lo largo de la jornada escolar.

Además de una clase de matemáticas, que puede durar hasta una hora, y de una asamblea matinal de matemáticas de unos quince minutos, surgirán numerosas oportunidades para desarrollar el lenguaje relacionado con la comparación, las relaciones espaciales y temporales y las propiedades de los objetos (forma, tamaño...).

También se darán muchas oportunidades para practicar el conteo y el cálculo mediante la propuesta de preguntas del tipo *¿Tenemos lápices suficientes para cada miembro del grupo?* o *¿Hay espacio para poner tres sillas?* Resolver estos problemas ayuda a los niños a darse cuenta de que las matemáticas son útiles en todo tipo de situaciones y les proporciona la ocasión de utilizarlas mientras deciden qué necesitan para resolver el problema.

Las clases de matemáticas Numicon pueden organizarse de la siguiente forma:

- Una primera **sesión introductoria** para todos los alumnos de la clase, donde probablemente se utilizarán Formas y Regletas Numicon, líneas numéricas y otros materiales estructurados. Los niños pueden participar interviniendo en las conversaciones matemáticas que se planteen, hablando con un compañero o debatiendo en un grupo pequeño, garabateando en una pizarra individual o mostrando sus Formas o Regletas Numicon para expresar sus ideas.
- Una **segunda sesión** más larga de trabajo en grupos reducidos, durante la cual los niños podrán trabajar, por ejemplo, una actividad de enseñanza dirigida por el profesor y/o una actividad práctica o de investigación para profundizar en las ideas introducidas al principio de la clase. Los diversos grupos pueden estar utilizando distintos materiales; por ejemplo, para una clase sobre la suma, algunos grupos pueden estar usando Formas Numicon, otros Regletas Numicon, otros pueden estar escribiendo y otros dibujando sus propias historias relacionadas con la suma. A lo largo de una semana, los diferentes grupos de alumnos irán rotando para realizar las diversas actividades de trabajo de grupo, de modo que todos los niños exploren las ideas utilizando diferentes materiales e imágenes.
- Una **sesión de conclusión** o síntesis final, en la que resulta especialmente importante animar a todos los niños a reflejar su aprendizaje, formulándoles preguntas sobre lo que se les ha visto hacer y decir. Se puede pedir a los diferentes grupos de alumnos que expliquen al resto de compañeros lo que han estado haciendo. También se les puede llamar la atención sobre algunos aspectos en los que se crea necesario incidir.

Programación de aula Primeros pasos con Numicon (+ 3 años)

Representar patrones · Semana 1

Objetivos

- Iniciarse en la representación de patrones.

Contenido

Patrón.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Repite rimas y canciones.
 - Dialoga sobre las características que observa en los juguetes mientras juega con ellos.
 - Escucha de forma atenta historias sobre números.
- Reconocer ejemplos de patrones simples.
 - Continúa un patrón o secuencia de sonidos.
 - Crea una secuencia de sonidos (maraca-tambor, maraca-tambor...).
 - Estampa huellas u otras formas con diferentes objetos.
 - Inventa patrones sencillos, utilizando Clavijas de colores o Formas Numicon del uno y del dos.
 - Determina qué elemento falta en un patrón.
 - Realiza estampaciones con las Formas Numicon.
 - Presiona Formas Numicon sobre plastilina y coloca Clavijas sobre los patrones que han dejado.
- Mostrar interés por los conceptos de *forma* y *espacio*, jugando con Formas Numicon o colocando objetos.
 - Utiliza las Formas Numicon para cubrir todo el Tablero.
- Establecer diferencias entre los objetos.
 - Reconoce las diferencias entre dos juguetes, comparando el tamaño y el color.
 - Clasifica los juguetes, teniendo en cuenta el tipo de vehículo.

Representar patrones · Semana 2

Objetivos

- Repetir patrones simples.

Contenido

Patrón.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Canta canciones relacionadas con el conteo y los números.
 - Canta canciones infantiles en las que se repiten secuencias.
 - Establece relaciones lógicas, utilizando las expresiones *más grande que* y *más pequeño que*.
 - Utiliza la palabra *patrón* para describir sencillos patrones.
- Comparar las longitudes y la anchura de cintas.
 - Reconoce qué cinta es la más larga y cuál la más corta.
 - Identifica qué cinta es la más ancha y cuál la más corta.
 - Clasifica cintas, según diferentes criterios.

- Reconocer ejemplos de patrones simples.
 - Realiza secuencias de movimientos.
 - Realiza estampaciones, utilizando diferentes objetos (corchos y tapones de distintos tamaños, trozos grandes de patatas, zanahorias...).
 - Empareja los objetos que ha utilizado para estampar con sus imágenes.
 - Copia y continúa patrones repetitivos de saltos.
 - Copia y continúa una secuencia de color creada.
 - Inventa secuencias de color.
 - Copia patrones repetitivos.
 - Inventa patrones sencillos, utilizando Clavijas de colores o Formas Numicon del uno y del dos.
 - Continúa patrones repetitivos.
 - Determina qué elemento falta en un patrón.

Asociar las Formas Numicon con su denominación numérica · Semana 3

Objetivos

- Asociar una cantidad con la palabra numérica correspondiente.

Contenido

Conteo.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con las propiedades de los objetos: forma, tamaño y color.
 - Utiliza algunos nombres de números y el lenguaje numérico de manera espontánea.
- Reconocer las Formas Numicon.
 - Reconoce la Forma Numicon que es igual a un determinado número de objetos.
 - Empareja la Forma Numicon con la de la Línea numérica desplegable.
 - Reproduce las Formas Numicon con objetos pequeños.
- Agrupar algunas Formas Numicon por su similitud y tamaño.
 - Compara dos Formas Numicon para determinar cuál es mayor.
 - Ordena piezas según su tamaño.
- Contar con seguridad varios objetos.
 - Cuenta, señalando en la Línea numérica desplegable, los números que va diciendo.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...

Asociar las Formas Numicon con su denominación numérica · Semana 4

Objetivos

- Asociar la cantidad *uno* con la palabra numérica *uno*.

Contenido

Conteo.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Dialoga sobre las características que observan en los juguetes mientras juega con ellos.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con expresiones que describen posición, como *dentro, fuera, sobre, bajo, arriba, abajo, a un lado, de frente, de espaldas...*
 - Utiliza el nombre numérico del uno en el lenguaje numérico de manera espontánea.
 - Utiliza el lenguaje comparativo al contrastar dos Formas Numicon (*grande, pequeña, más grande, más pequeña*).
 - Emplea en el lenguaje expresiones relacionadas con las propiedades de las Formas (color, tamaño...).
- Clasificar objetos según diferentes criterios.
 - Agrupa objetos teniendo en cuenta criterios diferentes (forma, tamaño, color).
 - Reconoce las diferencias entre dos juguetes, comparando el tamaño y el color.
 - Clasifica los juguetes, teniendo en cuenta el tipo de vehículo.
- Relacionar la cantidad *uno* con la palabra numérica *uno*.
 - Reconoce la Forma Numicon del uno.
 - Compara la Forma Numicon del uno con la del dos y del tres, determinando cuál es más pequeña y cuál más grande.
 - Localiza la Forma Numicon del uno en la Línea numérica desplegable.
 - Se inicia en la representación de números, utilizando un dedo para el uno.

Reconocer patrones · Semana 5

Objetivos

- Copiar y continuar patrones.

Contenido

Patrón.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza la palabra *serie* para describir sencillos patrones.
 - Canta canciones relacionadas con el conteo y los números.
 - Canta canciones infantiles en las que se repiten secuencias.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño de los objetos: *más grande, más pequeño*.
- Comparar las longitudes y la anchura de cintas.
 - Reconoce qué cinta es la más larga y cuál la más corta.
 - Identifica qué cinta es la más ancha y cuál la más corta.
 - Clasifica cintas, según diferentes criterios.

- Reconocer ejemplos de patrones simples.
 - Continúa un patrón o secuencia de sonidos y de saltos.
 - Crea una secuencia de sonidos (maraca-tambor, maraca-tambor...).
 - Copia patrones repetitivos.
 - Continúa patrones repetitivos.
 - Realiza estampaciones, utilizando diferentes objetos (corchos y tapones de distintos tamaños, trozos grandes de patatas, zanahorias...).
 - Empareja los objetos que ha utilizado para estampar con sus imágenes.
 - Realiza estampaciones con las Formas Numicon.
 - Presiona Formas Numicon sobre plastilina y coloca Clavijas sobre los patrones que han dejado.
 - Crea un patrón o secuencia con las Formas Numicon del uno, dos y tres.
 - Inventa sus propios patrones sobre el Tablero, utilizando las Formas Numicon que quiere.
 - Determina qué elemento falta en un patrón o secuencia.

Usar los patrones de las Formas Numicon · Semana 6

Objetivos

- Percibir cantidades de hasta tres elementos.

Contenidos

Patrón, conteo.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con las propiedades de los objetos: forma, tamaño y color.
 - Verbaliza nombres numéricos.
 - Utiliza algunos nombres de números y el lenguaje numérico de manera espontánea.
 - Escucha de forma atenta historias sobre números.
 - Inventa historias de números.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con expresiones que describen posición, como *dentro*, *fuera*, *sobre*, *bajo*, *arriba*, *abajo*, *a un lado*, *de frente*, *de espaldas*...
- Clasificar objetos según diferentes criterios.
 - Agrupa objetos teniendo en cuenta criterios diferentes (Forma, tamaño, color).
 - Compara dos Formas Numicon para determinar cuál es mayor.
- Explorar ideas matemáticas relacionadas con el conteo y la clasificación.
 - Establece correspondencias entre objetos.
 - Reproduce el patrón de una Forma Numicon con objetos.
 - Empareja la Forma Numicon con la de la Línea numérica desplegable.
 - Empareja las Formas con las Plantillas hasta completar el dibujo
- Relacionar la cantidad uno con la Forma Numicon del uno.
 - Reconoce la Forma Numicon del uno.
 - Asocia la cantidad (uno), con su nombre numérico y su Forma Numicon.
 - Relaciona los números con la cantidad de objetos que hay en un conjunto.
 - Reconoce la Forma Numicon que es igual a un determinado número de objetos.
 - Localiza la Forma Numicon del uno en la Línea numérica desplegable.

Reconocer las Formas Numicon y las cifras · Semana 7

Objetivos

- Identificar la grafía del número uno.

Contenido

Cifras.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza el nombre numérico del uno en el lenguaje numérico de manera espontánea.
 - Canta canciones relacionadas con el conteo y los números.
 - Canta canciones infantiles en las que se repiten secuencias.
 - Repite rimas y canciones.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño grande, pequeño.
 - Verbaliza nombres numéricos.
- Reconocer y repetir patrones simples.
 - Continúa un patrón o secuencia de sonidos.
 - Crea una secuencia de sonidos (maraca-tambor, maraca-tambor...).
 - Ordena bolas de plastilina según su tamaño, empezando por la más grande (o la más pequeña).
- Contar con seguridad varios objetos.
 - Cuenta, señalando en la Línea numérica desplegable, los números que va diciendo.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...
- Comparar las longitudes y la anchura de cintas.
 - Reconoce qué cinta es la más larga y cuál la más corta.
 - Identifica qué cinta es la más ancha y cuál la más corta.
 - Clasifica cintas, según diferentes criterios.
- Reconocer Formas Numicon.
 - Reproduce las Formas Numicon con objetos pequeños.
 - Empareja las Formas Numicon con las de la Línea numérica desplegable.
- Relacionar la cantidad uno con la grafía del uno.
 - Señala la grafía del número uno en la Línea numérica desplegable.
 - Traza la grafía del número 1 con el dedo sobre diferentes materiales.
 - Diferencia la grafía del uno de un conjunto de grafías o símbolos.

Asociar las Formas Numicon con su denominación numérica · Semana 8

Objetivos

- Asociar una cantidad con la palabra numérica correspondiente.

Contenido

Conteo.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño grande, pequeño.
- Clasificar objetos según diferentes criterios.
 - Agrupa objetos teniendo en cuenta criterios diferentes (forma, tamaño, color).

- Reconocer las Formas Numicon.
 - Reconoce la Forma Numicon que es igual a un determinado número de objetos.
 - Empareja la Forma Numicon con la de la Línea numérica desplegable.
 - Compara dos Formas Numicon para determinar cuál es mayor.
- Resolver situaciones de conteo en contextos significativos.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...
 - Cuenta, señalando en la Línea numérica desplegable, los números que va diciendo.

Asociar las Formas Numicon con su denominación numérica · Semana 9

Objetivos

- Asociar la cantidad *dos* con la palabra numérica *dos*.

Contenido

Conteo.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza algunos nombres de números y el lenguaje numérico de manera espontánea.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con expresiones que describen posición, como *dentro*, *fuera*, *sobre*, *bajo*, *arriba*, *abajo*, *a un lado*, *de frente*, *de espaldas*...
 - Verbaliza uno y uno cuando señala la Forma del dos.
 - Emplea en el lenguaje expresiones relacionadas con el color o el tamaño para describir la Forma del dos.
- Clasificar objetos según diferentes criterios.
 - Reconoce si un grupo contiene más elementos que otro.
 - Clasifica los juguetes, teniendo en cuenta el tipo de vehículo.
- Relacionar la cantidad *dos* con la palabra numérica *dos*.
 - Reconoce la Forma Numicon del dos.
 - Compara la Forma Numicon del dos con la del uno y del tres, determinando cuál es más pequeña y cuál más grande.
 - Localiza la Forma Numicon del dos en la Línea numérica desplegable.
 - Se inicia en la representación de números, utilizando dos dedos para el dos.

Comparar Formas Numicon · Semana 10

Objetivos

- Comparar las Formas Numicon para determinar cuál es mayor.

Contenido

Comparación.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Dialoga sobre los cambios experimentados por elementos del jardín o huerto.
 - Conversa sobre el tamaño y la forma de los brotes del jardín.
 - Establece relaciones lógicas, utilizando las expresiones *más grande que* y *más pequeño que*.

- Clasificar objetos según diferentes criterios.
 - Agrupa objetos teniendo en cuenta criterios diferentes (forma, tamaño, color).
- Reconocer las Formas Numicon.
 - Reconoce la Forma Numicon que es igual a un determinado número de objetos.
 - Empareja la Forma Numicon con la de la Línea numérica desplegable.
 - Compara dos Formas Numicon para determinar cuál es mayor.
 - Reproduce las Formas Numicon con objetos pequeños y sacos de semillas.
- Resolver situaciones de conteo en contextos significativos.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...

Comparar Formas Numicon · Semana 11

Objetivos

- Comparar las Formas Numicon del uno y del dos.

Contenido

Comparación.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Dialoga sobre las características que observa en los coches mientras juegan con ellos.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con expresiones que describen posición, como *dentro, fuera, sobre, bajo, arriba, abajo, a un lado, de frente, de espaldas...*
 - Utiliza el nombre numérico del uno y del dos en el lenguaje numérico de manera espontánea.
 - Verbaliza el nombre numérico de las Formas del uno y del dos.
- Diferenciar las Formas Numicon del uno y del dos.
 - Diferencia la Forma Numicon del uno de la del dos.
 - Compara la Forma Numicon del uno con la del dos.
 - Utiliza las Formas Numicon del uno, del dos, del tres y del cuatro para cubrir el Tablero completamente.
 - Localiza las Formas Numicon del uno y del dos en la Línea numérica desplegable.

Usar los patrones de las Formas Numicon · Semana 12

Objetivos

- Reconocer el patrón de la Forma Numicon del dos.

Contenidos

Patrón, conteo.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con las propiedades de los objetos.
 - Utiliza expresiones matemáticas, como *cuántos, los mismos que, hay uno, dos...*
 - Utiliza en el lenguaje los colores.
- Clasificar objetos según diferentes criterios.
 - Agrupa objetos teniendo en cuenta criterios diferentes (forma, tamaño, color).
 - Clasifica Clavijas, según su color.
 - Reconoce si un grupo contiene más elementos que otro.

- Relacionar la cantidad dos con la Forma Numicon del dos.
 - Reconoce la Forma Numicon del dos.
 - Relaciona los números con la cantidad de objetos que hay en un conjunto.
 - Localiza la Forma Numicon del dos en la Línea numérica desplegable.
 - Asocia la cantidad uno y dos con la Forma Numicon correspondiente.
- Agrupar algunas Formas Numicon por su similitud y tamaño.
 - Compara dos Formas Numicon para determinar cuál es mayor.
 - Ordena Formas Numicon, empezando por la más pequeña.
- Resolver situaciones de conteo en contextos significativos.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...
 - Cuenta, señalando en la Línea numérica desplegable los números que va diciendo.

Asociar las Formas Numicon con su denominación numérica · Semana 13

Objetivos

- Asociar una cantidad, el nombre numérico y el patrón de la Forma Numicon correspondiente.

Contenido

Patrón.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Canta canciones relacionadas con el conteo y los números.
 - Canta canciones infantiles en las que se repiten secuencias.
 - Escenifica cuentos.
- Reconocer y repetir patrones simples.
 - Continúa un patrón o secuencia de sonidos.
 - Crea una secuencia de sonidos (maraca-tambor, maraca-tambor...).
 - Realiza estampaciones, utilizando diferentes objetos (corchos y tapones de distintos tamaños, trozos grandes de patatas, zanahorias...).
 - Empareja los objetos que han utilizado para estampar con imágenes.
 - Copia y continúa una secuencia de color creada.
 - Inventa secuencias de color.
 - Realiza estampaciones con las Formas Numicon.
 - Presiona Formas Numicon sobre plastilina y coloca Clavijas sobre los patrones que han dejado.
- Contar con seguridad.
 - Cuenta, señalando en la Línea numérica desplegable, los números que va diciendo.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...

Asociar las Formas Numicon con su denominación numérica · Semana 14

Objetivos

- Asociar la cantidad y el nombre numérico del dos al patrón de la Forma Numicon correspondiente.

Contenido

Patrón.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Repite rimas y canciones.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño de los objetos: *más grande, más pequeño*.
 - Utiliza el nombre numérico del uno y del dos en el lenguaje numérico de manera espontánea.
- Comparar las longitudes y la anchura de cintas.
 - Reconoce qué cinta es la más larga y cuál la más corta.
 - Identifica qué cinta es la más ancha y cuál la más corta.
 - Clasifica cintas, según diferentes criterios.
- Contar con seguridad.
 - Cuenta los saltos que dan dentro de los aros con los pies juntos, a la pata coja...
- Relacionar la cantidad dos con la Forma Numicon del dos y el nombre numérico.
 - Reconoce grupos de dos objetos.
 - Identifica parejas de elementos en el propio cuerpo.
 - Compara las Formas Numicon del uno y del dos.
 - Comprueba si dos Formas son iguales, colocando una encima de la otra.
 - Localiza la Forma Numicon del dos en la Línea numérica desplegable.
 - Identifica la representación del dos, utilizando los dedos.
 - Relaciona la cantidad y el nombre numérico del dos con el patrón de la Forma Numicon correspondiente.

Reconocer las Formas Numicon y las cifras · Semana 15

Objetivos

- Identificar la grafía del número dos.

Contenido

Cifras.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Canta canciones relacionadas con el conteo y los números.
 - Canta canciones infantiles en las que se repiten secuencias.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño de los objetos: *más grande, más pequeño*.
 - Utiliza en el lenguaje los colores.
 - Utilizan el nombre numérico del dos en el lenguaje numérico de manera espontánea.
- Comparar cantidades.
 - Clasifica Clavijas, según su color.
 - Reconoce si un grupo contiene más elementos que otro.
 - Reconoce qué cinta es la más larga y cuál la más corta.
 - Identifica qué cinta es la más ancha y cuál la más corta.
 - Clasifica cintas, según diferentes criterios.
- Contar con seguridad hasta 3 objetos.
 - Cuenta, señalando en la Línea numérica desplegable los números que va diciendo.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...

- Relacionar la cantidad dos con la grafía del dos.
 - Traza y repasa la grafía del número 2 con el dedo sobre diferentes materiales.
 - Reconoce grupos de dos objetos.
 - Selecciona la cifra correcta para representar 2 objetos.
 - Asocia cantidad, grafía y nombre numérico del dos.

Reconocer las Formas Numicon y las cifras · Semana 16

Objetivos

- Reconocer grafías de algunos números significativos.

Contenidos

Patrón y cifras.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Escenifica cuentos.
 - Canta canciones y recita rimas relacionadas con el conteo y los números.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño grande, pequeño.
 - Utiliza algunos nombres de números y el lenguaje numérico de manera espontánea.
- Reconocer la grafía del número que representa su edad.
 - Reconoce la grafía del número que representa su edad.
 - Reconoce sobre la línea numérica los años que tiene.
 - Reconoce la Forma Numicon que representa su edad.
 - Empareja la Forma Numicon con la de la Línea numérica desplegable.
- Contar objetos que no se pueden mover.
 - Cuenta en voz alta de uno en uno hasta tres.
 - Cuenta, señalando en la Línea numérica desplegable, los números que va diciendo.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...

Reconocer las Formas Numicon y las cifras · Semana 17

Objetivos

- Identificar las grafías de los números uno y dos.

Contenidos

Patrón y cifras.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza el nombre numérico del uno y del dos en el lenguaje numérico de manera espontánea.
- Reconocer Formas Numicon.
 - Ordena bolas de plastilina según su tamaño, empezando por la más grande (o la más pequeña).
 - Presiona Formas Numicon sobre plastilina y coloca Clavijas sobre los patrones que han dejado.
 - Clasifica Clavijas, según su color.
 - Reconoce si un grupo contiene más elementos que otro.

- Relacionar las cantidades uno y dos con las grafías del uno y del dos.
 - Traza y repasa los números 1 y 2, siguiendo la dirección correcta.
 - Señala la grafía del 1 y la del 2 en la Línea numérica desplegable.
 - Relaciona las cantidades uno y dos con las grafías correspondientes.
 - Asocia las Formas del uno y del dos con la grafía correspondiente.
 - Selecciona la cifra correcta para representar uno o dos objetos.
 - Asocia cantidad, grafía y nombre numérico del uno y del dos.

Asociar las Formas Numicon con su denominación numérica · Semana 18

Objetivos

- Asociar la cantidad *tres* con la palabra numérica *tres*.

Contenido

Conteo.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño grande, pequeño.
 - Utiliza algunos nombres de números y el lenguaje numérico de manera espontánea.
 - Canta canciones relacionadas con los números.
 - Verbaliza uno y dos cuando señala la Forma del tres.
 - Dice en voz alta el nombre numérico de la Forma del tres.
 - Emplea en el lenguaje expresiones relacionadas con el color o el tamaño para describir la Forma del tres.
- Relacionar la cantidad *tres* con la palabra numérica *tres*.
 - Estampa la huella de una Forma Numicon en la arena mojada.
 - Empareja una Forma Numicon con la correspondiente sobre una huella estampada.
 - Ordena Formas Numicon, empezando por la más pequeña.
 - Reproduce el patrón de la Forma Numicon del uno, del dos y del tres.
 - Describe las características (color y forma) de las Formas Numicon.
 - Compara la Forma Numicon del tres con la del uno y del dos, determinando cuál es más pequeña y cuál más grande.
 - Localiza la Forma Numicon del tres en la Línea numérica desplegable.
 - Se inicia en la representación de números, utilizando tres dedos para el tres.
- Contar objetos que no se pueden mover.
 - Ordena objetos de la vida cotidiana según su tamaño empezando por el más grande (o el más pequeño).
 - Cuenta en voz alta de uno en uno hasta tres.
 - Averigua cuántos objetos hay, contando uno a uno.
 - Relaciona los números con la cantidad de objetos que hay en un conjunto.
 - Cuenta con seguridad en distintas situaciones.

Comparar Formas Numicon · Semana 19

Objetivos

- Comparar las Formas Numicon para determinar cuál es mayor.

Contenido

Comparación.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza algunos nombres de números y el lenguaje numérico de manera espontánea.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño de los objetos: *más grande*, *más pequeño*.
- Describir las características de las Formas Numicon (color, forma...).
 - Describe las características (color y forma) de las Formas Numicon.
 - Ordena Formas Numicon comenzando por la más pequeña.
 - Reproduce el patrón de una Forma Numicon con pequeños objetos.
 - Empareja Formas Numicon con las de la Línea numérica desplegable.
- Contar con seguridad varios objetos.
 - Cuenta, señalando en la Línea numérica desplegable, los números que va diciendo.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...

Comparar Formas Numicon · Semana 20

Objetivos

- Comparar las Formas Numicon del uno, del dos y del tres.

Contenido

Comparación.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza el nombre numérico del uno, del dos y del tres en el lenguaje numérico de manera espontánea.
- Emparejar objetos mediante el sentido del tacto.
 - Busca dentro de la Bolsa sensorial, utilizando el sentido del tacto, el objeto que puede emparejar con otro que se les señale.
 - Reconoce qué Forma hay dentro de la Bolsa sensorial al tacto.
- Describir las características de las Formas Numicon (color, forma...).
 - Presiona Formas Numicon sobre plastilina y coloca Clavijas sobre los patrones que han dejado.
 - Reproduce con fruta los patrones de las Formas Numicon.
 - Empareja las Formas con las Plantillas hasta completar el dibujo
- Diferenciar las Formas Numicon del uno, del dos y del tres.
 - Relaciona las Formas Numicon del uno, del dos y del tres con las cantidades que representan.
 - Diferencia las Formas Numicon del uno, del dos y del tres.
 - Compara las Formas Numicon del uno, del dos y del tres.
 - Ordena las Formas Numicon del uno al tres.
 - Localiza las Formas Numicon del uno, del dos y del tres en la Línea numérica desplegable.

Reconocer patrones · Semana 21

Objetivos

- Reconocer el patrón de la Forma Numicon del tres.

Contenidos

Patrón, conteo.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza algunos nombres de números y el lenguaje numérico de manera espontánea.
 - Establece relaciones lógicas, utilizando las expresiones *más grande que* y *más pequeño que*.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con expresiones que describen posición, como *dentro, fuera, sobre, bajo, arriba, abajo, a un lado, de frente, de espaldas...*
 - Utiliza expresiones matemáticas, como *cuántos, los mismos que, hay uno, dos, tres...*
 - Inventa historias utilizando expresiones numéricas.
- Clasificar objetos según diferentes criterios.
 - Agrupa objetos teniendo en cuenta criterios diferentes (forma, tamaño, color).
 - Reconoce las diferencias entre dos juguetes, comparando el tamaño y el color.
 - Clasifica los juguetes, teniendo en cuenta el tipo de vehículo.
- Relacionar la cantidad dos con las Formas Numicon del uno, del dos y del tres.
 - Compara dos Formas Numicon para determinar cuál es mayor.
 - Ordena Formas Numicon, empezando por la más pequeña.
 - Reconoce la Forma Numicon del tres.
 - Relaciona los números con la cantidad de objetos que hay en un conjunto.
 - Localiza la Forma Numicon del tres en la Línea numérica desplegable.
 - Construye el patrón del tres con Clavijas.
- Resolver situaciones de conteo en contextos significativos.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...
 - Cuenta, señalando en la Línea numérica desplegable los números que va diciendo.

Usar los patrones de las Formas Numicon · Semana 22

Objetivos

- Asociar una cantidad, el nombre numérico y el patrón de la Forma Numicon correspondiente.

Contenido

Patrón.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Canta canciones relacionadas con el conteo y los números.
 - Canta canciones infantiles en las que se repiten secuencias.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño grande, pequeño.
 - Verbaliza nombres numéricos en canciones.
 - Utiliza algunos nombres de números y el lenguaje numérico de manera espontánea.
- Reconocer las Formas Numicon.
 - Reconoce la Forma Numicon que representa una cantidad contada.
 - Empareja la Forma Numicon con la de la Línea numérica desplegable.
- Reconocer y repetir patrones simples.
 - Continúa un patrón o secuencia de sonidos.
 - Crea una secuencia de sonidos (maraca-tambor, maraca-tambor...).
 - Inventa secuencias de color.
 - Copia un patrón, colocando objetos en una secuencia.
 - Copia patrones sencillos con las Clavijas o Formas Numicon sobre los Tableros.

- Contar objetos que no se pueden mover.
 - Cuenta con seguridad en distintas situaciones.
 - Cuenta flores y hojas y dialoga sobre las diferencias de color, forma y tamaño.
 - Señala cada objeto a la vez que se dice su número.
 - Ordena en fila los objetos a medida que los cuenta.

Usar los patrones de las Formas Numicon · Semana 23

Objetivos

- Asociar la cantidad y el nombre numérico del tres al patrón de la Forma Numicon correspondiente.

Contenido

Patrón.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza el nombre numérico del uno, del dos y del tres en el lenguaje numérico de manera espontánea.
 - Recita trabalenguas con números.
 - Dialoga sobre los diferentes juguetes con ruedas.
 - Utiliza diferentes criterios, como color, tamaño, número de ruedas o tipo (coche, camioneta, motocicleta, triciclo, carretilla...) para realizar clasificaciones de juguetes con ruedas.
 - Describe la Forma del tres, utilizando expresiones relacionadas con el color o el tamaño.
- Contar objetos que no se pueden mover.
 - Averigua cuántos objetos hay, contando uno a uno.
 - Relaciona los números con la cantidad de objetos que hay en un conjunto.
- Relacionar la cantidad y el nombre numérico del tres con el patrón de la Forma Numicon correspondiente.
 - Forma grupos de tres objetos.
 - Compara las Formas Numicon del uno y del dos.
 - Localiza la Forma Numicon del tres en la Línea numérica desplegable.
 - Relaciona la cantidad y el nombre numérico del tres con el patrón de la Forma Numicon correspondiente.
 - Realiza combinaciones diferentes, utilizando las Formas Numicon del uno y del dos (tres Formas Numicon del uno o una Forma del dos y una del uno).

Reconocer las Formas Numicon y las cifras · Semana 24

Objetivos

- Identificar la grafía del número tres.

Contenido

Cifras.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Canta canciones relacionadas con el conteo y los números.
 - Canta canciones infantiles en las que se repiten secuencias.
 - Repite rimas y canciones.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño de los objetos: *más grande, más pequeño*.
 - Utiliza el nombre numérico del uno, del dos y del tres en el lenguaje numérico de manera espontánea.
- Reconocer y repetir patrones simples.
 - Continúa un patrón o secuencia de sonidos.
 - Crea una secuencia de sonidos (maraca-tambor, maraca-tambor...).
- Reconocer Formas Numicon.
 - Reproduce las Formas Numicon con objetos pequeños.
 - Empareja las Formas Numicon con las de la Línea numérica desplegable.
- Relacionar la cantidad tres con la grafía del tres.
 - Traza y repasa la grafía del número 3.
 - Forma grupos de tres objetos.
 - Selecciona la cifra correcta para representar tres objetos.
 - Asocia cantidad, grafía y nombre numérico del tres.
- Reconocer la grafía del número que representa su edad.
 - Reconoce la grafía del número que representa su edad.
 - Reconoce en la línea numérica los años que tiene.
 - Reconoce la Forma Numicon que representa su edad.
 - Empareja la Forma Numicon con la de la Línea numérica desplegable.
- Contar con seguridad hasta 3 objetos.
 - Cuenta, señalando en la Línea numérica desplegable los números que va diciendo.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...

Reconocer las Formas Numicon y las cifras · Semana 25

Objetivos

- Identificar las grafías de los números 1, 2 y 3.

Contenidos

Patrón y cifras.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Escenifica cuentos.
 - Repite rimas y canciones.
 - Canta canciones y recita rimas relacionadas con el conteo y los números.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño.
 - Utiliza algunos nombres de números y el lenguaje numérico de manera espontánea.
- Reconocer la grafía del número que representa su edad.
 - Reconoce la grafía del número que representa su edad.
 - Reconoce sobre la línea numérica los años que tiene.
 - Reconoce la Forma Numicon que representa su edad.
 - Empareja la Forma Numicon con la de la Línea numérica desplegable.

- Comparar las longitudes y la anchura de cintas.
 - Reconoce qué cinta es la más larga y cuál la más corta.
 - Identifica qué cinta es la más ancha y cuál la más corta.
 - Clasifica cintas, según diferentes criterios.

Reconocer las Formas Numicon y las cifras · Semana 26

Objetivos

- Identificar las grafías de los números 1, 2 y 3.

Contenidos

Patrón y cifras.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Utiliza el nombre numérico del uno, del dos y del tres en el lenguaje numérico de manera espontánea.
- Reconocer Formas Numicon.
 - Presiona Formas Numicon sobre plastilina y coloca Clavijas sobre los patrones que han dejado.
- Contar con seguridad hasta 3 objetos.
 - Cuenta, señalando en la Línea numérica desplegable, los números que va diciendo.
 - Cuenta los saltos que dan dentro de los aros con los pies juntos, a la pata coja...
 - Cuenta en voz alta de uno en uno hasta tres.
- Relacionar las cantidades uno, dos y tres con las grafías del uno, del dos y del tres.
 - Traza y repasa los números 1, 2 y 3 siguiendo la dirección correcta.
 - Señala la grafía del 1, la del 2 y la del 3 en la Línea numérica desplegable.
 - Relaciona las cantidades uno, dos y tres con las grafías correspondientes.
 - Asocia las Formas del uno, del dos y del tres con la grafía correspondiente.
 - Asocia cantidad, grafía y nombre numérico del uno, del dos y del tres.

Asociar las Formas Numicon con su denominación numérica · Semana 27

Objetivos

- Asociar la cantidad *cuatro* con la palabra numérica *cuatro*.

Contenido

Conteo.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Verbaliza nombres numéricos en canciones.
 - Establece relaciones lógicas, utilizando las expresiones *más grande que* y *más pequeño que*.
 - Emplea en el lenguaje expresiones relacionadas con el color o el tamaño para describir la Forma del cuatro.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con expresiones que describen posición, como *dentro*, *fuera*, *sobre*, *bajo*, *arriba*, *abajo*, *a un lado*, *de frente*, *de espaldas*...
 - Inventa historias utilizando expresiones numéricas.
 - Verbaliza uno y tres cuando señala la Forma del cuatro.
 - Dice en voz alta el nombre numérico de la Forma del cuatro.

- Clasificar objetos según diferentes criterios.
 - Agrupa objetos teniendo en cuenta criterios diferentes (forma, tamaño, color).
- Relacionar la cantidad cuatro con la palabra numérica *cuatro*.
 - Forma grupos de cuatro objetos.
 - Compara la Forma Numicon del cuatro con la del uno, la del dos y la del tres, determinando cuál es más pequeña y cuál más grande.
 - Localiza la Forma Numicon del cuatro en la Línea numérica desplegable.
 - Se inicia en la representación de números, utilizando cuatro dedos para el cuatro.
- Resolver situaciones de conteo en contextos significativos.
 - Cuenta objetos (de uno en uno) hasta...
 - Cuenta objetos, colocándolos a lo largo de la banda numérica del 1 al 10.
 - Relaciona el nombre numérico hasta el tres con la cifra correspondiente.

Asociar las Formas Numicon con su denominación numérica · Semana 28

Objetivos

- Asociar la cantidad y el nombre numérico del cuatro al patrón de la Forma Numicon correspondiente.

Contenido

Patrón.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Canta canciones relacionadas con el conteo y los números.
 - Repite rimas y canciones.
 - Utiliza algunos nombres de números y el lenguaje numérico de manera espontánea.
- Explorar ideas matemáticas relacionadas con la ordenación y el tamaño.
 - Conversa sobre el tamaño y la forma de los brotes del jardín.
 - Compara la altura de diferentes plantas.
- Reconocer las Formas Numicon.
 - Coloca dentro de un aro tantos sacos de semillas como indica una Forma Numicon.
 - Asocia una cantidad con la Forma Numicon correspondiente.
 - Reproduce una Formas Numicon con objetos pequeños y sacos de semillas.
 - Empareja la Forma Numicon con la de la Línea numérica desplegable.
 - Reconoce el número que representa una Forma Numicon.
- Contar objetos que no se pueden mover.
 - Averigua cuántos objetos hay, contando uno a uno.
 - Relaciona los números con la cantidad de objetos que hay en un conjunto.
 - Cuenta con seguridad en distintas situaciones.

Asociar las Formas Numicon con su denominación numérica · Semana 29

Objetivos

- Asociar la cantidad y el nombre numérico del cuatro al patrón de la Forma Numicon correspondiente.

Contenido

Patrón.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Canta canciones infantiles en las que se repiten secuencias.
 - Utiliza en el lenguaje conceptos relacionados con el tamaño grande, pequeño.
 - Verbaliza nombres numéricos en canciones.
 - Utiliza el nombre numérico del uno, del dos, del tres y del cuatro en el lenguaje numérico de manera espontánea.
 - Describe la Forma del cuatro, utilizando expresiones relacionadas con el color o el tamaño y el número de agujeros que tiene.
- Relacionar la cantidad y el nombre numérico del cuatro al patrón de la Forma Numicon correspondiente.
 - Reconoce grupos de tres y cuatro objetos.
 - Localiza la Forma Numicon del cuatro en la Línea numérica desplegable.
 - Comprueba si dos Formas son iguales, colocando una encima de la otra.
 - Realiza combinaciones diferentes, utilizando las Formas Numicon del uno, del dos y del tres (cuatro Formas Numicon del uno, dos Formas del dos o una Forma del tres y una del uno).
 - Relaciona la cantidad y el nombre numérico del cuatro con el patrón de la Forma Numicon correspondiente.

Reconocer las Formas Numicon y las cifras · Semana 30

Objetivos

- Asociar la grafía al patrón de la Forma Numicon correspondiente.
- Identificar la grafía del número 4 de las Formas Numicon del uno al cuatro.

Contenidos

Patrón, cifras.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

- Utilizar el vocabulario adecuado durante conversaciones, diálogos y debates en el aula.
 - Escenifica cuentos.
 - Canta canciones y recita rimas relacionadas con el conteo y los números.
 - Utiliza el nombre numérico del uno al cuatro en el lenguaje numérico de manera espontánea.
 - Verbaliza nombres numéricos en canciones.
 - Dialoga sobre las características que observa en los juguetes mientras juega con ellos.
- Reconocer las Formas Numicon.
 - Ordena objetos de la vida cotidiana según su tamaño.
 - Reconoce la Forma Numicon que representa una cantidad contada.
 - Empareja la Forma Numicon con la de la Línea numérica desplegable.
- Relacionar la cantidad cuatro con la grafía del cuatro.
 - Modela el número 4 con plastilina.
 - Forma grupos de dos a cuatro objetos.
 - Señala la grafía del 1, la del 2, la del 3 y la del 4 en la Línea numérica desplegable.
 - Relaciona las cantidades uno, dos, tres y cuatro con las grafías correspondientes.
 - Asocia las Formas del uno al cuatro con la grafía correspondiente.
 - Asocia cantidad, grafía y nombre numérico del uno al cuatro.
 - Ordena las Formas Numicon del uno al cuatro, empezando por la más pequeña.

- Contar con seguridad hasta 4 objetos.
 - Cuenta con seguridad hasta cuatro objetos.
 - Cuenta objetos, colocándolos a lo largo de la banda numérica del 1 al 10.
 - Relaciona el nombre numérico hasta el cuatro con la cifra correspondiente.
 - Cuenta los saltos que dan dentro de los aros con los pies juntos, a la pata coja...