

**SABER
HACER
contigo**

LIBRO DE RECURSOS

1
PRIMARIA

Matemáticas

El Libro de recursos de **Matemáticas** para primer curso de Primaria es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S. L., dirigido por **Teresa Grence Ruiz**.

En su elaboración ha participado el siguiente equipo:

TEXTO

José Antonio Almodóvar Herráiz

Vicente Camacho Díaz

Victoria Gallego Pedraza

M.ª José García Brenes

Nieves Puyana Louzado

Pilar Reguera Beriguistain

Miguel Rodríguez-Piñero

Inés Sánchez Perriñán

ILUSTRACIÓN

Mónica Calvo Gil

Marimar Ferrero

Irene Hervás Alonso

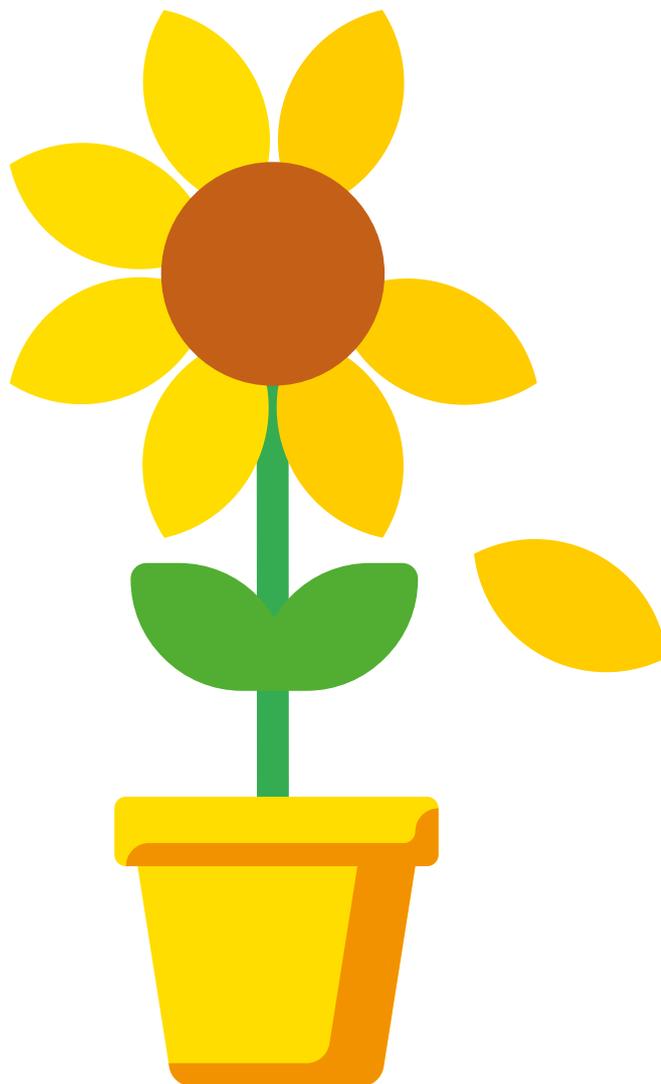
EDICIÓN EJECUTIVA

Carmen Ríos Collantes de Terán

DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN EDITORIAL
DE PRIMARIA

Maite López-Sáez

SANTILLANA



Dirección de arte: José Crespo González.

Proyecto gráfico: Pep Carrió.

Jefa de proyecto: Rosa Marín González.

Coordinación de ilustración: Carlos Aguilera Sevillano.

Jefe de desarrollo de proyecto: Javier Tejeda de la Calle.

Desarrollo gráfico: Raúl de Andrés González, Olga de Dios Ruiz y Julia Ortega Peralejo.

Dirección técnica: Jorge Mira Fernández.

Coordinación técnica: Raquel Carrasco Ortiz y Jesús Muela Ramiro.

Confección y montaje: Lydia Collantes de Terán Arroyal.

Corrección: Vicente Camacho Díaz y Marta Rubio Aguilar.

Documentación y selección fotográfica: Nieves Marinas Mateos.

Fotografía: ARCHIVO SANTILLANA.

© 2018 by Santillana Educación, S. L.

Avda. de los Artesanos, 6

28760 Tres Cantos, Madrid

PRINTED IN SPAIN

CP: 898766

La presente obra está protegida por las leyes de derechos de autor y su propiedad intelectual le corresponde a Santillana. A los legítimos usuarios de la misma solo les está permitido realizar fotocopias para su uso como material de aula. Queda prohibida cualquier utilización fuera de los usos permitidos, especialmente aquella que tenga fines comerciales.

Índice

Presentación del proyecto Saber Hacer Contigo	5
Símbolos utilizados en el libro del alumnado	7
Materiales del proyecto	8
Estructura de la unidad didáctica	14
Programación de las unidades y banco de recursos	21
Sugerencias metodológicas y dimensiones transversales	47
Numeración	49
Cálculo y operaciones.....	64
Resolución de problemas.....	73
Geometría y medida.....	82
Las dimensiones transversales del proyecto.....	102
Recursos fotocopiables. Evaluación	105
El sistema de evaluación Santillana	107
Evaluación inicial.....	110
Pruebas unidad 1	114
Pruebas unidad 2	118
Pruebas unidad 3	122
Pruebas unidad 4	126
Evaluación primer trimestre	130
Pruebas unidad 5	138
Pruebas unidad 6	142
Pruebas unidad 7	146

Pruebas unidad 8	150
Evaluación segundo trimestre	154
Pruebas unidad 9	162
Pruebas unidad 10	166
Pruebas unidad 11	170
Pruebas unidad 12	174
Evaluación tercer trimestre	178
Evaluación final	188
Estándares de aprendizaje y solucionario	192

Recursos fotocopiables.

Atención a la diversidad	225
Plan de mejora	226
Programa de ampliación	266
Solucionario	278

Otros recursos fotocopiables

Números a la carta	283
Dictados para practicar el cálculo mental	313

Presentación del proyecto

Saber Hacer cumple cuatro años. Es un proyecto de éxito, pero como la realidad educativa es cambiante, ha llegado el momento de actualizarlo. Por eso ha nacido **Saber Hacer Contigo**.

Saber Hacer Contigo incorpora importantes innovaciones metodológicas y pedagógicas que los docentes nos han reclamado para su práctica educativa, de ahí su nombre. El objetivo primordial es desarrollar en el alumnado las capacidades imprescindibles para los futuros ciudadanos y ciudadanas del siglo XXI:

► Las habilidades de comunicación

La comunicación es uno de los ejes esenciales del proyecto. A través de diferentes programas, presentes en todas las áreas, se trabajan las destrezas comunicativas:

- **Tiempo para hablar.**
Comunicación oral.
- **Tiempo para leer.**
Competencia lectora.
- **Tiempo para escribir.**
Comunicación escrita.

► Las destrezas de pensamiento

Aprender a pensar y desarrollar el razonamiento lógico son otros de los ejes de Saber Hacer Contigo. Para ello se trabajan aquellas estrategias y rutinas que son necesarias para lograr un aprendizaje autónomo y eficaz, con el objetivo de que los alumnos y alumnas

adquieran habilidades de pensamiento de orden superior:

- Fortalecer la comprensión y sintetizar las ideas más importantes.
- Retener y recordar la información.
- Interrelacionar conocimientos entre sí.

La interiorización de estas estrategias y rutinas facilitará el control del pensamiento y una mayor eficacia a la hora de aplicar los nuevos conocimientos. A lo largo de las unidades se incluye una sección destinada al entrenamiento del pensamiento, que se destaca con un **sombrero de color azul**.

► La inteligencia emocional

La educación de las emociones es esencial para la formación integral del alumnado. Los objetivos fundamentales que se plantean en Saber Hacer Contigo versan en torno a estos aspectos:

- La identificación de las emociones propias y ajenas.
- La autogestión y la regulación emocional.
- La expresión de las emociones.
- Las habilidades sociales y la empatía.

Un **sombrero de color rojo** enmarca las actividades y propuestas encaminadas de forma específica al desarrollo de la inteligencia emocional.

► La creatividad

La creatividad implica tener una imaginación viva, ser capaz de adaptarse a diferentes contextos y dar respuestas originales a situaciones o problemas inesperados. En nuestros libros se trabajan básicamente estas capacidades:

- La búsqueda de estrategias personales e innovadoras.
- La utilización de formas creativas de expresión.

Las actividades que implican poner en juego la creatividad de manera especial se identifican con un **sombrero de color verde**.

► El trabajo cooperativo

Con la intención de que los alumnos y alumnas desarrollen su capacidad de cooperar y sean capaces de trabajar

juntos para alcanzar un objetivo común, en este proyecto se proponen actividades que requieren diferentes niveles de agrupamiento:

- Trabajo por parejas.
- Trabajo en equipo.
- Trabajo en grupo-clase.

Estas actividades se identifican con distintos iconos.

Además, al finalizar cada trimestre se incluye un pequeño proyecto denominado **Cooperamos**, en el que se ponen en juego diferentes técnicas de aprendizaje cooperativo.

► La autorregulación del aprendizaje

En Saber Hacer Contigo el alumnado tiene un papel activo en el proceso de enseñanza y se promueve la reflexión personal sobre su propio aprendizaje, para mejorar el conocimiento de sí mismos y detectar fortalezas y debilidades.

A lo largo de las unidades se incluyen pequeñas rúbricas para que los alumnos y alumnas tomen conciencia de lo que han aprendido y valoren cómo lo han hecho.

Por último, atendiendo a los recientes avances de la neurociencia, Saber Hacer Contigo incorpora una propuesta de **GAMIFICACIÓN** para activar la emoción y la curiosidad del alumnado, grandes palancas del aprendizaje. En el proyecto se ofrecen dinámicas propias del juego que ayudarán a transformar el aula, creando un ambiente estimulante y motivador.

Símbolos utilizados en el libro del alumnado



Este icono señala aquellas actividades en las que se sugiere trabajar por parejas.



Este icono señala aquellas actividades y tareas planteadas para trabajar en equipo.



Este símbolo indica que es necesario utilizar algún material del sobre que acompaña al libro del alumnado.

Sombreros de colores



Es el sombrero del pensamiento. Destaca aquellas actividades en las que son necesarias la reflexión o el análisis, así como la obtención de conclusiones.



Es el sombrero de la creatividad. Destaca las propuestas en las que se pone en juego la imaginación y se piden ideas originales por parte del alumnado.



Es el sombrero de las emociones. Acompaña actividades y propuestas en las que se trabaja la competencia emocional: expresión y gestión de los propios sentimientos, empatía, resolución pacífica de conflictos...

Para el alumnado

Libros y materiales asociados

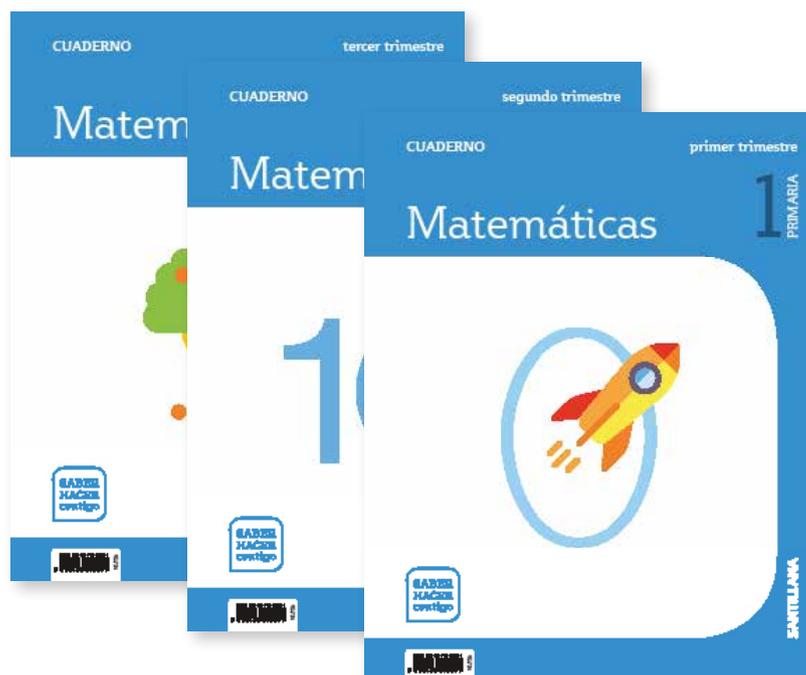
Cada uno de los libros va acompañado de un elemento de carácter interdisciplinar que permite establecer una vinculación entre todas las áreas.



Cuadernos de práctica



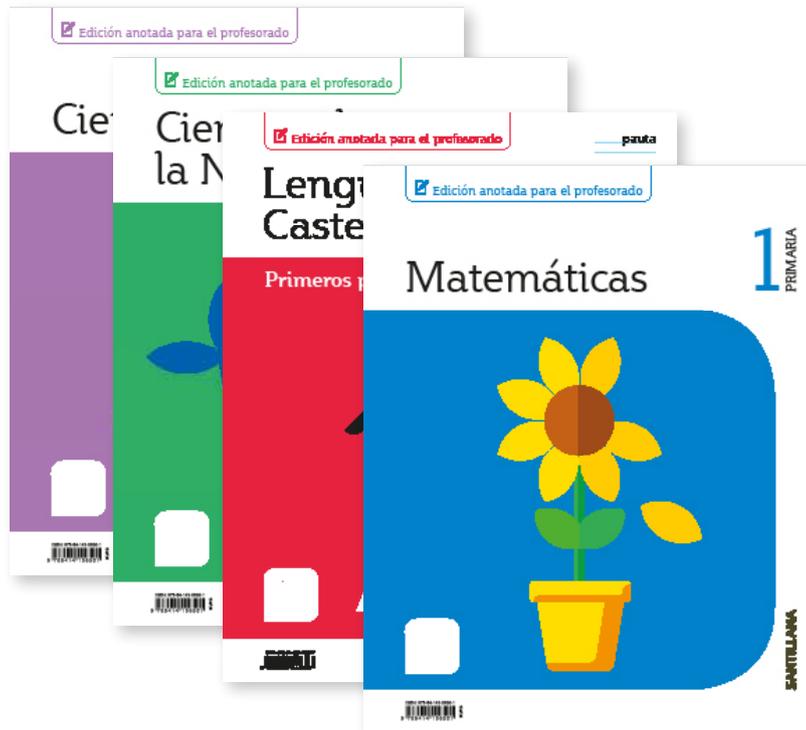
Al igual que en los libros de Lengua Castellana, existe una edición de los cuadernos en pauta y otra en cuadrícula.



Para el profesorado

Libro anotado

Edición del libro del alumnado específica para los docentes. Incluye las soluciones de las actividades, así como sugerencias y propuestas de uso del material de aula y del LibroMedia.



Libro de recursos

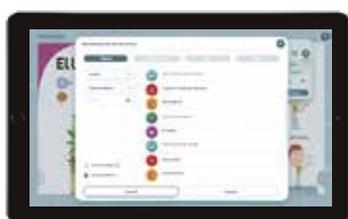
En él se proporcionan la programación de las unidades y sugerencias metodológicas. Incluye también un compendio de recursos para la evaluación y la atención a la diversidad.



Recursos digitales

LibroMedia

Libro digital multidispositivo, con actividades y recursos para todas las unidades didácticas.



A través de e-vocación se puede acceder a todos los recursos del proyecto en formato digital.

Herramienta de evaluación

Eval, la nueva herramienta de evaluación de Santillana, facilita al docente la tarea de crear exámenes y calificar de acuerdo con los criterios, objetivos y estándares indicados por cada administración educativa, de una forma sencilla y amigable.

Con Eval, cada docente puede crear exámenes a partir del banco de preguntas que incluye la herramienta, con la posibilidad de añadir otras de elaboración propia.

El módulo de informes permite obtener una imagen clara y precisa del avance de cada alumno o alumna y de la clase en su conjunto.



ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

El libro de Matemáticas 1 cuenta con 12 unidades, organizadas en tres trimestres, además de una sección inicial denominada **Comenzamos**.

La estructura de cada unidad didáctica es la siguiente:

Página de apertura



3 Vamos a restar

Tiempo para hablar

- ¿A qué juegan estos niños y niñas?
¿Qué haces tú cuando vas al parque?
- ¿Cuántos niños hay? ¿Y cuántas niñas?
¿Cuántos niños y niñas hay en total?
- Si se van 2. ¿Cuántos quedan?

SABER HACER

Comparar dos tinadas de bolas.

treinta y nueve 39

Una gran fotografía da inicio a cada unidad e invita a los niños y niñas a poner en práctica sus habilidades de observación.

La sección **Tiempo para hablar** incluye preguntas destinadas a un trabajo oral de carácter colectivo.

Páginas de contenidos

Líneas y figuras

1 Observa los dibujos y dibuja entre un cuadro hoja. Para dibujar líneas rectas debes utilizar las reglas.



Decenas y unidades

1 Cuenta y completa.



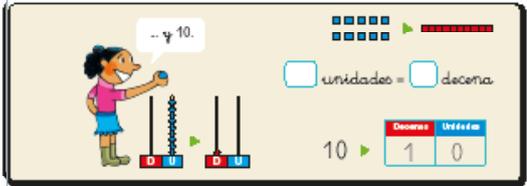
Hay unidades.
10 son 1 decena.
 unidades son decena.

2 Colorea con colores.



3

3 Observa y completa.



... y 10.
 unidades = decena.

Decenas	Unidades
1	0

5 CON LAS MANOS. Utiliza decenas y unidades, y escribe.

<input type="text"/>	decenas
<input type="text"/>	unidades

Calculo cuántos quedan

1 ¿Cuántos quedan? Observa y completa.



Hay . Se van . Quedan .

$4 - 2 = 2$
4 menos 2 igual a 2.
Quedan .



Hay . Se comen . Quedan .

$\square - \square = \square$ Quedan .

40 contenidos

3

2 ¿Cuántos tomates quedan? Pasa, papeletas y completa.



Hay . Coge . Quedan .

$\square - \square = \square$ Quedan .

3 Empieza así siempre.



¿Cuántas velas quedan encendidas? Tacha y responde.

$\square - \square = \square$
Quedan velas encendidas.

SERIE CON PEGATINAS



contenidos de clase 45

Los contenidos curriculares se desarrollan en varias lecciones. En primer lugar, se presenta el concepto o procedimiento a partir de una situación cotidiana. A continuación, se plantean actividades de aprendizaje en un orden de dificultad creciente.

En estas páginas también se incluyen actividades para desarrollar las habilidades de pensamiento, destacadas con sombreros de tres colores diferentes. La mayoría de las lecciones finalizan con una serie numérica o geométrica, o bien con un dictado de números.

El trabajo con las competencias

RESUELVO PROBLEMAS

Problemas de suma

1. **Lee y entiende.**

- Foto dibuja 5 tarjetas grandes y 2 pequeñas. ¿Cuántas tarjetas dibuja en total?

grandes \triangleright 
 pequeñas \triangleright 
 en total \triangleright Dibujó _____ tarjetas.

- En el árbol había 8 bolas y Ana puso 6. ¿Cuántas bolas hay ahora?

había \triangleright 
 puso \triangleright
 ahora hay \triangleright Hay _____ bolas.

- Había 14 panaderías y Rubén trae 3. ¿Cuántas panaderías hay ahora?

había \triangleright 
 trae \triangleright
 ahora hay \triangleright Hay _____ panaderías.

62 *lectura y dos*

El objetivo del programa **Resuelvo problemas** es habituar a los niños y niñas a seguir un procedimiento concreto en la resolución razonada de problemas:

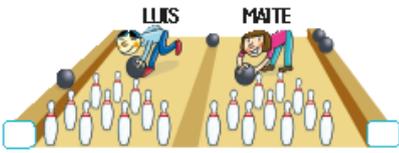
1. Identificar el tipo de problema.
2. Seleccionar los datos.
3. Realizar la operación.
4. Expresar la solución.

SABER HACER 3

Compara dos tiradas de bolas

1. ¿Cuántas bolas hay en cada calle? Escribe el número.

LUIS **MAITE**



2. Lee, entiende y analiza cuántas bolas quedan de pie.

He tirado 6 bolas.  
 \ominus =
 Quedan bolas.

He tirado 5 bolas.  
 \ominus =
 Quedan bolas.

\triangleright ¿A quién le quedan más bolas por tirar? Marca.

A Luis A Maite

lectura y número 49

En la sección **Saber hacer** se plantea al alumnado una situación problemática vinculada a la realidad. Para resolverla tendrán que poner en juego los conocimientos adquiridos y su competencia matemática.

SABER HACER

Compara dos tiradas

1. ¿Cuántas bolas hay

El cálculo mental

Estas páginas recogen una completa programación para el desarrollo del cálculo mental, una capacidad imprescindible en la vida cotidiana que requiere entrenamiento y práctica constante.

En este primer curso es esencial apoyar este trabajo con el material manipulativo que se proporciona en el sobre que acompaña al libro del alumnado y en la caja de material de aula.

ENTRENO MI CÁLCULO MENTAL

■ ¿Cuántas caricas faltan para llegar a 10? Escribe.

■ ¿Cuántas hojas se ha comido la oruga? Completa.

Había	Quedan

■ Calcula.

2+3	0+3	3+3	6+3	1+4	4+4	5+4
7+0	3+1	6+2	2+2	4+3	5+3	3+4

52 actividades y más

Las actividades de repaso

COMPRUEBO MI PROGRESO

1 Escribe los números que faltan en cada serie.

0 1 2 4 6 8 10

0 1 3 5 7 9

2 ¿Cuántos saltamontes habrá al final? Observa y completa.

Había saltamontes y se van .

- =

Habrán saltamontes.

Había saltamontes y vienen .

+ =

Habrán saltamontes.

► Piensa en lo que has hecho y une.

Se van.	• suma	• Al final hay más.
Vienen.	• resta	• Al final hay menos.

3 Calcula.

Dibuja $\begin{array}{r} 7 \\ +3 \\ \hline \end{array}$

Dibuya y tacha. $\begin{array}{r} 10 \\ -4 \\ \hline \end{array}$

5 + 4 = 8 - 3 = 6 + 2 = 4 - 4 =

4 ¿Cuántos hay? Rodea 1 decena y completa.

decena y unidades

D	U
<input type="text"/>	<input type="text"/>

¿CÓMO LO HE HECHO? Colorea o .

- He aprendido a restar.
- Conozco las figuras geométricas.

50 cincuenta cincuenta y uno 51

La unidad se cierra con un repaso de carácter acumulativo, cuyo objetivo es el afianzamiento de los conceptos y procedimientos aprendidos. La sección final **¿Cómo lo he hecho?** invita al alumnado a valorar, de una forma sencilla, su progreso.



SECCIONES TRIMESTRALES

Al finalizar cada trimestre se incluyen las siguientes secciones especiales:

Utilizo gráficos

Es un programa de carácter trimestral en el que se trabajan estrategias para interpretar y representar datos en gráficos y tablas. Igualmente, los alumnos y alumnas aprenderán a seleccionar la información que les sea necesaria, a organizarla y a presentarla utilizando tablas o gráficos.

UTILIZO GRÁFICOS

1. ¿Cuántos esquicadores hay? *Observa y completa.*

2. ¿Qué colores usan más esquicadores?

3. *Observa los billos y completa.*

	2	5	2 + 5 = <input type="text"/>
	4	3	4 + 3 = <input type="text"/>

4. *¿Cuántos esquicadores usan gorros? ¿Cuántos gorros especiales hay en total?*

66 *matemática y ciencias*

COOPERAMOS

Roles en grupo

Resolvemos un problema

- Formad equipos de cuatro miembros.
- Repartid los cargos dentro del equipo.

Responsable	<input type="text"/>
Secretario	<input type="text"/>
Coordinador	<input type="text"/>
Portavoz	<input type="text"/>

3. El responsable prepara el material de trabajo.
4. El secretario lee el problema al resto del equipo.

PROBLEMA

Pablo tenía 7 cromos y consigue tres cromos más. ¿Cuántos cromos tiene ahora?

66 *matemática y ciencias*

5. **TIEMPO PARA HABLAR.** ¿Qué vais a dibujar para resolver el problema? ¿Qué cálculos hay que hacer?

► El coordinador anima a todos los miembros del equipo para que participen y den su opinión.

6. El responsable dibuja. 7. El coordinador calcula.

8. El secretario anota el resultado completo.

Ahora Pablo tiene cromos.

9. El portavoz lee al resto de la clase nuestra respuesta.

¿CÓMO LO HEMOS HECHO? *Dibuja*

► Todos hemos realizado nuestra función en el equipo.

► No hemos ayudado unos a otros.

67 *matemática y ciencias*

Cooperamos

Este programa trimestral propone una **tarea de carácter colectivo** en la que se ponen en juego diferentes técnicas de trabajo cooperativo. Los niños y niñas formarán grupos de 4 o 5 miembros.

Los miembros de cada equipo trabajarán de forma conjunta para resolver el problema o reto planteado en estas páginas. Finalmente, harán una valoración conjunta del trabajo realizado.

TERMINAMOS EL CURSO

1 Escribe cada número y cómo se lee.

2 D y 8 U

6 D y 5 U

8 D y 4 U

9 D y 6 U

2 Compara y escribe el signo > o <.

9 17 45 40 53 83

72 54 39 63 95 91

3 Compara los números y escribe el signo > o <.

9 17 45 40 53 63

72 54 39 63 15 11

61 16 28 22 66 77

4 Suma y resta.

34	+6	63	-57	79
+25	+32	+6	-48	-8

5 ¿Qué hora es? Escribe y completa los relojes.

Las 8.

Las 10:00.

Las 5 y media.

6 ¿Cuanto dinero hay? Calcula y escribe.

100 y 50 céntimos.

68 años más que ella.

SOLUCIÓN

cientos noventa y siete 197

TERMINAMOS EL TRIMESTRE

1 Escribe los números que faltan.

28 31 48 49

61 62 70 72

2 Completa y escribe el número.

28 D y U

57 D y U

73 D y U

3 Redea en cada caso.

61 25 29 23

4 Redea en cada caso.

4 Calcula.

4 + 3 + 8 =

60 + 20 =

80 - 50 =

128 ciento veintiocho

TERMINAMOS EL TRIMESTRE

1 Completa las series.

19 18 17 10

9 8 0

2 Escribe los números anterior y posterior.

1

13

10

17

3 Redea 1 decena y completa.

Hay .

Hay .

68 sesenta y ocho

TERMINAMOS EL TRIMESTRE

4 ¿Do qué color son las cintas que lleva Rita? Colorea.

mano izquierda mano derecha

5 Calcula.

8 - 3 =

5 - 2 =

6 Isabel y Juan han estado buscando lombrices en el jardín. ¿Cuántas lombrices han encontrado entre los dos?

Isabel lombrices. Juan lombrices.

=

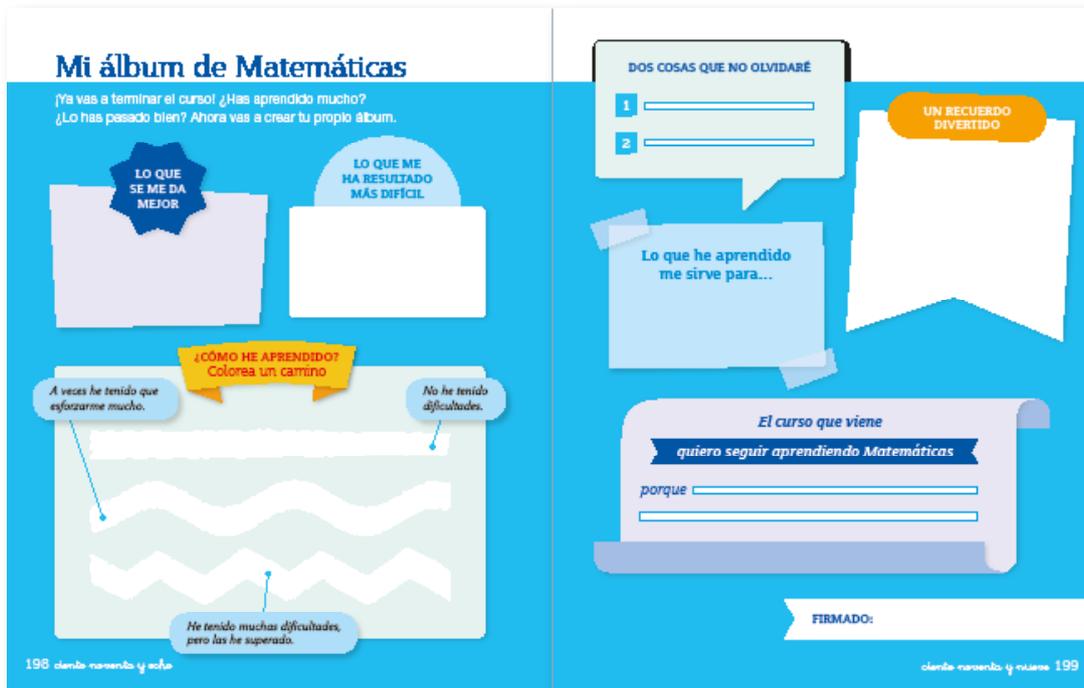
69 sesenta y nueve

Terminamos el trimestre/el curso

Al final de cada trimestre se propone un refuerzo de los contenidos fundamentales. Se proporcionan dos páginas de actividades

destinadas a detectar las dificultades de aprendizaje más comunes para poder subsanarlas antes de continuar avanzando.

SECCIONES FINALES

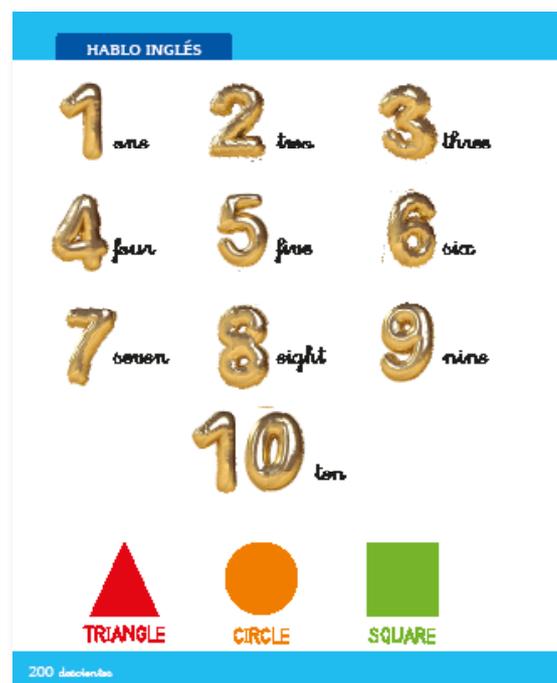


Mi álbum de Matemáticas

Al finalizar el libro, los niños y niñas recogerán en estas páginas lo más destacado de su experiencia a lo largo del curso: aprendizajes de los que se sientan orgullosos, cuestiones que se les den bien o que les hayan resultado especialmente difíciles, situaciones en las que han disfrutado de manera especial...

Hablo inglés

Sencillo vocabulario visual en inglés en el que se incluyen términos básicos del área de Matemáticas.



Programación
de las unidades
y banco
de recursos

Unidad 1. Los números hasta el 9

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> • Los números hasta el 9. • Número mayor y número menor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conteo de hasta 9 elementos. • Reconocimiento de la grafía de los números hasta el 9. • Escritura de números hasta el 9. • Formación de series con 9 elementos. • Comparación del número de elementos de dos grupos. • Comparación de dos o más números dígitos. • Ordenación de números dígitos.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Obtención de datos de un dibujo.
TAREA COMPETENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Gráficos de barras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de datos en un gráfico para saber quién ha ganado un juego.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de una escena. • Narración de experiencias personales. 	
CREATIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujo libre de elementos iguales para su conteo. • Enumeración de objetos que pueden llevarse a un lugar concreto. 	
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)	<ul style="list-style-type: none"> • Conteo de hasta 9 elementos. • Elaboración de una lista con la técnica 1-2-4. • Seriación de números de forma oral. 	
SABER SER	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de la necesidad de compartir juegos con los amigos y amigas. • Actitud de constancia y esfuerzo en el trabajo escolar. 	
VALORES		

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de cada unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
Unidad 1: controles B y A
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 1
 - Programa de ampliación. Unidad 1
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 1: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Fichas de unidades
 - Regletas Cuisenaire
 - Tarjetas de números troqueladas
 - Figuras geométricas troqueladas
- Caja de material de aula
 - Regletas Cuisenaire
 - Tarjetas de problemas visuales

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Primer trimestre. Unidad 1



Unidad 2. Aprendemos a sumar

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> El número 10. 	<ul style="list-style-type: none"> Conteo de hasta 10 elementos. Reconocimiento y escritura del número 10.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> Situaciones de suma: juntar y añadir. Sumas con números hasta el 10. 	<ul style="list-style-type: none"> Cálculo mental: <ul style="list-style-type: none"> Formación de series numéricas ascendentes y descendentes hasta el 9. Identificación de situaciones de juntar o añadir elementos. Resolución de situaciones de juntar o añadir elementos realizando una suma. Cálculo de sumas con números hasta el 10, utilizando material manipulativo o haciendo dibujos.
GEOMETRÍA Y MEDIDA	<ul style="list-style-type: none"> Izquierda y derecha. Los días de la semana. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de la izquierda y la derecha en el propio cuerpo. Indicación de un recorrido usando los conceptos izquierda y derecha. Ordenación de los días de la semana.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas de suma (<i>¿cuántos hay al final o en total?</i>) con apoyo gráfico.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> Cálculo de las piezas de fruta necesarias para una receta.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Descripción de una escena familiar. Argumentación sobre la importancia de colaborar en las tareas domésticas. Comentarios y valoración personal de la propia dieta. 	
PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> Razonamiento lógico. Aplicación del conocimiento de los números al calendario. 	
SABER SER	<ul style="list-style-type: none"> Interés por colaborar en casa. 	
VALORES	<ul style="list-style-type: none"> Valoración de la fruta como un elemento imprescindible en nuestra dieta. 	

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
 - Unidad 2: controles B y A
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 2
 - Programa de ampliación. Unidad 2
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 2: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Fichas de unidades
 - Regletas Cuisenaire
 - Tarjetas de números troqueladas
 - Monedas troqueladas
 - Figuras geométricas troqueladas
- Caja de material de aula
 - Regletas Cuisenaire
 - Tarjetas de problemas visuales
 - Láminas
 - El número 10

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Primer trimestre. Unidad 2



Unidad 3. Vamos a restar

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> • La decena. • Decenas y unidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de una decena como 10 unidades, y viceversa. • Conteo de las decenas y unidades que hay en un grupo de elementos. • Formación de series con números hasta el 10.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Situaciones de resta. • Restas con números hasta el 10. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo mental: <ul style="list-style-type: none"> – Descomposición de números de un dígito. – Cálculo de sumas (+ 0, + 1 y + 2). • Identificación de una situación de resta en la que, después de un cambio, quedan elementos. • Cálculo de restas con números hasta el 10, utilizando material manipulativo o dibujando y tachando elementos.
GEOMETRÍA Y MEDIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Líneas rectas, curvas y poligonales. Líneas abiertas y cerradas. • Figuras planas: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y trazado de líneas rectas, curvas y poligonales, abiertas y cerradas. • Identificación de figuras planas en objetos del entorno.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas de resta (<i>¿cuántos quedan?</i>) con apoyo gráfico.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Comparación de resultados en el juego de los bolos.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de actividades que se realizan en el parque. • Explicación de una situación de resta. 	
PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Razonamiento lógico. 	
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA)	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación de figuras planas según un criterio establecido. 	
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre las actividades de ocio y de tiempo libre. 	

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
 - Unidad 3: controles B y A
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 3
 - Programa de ampliación. Unidad 3
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta

Recursos digitales

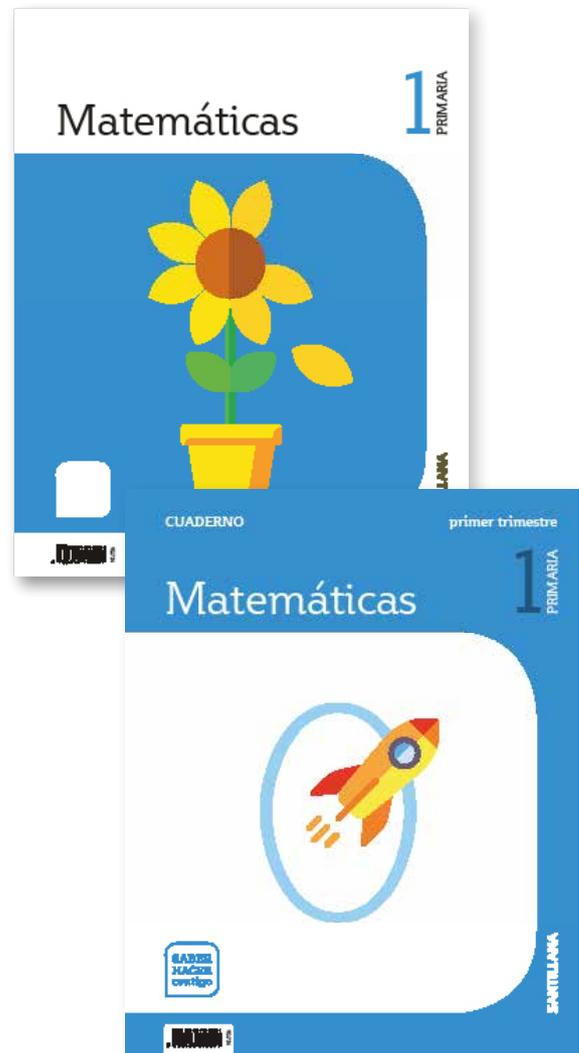
- LibroMedia
 - Unidad 3: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Fichas de unidades
 - Plantilla para la descomposición de números
 - Monedas troqueladas
 - Figuras geométricas troqueladas
- Caja de material de aula
 - Tangram
 - Tarjetas de problemas visuales
 - Láminas
 - Figuras geométricas

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Primer trimestre. Unidad 3



Unidad 4. Números hasta el 19

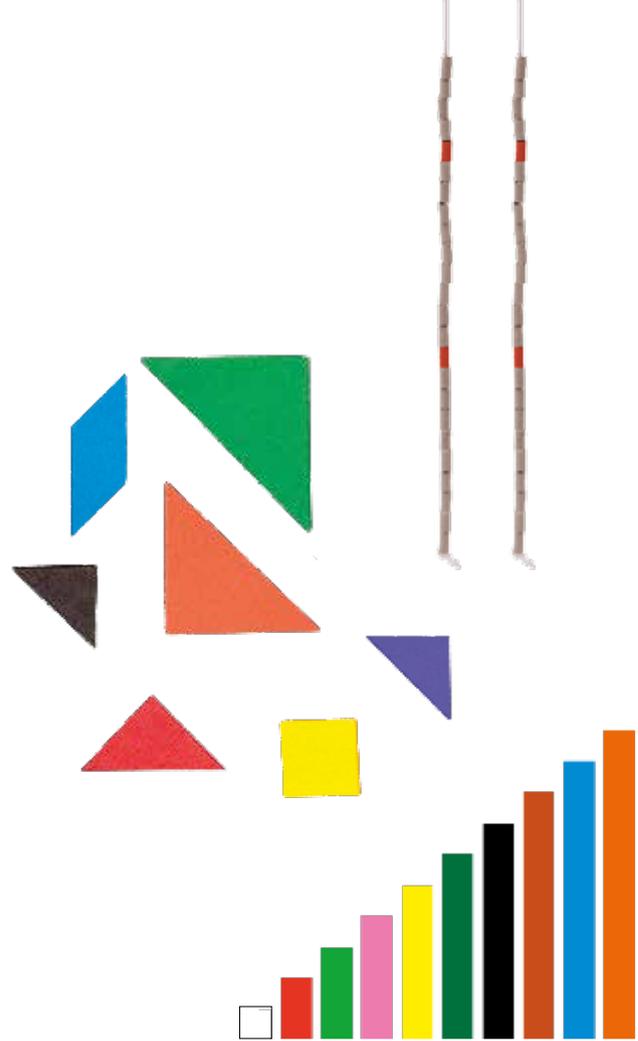
Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> • Los números hasta el 19. • Número anterior y número posterior. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de la grafía de los números hasta el 19. • Escritura de los números hasta el 19. • Conteo de las decenas y unidades que hay en un grupo de elementos. • Descomposición de los números del 11 al 19. • Formación de series de números hasta el 19. • Reconocimiento de los números anterior y posterior a uno dado.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Sumas contando desde el primer sumando, con números hasta el 19. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo mental: <ul style="list-style-type: none"> – Descomposición del número 10. – Cálculo de sumas (+ 3 y + 4). • Cálculo de sumas con números hasta el 19, con y sin apoyo de la recta numérica.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Gráficos de barras. • Tablas de doble entrada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtención de datos a partir de la observación de gráficos de barras y tablas.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas de suma (<i>¿cuántos hay en total o al final?</i>) sin apoyo gráfico.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo del precio total de productos que se pueden comprar con diez euros.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de gustos y preferencias. 	
PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Razonamiento lógico. 	
TRABAJO COOPERATIVO (GRUPO)	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas con la técnica Roles en grupo. 	
SABER SER	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre las actividades de ocio y de tiempo libre. • Valoración de las muestras de afecto que nos hacen los demás. • Interés por mostrar nuestro cariño a los demás. 	
VALORES		

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
 - Unidad 4: controles B y A
 - Evaluación 1.º trimestre: controles B, A y E
 - Evaluación por competencias. 1.º trimestre
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 4
 - Programa de ampliación. Unidad 4
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta



Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 4: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Fichas de unidades y decenas
 - Regletas Cuisenaire
 - Plantilla para la descomposición de números
 - Plantilla de operaciones (suma)
 - Tarjetas de números troqueladas
- Caja de material de aula
 - Regletas Cuisenaire
 - Tarjetas de problemas visuales
 - Juego de la suma
 - Láminas
 - Los números del 0 al 99



Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Primer trimestre. Unidad 4

Unidad 5. Las decenas

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> • Los números hasta el 19. • Las decenas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y escritura de números hasta el 19. • Descomposición de números hasta el 19 en decenas y unidades, y en forma de suma. • Reconocimiento, lectura y escritura de las decenas. • Formación de series de números hasta el 19.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Restas contando a partir del sustraendo, con números hasta el 19. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo mental: <ul style="list-style-type: none"> – Reconocimiento de los números anterior y posterior a uno dado. – Cálculo de sumas (+ 5, + 6 y + 7). • Cálculo de restas con números hasta el 19, con y sin apoyo de la recta numérica.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas de resta (<i>¿cuántos faltan o sobran?</i>) sin apoyo gráfico.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo del dinero que sobra o falta para adquirir determinados productos.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Información sobre un deporte. • Narración de experiencias personales relacionadas con la nieve. 	
PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación de decenas completas en situaciones de la vida cotidiana. 	
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA)	<ul style="list-style-type: none"> • Formación de la serie de las decenas completas hasta el 90. 	
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de la práctica de un deporte como algo beneficioso para nuestra salud. • Reflexión sobre el consumo responsable. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de cada unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
Unidad 5: controles B y A
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 5
 - Programa de ampliación. Unidad 5
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 5: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Fichas de unidades y decenas
 - Regletas Cuisenaire
 - Plantilla de operaciones (resta)
 - Figuras geométricas troqueladas
- Caja de material de aula
 - Regletas Cuisenaire
 - Juego de la resta
 - Tarjetas de problemas visuales
 - Láminas
 - Los números del 0 al 99
 - Escritura de números

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Segundo trimestre. Unidad 5



Unidad 6. Aprendemos a medir

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> Los números del 20 al 29. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura, escritura y descomposición de números hasta el 29. Formación de series de números hasta el 29.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> Sumas de tres números dígitos. 	<ul style="list-style-type: none"> Cálculo mental: <ul style="list-style-type: none"> Formación de series de números pares e impares, contando de 2 en 2. Cálculo de sumas (+ 8) y de restas (- 0 y - 1). Cálculo de sumas de tres números dígitos con y sin apoyo de la recta numérica.
GEOMETRÍA Y MEDIDA	<ul style="list-style-type: none"> Dimensiones de un objeto: largo, ancho y alto. Unidades naturales de medida: palmo, pie y paso. El centímetro. La masa de un objeto. El kilo. La capacidad de un recipiente. El litro. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del largo, ancho y alto de un objeto. Medición de longitudes utilizando distintas unidades de medida. Comparación y estimación de la masa (peso) de dos objetos. Comparación y estimación de la capacidad de dos recipientes.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> Elección de la operación (suma o resta) que resuelve un problema. Resolución de problemas de suma o de resta, con números hasta el 19.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> Uso de la regla para medir objetos.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Descripción de objetos. Expresión de gustos personales relacionados con la expresión artística. 	
CREATIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta de formas alternativas de medir longitudes. 	
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA)	<ul style="list-style-type: none"> Comparación de longitudes. Corrección de actividades del compañero o compañera. 	
SABER SER	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de la importancia de los museos. Identificación de las conductas adecuadas en los museos. 	
VALORES		

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
Unidad 6: controles B y A
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 6
 - Programa de ampliación. Unidad 6
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 6: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Fichas de unidades y decenas
 - Tarjetas de números troqueladas
 - Plantilla para la descomposición de números
- Caja de material de aula
 - Tarjetas de problemas visuales
 - Láminas
 - Los números del 0 al 99
 - Escritura de números

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Segundo trimestre. Unidad 6



Unidad 7. Sumamos sin llevar

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> Los números del 30 al 59. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura, escritura y descomposición de números hasta el 59. Formación de series de números hasta el 59.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> Sumas y restas de decenas. Sumas sin llevar de números de dos cifras. 	<ul style="list-style-type: none"> Cálculo mental: <ul style="list-style-type: none"> Descomposición de números dígitos. Cálculo de restas (-2 y -3). Cálculo de sumas y restas de decenas. Colocación en vertical de los sumandos de una operación, atendiendo al valor de sus cifras. Cálculo de sumas sin llevar con números hasta el 59.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> Elección de la operación (suma o resta). Resolución de problemas de suma con apoyo gráfico.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> Elección de un menú y cálculo de su precio total.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Explicación del funcionamiento y de la utilidad del ábaco. 	
PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> Elección del procedimiento más sencillo para plantear y calcular una suma. Intercambio de opiniones para obtener una conclusión matemática. 	
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA)	<ul style="list-style-type: none"> Comparación de resultados. 	
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de la importancia de la alimentación saludable a través de una dieta variada y equilibrada. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de cada unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
Unidad 7: controles B y A
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 7
 - Programa de ampliación. Unidad 7
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 7: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Fichas de unidades y decenas
 - Tarjetas de números troqueladas
 - Plantilla para la descomposición de números
 - Plantilla de operaciones (suma)
- Caja de material de aula
 - Tarjetas de problemas visuales
 - Láminas
 - Los números del 0 al 99
 - Escritura de números

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Segundo trimestre. Unidad 7



Unidad 8. Restamos sin llevar

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> • Los números del 60 al 79. • Comparación de números de dos cifras. • Los signos $>$ y $<$. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura, escritura y descomposición de números hasta el 79. • Formación de series de números hasta el 79. • Escritura de números mayores y menores que uno dado. • Ordenación de números de dos cifras utilizando los signos $>$ y $<$.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Restas de números de dos cifras sin llevar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo mental: <ul style="list-style-type: none"> – Formación de series numéricas ($+ 2$ y $+ 3$). – Cálculo de restas ($- 4$ y $- 5$). • Colocación de los términos de una resta en vertical, atendiendo al valor posicional de sus cifras. • Cálculo de restas sin llevar con números hasta el 79.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de datos en un gráfico de barras.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Elección de la operación (suma o resta) que resuelve un problema. • Resolución de problemas de restas (<i>menos que</i>) con apoyo gráfico.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo del tiempo que falta para llegar a un destino.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de una fotografía. • Argumentación de preferencias relacionadas con las rutas por el campo. 	
CREATIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Enumeración de situaciones en las que resulta útil la resta. • Realización de dibujos que incorporen el signo $<$. 	
TRABAJO COOPERATIVO (GRUPO)	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución y corrección de actividades con la técnica Aprender juntos. 	
SABER SER	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre las normas de comportamiento en el transporte público. • Valoración de los comportamientos encaminados a cuidar la naturaleza. 	
VALORES		

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
Unidad 8: controles B y A
Evaluación 2.º trimestre:
controles B, A y E
 - Evaluación por competencias. 2.º trimestre
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 8
 - Programa de ampliación. Unidad 8
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta

Recursos digitales

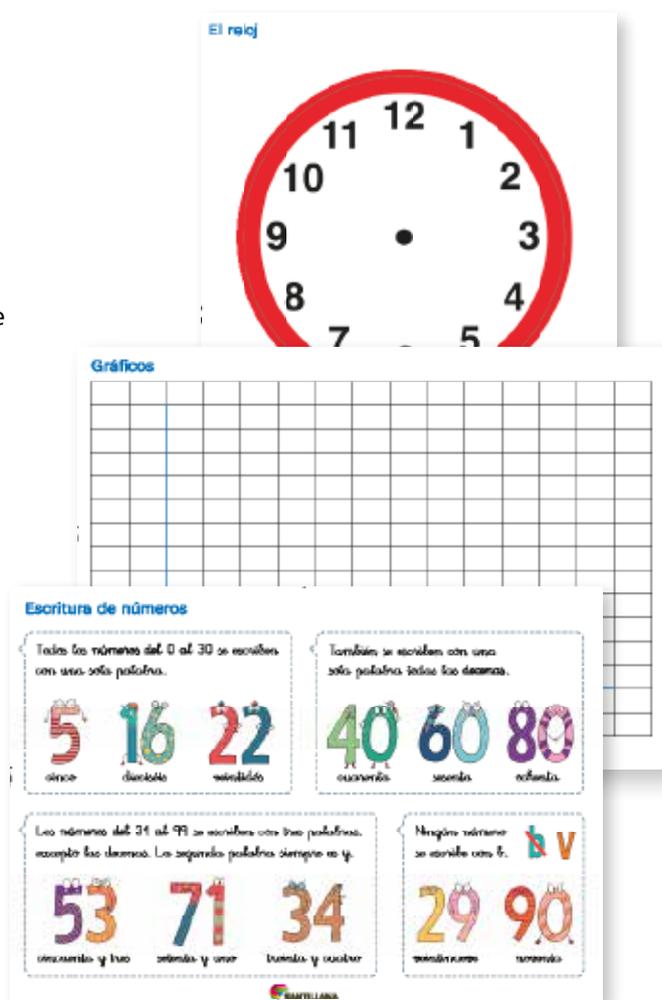
- LibroMedia
 - Unidad 8: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Fichas de unidades y decenas
 - Tarjetas de números troqueladas
 - Plantilla para la descomposición de números
 - Plantilla de operaciones (resta)
- Caja de material de aula
 - Unidades y decenas ensartables
 - Tarjetas de problemas visuales
 - Láminas
 - Los números del 0 al 99
 - Escritura de números
 - Gráficos

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Segundo trimestre. Unidad 8



Unidad 9. Números hasta el 99

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
NÚMEROS	<ul style="list-style-type: none"> • Los números del 80 al 99. • Los números pares e impares. • Los números ordinales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura, escritura y descomposición de números hasta el 99. • Formación de series de números hasta el 99. • Comparación de números hasta el 99. • Reconocimiento de números pares e impares. • Reconocimiento del lugar que ocupa un elemento en un conjunto ordenado. • Lectura y escritura de números ordinales hasta el décimo.
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Suma de tres números sin llevar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo mental: <ul style="list-style-type: none"> – Formación de series numéricas (-2 y -3). – Cálculo de restas (-6, -7, -8 y -9). • Cálculo de sumas de tres números sin llevar con números hasta el 99.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas de suma o resta en los que es necesario localizar datos en una imagen o en una tabla.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Planificación y ordenación de cromos para hacer una colección.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de una acción. • Expresión de opiniones argumentadas. 	
PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Deducción del proceso para calcular el número impar posterior a uno dado. 	
CREATIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustración de cromos que puedan ir en un álbum de animales. 	
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA)	<ul style="list-style-type: none"> • Intercambio de opiniones para obtener una conclusión matemática. 	
SABER SER	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por participar y compartir juegos con los compañeros y compañeras. • Adquisición de hábitos relacionados con el orden. 	
VALORES		

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
 - Unidad 9: controles B y A
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 9
 - Programa de ampliación. Unidad 9
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 9: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Fichas de unidades y decenas
 - Tarjetas de números troqueladas
 - Plantilla para la descomposición de números
- Caja de material de aula
 - Tarjetas de problemas visuales
 - Láminas
 - Los números del 0 al 99
 - Escritura de números

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Tercer trimestre. Unidad 9



Unidad 10. Sumamos llevando

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Suma de dos números llevando. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo mental: <ul style="list-style-type: none"> – Cálculo de sumas con el mismo resultado. – Cálculo de sumas y restas de decenas. • Cálculo, con apoyo manipulativo o gráfico y sin apoyo, de sumas llevando con números de dos cifras.
GEOMETRÍA Y MEDIDA	<ul style="list-style-type: none"> • El calendario. • Los cuerpos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de las unidades de medida del tiempo: día, mes y año. • Identificación de los meses del año en el calendario. • Localización de un día determinado en un calendario anual. • Identificación de prismas, esferas, pirámides, cilindros, cubos y conos. • Reconocimiento de cuerpos geométricos en el entorno.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas de suma o resta en los que sobran datos.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo de las flores necesarias para preparar varios ramos.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la utilidad del calendario. 	
PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Razonamiento lógico. 	
EMOCIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre los afectos personales. 	
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA)	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación de sumas llevando y sin llevar a partir del análisis de los sumandos. 	
SABER SER	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por el cuidado de los espacios verdes del entorno y de la naturaleza en general. • Valoración de las muestras de cariño. 	
VALORES		

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
Unidad 10: controles B y A
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 10
 - Programa de ampliación. Unidad 10
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta

Recursos digitales

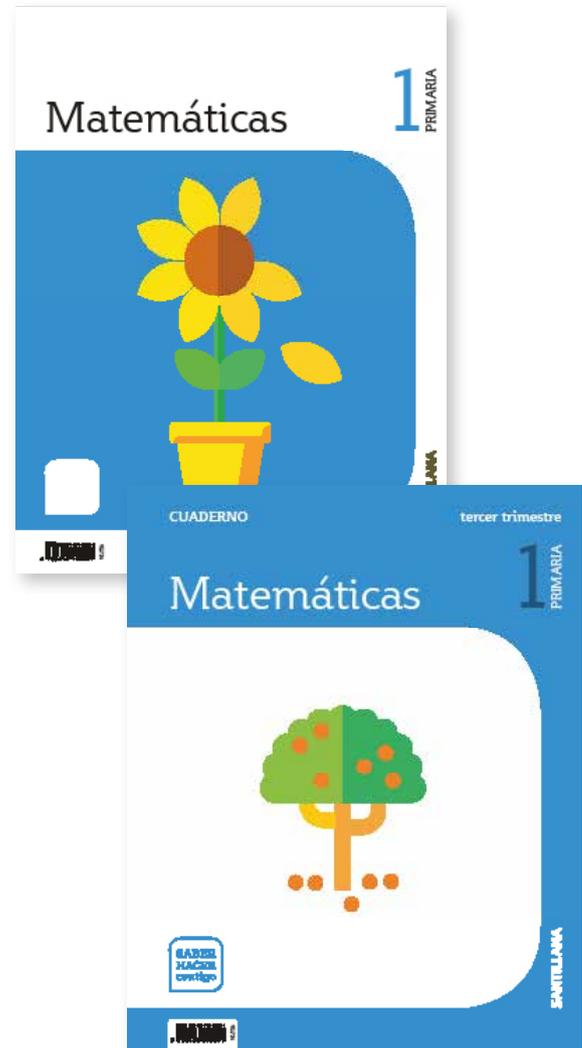
- LibroMedia
 - Unidad 10: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Fichas de unidades y decenas
 - Tarjetas de números troqueladas
 - Plantilla para la descomposición de números
- Caja de material de aula
 - Unidades y decenas ensartables
 - Tarjetas de problemas visuales
 - Láminas
 - Figuras geométricas

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Tercer trimestre. Unidad 10



Unidad 11. Leemos la hora

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> Suma de tres números llevando. 	<ul style="list-style-type: none"> Cálculo mental: <ul style="list-style-type: none"> Cálculo de restas con el mismo resultado. Cálculo de sumas de dígitos. Cálculo de sumas llevando con tres sumandos.
GEOMETRÍA Y MEDIDA	<ul style="list-style-type: none"> El reloj de agujas. El reloj digital. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura y representación de horas en punto e y media en relojes analógicos y digitales. Cálculo de tiempos transcurridos.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas de suma sin apoyo gráfico. Inención de problemas de suma.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> Interpretación y análisis del horario de un comercio.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Descripción de un lugar. Narración cronológica de las actividades que se realizan durante el día. 	
PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> Análisis del reloj y del calendario con la técnica Compara y contrasta. 	
EMOCIONES	<ul style="list-style-type: none"> Expresión de sentimientos relacionados con aficiones personales. 	
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)	<ul style="list-style-type: none"> Resolución de un problema real relacionado con la medida del tiempo. Representación de las horas en el reloj. Recomendaciones para la práctica de una afición. 	
SABER SER VALORES	<ul style="list-style-type: none"> Valoración de la importancia de la puntualidad. 	

Sugerencia de temporalización

La estructura del libro en doce unidades corresponde a cuatro unidades por trimestre.

La duración de cada unidad se estima entre dos y tres semanas.

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
Unidad 11: controles B y A
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 11
 - Programa de ampliación. Unidad 11
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta

Recursos digitales

- LibroMedia
 - Unidad 11: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Reloj de agujas
 - Reloj digital
 - Regletas Cuisenaire
 - Fichas de unidades y decenas
 - Plantillas de operaciones (suma)
- Caja de material de aula
 - Regletas Cuisenaire
 - Tarjetas de problemas visuales
 - Láminas
 - El reloj

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Tercer trimestre. Unidad 11



Unidad 12. Utilizamos el dinero

Programación

CONTENIDOS		
	SABER	SABER HACER
OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Suma de sumandos iguales y multiplicación. • Repartos en partes iguales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo mental: <ul style="list-style-type: none"> – Formación de series de números pares e impares. – Cálculo de sumas y restas (+/- 10). • Cálculo de sumas de sumandos iguales. • Expresión de una suma de sumandos iguales en forma de multiplicación. • Construcción de una tabla de multiplicar. • Repartos en partes iguales de un grupo de elementos.
GEOMETRÍA Y MEDIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Los céntimos y los euros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de las monedas de céntimo y de euro, y de los billetes de 5, 10, 20 y 50 euros. • Cálculo del valor total de un grupo de monedas. • Elección de las monedas necesarias para formar una cantidad dada.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Tablas de datos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de tablas numéricas y no numéricas.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas de multiplicación con apoyo gráfico. • Invención de problemas de resta.
TAREA COMPETENCIAL		<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo del precio de las entradas de un museo.
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de gustos personales relacionados con los animales. • Narración de experiencias personales relacionadas con los museos. 	
CREATIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Invención de problemas. 	
TRABAJO COOPERATIVO (PAREJA Y GRUPO)	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión del trabajo realizado por un compañero o compañera. • Resolución de un problema matemático con la técnica Lápices al centro. 	
SABER SER	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre el valor del dinero y el uso responsable del mismo. 	
VALORES		

Banco de recursos

Material para el profesorado

- Programación didáctica de aula
- Libro anotado
- Libro de recursos
 - Recursos para la evaluación
 - Evaluación de contenidos
Unidad 12: controles B y A
Evaluación 3.º trimestre:
controles B, A y E
 - Evaluación por competencias. 3.º trimestre
 - Atención a la diversidad
 - Plan de mejora. Unidad 12
 - Programa de ampliación. Unidad 12
 - Recursos complementarios
 - Plantillas y dictados de cálculo mental
 - Números a la carta

Recursos digitales

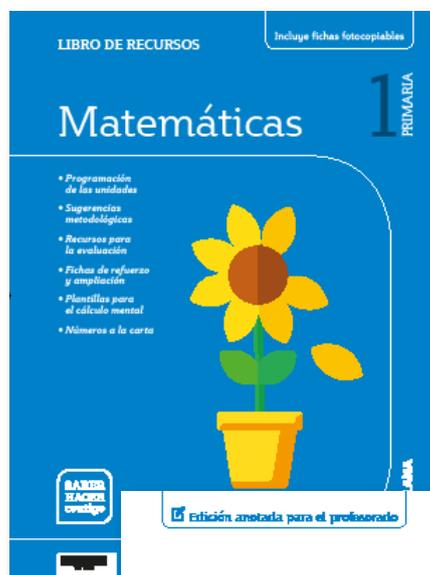
- LibroMedia
 - Unidad 12: actividades y recursos

Materiales manipulativos

- Sobre de materiales
 - Monedas y billetes troquelados
 - Regletas Cuisenaire
 - Figuras geométricas troqueladas
- Caja de material de aula
 - Regletas Cuisenaire
 - Unidades y decenas ensartables
 - Tarjetas de problemas visuales
 - Láminas
 - Los números del 0 al 99

Otros materiales del proyecto

- Cuaderno de práctica para el alumnado
 - Tercer trimestre. Unidad 12



Sugerencias
metodológicas
y dimensiones
transversales

Numeración

Metodología

Los números forman parte de nuestra vida. Para poder enfrentarnos con éxito a muchas de las situaciones que se nos presentan cada día resulta imprescindible saber interpretarlos, combinarlos y operar con ellos. Como paso previo a la abstracción de los números y a la realización individual por escrito de cualquier actividad, es necesario experimentar con las cantidades y trabajar de forma oral y colectiva para comprender cómo se construye el sistema numérico. Interesa que el alumnado practique de forma constante hasta conseguir dominar con soltura y habilidad los números. Esta es una máxima importante a seguir a la hora de llevar a cabo nuestra práctica educativa en el aula.

Un aspecto básico a destacar en la metodología que proponemos es la manipulación de objetos. Como Benjamin Franklin dijo: «Si me lo dices, lo olvido; si me lo enseñas, lo recuerdo; si me involucras, aprendo». Por ello, resulta fundamental conectar con los intereses del alumnado desde todas las áreas de aprendizaje. Los docentes, hoy día, tenemos la oportunidad de utilizar todo tipo de herramientas, tanto virtuales como reales, e integrarlas en nuestra actividad diaria. En el área de Matemáticas es fundamental aprovecharlas para que el alumnado manipule cantidades y las descomponga. Así, se dará cuenta de la multitud de formas diferentes que existen para expresar una misma realidad.

Debemos, por tanto, olvidarnos de trabajar la numeración refiriéndonos exclusivamente a la grafía. Este será el resultado final de un proceso encaminado a que el alumnado entienda el número. Para ello, comenzaremos manipulando objetos reales y contando sin más. Podemos contar elementos que los niños y niñas tienen a la vista: mesas, sillas, niños de la clase, días del calendario, etc. Esto nos ayudará a conectar con su realidad más cercana y a hacerles ver que las matemáticas están muy presentes en su vida cotidiana.

Una vez abordada esta fase, podemos pasar a contar imágenes que representan objetos reales en una foto o dibujo y, posteriormente,

reemplazar esas cantidades por las unidades y decenas troqueladas que ofrecemos en el sobre de materiales. De este modo comprenderán, por ejemplo, que 8 niños pueden ser 8 fichas azules y que es más fácil manipular y trabajar con fichas que con objetos reales. Una vez asimilado el concepto de cantidad, podemos pasar a los números propiamente dichos y a trabajar con la tabla numérica.

Plantaremos todas las actividades orales como situaciones problemáticas dentro de un contexto cercano al alumnado. Así, si vamos a trabajar con la tabla numérica, podemos formular la siguiente hipótesis: *Tengo 14 caramelos. Voy a casa de mi abuela y me regala 5 caramelos más. ¿Cuántos caramelos tendré en total? Cuando llego a mi casa le doy a mi hermano pequeño 7 caramelos y a mi mamá 9. ¿Con cuántos caramelos me quedo yo?* Si conectamos las matemáticas con la vida cotidiana de los alumnos y alumnas, los ayudaremos a comprenderlas mejor y despertaremos en ellos el gusto por esta asignatura.

Para realizar las actividades colectivas y los juegos que se proponen a continuación, podemos dividir la clase, trimestralmente, en grupos de 4 o 5 miembros. Cada grupo puede elegir su nombre e incluso su insignia. Conviene colocar un marcador en la clase y, a medida que hagamos juegos o actividades, podemos otorgarles puntos. Esto añadirá un toque de motivación extra al proceso de aprendizaje.

Aunque pueda parecer que este tipo de prácticas refuerza el espíritu competitivo del alumnado, lo que conseguimos es que cada uno coopere con su grupo. El marcador nos indica los avances en el camino hacia una meta preestablecida (conseguir 100 puntos, por ejemplo), pero ganar no depende de uno mismo, sino de la colaboración entre los alumnos y alumnas.

Siguiendo esa misma idea, podemos acordar con nuestro alumnado que, cuando todos los grupos de la clase lleguen a la meta, dedicaremos una sesión a hacer juegos en el patio, dar un paseo por el parque, ver una película o hacer cualquier otra cosa que les pueda apetecer. Los miembros de los equipos que ya hayan alcanzado la puntuación acordada ayudarán a otros grupos a conseguir los puntos necesarios para conseguir el premio. De este modo aprenden unos de otros y todos ganan.

La fase de trabajo individual con las actividades del libro de texto suele generar inseguridad en los alumnos y alumnas de este nivel, sobre todo al inicio de curso. Esta falta de confianza hará que, cada vez que terminen una actividad, intenten mostrar al profesorado lo que han hecho. Tras un vistazo rápido para comprobar que saben realizar los ejercicios, les pediremos que solo demanden nuestra atención cuando tengan dudas o cuando hayan terminado todo el trabajo propuesto para la sesión.

En el apartado Recursos fotocopiables de este manual dispone de fichas de ampliación y refuerzo para aquellos alumnos y alumnas que necesiten practicar o consolidar determinados contenidos.

Las actividades que vamos a plantear a continuación están pensadas para ser realizadas de forma oral o en la pizarra en gran grupo, en pequeños grupos o de forma individual, con el objetivo de afianzar los conceptos que se trabajarán posteriormente en las fichas del libro.

Actividades colectivas

Actividades de conteo

1. Contar elementos de la clase para responder a preguntas de este tipo: *¿cuántos niños hay en la clase?, ¿cuántas niñas?, ¿cuántos han faltado hoy?, ¿cuántas sillas quedan si quitamos las que hoy no están ocupadas?*
2. Obedecer órdenes relacionadas con coger un número determinado de objetos y contarlos entre todos para comprobar si se ha hecho correctamente. Por ejemplo: *dame 15 lápices de colores o tráeme 7 libros de la biblioteca.*
3. Decir cuántos elementos hay en una foto o dibujo, intentando contar cada vez más rápido. A la hora de mostrar las imágenes se pueden plantear problemas que motiven el conteo. Por ejemplo, a partir de una fotografía en la que aparece una tarta con una vela encendida y tres apagadas, se puede recrear la siguiente situación: *Laura cumple 4 años. Cuando ha soplado las velas de su tarta no se han apagado todas. ¿Cuántas están aún encendidas? ¿Cuántas están apagadas?*
4. Comparar la cantidad de objetos que hay en dos grupos para contestar a preguntas como estas: *¿dónde hay más?, ¿dónde hay menos?, ¿cuánto más hay en un grupo que en otro?, ¿cuánto tengo que añadir para que haya el mismo número de objetos en los dos grupos?* Esta actividad se puede realizar con objetos de la vida diaria (pinzas de la ropa, lápices, botones...) o con los ensartables que se incluyen en la caja de material manipulativo.
5. Repartir tijeras o cualquier otro tipo de material entre los miembros de la clase. Averiguar si sobran o faltan materiales para que haya para todos, y en qué cantidad.
6. Lanzar un dado, contar los puntos que hemos sacado y buscar el mismo número de objetos que indican los puntos. Se puede hacer una segunda tirada para quitar o poner más o menos objetos.

7. Buscar tantos objetos como el número escrito en la pizarra y colocarlos encima de la mesa.
8. Señalar en un calendario el día en el que estamos. A partir de ahí, contestar a preguntas como estas: *¿qué día del mes es hoy?, ¿qué día fue ayer?, ¿qué día será mañana?, ¿cuántos días quedan para acabar la semana?, ¿qué día de la semana es hoy?, ¿qué día del mes será el mismo día la semana que viene?*

Actividades de conteo con la recta numérica y la tabla de números hasta el 99

Moverse con fluidez y seguridad por la tabla numérica contribuirá a agilizar el cálculo mental del alumnado. Esta tabla será la base con la que trabajemos durante todo el curso. Sin embargo, antes de empezar a manejarla, es conveniente dominar la recta numérica.

La **recta numérica** hasta el 20 se puede dibujar sobre una hoja de papel cuadriculada, o bien construirla con tapones de tetrabrik pegados sobre una cartulina. Para ello necesitaremos 20 tapones blancos, una tira de cartulina grande, pegamento y un rotulador indeleble. En el interior de cada tapón se escribe un número del 1 al 20 y se pegan en fila sobre la cartulina.

1. Para ayudar al alumnado a ordenar los números en la recta numérica, reparta a varios miembros de la clase tarjetas de números del 1 al 10 para que se coloquen por orden frente a sus compañeros y compañeras según el número que les haya correspondido. Puede utilizar los números troquelados del sobre de materiales. A continuación, escriba en el reverso de las tarjetas los números del 10 al 20 y repártalas de nuevo para realizar el mismo ejercicio que han hecho anteriormente y completar así la recta numérica.
2. Para la representación visual de cada número partimos del hecho de que cada vez que damos un salto hacia delante o hacia atrás en la recta numérica estamos añadiendo o quitando una unidad. Utilice las regletas Cuisenaire para que el alumnado tome conciencia de la relación entre unos números y otros. Por ejemplo: el número 3 contiene el 2 y el 1.
3. Colocar en fila y de forma ordenada las tarjetas que se han utilizado en el punto 1. Voltar algunas para que los niños y niñas digan a qué números corresponden. Esta propuesta ayuda a interiorizar el orden de los números en la recta.
4. Señalar un número y decir cuál está delante y cuál está detrás.
5. Contar en la recta numérica de 1 en 1, de 2 en 2, de 3 en 3 y de 5 en 5, hacia delante y hacia atrás. Empezar contando desde el principio y, después, desde un número dado.

6. Observar la recta numérica y responder a preguntas como estas: *si estoy en el 3 y doy 5 saltos hacia delante, ¿llegaré a un número mayor o menor?; si estoy en el 8 y regreso al 3, ¿cuántos saltos he dado?; si estoy en el 2 y llego al 7, ¿cuántos saltos he avanzado?; si estoy en el 12 y doy 2 saltos hacia atrás, ¿a qué número llegaré?*
7. Resolver situaciones problemáticas utilizando la recta numérica. Por ejemplo: *tengo 2 caramelos* (todos se colocan en dicho número), *compro 2 caramelos más* (deben dar dos saltos hacia delante) *y me como uno* (deben dar un salto hacia atrás), *¿cuántos caramelos tengo ahora?* Es importante dejarles tiempo para que puedan moverse por la recta numérica. También puede preguntarles si tienen que ir hacia delante o hacia atrás y relacionar esto con la idea de más cantidad o menos.

A continuación, trabajaremos con la **tabla numérica** hasta el 99, que puede encontrar en una de las láminas de la caja de material de aula. Para manejar la tabla con soltura es necesario tener una adecuada orientación en el espacio. Con este objetivo se pueden realizar una serie de ejercicios previos:

- Moverse por el aula, situándose en el centro o en las esquinas, según se indique.
 - Señalar en una cuadrícula vacía el centro, las esquinas y los lados. Entender la diferencia entre filas y columnas.
 - Desplazar el dedo por la cuadrícula a partir de una casilla dada y siguiendo instrucciones de este tipo: *muévete 3 casillas hacia la derecha; muévete 5 casillas hacia abajo.*
1. Señalar en la tabla los números de cada familia a la vez que se van cantando hacia delante y hacia atrás.
 2. Situarse con el dedo en la casilla de la tabla correspondiente al número que se indique y decir cuáles son los números anterior y posterior a este. Estos conceptos se pueden también trabajar tapando los números anterior y posterior al número dado para que los nombren.
 3. Marcar en la tabla el número que se indique y representarlo con las fichas de unidades y decenas. Para trabajar los números mayores, ir añadiendo unidades poco a poco, nombrar los números que se van formando y localizarlos en la tabla. Visualmente el alumnado comprobará que todos esos números son mayores que el que señalaron inicialmente, porque cada vez hay más unidades y decenas. Hacer el mismo ejercicio con los números menores. Concluir que todos los números que están antes del número marcado son menores que este y los que se encuentran después son mayores.

4. A partir de un número marcado en la tabla numérica, indicar si los números que va nombrando el docente son mayores o menores que este.
5. Resolver situaciones problemáticas utilizando la tabla numérica. Por ejemplo: *Isabel tiene 21 canicas de colores y su madre le da 3. ¿Cuántos saltos hay que dar para saber cuántas canicas tiene ahora Isabel?, ¿tenemos que ir hacia delante o hacia atrás?, ¿a qué número hemos llegado?* A partir del resultado (24), añadir otros datos a la situación planteada para seguir practicando.
6. Completar la tabla de los números del 0 al 99 rellenando los huecos que faltan.

		45		
63				

Podemos complicar la actividad, presentando una sección irregular de la tabla.

			56	

Actividades con las fichas de unidades y decenas

1. Agrupar las fichas de unidades de 10 en 10 para formar decenas.
2. Representar con las unidades y decenas los números escritos en la pizarra. Junto a cada número se escribirá su nombre para que el alumnado se vaya familiarizando con su escritura, aunque contenga grafías no trabajadas aún en el área de Lengua.
3. Escribir en una hoja de papel los números correspondientes a los grupos de unidades y decenas dibujados en la pizarra. Poner los resultados en común y comprobar que la dirección del trazo de los números es la correcta.
4. Colocar un determinado número de fichas de unidades y decenas encima de la mesa del grupo. El docente irá paseando

por el aula e irá quitando o añadiendo fichas. Después de cada intervención, deben responder a estas preguntas: *¿qué he hecho, añadir o quitar?, ¿ahora tendréis más o menos unidades que antes?* Finalmente, las contarán y dirán cuántas tienen.

5. Dictado de números. Se pueden realizar de distintas formas:

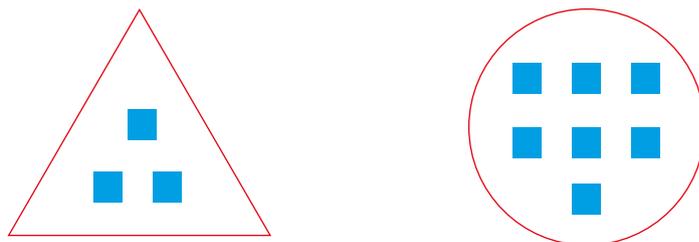
- Dictaremos un número en voz alta y el alumnado tendrá que poner encima de su mesa la cantidad de unidades y decenas correspondiente. Si algún alumno o alumna no ha resuelto la actividad correctamente, le invitaremos a contar en voz alta el número de unidades y decenas que ha puesto sobre la mesa para que se dé cuenta de su error y aprenda del mismo.
- Dictaremos los números descompuestos para que el alumnado los forme sobre su mesa con las unidades y decenas. Por ejemplo: *3 decenas y 5 unidades; 7 unidades y 5 decenas.* Después, tendrán que escribir el número que han compuesto.

6. Representar con unidades y decenas un número dado. Inicialmente irán cogiendo unidades de una en una y comprobando en cada paso si han llegado al número solicitado. A partir de ahí, añadir o quitar fichas para formar otro número.

7. Hacer descomposiciones con unidades y decenas agrupándolas de diferentes formas. Por ejemplo, el número 47 se puede representar con 4 decenas y 7 unidades, con 3 decenas y 17 unidades, con 1 decena y 37 unidades, etc. Los equipos tendrán que hacer el máximo número de combinaciones posibles. Cada uno de sus miembros deberá aportar alguna propuesta y, entre todos, comprobarán que esta es correcta antes de anotarla en una hoja de papel. Finalmente, se pondrán en común todas las combinaciones realizadas por los diferentes grupos.

Actividades para trabajar los complementarios del 10

1. Dibujar dos formas geométricas diferenciadas (un círculo y un triángulo, por ejemplo) en una cartulina y repartir 10 fichas de unidades entre las dos, no pudiendo quedar ninguna fuera de los dibujos. Anotar la cantidad de unidades que han puesto en el interior de cada forma y sumarlas. El resultado tiene que ser 10. Hacer distintas combinaciones de fichas para trabajar los números complementarios que suman 10.

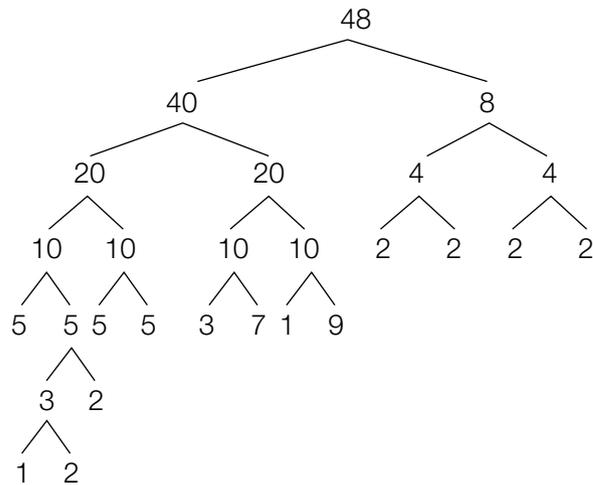


- Usar dos dados grandes. Un dado tendrá los números del 0 al 5, y otro, los números del 5 al 10. El objetivo es lanzar los dos dados e identificar las combinaciones que suman 10.

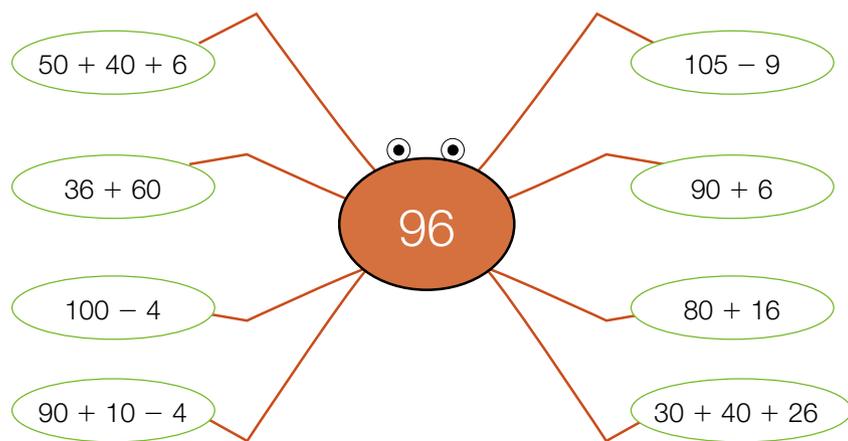
Actividades para trabajar las descomposiciones de números

- Reunir dos grupos de elementos que sumen un número de la familia que estemos trabajando. Estas descomposiciones se pueden realizar de diferentes formas:

- Realizando un esquema similar a un árbol genealógico:



- Utilizando una estructura de araña:



- Usando la plantilla de decenas y unidades (se ofrece en el sobre de materiales):

	D	U
56	5	6
	4	16
	2	36

- Utilizando las monedas de céntimos:



- Realizando una simple tabla en el ordenador o dibujándola en la pizarra:

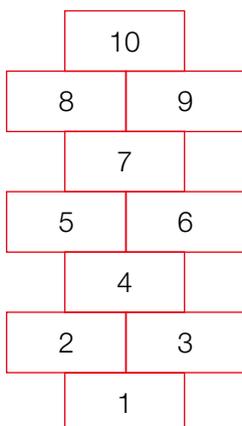
D	U		NOMBRE
5	12	$50 + 12$	Pablo
3	32	$30 + 32$	Ainhoa
2	42	$20 + 42$	Chema
4	32	$40 + 32$	Adri
1	52	$10 + 52$	María
6	2	$60 + 2$	Miriam

Juegos

Los juegos son una manera muy divertida de aprender y poner en juego los conocimientos que se van adquiriendo a lo largo del curso. A continuación, proponemos algunos juegos que podemos usar en el área de Matemáticas para trabajar la numeración.

La rayuela

Con una tiza dibujamos en el suelo del patio el conocido casillero.



El niño o la niña que comienza el juego se sitúa frente a la casilla número 1 y tira una pequeña piedra para que caiga dentro de ella sin tocar los bordes. Si lo consigue, tiene que entrar en la primera casilla a la pata coja sin pisar las rayas, coger la piedra sin caerse y salir del casillero como ha entrado. El juego continúa de la misma forma, siguiendo el orden de los números. Para recoger la piedra hay que pasar una a una por todas las casillas anteriores y volver por el mismo camino. Cuando nos encontramos con dos casillas juntas, hay que apoyar cada pie en una de ellas.

Si la piedra no cae dentro de la casilla que corresponda o tocara alguna raya, pasa el turno al siguiente jugador o jugadora. Quien acabe antes la ronda del 10 gana.

El bingo

Juego tradicional compuesto por 99 bolas con números que se meten en el interior de un bombo o una bolsa opaca. Cada jugador tiene un cartón de números. Cuando uno de los números que salen del bombo o de la bolsa coincide con uno del cartón, se tapa este con una ficha u otro objeto pequeño (garbanzos, céntimos...). Gana quien complete antes el cartón.

El caracol y el conejo

En este juego participan dos jugadores o jugadoras. Se necesita un dado, 20 tapones de plástico con un caracol pintado, otros 20 tapones con el dibujo de un conejo y una cartulina en la que dibujaremos un casillero con 2 columnas y 20 filas.

Los dos participantes tiran el dado a la vez y el que obtiene la mayor puntuación coge los tapones del conejo, elige una de las columnas y comienza el juego. Por turnos, cada jugador o jugadora lanza el dado y coloca en las casillas de su columna tantos tapones como puntos haya obtenido con el dado. Gana el primero que consigue rellenar toda la columna sacando la puntuación exacta para completarla en la última tirada.

Carrera de bólidos

Dibujar en el suelo del patio un circuito compuesto por tantas casillas como se desee. La última casilla tiene que estar justo antes de la primera y, a su lado, dibujaremos la bandera de llegada.

Se necesitan tantos dados y chapas o tapones personalizados como participantes.

Cada jugador o jugadora colocará su chapa o tapón en la salida. A la de tres, todos tiran su dado, avanzan tantas casillas como puntos hayan obtenido y continúan jugando de la misma manera. Gana el primero en dar dos vueltas completas.

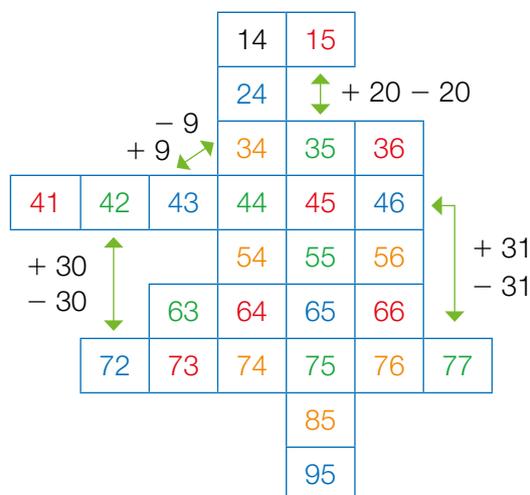
Colores invasivos

Este juego se practica en parejas. Para jugar se necesitan una cuadrícula de 10 x 10, dos dados y dos lápices de colores diferentes. Antes de empezar a jugar, cada participante elige un color y coge el lápiz correspondiente.

Por turnos, los miembros de la pareja lanzarán los dos dados y colorearán tantos cuadros como indique la suma de puntos obtenidos. El juego continúa igual hasta que la cuadrícula esté completamente coloreada o solo quede un cuadro en blanco. Cuando queden pocos cuadros por colorear, los participantes tirarán los dados por turnos hasta conseguir una puntuación igual

Una vez completadas todas las casillas, comprobaremos entre todos los resultados y los corregiremos. Se pueden dar puntos a cada equipo por cada acierto.

Si queremos, podemos hacer preguntas sobre el patrón que se ha utilizado para averiguar cada número. Por ejemplo: del 15 al 35 sería + 20.



El dominó

Se reparten las fichas del dominó entre los cuatro participantes. Empieza el juego quien tenga el seis doble, que lo colocará en el centro de la mesa. Por turnos, los jugadores y jugadoras tendrán que fijarse en los puntos que tienen las fichas de los extremos y buscar entre las suyas una con el mismo número de puntos para colocarla en su lugar. Si no puede poner ninguna ficha, pierde el turno. Gana el primero que consiga quedarse sin fichas.

Si lo desea, puede fabricarse su propio dominó con cartulina plastificada y sustituir los puntos de una de las mitades de las fichas por el número correspondiente. De esta forma, trabajará la asociación cantidad-número.

Busca tu pareja

Este juego sirve para trabajar los complementarios del 10. Cada alumno y alumna meterán en una bolsa 9 fichas de su sobre de materiales con los números del 1 al 9. A continuación, sacarán una tarjeta sin mirar y buscarán por toda la clase a un compañero o compañera que tenga el número que complementa al suyo para sumar 10. Una vez que encuentran a su pareja, se sientan juntos y entre todos comprueban que las parejas están bien formadas.

La escoba del 10

Se trata de un juego parecido al tradicional juego de cartas de la escoba. Con ayuda del docente, cada niño o niña fabricará su propia baraja de 11 cartas con los números del 0 al 10 y dibujos que representen esas cantidades. Las cartas se pueden hacer en cartulina y plastificarlas posteriormente.

Una vez realizada la fase de preparación del juego, se organiza al alumnado por parejas o en grupos de tres, cuatro o cinco miembros. Todos ponen en común sus cartas, que se barajan juntas, y se reparten 5 a cada participante. Sobre la mesa se colocan 4 cartas boca arriba y el resto se deja en un montón boca abajo. Por turnos, intentarán componer el número 10 con una de las cartas de la mesa y otra de las que tienen en la mano. Si consiguen hacer una pareja, se retiran esas dos cartas de la mesa y se coloca boca arriba otra del montón; si no, pasa el turno al siguiente jugador o jugadora. Gana el participante que antes se quede sin cartas.

¡Bomba!

Este juego sirve para trabajar las parejas de números que suman 10.

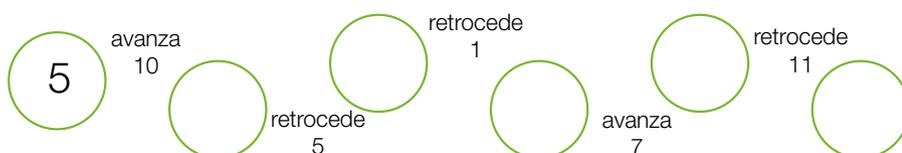
En una bolsa introduciremos varios juegos de tarjetas con los números del 0 al 9 y cinco con el dibujo de una bomba (todas tienen que ser iguales al tacto). Por turnos, el alumnado irá sacando una tarjeta de la bolsa. Cuando salga un número, tendrá que decir cuál es el complementario para llegar a 10. Si la respuesta es correcta, conservará la tarjeta; pero si es incorrecta, la meterá de nuevo en la bolsa.

Se harán varias rondas. En el caso de que alguien obtenga una bomba, deberá devolver todas las tarjetas conseguidas hasta el momento a la bolsa. Ganará el alumno o alumna que al terminar todas las rondas tenga más tarjetas en su poder.

Circuitos

Podemos dibujar circuitos con diferentes formas en la pizarra. El circuito puede consistir en un camino compuesto por varios círculos en los que el alumnado tendrá que escribir una serie numérica conforme a la instrucción que les demos: *avanza 2, 5, 10, 9, 11...*; *retrocede 2, 5, 10, 9...*

En lugar de dar una única instrucción para completar el circuito, podemos variar las instrucciones de unos círculos a otros. Por ejemplo:



Podemos dividir la pizarra en dos para que compitan individual o colectivamente, según las características de nuestro alumnado.

¡Nos vamos de viaje!

Organizamos al alumnado en cuatro o cinco grupos y asignamos a cada uno una ficha de un color diferente, que pegaremos con masilla en la casilla 0 de la lámina de la tabla numérica. Por turnos, los grupos lanzarán un dado y avanzarán tantas casillas como puntos hayan obtenido. A continuación, les pediremos que realicen alguna de estas acciones:

- Escribir el nombre del número en la pizarra.
- Representar el número con las fichas de unidades y decenas o con las regletas Cuisenaire.
- Descomponer el número.
- Buscar el complementario, en el caso de las unidades.
- Decir el número anterior o posterior.
- Decir un número mayor o menor.
- Decir los dos números pares o impares más cercanos.
- Averiguar cuánto hay que avanzar para alcanzar al equipo que va primero.

El equipo ganador será aquel que llegue antes al 99. Para darle más emoción, podemos señalar en la tabla algunos números con las consignas *pierde un turno*, *avanza 5 casillas*, *retrocede a la salida...*

Páginas web

Internet nos permite trabajar los contenidos del área de Matemáticas de forma lúdica y amena. Las páginas web que aquí proponemos pueden estar sujetas a cambios; por ello, deben revisarse antes de ser utilizadas en la clase.

- **Contar.** Página donde el alumnado podrá contar objetos y estimar cantidades. Este recurso los ayudará a agilizar la práctica del conteo.
cercifaf.org.pt/mosaico.edu/ca (seleccionar Clube «Os Barboletas» – Contar e ordenar).
- **Series.** Esta web contiene varios recursos matemáticos. Entre ellos destacamos las series hasta el 99, a las que podrá acceder pinchando sobre el rótulo correspondiente.
aprendiendomates.com (seleccionar Series).

- **Cuenta que te cuenta.** En esta página del Ministerio de Educación se nos presentan varias opciones. Las que nos interesan para trabajar los contenidos de este bloque son ¿Cuánto le falta? y ¿En qué número te quedas?
ares.cnice.mec.es/matematicasep/c00.html (seleccionar Parque Tales – Cuenta que te cuenta – El juego del gua).
- **No olvides tus números.** Una sección diferente de la página del Ministerio de Educación. Si elegimos Rellena las casillas, trabajaremos la tabla numérica; al seleccionar Haz que el caracol camine, practicaremos las series; y entrando en Compara números y cantidades, repasaremos los conceptos mayor que, menor que e igual que.
ares.cnice.mec.es/matematicasep/c00.htm (seleccionar Parque Tales – No olvides los números).
- **Dibujos escondidos.** Recurso que consiste en unir puntos siguiendo el orden de la numeración para formar un dibujo.
genmagic.org/mates2/da1c.swf
- **Números ordinales.** Recurso para trabajar la escritura de los números ordinales, así como para entenderlos mejor.
genmagic.org/repositorio/albums/userpics/primseg1c.swf

Cálculo y operaciones

Metodología

Los primeros indicios de la capacidad del ser humano para realizar cálculos matemáticos se manifestaron en la Edad de Piedra. Existen registros que demuestran que en aquella época hombres y mujeres utilizaban, agrupaban y separaban pequeñas piedras y huesos para representar cantidades y operar con ellas. Estos cálculos intentaban dar respuesta a algunas necesidades de su vida diaria: medir el paso del tiempo, saber cuántas personas formaban parte de un mismo grupo en un momento determinado, repartir las provisiones...

Posteriormente, conforme el habla y el pensamiento humano fueron evolucionando, surgió la necesidad de realizar operaciones más complejas, y las piedras y los huesos fueron sustituidos por símbolos a los que se les dio un nombre: eran los números. De este modo, las matemáticas continuaron desarrollándose al servicio de las personas, de sus inquietudes y de sus problemas diarios. Por este motivo, la enseñanza académica de las matemáticas debe estar vinculada a la vida cotidiana y dar respuesta a situaciones reales o verosímiles. Asimismo, su aprendizaje, en las fases iniciales, debe ser manipulativo para que no se convierta en algo abstracto y difícil de entender, que genere aburrimiento y desidia en los estudiantes.

Con el objetivo de devolver a las matemáticas el sentido de cotidianeidad que tenían en sus orígenes, no se deben presentar las operaciones de manera aislada, sino en forma de problemas que hay que resolver. Por tanto, antes de realizar cualquier operación, invitaremos al alumnado a buscar una situación de la vida diaria que se pueda resolver con la operación propuesta y a formularla a modo de problema. Así, además, estaremos preparando y formando a los niños y niñas para el mundo real.

También es fundamental que, al mismo tiempo que suman o restan en las fichas de trabajo o, incluso, antes de hacerlo, el alumnado manipule las cantidades con las que deben operar. Para ello,

disponen de figuras geométricas, fichas de unidades y decenas, regletas Cuisenaire y una plantilla de descomposición en el sobre de materiales.

La transición de la manipulación de materiales para realizar cálculos a la resolución de operaciones verticales en papel plantea la dificultad de la correcta colocación de los términos de la suma y de la resta: unidades debajo de unidades y decenas debajo de decenas. Para trabajar este aspecto, también se puede usar parte del material contenido en el sobre: fichas de decenas y unidades, tarjetas de números y plantilla de operaciones. Una vez descompuestos los números de una operación dada en decenas y unidades con ayuda de las fichas, se colocan estas en los espacios correspondientes de la plantilla y, después, se sustituyen por las tarjetas de números. De esta forma es fácil comprender la colocación de los números de una operación y su importancia a la hora de operar.

Hay que tener en cuenta que para operar con agilidad es necesario tener bien construido el sistema numérico y dominar la descomposición del número 10. En este sentido, la lámina de la tabla numérica contenida en la caja de material manipulativo y las regletas Cuisenaire son un apoyo importante.

Otro aspecto importante de la metodología es el cálculo mental. Esta forma de calcular es la que todos utilizamos para hacer estimaciones y para realizar las operaciones habituales en nuestro quehacer diario: comprar y vender, cambiar dinero, calcular el paso del tiempo, manejar unidades de medida... Por ello, entre unidad y unidad del libro de texto hay una sección especial dedicada al cálculo mental. Para que este aprendizaje resulte ameno y divertido al alumnado, se les pueden enseñar pequeños trucos que les facilitarán la realización de cálculos sencillos y que es conveniente repasar de forma sistemática en clase, para que vayan adquiriendo cada vez mayor soltura y agilidad.

Actividades colectivas

- 1. Sumas con números hasta el 10.** Organice al alumnado en parejas y entregue a cada una un sobre y diez fichas de unidades o diez figuras geométricas iguales. Un miembro de la pareja meterá algunas piezas en el sobre, dirá cuántas hay dentro y se lo dará a su compañero o compañera, junto con algunas piezas sueltas, para que calcule cuántas le ha dado en total. Una vez obtenido el resultado, ambos abrirán el sobre y lo comprobarán contando todas las piezas.

Posteriormente, se puede repetir la actividad entregando a cada miembro de la pareja un sobre para que introduzca varias fichas en él, diga cuántas ha metido y, junto con su compañero o compañera, realice la suma sin ningún tipo de apoyo, antes de abrir los sobres y comprobar el resultado.

- 2. Sumas y restas con números hasta el 10.** Forme grupos de cinco o seis miembros y entregue a cada participante una tarjeta de papel de 6 x 4 cm aproximadamente. Coloque en el centro de cada grupo cinco fichas de unidades y ofrezca otras cinco al encargado de comenzar el juego. Este añadirá o quitará del centro las fichas que quiera y escribirá la suma o la resta correspondiente ($5 + \dots$ o $5 - \dots$) en el reverso de su tarjeta. Después, contará cuántas fichas han quedado a la vista de todos, lo anotará en el anverso de la tarjeta y verbalizará la operación con su resultado.

A continuación, entregará las fichas que queden en su poder a un compañero o compañera para que haga lo mismo, pero en este caso el primer término de la suma o la resta que plantee el nuevo participante será el resultado de la operación anterior. El juego continuará de la misma manera hasta que todos hayan completado su tarjeta. Por último, coja usted una tarjeta y razone con el alumnado la operación que hay que hacer para que el resultado sea 5, el número inicial.

Las tarjetas que se han elaborado se pueden utilizar para repasar el cálculo de sumas y restas con números hasta el 10. En parejas, los niños y niñas calcularán las operaciones manipulando objetos o pintando y tachando elementos y, posteriormente, comprobarán el resultado mirando el anverso de la tarjeta que corresponda.

También se puede colocar una tarjeta en el centro de la mesa, con la operación hacia arriba. Por grupos o en parejas, los alumnos y alumnas colocarán a la derecha de esta una operación que comience con el número del resultado. La actividad seguirá del mismo modo hasta colocar todas las tarjetas en fila como si de un dominó se tratase.

- 3. Sumas de tres números hasta el 18.** Forme grupos de cuatro alumnos o alumnas y entregue a uno de los miembros del equipo tres dados para que los lance y sume los puntos obtenidos (puede hacerlo en una hoja de papel, o bien mentalmente, dependiendo de la capacidad que tengan). Sus compañeros y compañeras se asignarán un dado cada uno y cogerán tantas fichas como puntos indique este. Todos juntos contarán el total de fichas para comprobar el resultado. Rotar por turnos los papeles de cada miembro del grupo, de manera que todos tengan que realizar el cálculo.

4. Cálculo y escritura de restas hasta el 9. Coloque al alumnado por parejas y pídale que cojan dos juegos de tarjetas de números del 0 al 9 y la plantilla de restas. Cada alumno o alumna cogerá una tarjeta y, entre los dos, decidirán cuál es el número mayor, para colocarlo en la casilla de la plantilla correspondiente al minuendo, y cuál es el número menor, para ponerlo en la casilla del sustraendo. Después, contarán desde el número menor hasta el número mayor con ayuda de la recta numérica y colocarán la tarjeta del resultado en la casilla de la plantilla que le corresponda.

5. Sumas y restas de decenas. El alumnado, por grupos de tres o cuatro miembros, fabricará nueve collares con macarrones y hebras de lana. Indíqueles que en cada collar inserten diez macarrones. A continuación, plantee en la pizarra una suma de decenas para que la calculen manipulativamente utilizando los collares. Para que vean la relación entre el número de collares (decenas) y el número de macarrones (unidades), pídale que reflejen el resultado de la suma en la plantilla de descomposición con las tarjetas de números del 0 al 9.

A continuación, sugírales que quiten el cero y cojan la otra tarjeta con la mano. Pregúnteles cuántos collares han necesitado para calcular la suma. Una vez que los hayan contado, comprobarán que la cantidad de collares coincide con el número que tienen en la mano.

Haga el mismo ejercicio planteando restas de decenas.

6. Significado de la multiplicación. Reparta a cada pareja de alumnos y alumnas veinte garbanzos y cuatro vasitos de plástico. A continuación, escriba en la pizarra varias multiplicaciones correspondientes a las tablas del 1 al 4. Pídale que representen dichas operaciones con los vasos y los garbanzos, y que expliquen a cuál de los dos elementos se refiere cada factor. En cada caso, los niños y niñas contarán todos los garbanzos que han repartido entre los vasos para hallar el resultado de cada multiplicación.

7. Sumar llevando. Antes de explicar la mecánica de la suma llevando con decenas y unidades o con los números, divida la clase en parejas para trabajarla de forma manipulativa. Escriba en la pizarra la suma $25 + 17$ y ofrezca a cada pareja grupos de diez mondadientes, y algunos sueltos, para que formen las cantidades indicadas en los sumandos. A continuación, pregunte cuántos mondadientes sueltos han cogido en total y si pueden formar con ellos otro grupo de diez. Deles una goma elástica para que los agrupen y hágales ver que ahora tienen una decena más. Por último, pídale que cuenten cuántos mondadientes tienen en total, para saber el resultado de la suma.

- 8. La decena que me llevo.** Distribuya la clase por parejas. Escriba en la pizarra una suma llevando, por ejemplo, $48 + 15$, para que el alumnado la calcule sobre la plantilla de operaciones utilizando las tarjetas de números del 0 al 9. Al sumar las unidades ($8 + 5$), deben formar el número 13 con las tarjetas y colocar el 3 en la casilla de las unidades correspondiente al resultado y el 1 sobre la columna de las decenas. De esta forma entenderán mejor qué significa la expresión *me llevo 1* y por qué hay que sumar ese 1 a las decenas. Por último, calcularán el total de las decenas y darán la solución.

Para entrenar al alumnado en el **cálculo mental** se pueden realizar las siguientes actividades:

- 1. Construir series.** Contar de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, en orden ascendente y descendente, con apoyo de la tabla numérica.
- 2. Descomponer un número en sumas.** Diga un número en voz alta y pida al alumnado que lo descomponga de varias formas diferentes. Al principio será necesario que utilicen las fichas de unidades y decenas o las regletas Cuisenaire como apoyo. Para hacerlo, deben representar con el material manipulativo la cantidad propuesta por usted; a continuación, formarán con ellas dos grupos, que colocarán a cada lado de la mesa; por último, contarán cuántos elementos hay en cada grupo para anotar la suma en un papel. Una vez realizado el ejercicio, propóngales que muevan las fichas o las regletas de un grupo a otro, para obtener otra suma diferente. Hágales ver que la suma de cada pareja de sumandos siempre da el mismo resultado. Por ejemplo: $7 + 30 = 37$; $17 + 20 = 37$; $12 + 25 = 37$...

Conforme avance el curso, y dependiendo de las capacidades de cada niño y niña, el alumnado podrá realizar esta actividad sin apoyo manipulativo.

- 3. Construir restas a partir de un resultado.** Se trata de obtener diferentes restas cuyo resultado sea siempre el número que usted haya indicado. Inicialmente, esta actividad requiere la manipulación de las fichas de unidades y decenas o de las regletas Cuisenaire. El alumnado deberá coger una cantidad de elementos mayor que el número propuesto para, a partir de él, ir separándolos hasta conseguir la cantidad deseada. Pídales que anoten la resta que han obtenido en un papel y que, luego, cojan otra cantidad diferente de elementos para formar otra resta cuyo resultado sea el mismo que el anterior. Por ejemplo: $95 - 70 = 25$; $30 - 5 = 25$; $26 - 1 = 25$...
- 4. Practicar con la recta numérica.** Pida a los alumnos y alumnas que elaboren una recta numérica del 1 al 20 sobre un papel

cuadrículado y, a continuación, presten atención a la historia que usted les va a contar. Deben colocar uno de sus dedos sobre el primer número que escuchen e ir avanzando y retrocediendo en la recta según corresponda, hasta obtener la solución a la pregunta que se les formulará al final. Por ejemplo: *Hoy es mi cumpleaños. Voy a casa de mi abuela y me da 10 caramelos* (todos deben colocar un dedo en el número 10). *Luego llego a casa y mi padre me da 3 más* (deben mover el dedo hacia delante para ver cuántos hay ahora). *Cuando viene mi primo Pablo, le doy 5 caramelos* (deben mover el dedo hacia atrás). *Luego me como 3 caramelos* (deben mover el dedo hacia atrás) *y, cuando llega mi madre del trabajo, me trae 2 caramelos* (deben mover el dedo hacia delante). *¿Cuántos caramelos tengo ahora?*

Plantee distintas situaciones similares a esta.

5. Practicar trucos en la tabla numérica.

- + 1: voy al número siguiente.
- + 2: avanzo dos casillas, saltando de par a par o de impar a impar, según sea el número por el que empiece a contar.
- + 8: bajo una fila y retrocedo dos casillas.
- + 9: bajo una fila y retrocedo una casilla.
- – 1: voy al número anterior.
- – 2: retrocedo dos casillas, saltando de par a par o de impar a impar, según sea el número por el que empiece a contar.
- – 8: subo una fila y avanzo dos casillas.
- – 9: subo una fila y avanzo una casilla.

Después de explicar los trucos al alumnado, es conveniente practicarlos a partir de situaciones problemáticas. Por ejemplo: *Yo tenía 23 conchas* (los alumnos y alumnas deben colocar un dedo en el número 23). *Mi madre encuentra 9 en la playa y me las da* (deben bajar una fila y retroceder 1 casilla hasta colocarse en el número 32). *¿Cuántas tengo ahora? Luego, mi primo me da otras 9* (deben bajar una fila y retroceder 1 casilla hasta colocarse en el número 41). *¿Cuántas tengo ahora? Si mi abuela me da 9 más* (deben bajar una fila y retroceder 1 casilla hasta colocarse en el número 50), *¿cuántas tendré entonces?*

Para realizar el ejercicio, los alumnos y alumnas usarán la lámina de los números del 0 al 99.

6. Dictados para practicar el cálculo mental.

Dicte a los niños y niñas operaciones para trabajar el cálculo mental y pídale que escriban únicamente los resultados. Las páginas 314 a 319

reproducen plantillas con operaciones correspondientes a las distintas fases del cálculo mental que se proponen en el libro de texto. En la página 320 tiene una plantilla en blanco, con el mismo número de celdas que las anteriores, para que usted la fotocopie y reparta las copias entre la clase. En cada celda, los niños y niñas deben ir anotando los resultados de las operaciones que usted les vaya dictando. Indíqueles que deben rellenar las celdas de izquierda a derecha, dejando una celda libre cuando no sepan el resultado.

Una vez realizada la actividad, se puede corregir entre todos, razonando cada cálculo para solventar los fallos y aprender de ellos. Hasta que el alumnado no realice con cierta destreza los cálculos de una fase no es conveniente pasar a la siguiente.

Convendría dedicar todos los días cinco minutos a realizar alguna de las actividades de cálculo mental que se proponen en este libro.

Juegos

Sumas con tarjetas

Pueden jugar cuatro o cinco personas y se necesitan cuatro juegos de tarjetas de números del 0 al 9. Se barajan todas las tarjetas y se reparten entre los participantes. Cada uno debe formar parejas de tarjetas que sumen el número que usted indique. Gana el alumno o alumna que más sumas haya formado.

Carrera de sumas hasta el 19

Para preparar el juego se necesitan una cartulina, un dado y cuatro bolitas de plastilina de colores diferentes, una para cada participante. Los miembros del grupo dibujarán en la cartulina un camino grande dividido en 13 casillas numeradas más una casilla de salida con el número 0, y decorarán a su gusto el fondo que quede fuera de él.

Cada participante colocará su bolita de plastilina en la casilla de salida, tirará el dado cuando llegue su turno y calculará la suma del número de la casilla en la que se encuentra su ficha más el número de puntos que haya obtenido con el dado. Después, moverá la bolita casilla a casilla y comprobará si el número al que ha llegado es el mismo que el resultado de la suma. Si es así, dejará la bolita en esa casilla; si no, vuelve a la que estaba.

El juego termina cuando uno de los participantes llegue a la casilla 13 y se proclame campeón. Hay que tener en cuenta que todas las rondas del juego deben completarse, de tal modo que pueden darse casos de empate.

El más rápido

Este juego consiste en resolver lo más rápido posible una operación de cálculo mental formulada en voz alta. Se puede jugar por parejas o en grupos de tres, cuatro o cinco miembros. Para motivar al alumnado y mantener la equidad en el juego, es conveniente agruparlos en función de sus capacidades, de tal manera que los más aventajados en el cálculo mental no compitan con aquellos que suelen presentar dificultades.

El juego comienza cuando usted dice una operación en voz alta. El primer niño o niña que sepa la solución levantará la mano y resolverá el cálculo. Si la solución es correcta, se anota un punto. Si es incorrecta, se le da la oportunidad a otro compañero o compañera. Gana el juego quien consiga más puntos.

Lanza el dado

Para jugar se necesitan dos dados, además de lápiz y papel para cada participante. Los niños y niñas deben colocarse en corro sentados en el suelo. A continuación, se lanzan los dados en el centro del corro, de forma que todos puedan verlos. Después, cada participante anotará en su hoja de papel cuánto suman los dos números que han salido. Al finalizar el juego, el docente comprobará los resultados que han ido anotando los niños y niñas y declarará vencedor al que haya tenido más aciertos. Para facilitar la tarea de corrección es importante indicar a los alumnos y alumnas en qué orden o de qué manera deben ir anotando los resultados en su hoja.

Este juego se puede practicar en grupos pequeños o bien con toda la clase. En este último caso, sería conveniente fabricar dados gigantes de cartón, cartulina o goma EVA para que no haya dificultades de visualización.

Si construimos los dados, podemos hacer esta variante del juego: anotaremos en uno de los dados los números del 1 al 6, y en el otro, los números del 7 al 12. De este modo, podremos sumar cantidades más grandes, o bien realizar el juego con restas en lugar de con sumas.

Páginas web

- **La granja matemática Vedoque.** Juego similar a Atrapa el resultado, contenido en el LibroMedia de Matemáticas 1 Saber Hacer Contigo, para practicar el cálculo mental de sumas, restas o multiplicaciones sencillas.
vedoque.com (seleccionar La granja matemática).

- **Cálculo al minuto.** Juego que consiste en resolver el mayor número de operaciones en un minuto. Se puede elegir el tipo de operación (suma, resta o multiplicación) y los intervalos de números con los que queremos trabajar.
ares.cnice.mec.es/matematicasep/c00.html (seleccionar Colegio Eratóstenes – La máquina de calcular).
- **Pincha globos.** Consiste en ir pinchando los globos que contengan la solución a las sumas y restas propuestas.
educaplus.org (en el buscador, escribir Pincha globos).
- **Los números perdidos de Hexamano.** Actividad para completar operaciones de suma y resta con cualquiera de sus términos.
vedoque.com (seleccionar Los números perdidos de Hexamano).
- **Materiales educativos.** Página para trabajar las tablas de la suma y de la resta. Es necesario acceder al menú de Números y operaciones y, en el listado que se nos propone, seleccionar Ilustra suma y resta y Tablas suma y resta.
ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2008/matematicas_primaria

Resolución de problemas

Metodología

Cuando pensamos en un problema en el área de Matemáticas, inmediatamente nos viene a la cabeza su definición como un planteamiento cuya respuesta es desconocida y debe obtenerse a través de métodos científicos.

Sin embargo, aunque esto es verdad, un problema conlleva ciertos matices que traspasan el ámbito científico y el contexto del aula. Cuando planteamos un problema en clase, lo primero que necesitamos es aclarar o dar solución a una pregunta o cuestión. Pero si el problema es planteado como un asunto de trascendencia cotidiana, evidentemente puede llegar a generar una preocupación importante en aquel que necesita resolverlo. Imaginemos que tengo que saber si llevo dinero suficiente para pagar el billete del autobús. Si no puedo resolver esta incógnita, quizás no pueda llegar a mi destino, por lo que mi motivación para hallar la solución será mayor.

Por ello es fundamental que los problemas se presenten en un **contexto próximo** al alumnado y que sean similares a aquellos a los que van a tener que enfrentarse fuera de la escuela.

En el contexto de los problemas, las operaciones cobran sentido. Nadie suma por sumar ni hace ningún otro tipo de operación sin un fin determinado. Esta realidad tiene su reflejo en las páginas del libro de texto dedicadas a las operaciones: una vez presentada y practicada la mecánica del cálculo en cuestión, se introducen problemas en los que hay que utilizar dichas operaciones para dar respuesta a una situación planteada. Así pues, podemos decir que en nuestro proyecto **operaciones y problemas van de la mano**.

Para poder ayudar al alumnado a resolver problemas, primero necesitamos entrenarlo en **comprender el enunciado**: hay que desgranar lo que nos dice, llegar a sus entrañas. La comprensión lectora es vital, porque sin ella resulta muy difícil interpretar correctamente los datos y analizar el tipo de operación que

resolverá el problema. Para que todo resulte más fácil para nuestro alumnado, deberemos partir de situaciones reales de su entorno o muy próximas a ellas, que incluyan cantidades que puedan manejar con facilidad. Cada día se dan múltiples situaciones en el aula que nuestros alumnos y alumnas necesitan resolver: sacapuntas que podemos perder, lápices que podemos combinar, luces que se pueden estropear, compañeros que faltan a clase... Debemos aprovechar todas estas circunstancias para reflexionar sobre la situación, plantear un problema y resolverlo conjuntamente de forma oral.

En la resolución de problemas es importante ser constantes y ayudar a los niños y niñas a entender lo que se les pide, a que piensen y a que, ordenadamente, lleguen a la solución. En un primer momento, es necesario **manipular los objetos** implicados en la situación planteada, o bien trabajar con imágenes que los representen. Seremos los docentes los primeros en contar lo que ocurre y en manifestar nuestras incógnitas o preguntas.

A continuación, podemos presentarles situaciones similares para que sean ellos los que expliquen qué ocurre, qué quieren saber y cómo se puede resolver. Con este propósito, en la caja de materiales de aula se ofrecen unas láminas con imágenes, denominadas **tarjetas de problemas visuales**.

El **programa de resolución de problemas** del libro de texto va orientado a la comprensión del enunciado, a la identificación y el análisis de datos y a la resolución de diferentes situaciones a través de sumas o restas. Para cada uno de los problemas, proponemos seguir esta **secuencia de trabajo**:

1. Leer el problema.
2. Rodear los datos necesarios para resolver el problema.
3. Subrayar la pregunta. Aunque parezca fácil, al principio los alumnos y alumnas suelen tener dificultades para identificar lo que les pide el problema.
4. Decidir qué hay que hacer para resolver el problema: juntar o separar, sumar o restar...
5. Representar los datos y la situación del problema con dibujos, fichas de unidades y decenas o regletas Cuisenaire.
6. Realizar la operación.
7. Volver a leer la pregunta y escribir la solución.
8. Responder a otras cuestiones relacionadas con el problema: preguntas de verdadero o falso, explicación del proceso seguido para su resolución o posibles soluciones a partir de un cambio

de datos. Si el objetivo de estas cuestiones es comprender el enunciado, esta fase del proceso puede pasar al segundo lugar.

9. Plantear otras preguntas para un mismo problema.
10. Inventar un problema que se resuelva con una operación concreta.

Para poder comprender y enunciar problemas, los niños y niñas necesitan disponer de un **vocabulario suficiente**. En este sentido, podemos trabajar con ellos verbos asociados a situaciones de suma (*me regalan, compro, me encuentro, hago, añado...*) o de resta (*pierdo, me quitan, regalo, se rompen...*).

En el libro Matemáticas 1 de la serie Saber Hacer Contigo se trabajan ocho tipos de problemas, aunque nos centraremos más en unos que en otros. A continuación, se proporciona una relación de problemas, organizados según la **clasificación de Carpenter y Moser**, que se pueden discutir y resolver en el aula de forma oral y colectiva. Una vez que se haya practicado con ellos, podemos ir mezclándolos, como se muestra en el siguiente ejemplo:

Sara tiene 5 pelotas.

- a) *Si su madre le da 2 pelotas más, ¿cuántas pelotas tendrá?*
- b) *Si su hermano le coge 3, ¿cuántas tendrá entonces?*
- c) *Si su primo tiene 7, ¿cuántas menos tiene que su primo?*
- d) *Si para participar en un juego de malabares necesita 8 pelotas, ¿cuántas le quedan por comprar?*
- e) *Si de las 4 pelotas que le quedan, 2 son rojas, ¿cuántas serán verdes?*

No debemos proponer todas las preguntas a la vez, sino una detrás de otra conforme se vayan resolviendo. Así, vamos pasando por las diferentes categorías con naturalidad y ayudamos al alumnado en la comprensión, razonamiento y resolución de la situación.

Relación de problemas

Combinación 1. Calcular el total

1. La profesora tiene 7 cartulinas azules y 3 cartulinas amarillas. Vamos a hacer con ellas unos marcapáginas para nuestros libros de lectura. ¿Cuántas cartulinas tenemos en total?
2. En el armario de mi hermano hay 7 camisetas de fútbol y 5 pantalones de deporte. ¿Cuántas prendas de ropa hay en total?

3. Hoy está lloviendo y no podremos ir al recreo. Vamos a jugar con los juguetes de la caja. Hemos encontrado 5 peonzas y 8 muñecos. ¿Cuántos juguetes hay en total?
4. En la estantería de mi casa tengo mis lecturas favoritas. Hay 9 cómics y 7 libros de aventuras. ¿Cuántas lecturas hay entre cómics y libros?
5. En el joyero de mi madre hay 6 pulseras y 7 anillos de plata. ¿Cuántas joyas hay en total?

Combinación 2. Averiguar una parte

1. En mi sofá hay cuatro cojines. Si yo tengo dos cojines, ¿cuántos puede utilizar mi hermano?
2. En el pasillo de la primera planta de mi colegio están las 6 clases de primer ciclo. Si dos clases son de primero, ¿cuántas clases de segundo hay?
3. En el frutero hay 8 piezas de fruta. Si 5 son plátanos, ¿cuántas manzanas hay?
4. Tenemos 10 minutos para jugar al parchís y a las cartas. Si jugamos a las cartas 5 minutos, ¿cuántos minutos podremos estar jugando al parchís?
5. En la feria compramos una tira de regaliz de fresa y sandía que medía 10 centímetros. ¡Era enorme! Si 4 centímetros eran de regaliz de fresa, ¿cuántos centímetros eran de sandía?

Cambio 1. Calcular el aumento del conjunto final

1. Hago un gusano usando bolas de plastilina. Mi compañera hace 2 gusanos más para mí. ¿Cuántos gusanos de plastilina tengo?
2. La profesora tiene 9 caramelos en su bolso. Si le doy uno más, ¿cuántos caramelos tendrá ahora la profesora?
3. Tengo 8 tizas de colores y la profesora me da 4 tizas más. ¿Cuántas tizas tengo ahora?
4. Ana tiene 7 lápices de colores y su amigo Luis le da 5 lápices más por su cumpleaños. ¿Cuántos lápices tiene Ana ahora?
5. En mi estuche hay 5 gomas pequeñas. Un compañero me da 6 gomas suyas para que se las guarde. ¿Cuántas gomas tengo en mi estuche ahora?

Cambio 2. Calcular la disminución del conjunto final

1. En la clase hay 5 lámparas. Si se llevan una de ellas, ¿cuántas lámparas habrá?

- Francisco ha hecho 9 churros de colores con plastilina, pero se le han partido 3. ¿Cuántos churros de plastilina enteros le quedan?
- Lulú compró 5 bolas de chicles de colores. Si le da a su hermano 2, ¿cuántas bolas de chicle le quedan?
- El perro de mi prima ha tenido 6 cachorros. Mi prima ya ha regalado 3. ¿Cuántos le quedan todavía?
- La naranja de María tiene 9 gajos. Si se come 4, ¿cuántos gajos quedan?

Cambio 3. Calcular la diferencia (aumento)

- Mi primo Félix iba 2 horas por semana a la piscina. Si ahora va 5 horas a la semana, ¿cuántas horas ha añadido?
- Pepe se puso a hacer la tarea a las 4. Si termina a las 8, ¿cuántas horas ha pasado haciendo la tarea?
- Ayer empecé mi colección de cartas de Pokémon y tenía 5. Si hoy ya tengo 7, ¿cuántas me han dado?
- El 1 de octubre Nuria comenzó el Camino de Santiago. Si hoy es 10 de octubre, ¿cuántos días han pasado desde que empecé a hacer el Camino?
- Esther tenía el mes pasado 8 camisetas. Este mes ha salido de compras y ahora tiene 10. ¿Cuántas camisetas se ha comprado?

Cambio 4. Calcular la diferencia (disminución)

- En el frutero había 8 manzanas y ahora solo hay 3. ¿Cuántas manzanas nos hemos comido?
- Mi prima participa en la carrera que se celebra hoy en el pueblo. El recorrido son 8 kilómetros. Si le quedan 6 kilómetros todavía, ¿cuántos kilómetros ha recorrido ya?
- Este fin de semana teníamos 9 películas para ver. Si el domingo nos quedaban 4 por ver, ¿cuántas películas hemos visto ya?
- Ayer compramos un bono de metro con 10 viajes. Si hoy nos quedan 4, ¿cuántos viajes hicimos ayer en metro?
- Andrés salió con 10 chicles de menta en su bolsillo. Cuando volvió a casa le quedaban 3, porque les había regalado algunos a sus amigos. ¿Cuántos chicles ha regalado?

Comparación 3. Problemas de suma (más que)

- Hoy he invitado a mis amigas a merendar a casa. He preparado 5 bocadillos de queso, y de sobrasada, 3 más que de queso. ¿Cuántos bocadillos de sobrasada he preparado?

2. Tengo 4 vestidos y mi hermana tiene 2 vestidos más que yo. ¿Cuántos vestidos tiene mi hermana?
3. En el gimnasio del colegio hay 9 aros más que pelotas. Si hay 7 pelotas, ¿cuántos aros hay?
4. En el parque juegan 8 niños. También he contado 5 niñas más que niños. ¿Cuántas niñas juegan en el parque?
5. Este año Jaime ha hecho 8 puzles, y Juan, 3 puzles más que Jaime. ¿Cuántos puzles ha hecho Juan?

Comparación 4. Problemas de resta (*menos que*)

1. En la primera planta del cole hay 9 ventanas. En la segunda planta hay 5 ventanas menos que en la primera. ¿Cuántas ventanas hay en la segunda planta?
2. Ayer hice 9 ejercicios de Matemáticas. Mi hermano hizo 6 ejercicios menos que yo. ¿Cuántos ejercicios hizo mi hermano?
3. A mi madre y a mí nos encanta el pescado. Ayer me comí 8 salmonetes y mi madre se tomó 2 menos que yo. ¿Cuántos salmonetes se tomó mi madre?
4. En la final de baloncesto he anotado 10 canastas, y Germán, 7 menos que yo. ¿Cuántas canastas ha anotado Germán?
5. Este fin de semana hemos estado buscando cangrejos en la playa. Yo conté 10 cangrejos, y mi primo Tomás, 4 menos que yo. ¿Cuántos cangrejos vio Tomás?

Actividades colectivas

1. **Inventar un problema manipulando elementos.** Se divide la clase en grupos de tres miembros y se entregan a cada equipo 9 fichas de unidades. Escriba en la pizarra un problema de suma o de resta con números dígitos; por ejemplo: *Ana tiene 5 fichas, y Juan, 4 fichas. ¿Cuántas fichas tienen en total?* Cada miembro del grupo inventará un problema similar al de la pizarra utilizando los nombres de sus dos compañeros y cambiando el número de fichas que tiene cada uno, para que estos lo representen con las unidades del material y den la solución.

Si el total son más de 9 fichas, comprobarán que no tienen material suficiente y el miembro del equipo que ha enunciado el problema tendrá que cambiar los datos.

Finalmente, cada grupo elegirá uno de los tres problemas que han elaborado. El alumno o alumna que lo inventó lo planteará a la clase y escribirá los términos de la operación en la pizarra.

Los otros dos miembros del equipo representarán el problema a través de dibujos y anotarán el resultado.

2. Completar problemas. Para trabajar la comprensión de los problemas, escriba en la pizarra los siguientes enunciados incompletos para que el alumnado los complete y elabore una pregunta a partir de ellos. Por ejemplo:

- *Tengo... fichas y tú tienes...*
- *Tengo... fichas y me das...*
- *Tengo... fichas y te doy...*
- *Tengo... fichas, pero no tengo suficientes porque necesito...*
- *Tengo... fichas, pero solo necesito...*

Esta actividad se puede realizar, bien colectivamente en el aula, o bien en pequeños grupos, para después poner los problemas en común con el resto de la clase.

3. Problemas con imágenes. Las tarjetas de problemas visuales que se ofrecen en la caja de material de aula, o cualquier otra imagen que elijamos o que proporcione el alumnado, brindan la posibilidad de plantear y resolver problemas en el aula de forma oral. A partir de su observación, se pueden realizar las siguientes actividades:

- **Inventar un problema.** Los alumnos y alumnas inventarán un problema libremente o, por el contrario, adecuado a la tipología concreta que se les pida. El docente puede empezar exponiendo un ejemplo.
 - **Elegir la operación correcta.** Seleccionar entre varias operaciones escritas en la pizarra la que resuelve la situación representada en la imagen.
 - **Inventar todas las preguntas posibles.** Manifestar todas las cuestiones problemáticas que surgen a partir de la situación ilustrada.
 - **Identificar los datos de un problema.** El docente inventará una historia más o menos extensa que verse sobre la imagen y planteará un problema. El alumnado dirá qué datos necesita para resolverlo y cuáles no.
- 4. Inventar un problema a partir de una pregunta.** Escriba una pregunta de situación de suma o de resta en la pizarra, correspondiente a cualquiera de los tipos de problemas que se han visto en este curso (*¿cuántos me quedan?, ¿cuántos tengo?...*). Los alumnos y alumnas la leerán e inventarán de forma colectiva varios problemas que incluyan esa pregunta.

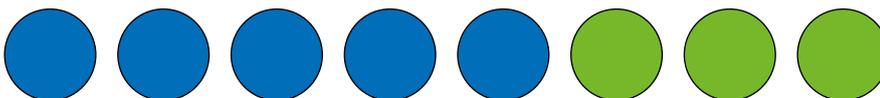
A continuación, comprobarán si han planteado bien los problemas utilizando las fichas de unidades y decenas.

- 5. Inventar un problema a partir de una operación.** Dividimos la pizarra en dos trazando una línea vertical en el centro. En la parte superior izquierda escribiremos una suma ($15 + 4$, por ejemplo), y en la parte derecha, una resta ($15 - 4$). A continuación, los niños y niñas dirán verbos que podemos usar para formular la pregunta de un problema que se resuelva con cada operación y los escribiremos en la pizarra.
- 6. Inventar un problema a partir de un resultado.** Esta actividad está muy relacionada con la descomposición. El alumnado inventará un problema cuyo resultado final sea, por ejemplo, 20. Deberán especificar los datos, la pregunta y la operación que hay que realizar.

Juegos

El mentiroso

Dibuje una situación en la pizarra y cuente una historia a partir de ella para que los niños y niñas vayan diciendo *verdad* o *mentira* según sea verdadero o falso cada uno de los enunciados que usted plantee en relación con el dibujo. Por ejemplo:



- *Mi prima Luisa tiene 2 canicas azules y su hermana tiene 3 canicas verdes. (¡Mentira!).*
- *Mi prima Luisa tiene 5 canicas amarillas y 3 verdes. (¡Mentira!).*
- *Mi prima Luisa tiene 5 canicas azules y 3 verdes. (¡Verdad!).*
- *Mi prima quiere saber cuántas canicas ha perdido. (¡Mentira!).*
- *Mi prima quiere saber cuántas canicas tiene en total. (¡Verdad!).*
- *Para saber cuántas canicas tiene debe separar las canicas. (¡Mentira!).*
- *Para saber cuántas canicas tiene debe juntar y contar todas las canicas. (¡Verdad!).*
- *Su problema se soluciona con una resta. (¡Mentira!).*
- *Su problema se soluciona con una suma. (¡Verdad!).*
- *La operación que tiene que hacer es $5 + 3$. (¡Verdad!).*

- *Así, sabrá que tiene 7 canicas en total. (¡Mentira!).*
- *Si suma bien, sabrá que el resultado es 8. (¡Verdad!).*
- *A mi prima le faltan 4 canicas para llegar a 10. (¡Mentira!).*
- *A mi prima le faltan 2 canicas para llegar a 10. (¡Verdad!).*
- *Luisa tiene 4 canicas más que su hermana. Su hermana tiene 11. (¡Mentira!).*
- *Luisa tiene 3 canicas menos que su hermana. Su hermana tiene 11. (¡Verdad!).*

Dramatizaciones

Divida la clase en cinco equipos. Uno de ellos debe representar un problema delante de sus compañeros y compañeras utilizando solo la mímica. El resto de los equipos verbalizará la situación e intentará resolver el problema: el primero debe enunciar lo que ha pasado, el segundo debe plantear una pregunta que exponga el problema, el tercero debe pensar qué deben hacer para solucionarlo y plantear la operación correspondiente, y el cuarto debe realizar el cálculo y dar la solución. Si un grupo tiene dificultades para hacer lo que se le pide, puede intercambiar uno de sus miembros con otro equipo.

Páginas web

- **Página con problemas *online*.** Se puede elegir la operación (suma, resta, multiplicación...) así como la dificultad. Además de para resolver estos problemas, esta página es de gran utilidad para trabajar con el alumnado de forma oral, cambiando datos, preguntas, etc.
aprendiendomates.com (seleccionar Problemas).
- **Más problemas.** Página en la que se incluyen problemas de suma de dos y tres sumandos, problemas de resta, ejercicios de identificación e interpretación de los datos de un problema... Todo acompañado de imágenes muy atractivas.
mundoprimeria.com (seleccionar Juegos de Matemáticas – Resolución de problemas, 1.º de Primaria).
- **Problemazos.** Página para trabajar distintos tipos de problemas con diferentes actividades.
edu.xunta.es/espazoAbalar (en el buscador, escribir Problemazos. Seleccionar Problemazos y pulsar Visualizar).

Geometría y medida

Metodología

Desde sus orígenes, las personas han intentado entender, controlar y dominar el mundo que las rodea. Para hacerlo, le han dado nombre a las formas que tienen los objetos y han ideado diferentes unidades de medida, más o menos exactas, que pudieran contabilizar diferentes magnitudes, desde la longitud hasta el tiempo. De este modo, el ser humano ha podido definir y representar, a través de líneas, superficies, volúmenes y la expresión de sus dimensiones, la apariencia y el funcionamiento de multitud de objetos, de la propia naturaleza, del universo y de mundos imaginarios, de forma que pudieran ser entendidos por otras personas.

La geometría y la medida están presentes en todos los ámbitos de la vida: en el arte, en la cocina, en el deporte, en la moda, en la configuración de las ciudades... Disponer de un conocimiento básico sobre contenidos geométricos y manejar las unidades de medida más frecuentes es indispensable para desenvolverse en el día a día: para orientarse en el espacio, para hacer estimaciones sobre el paso del tiempo y las distancias, para hacer cálculos relativos a la distribución de los objetos en el espacio, para comprar y vender... Su relevancia es tal que podemos decir que estas dos ramas de las matemáticas han contribuido de forma notable al avance de las civilizaciones y al desarrollo del pensamiento humano. Hoy en día, están tan presentes en la sociedad en la que vivimos que una persona que no sepa manejar las unidades de medida con más o menos soltura, o no disponga de los recursos necesarios para orientarse y definir el espacio, puede llegar a ser víctima del engaño o del ostracismo.

La variedad de contenidos de geometría y medida que se incluyen en el libro de texto (posiciones, tamaños, líneas, formas y figuras geométricas, el calendario, el reloj, las monedas y billetes, la capacidad, la longitud y la masa) puede hacernos creer que nos enfrentamos a algo complejo y difícil de abordar. No obstante, la

cotidianeidad y familiaridad de los mismos es un as a nuestro favor, ya que podemos trabajarlos no solo en la clase de Matemáticas, sino **también desde otras áreas** e incluso aprovechando alguna salida fuera del centro escolar.

Si con anterioridad resaltábamos la importancia de la **manipulación**, aquí no va a ser menos. Es importante que el alumnado empiece a identificar tamaños y posiciones en el espacio **experimentando con su propio cuerpo** y comparándolo con el de otras personas, que maneje monedas y billetes reales o reproducciones de los mismos, que utilice el calendario para saber la fecha de cada día, que use el reloj de forma constante para saber qué hay que hacer en cada momento...

Además de los materiales ofrecidos en la caja y en el sobre del proyecto, en la escuela disponemos de numerosos **recursos** que podemos utilizar para trabajar de forma práctica los contenidos de geometría y medida: balones, aros, saltadores, porterías de fútbol, relojes, calendarios, horarios, agendas, botellas de agua...

Diariamente, se escribirá la fecha en la pizarra consultando previamente el calendario. El alumnado buscará en su agenda la página correspondiente a esa fecha para anotar en ella las tareas y otras cuestiones que deban recordar. También tomará conciencia del día de la semana que es para mirar en su horario cómo se organiza la jornada escolar y consultará el reloj del aula para saber cuándo tiene que cambiar de clase, ir al recreo o salir del colegio.

Siempre que podamos, debemos referirnos a las cosas que hay en el aula aportando algún dato sobre su **localización** en relación a otro objeto o a una persona, o bien añadiendo algún tipo de información sobre su forma y su tamaño.

Llegado el momento, mediremos todo a nuestro alrededor. Las medidas de longitud, capacidad y masa pueden plantear algunas dificultades al alumnado en tanto que debe familiarizarse no solo con la unidad de medida que hay utilizar en cada caso, sino también con los objetos necesarios para medir estas magnitudes (metro, balanza, jarras medidoras). Cuanto más experimentemos con ellas, más fácil será salvar esas dificultades. Quizás podría dedicarse una sesión exclusivamente a medir cosas que se encuentren en la clase o en el colegio. También puede ser interesante **realizar estimaciones** antes de tomar las medidas.

La información que obtenemos del mundo que nos rodea es en gran medida cuantificable. De la comparación y el análisis de esos datos podemos sacar conclusiones importantes que nos ayuden a resolver un problema o a abordar una situación. El **tratamiento de la información** responde a la necesidad de recoger datos de una forma gráfica, que nos permita interpretarlos con facilidad. Adquirir

estrategias encaminadas a la realización de gráficos de barras y tablas sencillas, así como la interpretación de las mismas, es nuestro objetivo primordial en este curso.

Inicialmente se pueden trabajar los **gráficos de barras** manipulando elementos, por ejemplo, alineando lápices según su color o figuras planas según su forma. De esta manera, el alumnado verá qué fila es más larga y, por tanto, contiene más elementos; si hay el mismo número de elementos en varias filas... Después, utilizarán las regletas para representar las cantidades y las pondrán alineadas, unas debajo de otras, con un cartel delante que indique a qué se refiere cada una. Finalmente, dibujarán el gráfico de barras en la lámina de aula.

Antes de empezar a trabajar las **tablas**, recurra al LibroMedia para que, a través del juego interactivo **Arrastra a su lugar**, el alumnado aprenda a clasificar objetos en una tabla de doble entrada. A continuación, se pueden utilizar las figuras geométricas del sobre de materiales para clasificarlas sobre una tabla dibujada en la lámina de gráficos o en una cartulina, para después sustituir cada grupo por el número de elementos correspondiente.

A partir de los datos recogidos tanto en el gráfico de barras como en la tabla, los niños y niñas deben **inventar problemas**. Como en otras ocasiones, sería conveniente que empiece el docente para que su propuesta sirva de ejemplo.

Siempre que se dé la ocasión en el aula, es conveniente utilizar cualquiera de estas formas de tratamiento de la información para resolver un problema de la vida escolar o para analizar una situación, como puede ser un recuento de votos.

Actividades colectivas

GEOMETRÍA

Tipos de líneas

1. Caminos y circuitos. Dibuje, con tiza o cinta aislante, distintos recorridos en el suelo, primero con líneas rectas, luego con líneas curvas y, por último, combinando ambos tipos de líneas, para conseguir circuitos más complejos. Los alumnos y alumnas recorrerán los caminos a la vez que verbalizan las acciones que van realizando, por ejemplo: *estoy caminando en línea recta, ahora giro hacia la derecha, ahora recorro una línea curva...*

Otra variante consiste en dibujar caminos en el suelo (del pupitre a la pizarra, por ejemplo) o el alcorque de un árbol con los tipos de línea que usted indique en cada caso.

- Dibujo con líneas.** Cada niño o niña hará un dibujo sin colorear. Una vez terminado, lo mostrará y explicará al resto de la clase qué tipos de líneas hay en él. Posteriormente, le dará color.

También se les puede pedir que, por parejas, hagan un dibujo utilizando solo líneas rectas o, por el contrario, usando únicamente líneas curvas.

- Cenefas.** En una hoja de papel cuadriculado dibuje cenefas donde se alternen distintos tipos de líneas siguiendo un orden secuencial. Los alumnos y alumnas deberán deducir, entre todos, dicha secuencia y, si lo estima conveniente, puede pedirles que copien la cenefa en sus cuadernos.
- Las líneas en el arte.** Mostrar cuadros de Mondrian, Kandinsky o Miró para analizar qué tipos de líneas utilizan en sus cuadros. Después, el alumnado puede intentar imitarlos.
- Tablas de líneas.** Trace en la pizarra una tabla como esta e incluya en ella todas las líneas que considere oportunas para que el alumnado, por grupos, marque sus características:

	RECTA	CURVA	POLIGONAL	ABIERTA	CERRADA
					
					
					

Los niños y niñas también pueden trazar en una hoja de papel una tabla como esta para completarla, en pareja o en pequeño grupo, dibujando las líneas correspondientes.

	RECTAS	CURVAS	POLIGONALES
ABIERTAS			
CERRADAS			

Figuras geométricas planas

Con la lámina de figuras geométricas que hay en el sobre de materiales se pueden realizar las siguientes actividades:

- Los lados de una figura.** Contar las líneas rectas que la forman para saber el número de lados.

2. **Tipos de cuadriláteros.** Comparar distintos cuadriláteros (cuadrados, rectángulos y rombos) y establecer semejanzas y diferencias entre ellos. El objetivo es que el alumnado concluya que dos figuras no son iguales por tener el mismo número de lados, sino por compartir todas sus características. Por ejemplo, los cuatro lados del cuadrado son todos iguales, mientras que los del rectángulo son iguales dos a dos.
3. **Clasificación de figuras planas.** Agrupar las figuras atendiendo al criterio que se facilite en cada momento:
 - Todos los triángulos.
 - Todas las figuras que no son triángulos.
 - Todos los triángulos rojos.
 - Todas las figuras que no sean triángulos ni sean rojos.
 - Todas las figuras que tienen lados rectos.
 - Todas las figuras formadas por una línea curva.
 - Todas las figuras que tienen lados rectos y que no sean triángulos ni de color verde.
4. **Series geométricas.** Construir series con distintas figuras aumentando la dificultad progresivamente. Muestre el comienzo de la serie para que el alumnado, en pareja, la reproduzca y la continúe. Por ejemplo:

- Series de 2 elementos



- Series de 3 elementos



- Series de 4 elementos



Además de las actividades que se pueden realizar con el material manipulativo del sobre, se pueden proponer estas otras:

5. **Identificación de figuras planas en objetos de la realidad.** Muestre distintas figuras planas para que el alumnado nombre objetos a los que se asemejan (el cuadrado a un televisor; el círculo a una galleta...).
6. **Retrato cubista.** Por parejas, los niños y niñas harán un retrato de su compañero o compañera utilizando figuras geométricas. Después, cada uno explicará al resto de la clase qué figuras ha usado.

Cuerpos geométricos

A partir de la manipulación de cubos, pirámides, esferas, cilindros y conos se pueden realizar estas actividades:

- 1. Clasificación de cuerpos geométricos.** Por equipos, el alumnado separará los cuerpos geométricos en dos grupos: cuerpos con superficie plana y cuerpos con superficie curva.
- 2. Bases y caras.** Los alumnos y alumnas, por equipos, identificarán en distintos cuerpos geométricos las figuras planas que ya conocen y lo anotarán en sus cuadernos.
- 3. Identificación de cuerpos geométricos en objetos de la realidad.** Los niños y niñas buscarán en el aula o en el colegio objetos que se asemejen a los cuerpos geométricos que han aprendido. Una vez localizados, pídeles que, por grupos, dibujen esos objetos utilizando únicamente figuras planas.

Para ampliar la actividad, pueden hacer un listado de cosas, que estén fuera del colegio, cuya forma se asemeje a uno de los cuerpos geométricos que conocen.
- 4. ¿Qué es?** Meta en una bolsa cuerpos geométricos diferentes. Un niño o niña, con los ojos vendados, cogerá uno y, a través del tacto, intentará adivinar qué cuerpo es. Si tiene dificultades, sus compañeros y compañeras podrán darle alguna pista.
- 5. Modelado.** El alumnado, por parejas, modelará cuerpos geométricos con plastilina y los identificará con un cartel.

MEDIDA

La longitud

Para la medida de esta magnitud y las siguientes, es vital que el alumnado experimente, practique, maneje los utensilios de medida, estime... Por ello es necesario que cada alumno o alumna cuente con una regla y una cinta métrica.

- 1. Palmo, pie y paso.** Antes de realizar cualquier actividad conviene experimentar con las unidades de medida naturales (el palmo, el pie y el paso). Haga reflexionar al alumnado sobre qué unidad es más indicada para medir el largo de la clase, una ventana, una puerta, una mesa, un libro, el pasillo, la pista de fútbol o de baloncesto... Una vez realizado el ejercicio, los niños y niñas compararán sus resultados y comprobarán que a veces difieren unos de otros. Invítelos a buscar una explicación para ello, haciéndoles ver que el tamaño de las manos, los pies y los pasos de cada uno también es diferente.
- 2. Mediciones con objetos.** Los alumnos y alumnas medirán la mesa y un lápiz con un trozo de lana. Cortarán la hebra

correspondiente a cada medida y compararán ambas.

A partir de ahí, formule la siguiente pregunta: *si la hebra correspondiente a la mesa es más larga que la del lápiz, ¿cómo será la de la puerta, más larga o más corta que las anteriores?*

Posteriormente, si se desea, se puede superponer cada hebra de lana a la cinta métrica para saber las medidas de la mesa y del lápiz en centímetros.

- 3. El centímetro.** Agrupe al alumnado por parejas o tríos y reparta a cada grupo un listado de objetos de la clase de longitud inferior a un metro para que los midan con la regla o la cinta métrica y anoten los resultados. Compruebe que lo hagan correctamente y, al final, propóngales que comparen las medidas obtenidas.
- 4. Más o menos.** Una vez que los niños y niñas han practicado midiendo todo tipo de objetos, puede plantearles las siguientes preguntas, para que estimen medidas: *¿qué mide más de ancho, el libro o la mesa?, ¿creéis que el alto de la ventana mide más de un metro?, ¿cuánto puede medir esta mesa?, ¿qué cosas del aula miden más de un metro?, ¿y menos?, ¿cuántos centímetros puede medir el largo de este lápiz?, ¿y uno de tus dedos?, ¿cuántos centímetros menos puede medir Pedro que Sandra?, ¿y Sandra que la maestra?*

La capacidad

Para experimentar con los conceptos de capacidad y litro, debemos contar en el aula con jarras medidoras y diferentes envases: botellas de agua de diversas capacidades, garrafas de detergente, tarrinas de helado, vasitos de yogur, vasos de plástico de distinto tamaño, tetrabriks de leche, tetrabriks pequeños de zumo, latas de refresco...

- 1. Comparar capacidades.** Convendría que el alumnado se fuera familiarizando con los envases. Para ello, muéstreles una botella o tetrabrik de un litro y, a continuación, presénteles otros recipientes para que digan si pueden contener más o menos líquido que el envase de referencia. Para comprobar las estimaciones se puede utilizar la jarra medidora con un litro de agua en su interior y traspasar el líquido al recipiente con el que se está trabajando en cada momento. Posteriormente, se pueden ordenar los envases de mayor a menor capacidad y hacer la misma comprobación.
- 2. Repartimos.** El alumnado llenará de agua una jarra o botella de un litro y después la vaciará, rellenando por completo varios vasos. El objetivo es saber cuántos vasos podemos llenar con un litro de agua.

A continuación, llenarán de agua envases de diferentes capacidades (medio litro, litro y medio, dos litros, cinco litros...) y harán predicciones sobre la cantidad de vasos que pueden rellenar con el agua contenida en cada recipiente. Puede resultar interesante pegar en los envases etiquetas con la equivalencia de su capacidad en número de vasos; por ejemplo, *equivale a 5 vasos*.

También se puede plantear la situación inversa, es decir, se les puede preguntar por la cantidad de vasos que necesitan para llenar un envase determinado.

La masa

En este caso se necesita una balanza o peso en el aula. Sería estupendo, además, contar con una báscula.

1. **Estimaciones.** Entregue a cada pareja de alumnos y alumnas dos objetos de diferente peso para que digan cuál de ellos pesa más. Después, las parejas se intercambiarán sus objetos para poder seguir experimentando.

Posteriormente, ofrézcales una pesa de un kilo o cualquier objeto que tenga dicho peso, indicándoles cuál es este. Los niños y niñas cogerán otros objetos del aula y dirán si creen que pesan más o menos de un kilo.

2. **Pesamos objetos.** El alumnado utilizará un peso de cocina para comprobar las estimaciones realizadas. Inicialmente, necesitará el apoyo del docente para conocer su funcionamiento.

Si el centro escolar dispone de una báscula, los niños y niñas podrán pesarse ellos mismos y anotar su peso en una ficha personal, en la que también pueden reflejar su altura. Es importante que esta actividad la hagan en grupos pequeños, para asegurarse de que interpretan correctamente la báscula y toman bien las medidas.

El tiempo

1. **Los días de la semana.** Para trabajar la semana se pueden hacer siete tarjetas y, en cada una, escribir el nombre de uno de los días. El alumnado, distribuido en siete equipos, mezclará las tarjetas para luego ordenarlas correctamente.

Dibuje en la pizarra siete casillas en fila y pida a cada grupo una tarjeta, utilizando en la orden los números ordinales; por ejemplo: *dame la tarjeta del tercer día de la semana*. El grupo le entregará la tarjeta e indicará cuál es la tercera casilla. El resto de los compañeros y compañeras de la clase deberán decir si la tarjeta y el hueco son los correctos.

Es habitual que en todas las aulas haya un **calendario**. Desde el principio de curso, el alumnado debe acostumbrarse a consultarlo. Para ello, se proponen las siguientes actividades:

- 1. Observación del calendario.** Los niños y niñas identificarán en una hoja del calendario el nombre del mes, los días de la semana y los del mes. Si solo aparecen las iniciales de los días de la semana, deberán relacionar estas con los días correspondientes. Explique que, en ocasiones, el miércoles se representa con una X para distinguirlo del martes, que también empieza por M.

Centre la atención en el mes que aparece escrito en esa hoja y, a continuación, pregunte cuántos números hay impresos en ella. Relaciónelos con el número de días que tiene dicho mes. Después, invite al alumnado a contar los números de cada fila y ayúdelos a concluir que son siete porque se corresponden con los días de la semana. Luego, plantee la siguiente pregunta: *si una fila es una semana, ¿cuántas semanas tiene este mes?*

Los alumnos y alumnas se fijarán en cómo están escritos los números e intentarán razonar, en pequeños grupos, por qué algunos están marcados con un color o una tipografía diferente. Relaciónelos con los días de fiesta.

De forma habitual, se pueden formular preguntas como estas: *¿qué día de la semana es el 5 de este mes?, ¿cuál es el día anterior?, ¿cuántos lunes tiene este mes?, ¿qué días de este mes son miércoles?, ¿cuántos fines de semana tiene este mes?...*

Con ocasión de algún evento especial relacionado con el alumnado o con el centro, se pueden trabajar distintos contenidos relacionados con el calendario a través de preguntas como estas: *¿qué día es el cumpleaños de Marta?, ¿en qué día de la semana cae?, ¿cuántos días quedan?, ¿qué día vamos de excursión?, ¿cuánto falta?, ¿en qué mes nos vamos de vacaciones?, ¿cuál es el mes anterior a ese?, ¿y el siguiente?...*

- 2. Manejo diario del calendario.** Cada día se consultará el calendario y se escribirá la fecha en la pizarra. Para ello, el alumnado debe recordar qué día fue ayer. Una vez escrita, señale en el calendario el día correspondiente y diga en voz alta: *ayer fue..., hoy es... y mañana será...* Los niños y niñas completarán la información con los días correspondientes.

La escuela se rige por tramos horarios. Por este motivo es aconsejable tener un **reloj** en el aula para que el alumnado pueda consultarlo y contrastar la información obtenida con su horario. En el primer curso, conviene colocar alrededor del reloj unos carteles que señalen la hora en punto, y media, y cuarto, y menos cuarto.

El aprendizaje de las horas requiere constancia. Por ello conviene preguntar la hora al alumnado en varios momentos del día; también es aconsejable dar indicaciones que impliquen un horario, por ejemplo: *dentro de 30 minutos empezamos el juego; cuando sean las 9 y media dejamos de colorear...* En todos estos casos es adecuado preguntar dónde estará cada aguja del reloj cuando, por ejemplo, sean las 9 y media.

En el sobre y en la caja de materiales se ofrecen relojes digitales y analógicos con los que se pueden hacer estas actividades:

- 1. ¿Qué hora es?** El alumnado pondrá en sus relojes del sobre de materiales la hora que marca el reloj de la clase. También se pueden escribir en fila, en la parte superior de la pizarra, las asignaturas que se trabajarán ese día y asignar cada una a un grupo de alumnos y alumnas para que marquen en uno de sus relojes la hora a la que comienza. Después, se pegará cada reloj debajo de la asignatura correspondiente.
- 2. Dictados de horas.** Diga una hora para que los alumnos y alumnas, por parejas, la trasladen a su reloj analógico o digital, según se prefiera en cada momento. Una vez hecho, levantarán los relojes para compararlos con los del resto de la clase y hacer las correcciones oportunas, en caso necesario.
- 3. Adivina, adivinanza.** Ponga una hora en la lámina del reloj sin que nadie la vea. Organizados en grupos, los niños y niñas tendrán que adivinar de qué hora se trata. Para ello, uno de los equipos pondrá una hora en el reloj del sobre y lo mostrará al resto de la clase. Si no es la hora que usted ha escrito, les proporcionará una pista; por ejemplo: *la aguja de las horas está señalando un número de dos cifras o la aguja corta marca diez minutos menos...* Después de cada pista, juegan todos los equipos. El primero que tenga un resultado lo mostrará al resto de la clase. El ejercicio continúa de la misma manera hasta que un grupo acierte la hora escrita y compare su reloj con el de la lámina.

El dinero

Manipular monedas y billetes es fundamental para adquirir agilidad con el manejo del dinero. Para realizar las siguientes actividades grupales, utilizaremos las reproducciones de billetes y monedas contenidas en el sobre.

- 1. Clasificación de monedas.** El alumnado separará las monedas de euro y de céntimo atendiendo a su color y diseño.
- 2. Ordenación de monedas.** Los niños y niñas ordenarán las monedas de céntimo y de euro, de menor a mayor valor, y

viceversa, fijándose en su color, diseño y tamaño. Es conveniente empezar primero solo con las de céntimo y, después, añadir las de euro.

3. **Cálculo del dinero que tengo.** Nombre varias monedas para que los alumnos y alumnas las seleccionen y sumen sus valores. Inicialmente solo sumarán céntimos, en resultados inferiores a 100. Después se añadirán euros. Aunque no es un contenido propio de este curso, si se presenta el caso, puede explicar la equivalencia entre 100 céntimos y un euro.
4. **Cálculo del dinero que necesito.** Diga una cantidad de dinero para que el alumnado seleccione las monedas que necesita para tener dicha cantidad. Se les puede indicar que cojan el menor número de monedas posible.

Esta cuadrícula les puede ayudar a realizar los cálculos. Indíqueles que reúnan primero los euros y después los céntimos que necesitan en cada caso. Aquí tiene un ejemplo:

TOTAL								
3,64 €	1	1	1		1		2	
€								

Posteriormente, esta actividad se puede complicar, añadiendo los billetes, como se muestra en la siguiente tabla:

TOTAL									
37,74 €	1	1	1	1		1	1		2
€									

5. **¿Qué puedo comprar?** Plantee distintas situaciones de compra en las que el alumnado tenga que calcular cuánto cuestan varios productos, si tiene dinero suficiente para pagarlos, cuánto dinero le falta, si le sobra algo, cuánto tienen que devolverle si paga con un determinado billete... Es conveniente resolver este tipo de problemas de forma manipulativa.

Juegos

GEOMETRÍA

Bingo de figuras geométricas

Prepare cartones de bingo y sustituya los números por figuras planas y cuerpos geométricos de colores diferentes. Por otra parte, recorte tantas tarjetas como formas geométricas de cada color haya incluido en los cartones, y dibuje una en cada tarjeta.

Introduzca las tarjetas en una bolsa y, sin mirar, vaya sacándolas una a una. Describa la figura que haya sacado, para que los alumnos y alumnas que la tengan en su cartón puedan tapparla con un garbanzo o similar. Por ejemplo: *cilindro rojo, triángulo verde...*

Puzle con señales de tráfico

Imprima varias señales de tráfico, de modo que cada una ocupe un folio completo. Pida al alumnado que tracen en él tres líneas paralelas y que las usen de guía para cortarlo y fabricar su puzle.

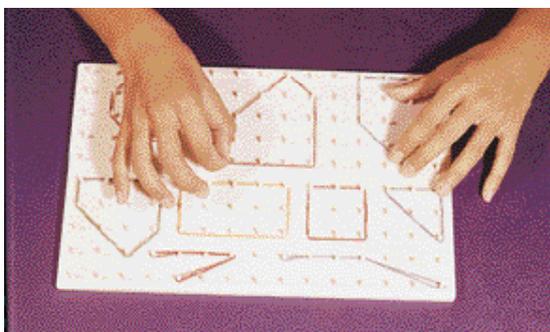
Poco a poco iremos añadiendo dificultad al ejercicio, aumentando el número de cortes, trazando líneas curvas...

Geoplano

Existen diferentes versiones:

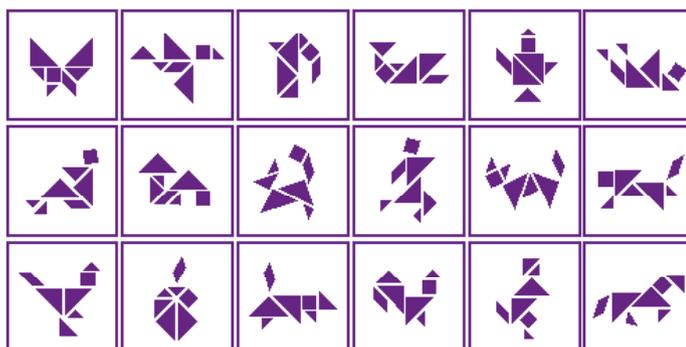
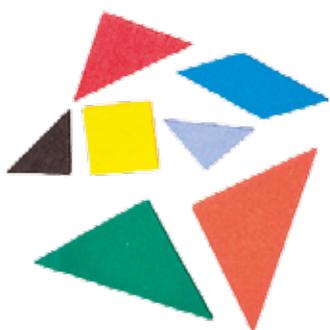
- **Geoplano en papel.** Los niños y niñas dibujarán figuras geométricas siguiendo los puntos libremente, pudiendo utilizar un mismo punto varias veces e incluso superponiendo figuras.
- **Geoplano de madera.** Es un tablero lleno de chinchetas equidistantes en las que se enganchan gomas elásticas para trazar figuras.

Inicialmente, cada pareja de niños y niñas trazará libremente las figuras que desee sobre el geoplano. Después, la actividad será más guiada, proponiendo retos que el alumnado deberá conseguir. Por ejemplo: *¿cuántos triángulos diferentes podéis hacer?, ¿cuál es el número máximo de cuadrados que se pueden trazar?...*



Tangram

En el folleto de la caja de material de aula se proponen distintas composiciones que el alumnado, agrupado por equipos, puede reproducir con el tangram. Si en un primer momento algunos grupos de la clase presentan dificultad en la realización de las composiciones, puede ofrecerles plantillas sobre las que puedan trabajar. Dichas plantillas se pueden realizar siguiendo los modelos del folleto y teniendo en cuenta el tamaño de las figuras que los niños y niñas van a manipular.



Veoveo

La mecánica de este juego es la del veoveo tradicional, con una variante: en lugar de decir la inicial del nombre del objeto que hay que adivinar, se dirá la forma que tiene.

Juegos de corro

Cualquier juego de corro puede ayudar a los niños y niñas a interiorizar los conceptos espaciales. Entre ellos podemos mencionar Antón pirulero, el zapato por detrás, la gallinita ciega, el corro de la patata...

Dominó de figuras geométricas

Elabore un dominó con dibujos de figuras planas y cuerpos geométricos para jugar siguiendo las reglas del dominó tradicional.

LA LONGITUD

Lanzamiento de peso

Para realizar el juego necesitaremos un balón medicinal, una cinta métrica y una pizarra. El alumnado, por turnos, lanzará el balón. A continuación, con la ayuda de un compañero o compañera, medirá cuán lejos ha llegado. Finalmente, anotará el resultado obtenido en la pizarra.

El gigante

Los niños y niñas medirán con pasos las distancias que usted les indique y anotarán los resultados en un papel. A continuación, deberán imaginar que cada uno es un gigante que da zancadas muy grandes para que vuelvan a medir las mismas distancias, comprobando cómo varían sus anotaciones.

Para aumentar el carácter lúdico de esta propuesta, agrupe a los niños y niñas según su altura y propóngales que hagan un determinado recorrido en línea recta imitando al gigante y contando las zancadas que dan. El que consiga completar el recorrido con menos zancadas será el ganador.

LA CAPACIDAD

Un litro

Para realizar este juego se necesitan jarras medidoras y un paquete de vasitos desechables muy pequeños.

Divida la clase en varios equipos y entregue a cada uno un vasito y una jarra o un recipiente de un litro que tenga la boca ancha. Deje tiempo para que cada grupo piense cuántos vasitos necesitarán para llenar el recipiente o, lo que es lo mismo, para obtener un litro de agua. El secretario de cada equipo anotará dicha cantidad en un trozo de papel y se lo entregará a usted para que le dé tantos vasos como hayan estimado.

El alumnado llenará los vasitos de agua hasta arriba y, posteriormente, verterán su contenido en el recipiente de su equipo. Conviene recordarles que deben llenar los vasos hasta arriba. Gana el grupo que más se acerque al litro.

Esta actividad se puede repetir con vasos de distintos tamaños.

LA MASA

Balanza, balancín

Para entender cómo funciona una balanza, se puede llevar al alumnado a un parque donde haya un balancín. Inicialmente se sentarán en él dos niños o niñas que tengan aproximadamente el mismo peso, sin apoyar los pies en el suelo, y el balancín se equilibrará. Después, pondremos a dos niños en un extremo y a uno en el otro; de este modo, el balancín se inclinará hacia donde hay más peso. Es importante que el alumnado establezca la relación entre los pesos y la inclinación del balancín.

EL TIEMPO

El hombre y la mujer del tiempo

Entregue a cada alumno y alumna una tira de papel dividida en siete partes iguales. Ellos deberán imaginar que son meteorólogos e intentarán adivinar el tiempo que hará a lo largo de la semana. Para dejar constancia de sus predicciones, escribirán en la tira de papel los nombres de los días de la semana en orden y, debajo de cada uno, harán un dibujo que simbolice el tiempo que va a hacer.

Al final de la semana se premiará a los que más aciertos tengan.

Los días de la semana

Entregue a cada miembro de la clase una tarjeta con el nombre de un día de la semana. El alumnado deberá agruparse rápidamente de siete en siete, formando una semana completa, y ponerse en fila atendiendo al nombre de los días. El primer equipo que consiga agruparse y ordenarse ganará el juego.

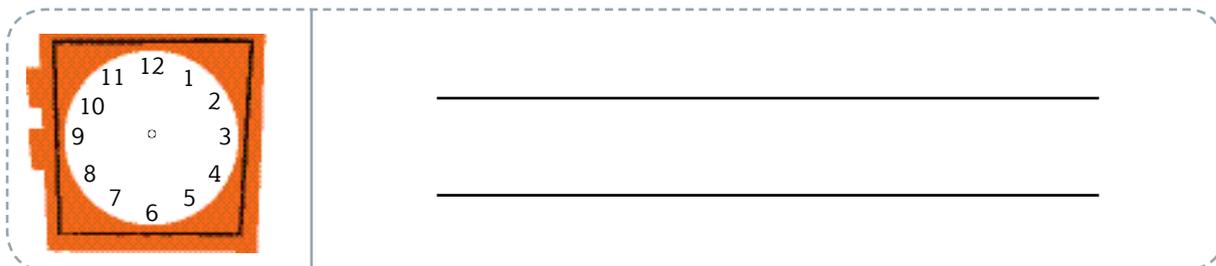
Los meses del año

Este juego es igual que el anterior, pero en este caso se utilizan tarjetas con los nombres de los meses del año.

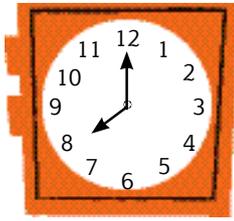
Así es mi vida

El alumnado, dividido en grupos de cuatro miembros, contará a sus compañeros y compañeras de equipo cuáles son sus rutinas diarias (levantarse, ir al colegio, comer, hacer los deberes...) indicando la hora en la que realiza cada una de ellas. Por ejemplo: *yo me levanto a las ocho, salgo de casa a las ocho y media y llego al colegio a las nueve. A las dos, voy al comedor. Mi padre me recoge a las cuatro. A las cinco hago los deberes y a las seis meriendo...*

Cuando todos hayan contado su día a día, reparta a cada miembro del equipo una hoja de papel o ficha con seis recuadros como este, para que lo completen con algunos de los datos que han mencionado sus compañeros y compañeras.



Aquí tiene un ejemplo de cómo debe quedar cada recuadro, una vez relleno:



Verónica se levanta a las ocho de la mañana.

Cuando todos hayan terminado, se verificarán sus afirmaciones y se otorgará un punto por cada acierto y otro más por cada reloj completado correctamente. Gana quien más puntos consiga.

Juego de memoria

Para jugar se necesitan 12 tarjetas por equipo. El contenido de las tarjetas dependerá del objetivo que se persiga en cada caso:

- **Encontrar pares de relojes analógicos que marquen la misma hora.** Las tarjetas contendrán relojes de agujas que marquen seis horas diferentes, en punto e y media.
- **Formar parejas de relojes digitales que marquen la misma hora.** Las tarjetas contendrán relojes digitales que marquen seis horas diferentes, en punto e y media.
- **Emparejar horas escritas con el reloj analógico correspondiente.** Seis de las tarjetas contendrán relojes de agujas con horas diferentes, en punto e y media; las otras seis, la escritura de esas mismas horas.

	Las seis en punto.		La una y media.
		Las diez y media.	Las cuatro y media.
Las once en punto.	Las nueve en punto.		

- **Relacionar horas escritas con el reloj digital correspondiente.** Seis de las tarjetas contendrán relojes digitales con horas diferentes, en punto e y media; las otras seis, la escritura de esas mismas horas.
- **Emparejar cada reloj analógico con el reloj digital correspondiente.** Seis de las tarjetas contendrán relojes de agujas con horas diferentes, en punto e y media; las otras seis, relojes digitales con esas mismas horas.

¡Bomba!

Esta es una variante del juego propuesto en el apartado Numeración. Junto con las tarjetas de bombas, introduciremos en la bolsa tarjetas con dibujos de relojes analógicos y digitales que marcan diferentes horas. El alumnado, por turnos, tendrá que sacar una tarjeta y leer la hora. Si lo hace correctamente, continúa jugando hasta que falle o se plante. Si falla, devuelve la tarjeta y pasa su turno. En el caso de que saque una bomba, devuelve todas las tarjetas que tenga en su poder y pasa su turno. Gana el niño o niña que más tarjetas haya acumulado al finalizar el juego (cuando se saca la última tarjeta de la bolsa).

EL DINERO

Vamos de compras

Para este juego se necesitan las monedas y los billetes del sobre de materiales y varios catálogos de productos de diversa índole.

Recorte imágenes de productos con su precio correspondiente y expóngalas en algún lugar del aula, que será la tienda. El alumnado, por parejas, decidirá qué va a comprar con el dinero del que dispone; cogerá la foto del producto o productos escogidos y se los pagará al vendedor. Este puede ser usted mismo u otro niño o niña de la clase.

Durante la compra, se pueden realizar preguntas como estas a los clientes: *¿tenéis suficiente dinero?, ¿cuánto os falta?, ¿os tienen que dar cambio?, ¿cuánto os tienen que devolver?, ¿qué monedas o/y billetes os pueden dar en el cambio?, ¿qué pareja ha gastado más dinero?...*

El primero en pagar

Divida a la clase en parejas o en pequeños grupos y pídale que cojan las monedas y billetes de su sobre. A continuación, plantee un problema de compra para que averigüen cuánto tienen que pagar en total y para que elijan las monedas y/o billetes que necesitan para ello. El primer grupo en formar la cantidad exacta de dinero será el ganador.

El precio justo

Organice al alumnado en grupos. Después, muéstrelles cinco productos con su precio correspondiente para que, durante un minuto, los niños y niñas memoricen las cantidades. Pasado ese tiempo, oculte esa información e indique a los equipos que deben formar el precio de cada producto con las monedas y billetes del sobre.

Los grupos que tengan más aciertos o los que más se acerquen al precio justo serán los ganadores.

Páginas web

GEOMETRÍA

- **Tipos de líneas.** Juego en el que los alumnos y alumnas tienen que diferenciar líneas rectas, curvas, poligonales, abiertas y cerradas.
mundoprimary.com (seleccionar Juegos de Matemáticas – Figuras geométricas. 1.º de Primaria – Líneas rectas y curvas y Líneas abiertas y cerradas).
- **Figuras planas.** Juego para discriminar triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos.
mundoprimary.com (seleccionar Juegos de Matemáticas – Figuras geométricas. 1.º de Primaria – Cuadriláteros, triángulos y círculos).
- **Figuras y cuerpos geométricos.** Juego que consiste en seleccionar figuras y cuerpos geométricos con los que se pueden realizar o se han realizado determinados dibujos.
mundoprimary.com (seleccionar Juegos de Matemáticas – Figuras geométricas. 1.º de Primaria – Objetos que son cuerpos geométricos y Dibujos con figuras geométricas).
- **Tú mismo con tu cubismo.** Recurso descargable para que los niños y niñas trabajen las figuras geométricas de una forma divertida.
www3.gobiernodecanarias.org/medusa (en la parte inferior de la página seleccionar Clic escuela 2.0. Recursos clic. Escribir en el buscador el nombre del juego).
- **Figuras geométricas en la realidad.** Juego para relacionar objetos reales con la forma geométrica a la que se asemejan.
mundoprimary.com (seleccionar Juegos de Matemáticas – Figuras geométricas. 1.º de Primaria – Figuras geométricas en la realidad).

MEDIDA

Longitud

- **Pelayo y su pandilla.** Página que incluye una sencilla animación sobre cómo se puede medir usando el cuerpo.
nea.educastur.princast.es/repositorio/RECURSO_ZIP/2_1_ibcmass_u21/index.html
- **Metro o centímetro.** Juego que consiste en determinar la unidad apropiada para medir distintos objetos.
mundoprimary.com (seleccionar Juegos de Matemáticas – Magnitudes y medidas. 1.º de Primaria – Unidades de longitud: metro y centímetro).
- **Medir con la regla.** Actividad para averiguar la medida de diferentes objetos usando la regla.
mundoprimary.com (seleccionar Juegos de Matemáticas – Magnitudes y medidas. 1.º de Primaria – Medidas de longitud: objetos del aula).

Capacidad

- **Estimaciones.** Actividad que consiste en establecer relaciones de equivalencia de capacidad.
edu.xunta.es/espazoAbalar (relaciones de equivalencia de capacidad).
- **¿Dónde cabe más? ¿Dónde cabe menos?** Actividad para comparar recipientes en base a su capacidad.
mundoprimary.com (seleccionar Juegos de Matemáticas – Magnitudes y medidas. 1.º de Primaria – Capacidad de los recipientes. Comparación).

Masa

- **La balanza.** Actividad interactiva para construir una balanza y entender su funcionamiento.
ntic.educacion.es/w3/recursos/primaria/matematicas/pesomasa/menu.html
- **Comparar pesos.** Juego de ordenación de elementos donde hay que estimar y comparar pesos.
mundoprimary.com (seleccionar Juegos de Matemáticas – Magnitudes y medidas. 1.º de Primaria – Comparar pesos I y Comparar pesos II).

El calendario

- **Días de la semana.** Actividad de respuesta múltiple sobre la sucesión de los días de la semana.

mundoprimaria.com (seleccionar Juegos de Matemáticas – Magnitudes y medidas. 1.º de Primaria – Días de la semana).

- **Días de la semana, meses y estaciones.** Página con explicaciones y actividades para trabajar los meses, los días de la semana y las estaciones del año.
conteni2.educarex.es (seleccionar Educación Primaria, 1.º y escribir en el buscador Los días de la semana. El recurso se llama Nos vamos de vacaciones).

Monedas y billetas

- **Vamos de compras.** Página con explicaciones para conocer las monedas y los billetes de euro, y con actividades para contar dinero y resolver situaciones de compra.
conteni2.educarex.es (seleccionar Educación Primaria, 1.º y escribir en el buscador Las monedas).
- **El camino de hexamano.** Juego en el que el alumnado tendrá que seleccionar la cantidad de monedas necesarias para conseguir un objeto.
vedoque.com/juegos/calculo-mental.swf (seleccionar Monedas).
- **Elige el precio justo.** Juego en inglés en el que hay que seleccionar las monedas necesarias para pagar un objeto.
teachingmoney.co.uk (seleccionar *Currency – Shopping Spree*).

El reloj

- **Hora y minuto.** Los personajes Hora y Minuto explican y dirigen tres juegos diferentes para aprender la hora trabajando tanto con el reloj analógico como con el digital.
tudiscoverykids.com (escribir en el buscador Hora y Minuto).
- **¿Qué hora es?** Juego que consiste en mover las manecillas del reloj para poner la hora que se indica en cada caso.
educa.jcyl.es (en la parte inferior de la página, seleccionar Primaria. Escribir en el buscador Qué hora es).
- **El Reloj.** Página con actividades y juegos para aprender las horas tanto en el reloj analógico como en el digital.
concurso.cnice.mec.es/cnice2005/115_el_reloj/
- **El juego de las horas.** El objetivo es aprender a leer la hora en el reloj analógico. Debajo del juego aparece un reloj de agujas interactivo y otro digital. Cuando el alumnado mueve las agujas, en el reloj digital aparece la hora correspondiente.
jugarconjuegos.com (escribir en el buscador Juego para aprender las horas).

Las dimensiones transversales del proyecto

El proyecto **SABER HACER CONTIGO** pone especial atención en aquellas capacidades imprescindibles para los futuros ciudadanos y ciudadanas del siglo XXI. A lo largo de las unidades de todas las áreas curriculares se incluyen programas destinados a desarrollar estos aspectos, que consideramos dimensiones transversales esenciales.

Una de estas dimensiones son las **habilidades de comunicación**. En **SABER HACER CONTIGO** se trabajan en profundidad todas las destrezas comunicativas del alumnado a través de secciones específicas, presentes en todas las unidades:

- La sección *Tiempo para hablar* y las actividades destacadas con esta etiqueta promueven la comunicación oral del alumnado. En ellas se impulsa la expresión oral, se fomenta la escucha activa y el respeto a los turnos de palabra, y se ayuda a tomar conciencia de la importancia de respetar las opiniones de los demás.
- En la sección *Tiempo para leer* se trabaja la competencia lectora, a través de la lectura de todo tipo de textos, y la capacidad de análisis de la información para extraer conclusiones personales.
- Por último, en la sección *Tiempo para escribir* y en las actividades destacadas con esta etiqueta se trabajan todas las habilidades necesarias para alcanzar un buen dominio de la comunicación escrita.

Otra de las novedades importantes que incorpora el proyecto **SABER HACER CONTIGO** es el trabajo específico con los **procesos de pensamiento**, con el objetivo de enseñar a los niños y niñas a razonar de una manera más eficaz. Aprender a pensar y desarrollar el razonamiento lógico, enriquecer la inteligencia emocional y fomentar la creatividad son habilidades que se trabajan a través de los sombreros de colores, inspirados en *Seis sombreros para pensar*, de Edward de Bono. Este autor utiliza sombreros de diferentes colores para representar los distintos ángulos, perspectivas o puntos de vista a partir de los cuales se puede abordar una determinada situación. En nuestro proyecto se destacan con sombreros de tres colores aquellas propuestas que implican determinados procesos mentales:

Las actividades que persiguen entrenar el **pensamiento lógico** se acompañan de un **sombrero de color azul**. En ellas se ponen en juego aquellas estrategias y rutinas que son necesarias para lograr un aprendizaje autónomo y eficaz, con el objetivo de que los alumnos y alumnas adquieran habilidades de pensamiento de orden superior: interrelacionar conocimientos entre sí; fortalecer la comprensión; sintetizar las ideas más importantes; y, por último, retener y recordar la información.

Las propuestas orientadas al desarrollo de la **inteligencia emocional** están destacadas con un **sombrero de color rojo**, el color de las emociones. Sus objetivos fundamentales son la identificación de las emociones, la autogestión y la regulación emocional, la expresión de las emociones y el desarrollo de las habilidades sociales e interpersonales, prestando especial atención a la empatía. Se proponen actividades y pequeñas dinámicas que promueven el desarrollo de la competencia emocional en todas sus vertientes.

Por último, pero no menos importante, se invita al alumnado a hacer uso de su **creatividad** para generar nuevos pensamientos. La creatividad implica tener una imaginación viva, capaz de adaptarse a diferentes contextos y de dar respuestas ingeniosas a situaciones o problemas inesperados. Las propuestas que se incluyen en los libros, destacadas con un **sombrero de color verde**, implican poner en juego la imaginación, recrear situaciones de forma original, realizar propuestas innovadoras, analizar posibilidades y proponer soluciones alternativas.

Otra dimensión que adquiere una gran importancia en el proyecto **SABER HACER CONTIGO** es el **aprendizaje cooperativo**, que promueve que los alumnos y alumnas desarrollen su capacidad de trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. El trabajo cooperativo supone un importante factor de motivación, y mejora asimismo el rendimiento y el aprendizaje del alumnado. Para que el trabajo cooperativo sea eficaz, se deben dar estos requisitos:

- Que exista un objetivo común, compartido por todos los miembros del grupo y un estatus de igualdad entre ellos.
- Que haya una relación de interdependencia positiva entre los alumnos y alumnas.
- Que existan actitudes de cooperación y ayuda mutua, así como un vínculo afectivo.

En los materiales del proyecto se realizan numerosas propuestas de actividades cooperativas que requieren diferentes niveles de agrupamiento: trabajo por parejas, trabajo en equipo y trabajo en grupo-clase. Además, al finalizar cada trimestre se incluye un

pequeño proyecto, denominado Cooperamos, en el que se pone en juego una técnica de aprendizaje cooperativo concreta.

En **SABER HACER CONTIGO** también se presta atención a la **revisión y autoevaluación del trabajo** realizado. El alumnado tiene un papel activo en el proceso de enseñanza y, por tanto, se promueve, desde las edades más tempranas, la reflexión personal sobre el propio aprendizaje para mejorar el conocimiento de sí mismos y detectar fortalezas y debilidades. Por ello, en todas las unidades se incluyen sencillas rúbricas encaminadas a que los alumnos y alumnas tomen conciencia de lo que están aprendiendo y valoren el trabajo que han realizado.

Para finalizar, otra dimensión importante en **SABER HACER CONTIGO** es la **gamificación**, una metodología que busca motivar al alumnado a través de la mecánica de los juegos activando su concentración, su esfuerzo y su curiosidad, grandes palancas del aprendizaje. Este tipo de aprendizaje facilita la interiorización de conocimientos, y simplifica y hace más amenas las actividades difíciles. Además, fomenta el compañerismo y la comunicación y, en consecuencia, genera experiencias positivas entre los estudiantes.

El material que los alumnos y alumnas necesitan para llevar a cabo el juego que se propone en el proyecto se proporciona junto al libro de Matemáticas, aunque nuestra pretensión es que la gamificación alcance el resto de áreas, porque el juego ayudará a transformar el aula, creando un ambiente estimulante y motivador.

Recursos
fotocopiables.
Evaluación

El sistema de evaluación Santillana

El proyecto **Saber Hacer Contigo** ofrece un amplio conjunto de recursos para facilitar la labor del profesorado y responder a sus necesidades, atendiendo a todos los aspectos de la evaluación:

- **Evaluación de contenidos.** Pruebas de control para cada unidad didáctica y pruebas de evaluación trimestrales y finales, para comprobar el nivel de adquisición de los principales conceptos y procedimientos.
- **Evaluación por competencias.** Pruebas trimestrales integradas que evalúan el grado de adquisición de las competencias.
- **Generador de pruebas de evaluación (EVAL).** Aplicación informática que permite elaborar pruebas de evaluación personalizadas mediante la selección de actividades a través de un sistema de filtros. También permite editar y modificar las actividades o que el profesorado incluya otras de elaboración propia.
- **Gestor de evaluación.** La misma aplicación informática EVAL está conectada a un gestor de programación y ofrece la posibilidad de llevar un registro detallado de las calificaciones de los alumnos y alumnas. Incorpora también una herramienta que permite elaborar informes de evaluación, así como gráficos comparativos a partir de los datos del gestor.

Recursos para la evaluación de contenidos

La evaluación de contenidos permite controlar el proceso de enseñanza y aprendizaje efectuando una comprobación permanente del nivel de adquisición de los contenidos. Como apoyo para facilitar esta labor, se ofrecen los siguientes recursos:

1. **Evaluación inicial.** Prueba destinada a realizar una valoración de la situación de partida del alumnado al iniciar el curso.
2. **Evaluación de las unidades didácticas.** Para cada unidad se proporcionan:
 - **Pruebas de control.** Se ofrecen dos pruebas de diferente nivel:
 - Control B. Prueba de nivel básico en la que se evalúan los contenidos mínimos que el alumnado debe adquirir.
 - Control A. Prueba de nivel avanzado.
 - **Estándares de aprendizaje y soluciones.** En una tabla se relacionan los estándares de aprendizaje del currículo y los indicadores de logro de cada unidad didáctica con las actividades de las pruebas planteadas. Se incluyen, además, las soluciones de todas las actividades.
3. **Evaluaciones trimestrales.** Para llevar a cabo un seguimiento de los alumnos y alumnas al finalizar cada trimestre, se proporcionan los siguientes recursos:
 - **Pruebas de evaluación trimestral.** Están destinadas a evaluar los contenidos más importantes que se han trabajado durante cada trimestre. Se facilitan tres pruebas:
 - Evaluación trimestral B. Prueba de nivel básico.
 - Evaluación trimestral A. Prueba de nivel avanzado.
 - Evaluación trimestral E. Prueba destinada a un nivel de excelencia, que supone un mayor reto intelectual.
 - **Estándares de aprendizaje evaluables y soluciones.**
4. **Evaluación final.** Para realizar una evaluación global del aprendizaje, se incluyen los siguientes elementos:
 - **Pruebas de evaluación final.** Diseñadas para evaluar el grado de adquisición de los contenidos fundamentales del curso. Se proporcionan dos pruebas:
 - Evaluación final B. Prueba de nivel básico.
 - Evaluación final A. Prueba de nivel avanzado.
 - **Estándares de aprendizaje evaluables.**
5. **Registro de calificaciones.** Se ofrece un cuadro de registro para recoger las calificaciones que han obtenido los alumnos y alumnas en las diferentes pruebas.

Recursos para la evaluación por competencias

En el proyecto Saber Hacer Contigo se proporcionan pruebas diseñadas para evaluar el desarrollo y la adquisición de las competencias educativas por parte del alumnado.

Estas pruebas de evaluación por competencias son complementarias a las que se proponen para la evaluación de contenidos. Tanto unas como otras evalúan los procesos cognitivos y el progreso en el aprendizaje, aunque las segundas están más guiadas por el currículo de las áreas, y las primeras, por la contribución de tales áreas al logro de las competencias educativas.

Para el primer curso de Educación Primaria, nuestro proyecto editorial ofrece los siguientes recursos:

- 1. Pruebas de evaluación por competencias.** Se ofrecen pruebas trimestrales integradas con el fin de comprobar el grado de avance del alumnado en la adquisición de las competencias.
- 2. Estándares de aprendizaje.** Los estándares de aprendizaje del perfil de la competencia y sus indicadores de logro se ponen en relación con las actividades de la prueba.
- 3. Niveles de logro.** Para cada prueba se proporcionan cuatro niveles de logro, con el fin de ayudar al profesorado a corregir y valorar el trabajo realizado por los alumnos y alumnas.
- 4. Hojas de registro.** Se ofrece una hoja de registro de puntuaciones para cada una de las pruebas, en la que se incluyen los criterios para su valoración cualitativa.

Evaluación inicial

Nombre _____ Fecha _____

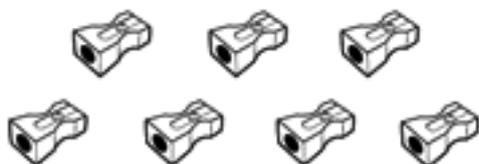
1 Cuenta y une con el número correspondiente.



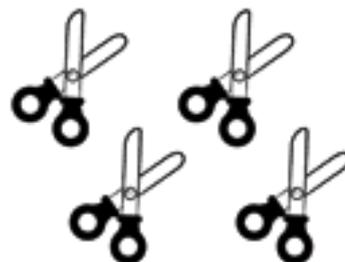
4



5



6



7

2 Cuenta y escribe el número.



3 Escribe los números que faltan.

0	1		3		5		7		9
---	---	--	---	--	---	--	---	--	---

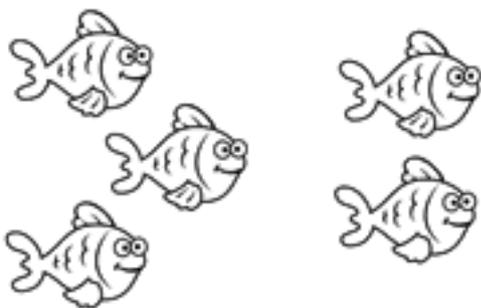
9	8		6		4		2		0
---	---	--	---	--	---	--	---	--	---

4 Dibuja y completa.

 =  y 
 = y

 =  y 
 = y

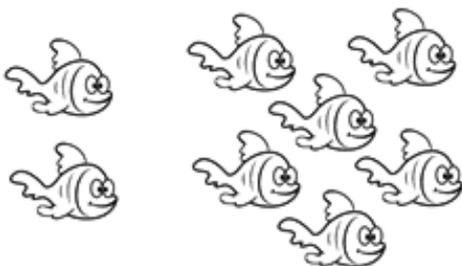
5 Cuenta y completa las sumas.



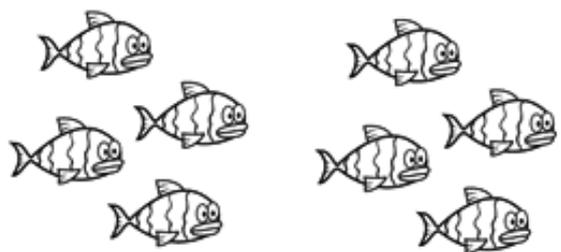
$$3 + 2 = \square$$



$$7 + 1 = \square$$

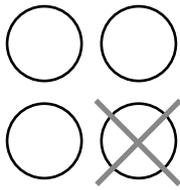


$$2 + 6 = \square$$

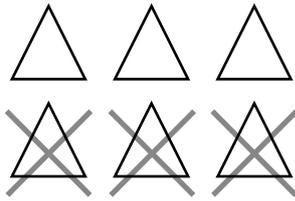


$$4 + 4 = \square$$

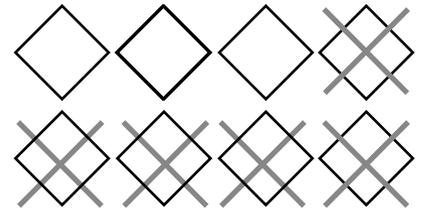
6 Cuenta y completa las restas.



$$4 - 1 = \square$$

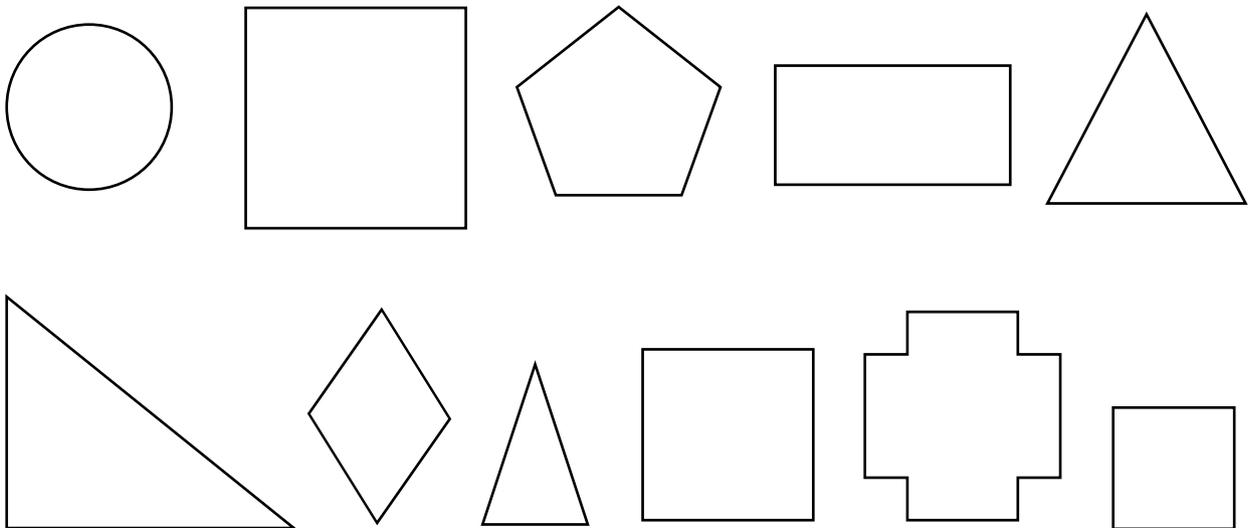


$$6 - 3 = \square$$

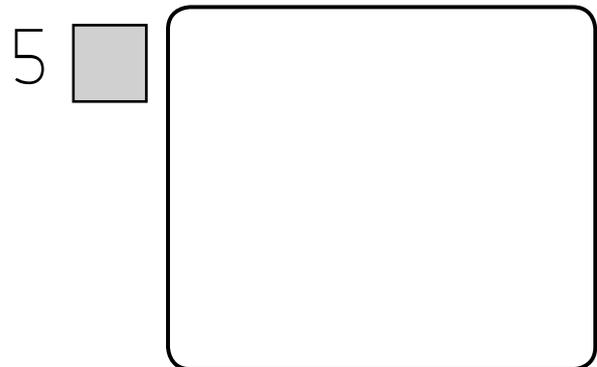
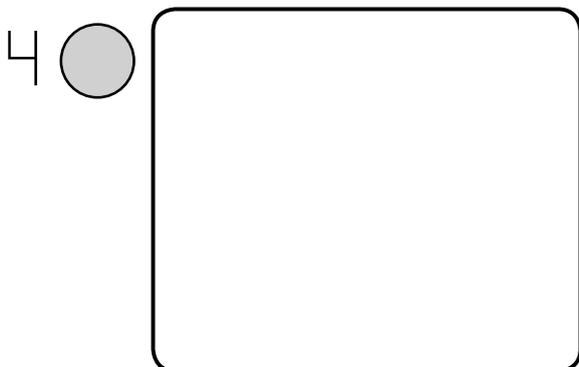


$$8 - 5 = \square$$

7 Colorea de rojo los triángulos y de azul los cuadrados.



8 Dibuja.



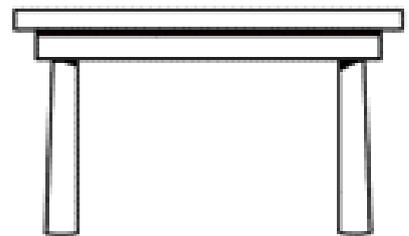
9 Rodea el perro que está más cerca del árbol.



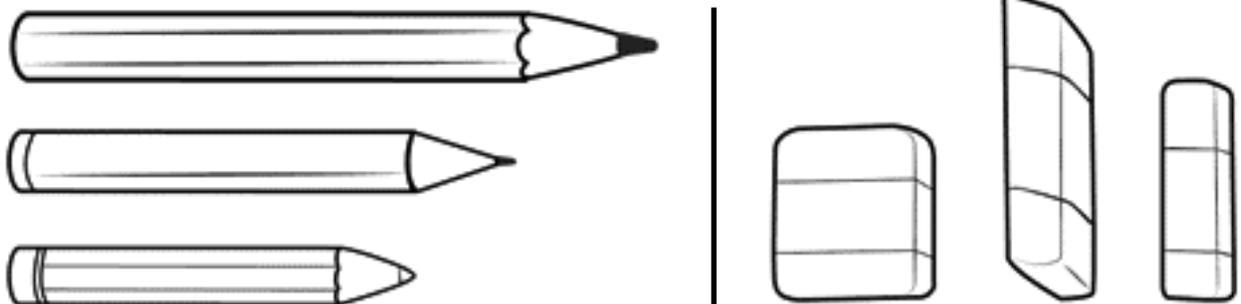
10 Lee y dibuja donde corresponda.

2  encima de la mesa.

1  debajo de la mesa.



11 Colorea el objeto más largo en cada caso.



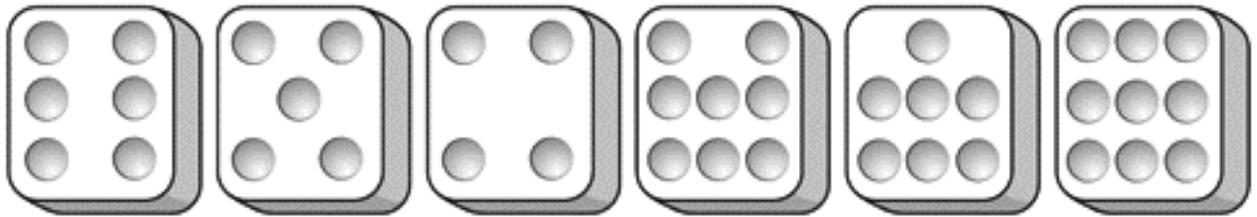
1

Prueba de control

MODELO B

Nombre _____ Fecha _____

1 Cuenta y une cada ficha con el número correspondiente.

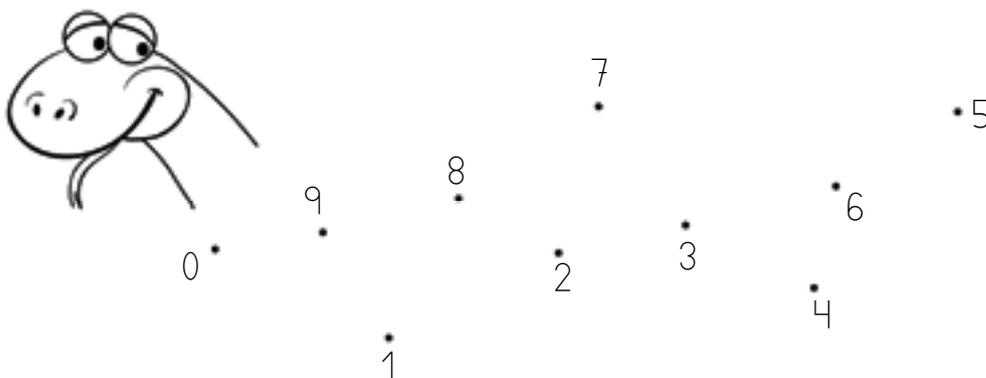


4 5 6 7 8 9

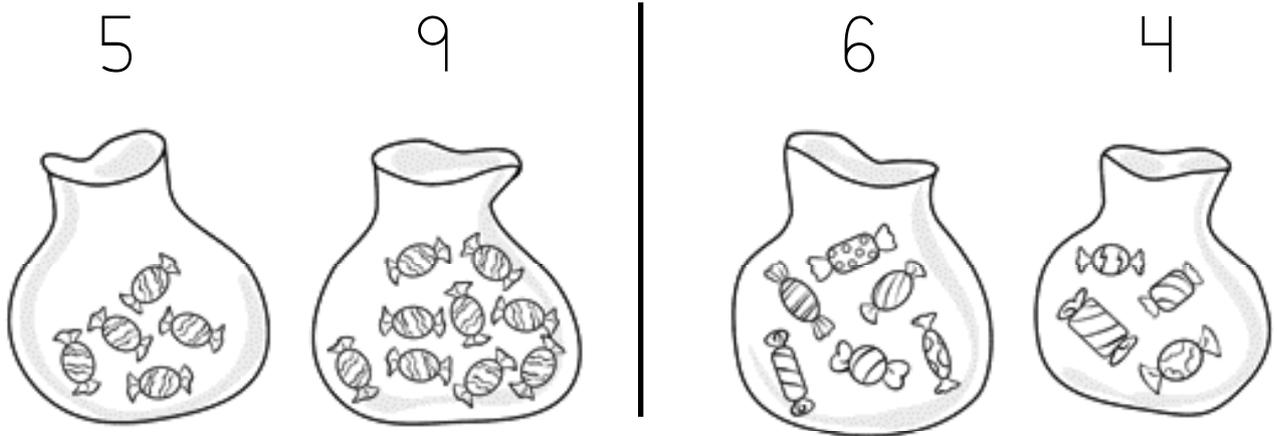
2 Colorea tantos patitos como corresponda.



3 Completa el dibujo uniendo en orden los puntos.



4 Compara y rodea en cada caso el número mayor.



5 Ordena y escribe los números.

<p>7 2</p> <p>5</p>	De mayor a menor	▶			
	De menor a mayor	▶			

6 Piensa y escribe.

Un número mayor	Un número menor
2 ▶ <input style="width: 30px; height: 30px;" type="text"/>	1 ▶ <input style="width: 30px; height: 30px;" type="text"/>
3 ▶ <input style="width: 30px; height: 30px;" type="text"/>	4 ▶ <input style="width: 30px; height: 30px;" type="text"/>
7 ▶ <input style="width: 30px; height: 30px;" type="text"/>	6 ▶ <input style="width: 30px; height: 30px;" type="text"/>
8 ▶ <input style="width: 30px; height: 30px;" type="text"/>	9 ▶ <input style="width: 30px; height: 30px;" type="text"/>

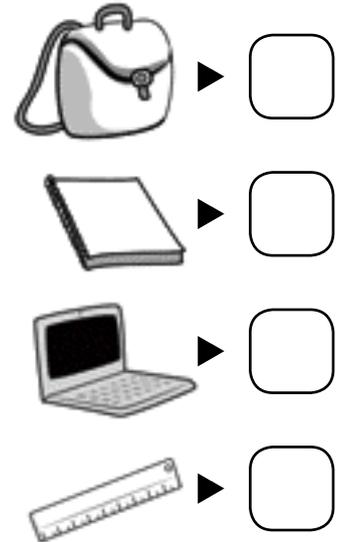
1

Prueba de control

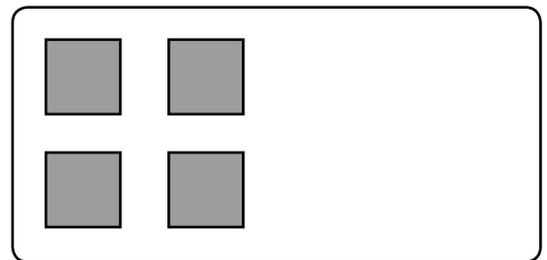
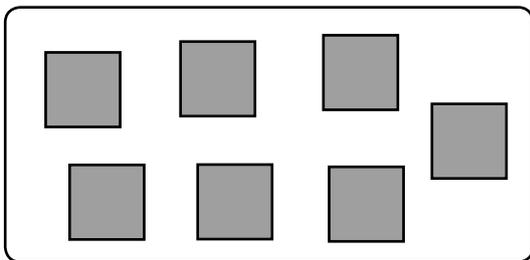
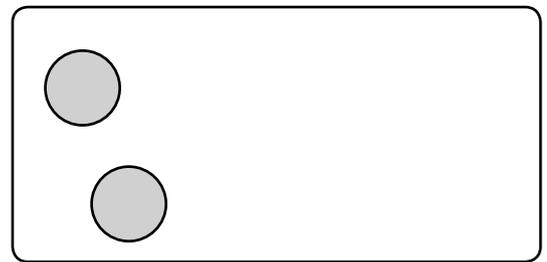
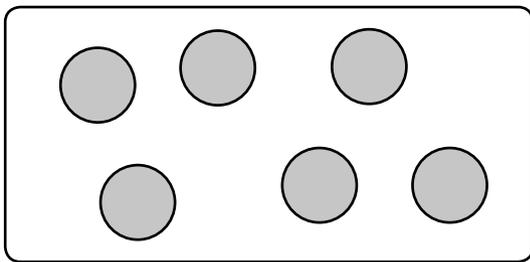
MODELO A

Nombre _____ Fecha _____

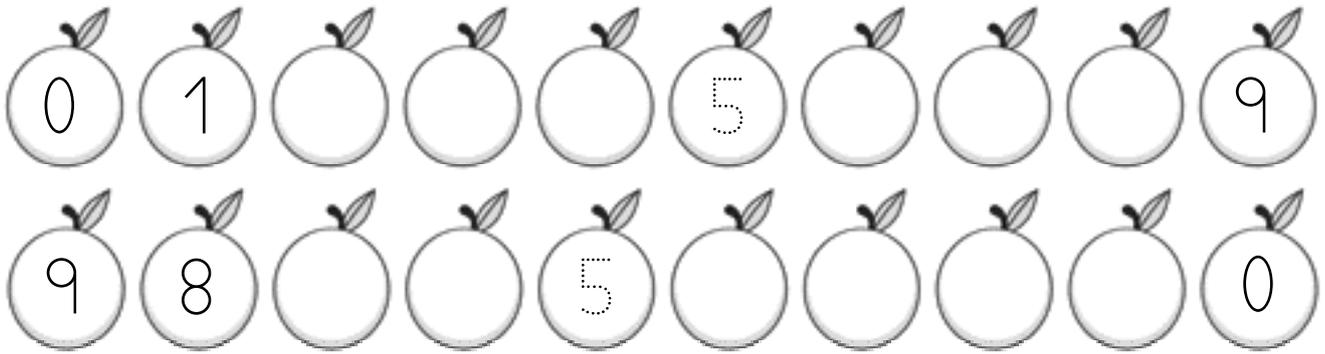
1 ¿Cuántos hay? Cuenta y escribe el número.



2 Cuenta y escribe el número. Después, dibuja para que haya la misma cantidad.

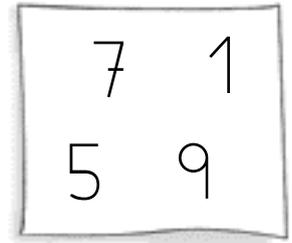
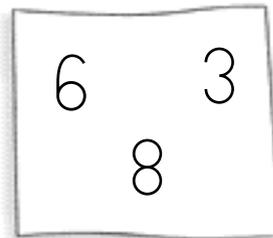


3 Completa estas series.

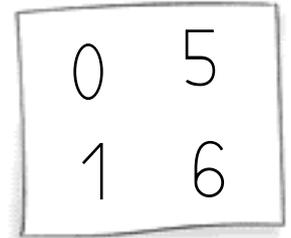
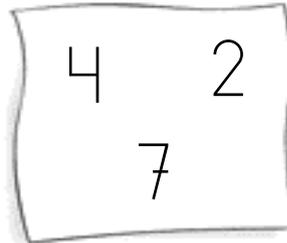


4 Compara los números y rodea.

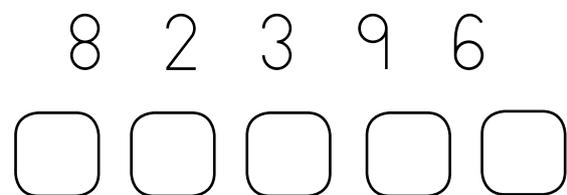
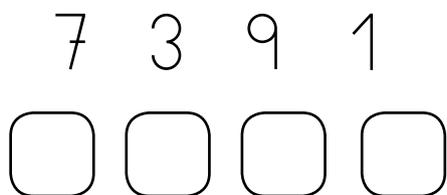
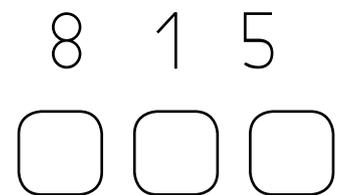
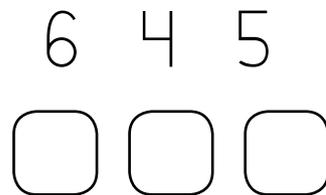
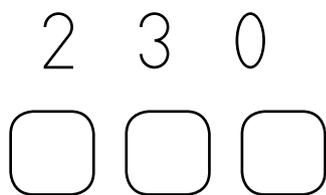
El número mayor ▶



El número menor ▶



5 Ordena los números de mayor a menor.



Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántos insectos hay? Cuenta y completa.



$$\square + \square = \square$$

Hay hormigas.



$$\square + \square = \square$$

Hay mariposas.



$$\square + \square = \square$$

Hay orugas.



$$\square + \square = \square$$

Hay moscas.

2 ¿Cuántas copas hay al final? Observa y completa.

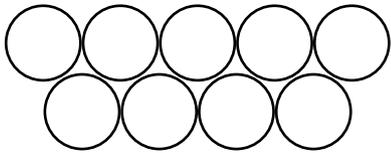


$$\square + \square = \square$$

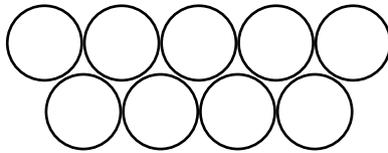
Al final hay copas.

3 Colorea con dos colores y completa las sumas.

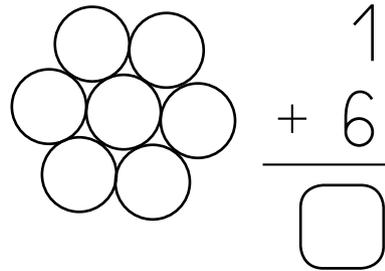
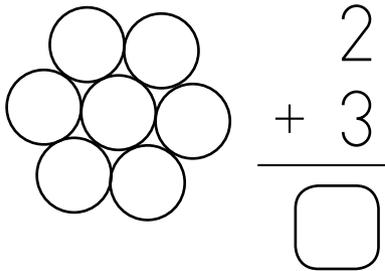
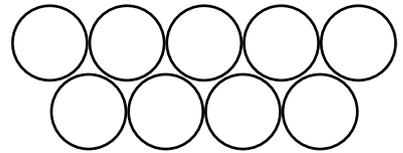
$$7 + 2 = \square$$



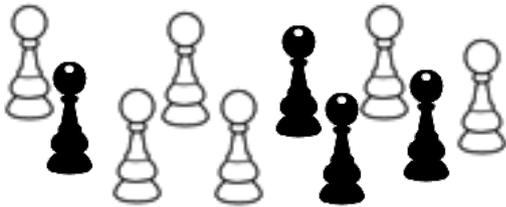
$$2 + 4 = \square$$



$$4 + 5 = \square$$



4 Cuenta y completa.



Hay \square  y \square .

$$10 = \square + \square$$

5 Dibuja.

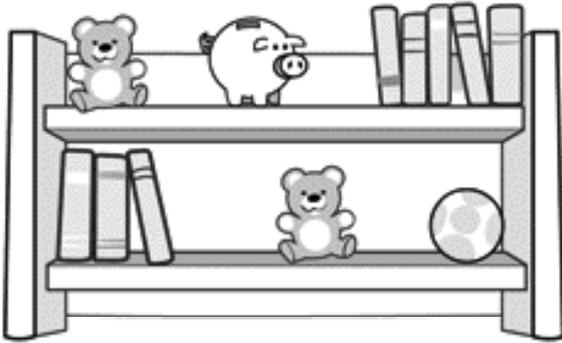
Un  a la derecha del .

Una  a la izquierda del .



Nombre _____ Fecha _____

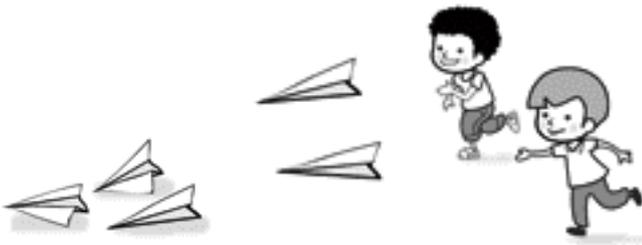
- 1 ¿Cuántos libros hay en total? Cuenta y completa.



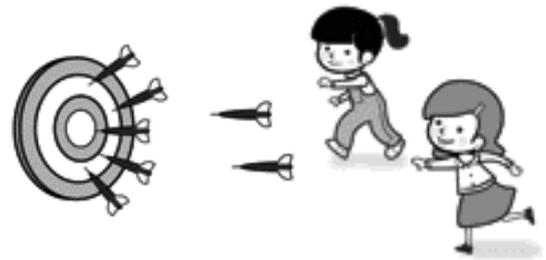
$$\square + \square = \square$$

Hay \square libros.

- 2 Observa y completa las sumas.



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$

- 3 Suma.

$$4 + 3 = \square$$

$$3 + 6 = \square$$

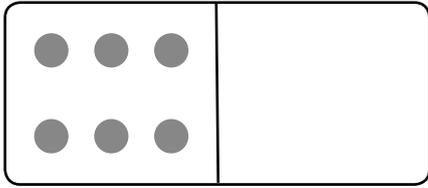
$$1 + 5 = \square$$

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

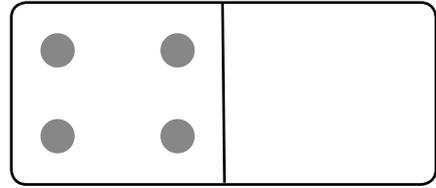
$$\begin{array}{r} 7 \\ + 0 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ + 1 \\ \hline \square \end{array}$$

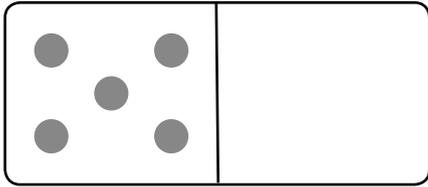
4 Dibuja para que haya 9 puntos en total en cada ficha del dominó. Después, completa las sumas.



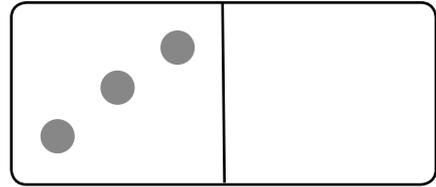
$$9 = 6 + \square$$



$$9 = 4 + \square$$



$$9 = \square + \square$$



$$9 = \square + \square$$

5 Piensa y completa hasta 10.

$$4 + \square = 10$$

$$5 + \square = 10$$

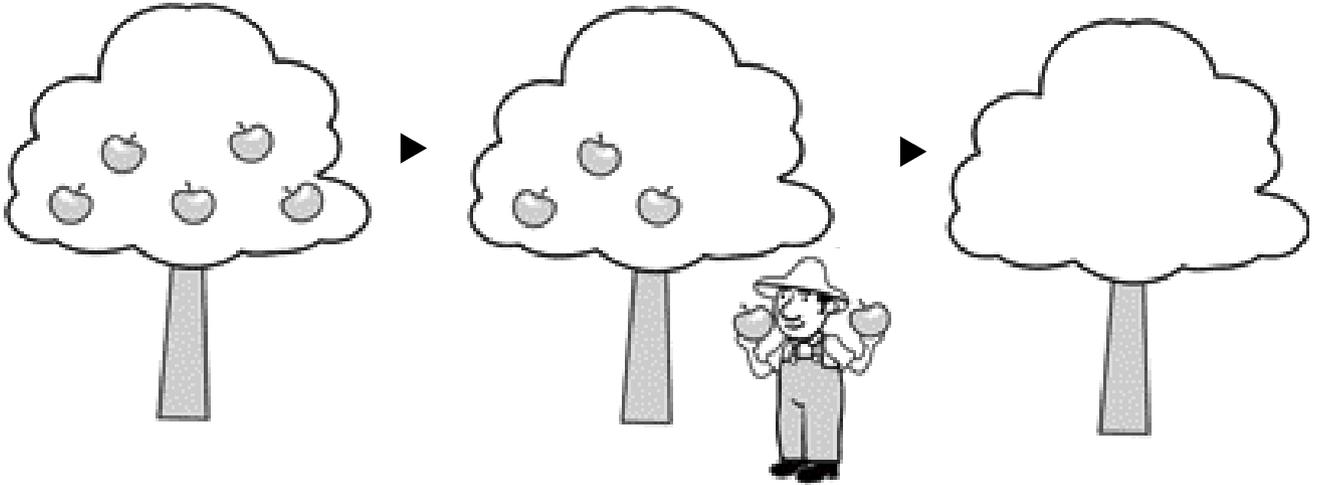
$$6 + \square = 10$$

6 Rodea en cada caso el objeto de la mano izquierda.



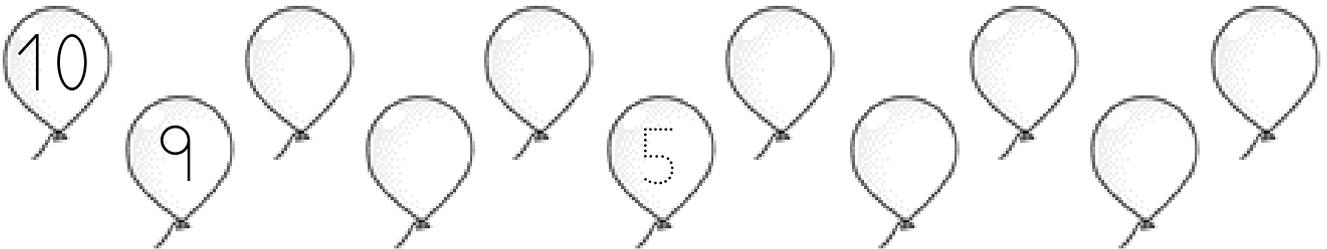
Nombre _____ Fecha _____

- 1 Dibuja las manzanas que quedan. Después, completa.



$$\square - \square = \square \quad \text{Quedan } \square \text{ manzanas.}$$

- 2 Completa la serie.

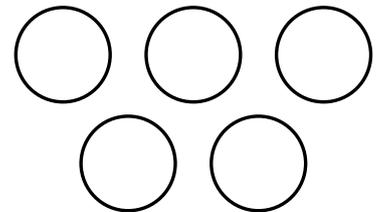
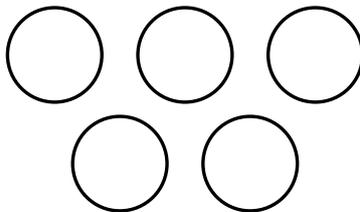
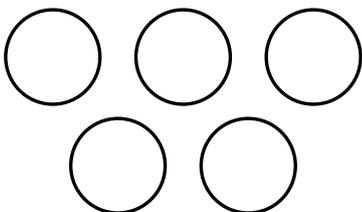


- 3 Tacha y calcula las restas.

$$5 - 2 = \square$$

$$5 - 1 = \square$$

$$5 - 4 = \square$$



4 Dibuja y tacha para resolver el problema.

Álvaro tenía 9 canicas.

Regala 5 canicas a su amiga Elena.

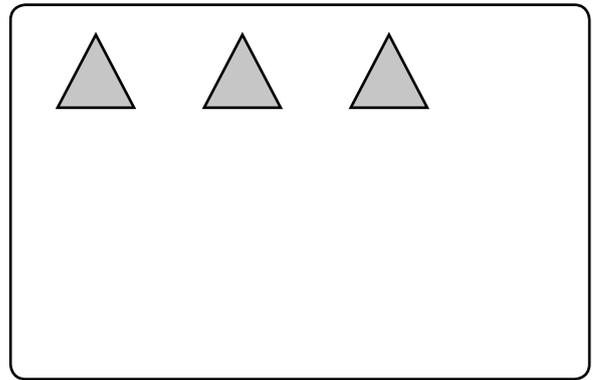
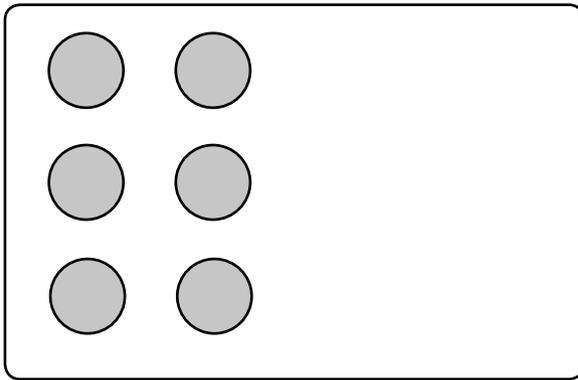
¿Cuántas canicas le quedan a Álvaro?



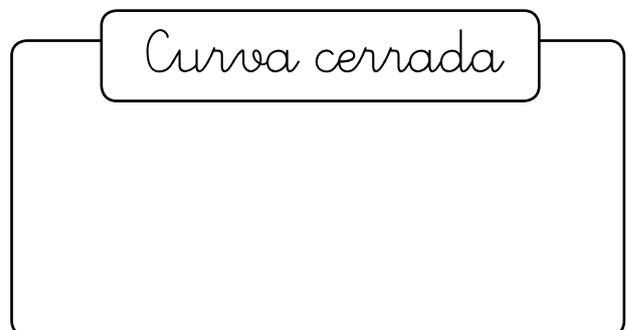
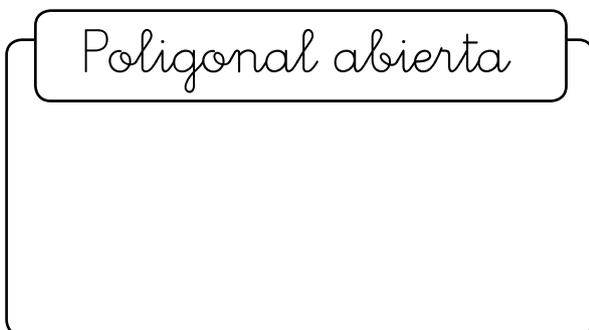
$$\square - \square = \square$$

Le quedan canicas.

5 Dibuja hasta completar una decena en cada caso.

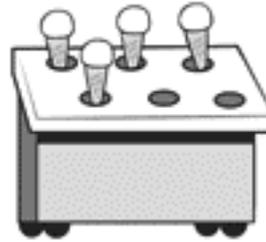
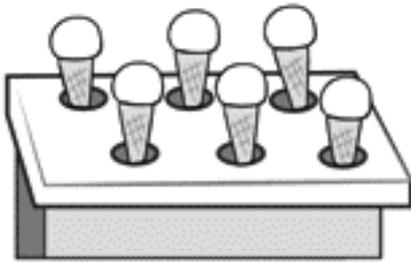


6 Dibuja una línea en cada caso.



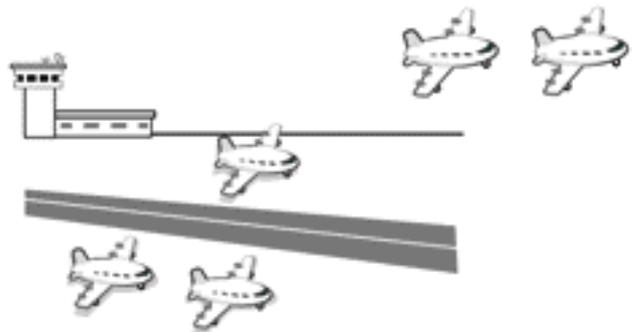
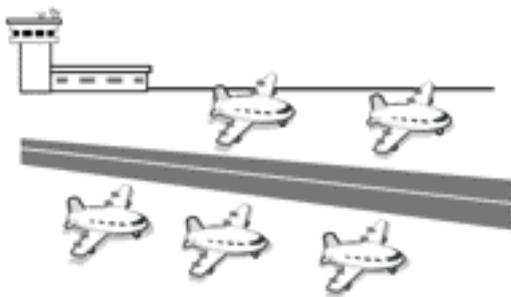
Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántos quedan? Observa y completa.



$$\square - \square = \square$$

Quedan \square helados.



$$\square - \square = \square$$

Quedan \square aviones.

2 Resta.

$$4 - 3 = \square$$

$$6 - 2 = \square$$

$$7 - 5 = \square$$

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

$$\begin{array}{r} 2 \\ - 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ - 5 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ - 6 \\ \hline \square \end{array}$$

3 Lee y calcula en cada caso cuántos yogures quedan.



• Los niños se comen 2 .

$\square - \square = \square$ Quedan \square yogures.

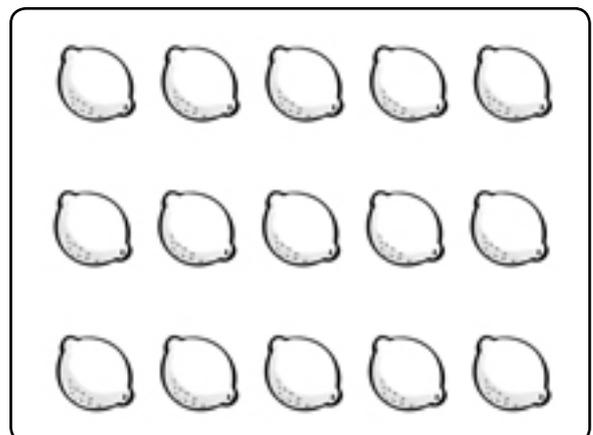
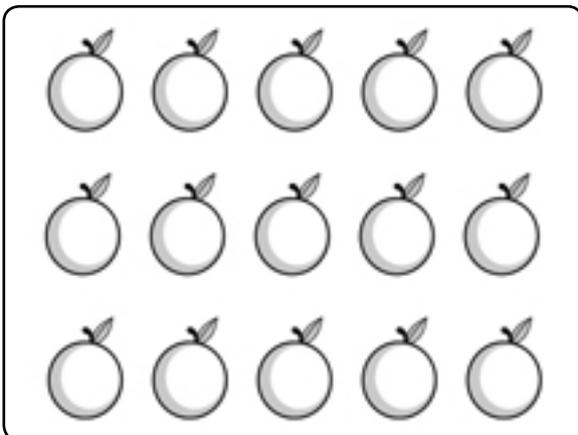
• Los niños se comen 6 .

$\square - \square = \square$ Quedan \square yogures.

• Los niños se comen 8 .

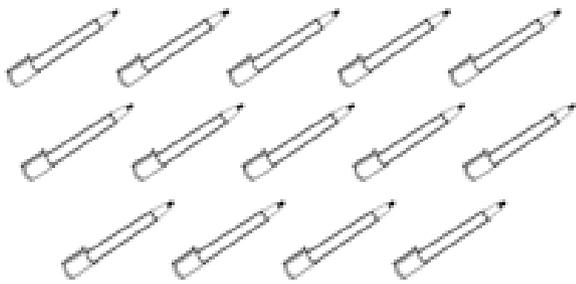
$\square - \square = \square$ Quedan \square yogures.

4 Rodea una decena en cada caso.

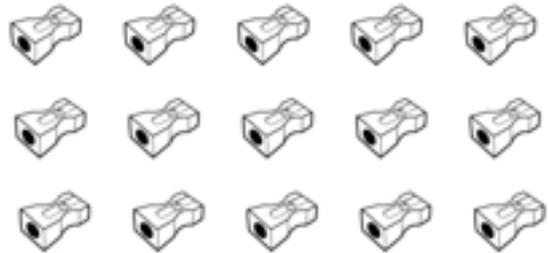


Nombre _____ Fecha _____

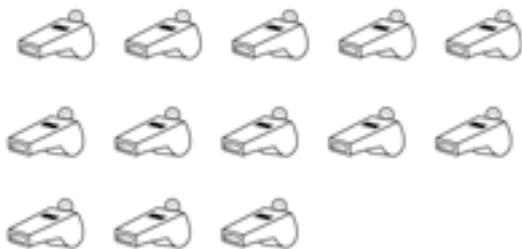
1 ¿Cuántos hay? Rodea una decena y completa.



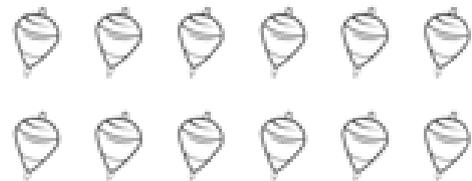
Hay rotuladores.



Hay sacapuntas.



Hay silbatos.



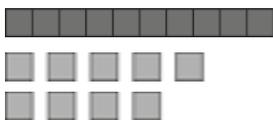
Hay peonzas.

2 Une.



$$10 + 1$$

$$16$$



$$10 + 6$$

$$19$$



$$10 + 2$$

$$11$$



$$10 + 9$$

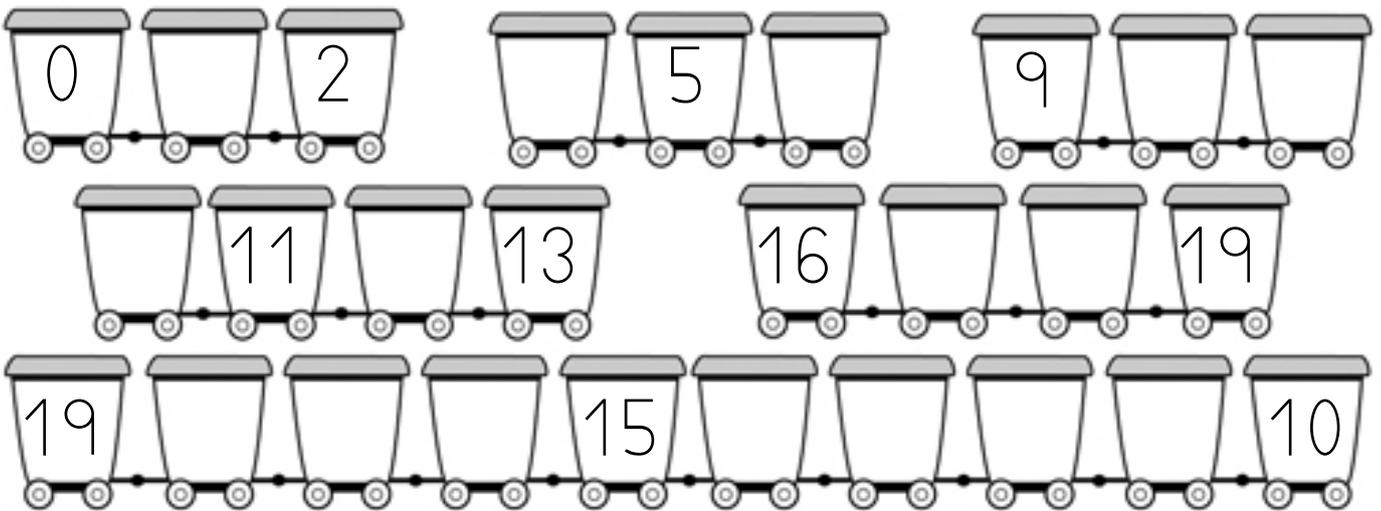
$$12$$

3 Escribe el número anterior o el posterior.

◀ 5 ◀ 7 4 ▶ 9 ▶

◀ 11 ◀ 15 14 ▶ 18 ▶

4 Completa con los números que faltan.



5 Lee y resuelve.

Rebeca tiene 8 pinceles. Ha comprado 3 más. ¿Cuántos pinceles tiene ahora en total?

tiene ▶

ha comprado ▶ +

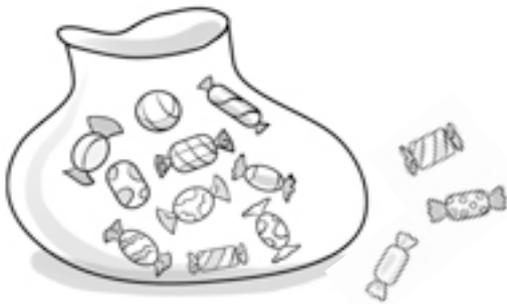
ahora tiene ▶



Ahora tiene pinceles.

Nombre _____ Fecha _____

1 Cuenta y completa.


 decena y unidades

+ =

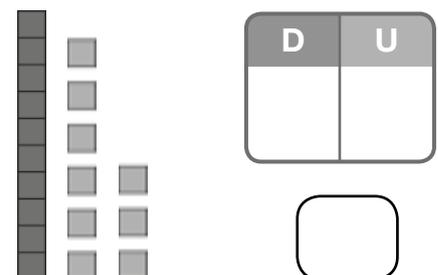
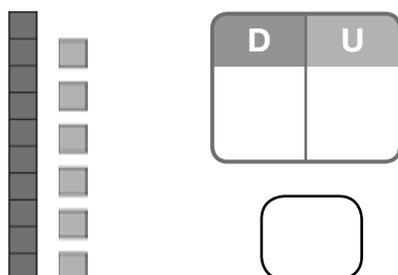
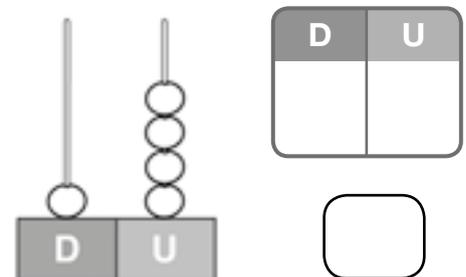
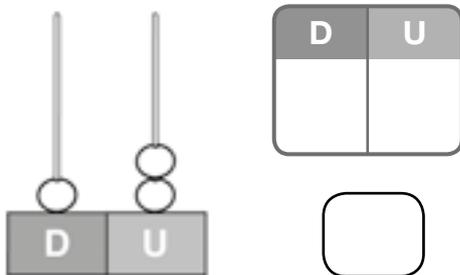
 ▶


 decena y unidades

+ =

 ▶

2 Cuenta y escribe el número.



3 Completa. Después, escribe cómo se lee cada número.

$$15 = \square + \square$$

$$17 = \square + \square$$

4 Escribe el número anterior y el posterior.

$$\square \blacktriangleleft 1 \blacktriangleright \square$$

$$\square \blacktriangleleft 9 \blacktriangleright \square$$

$$\square \blacktriangleleft 11 \blacktriangleright \square$$

$$\square \blacktriangleleft 18 \blacktriangleright \square$$

5 Suma.

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

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

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 13 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$$

6 ¿Cuántos niños quedan en la barca? Rodea la operación correcta y resuelve.



$$5 + 2 \quad 5 - 2$$

$$\square \circ \square = \square$$

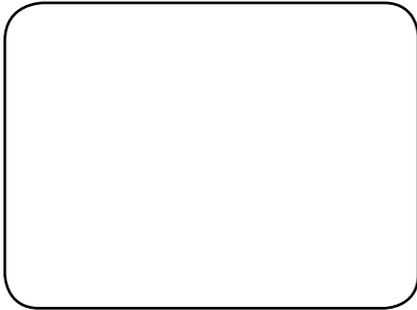
Quedan \square niños.

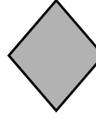


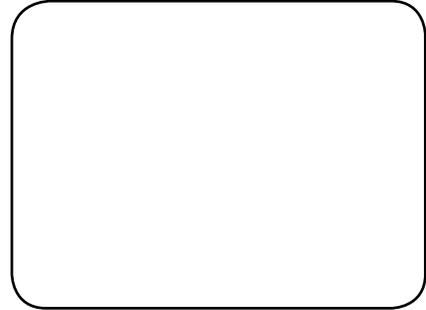
Nombre _____ Fecha _____

1 Dibuja.

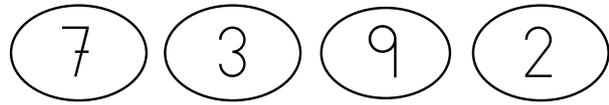
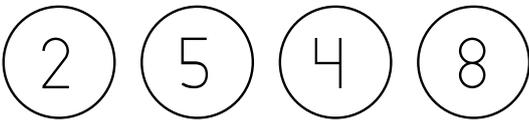
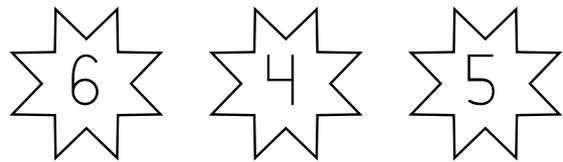
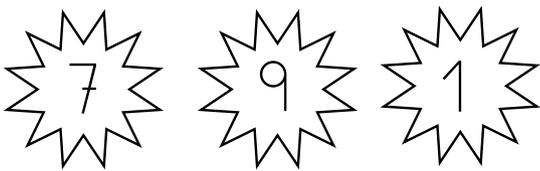
6 



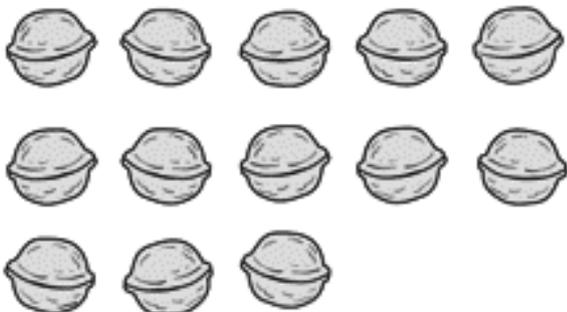
8 



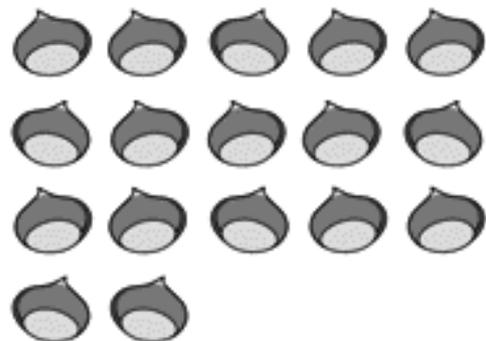
2 Colorea el número mayor en cada caso.



3 Rodea 1 decena, cuenta y completa.



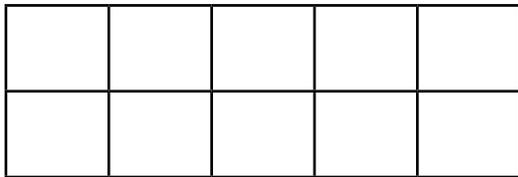
Hay nueces.



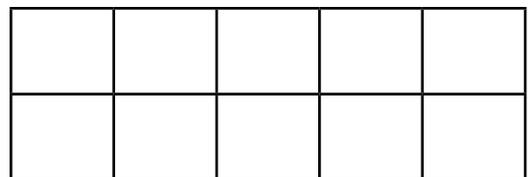
Hay castañas.

4 Colorea con dos colores diferentes y completa cada suma.

$$5 + 2 = \square$$



$$3 + 7 = \square$$

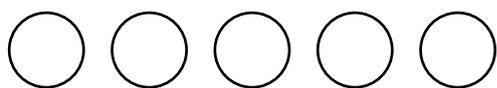


$$\begin{array}{r} 4 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$$

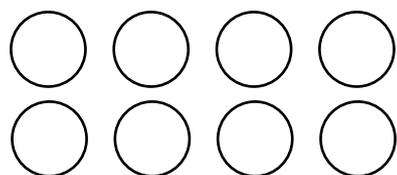
$$\begin{array}{r} 1 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$$

5 Tacha y completa las restas.

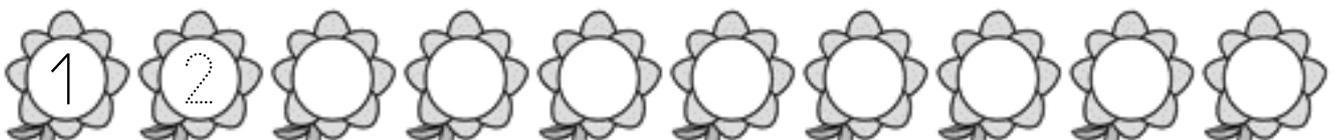
$$5 - 1 = \square$$



$$8 - 6 = \square$$



6 Completa las series.





Nombre _____ Fecha _____

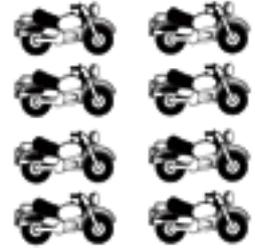
1 Cuenta y rodea el número.



3 4 5

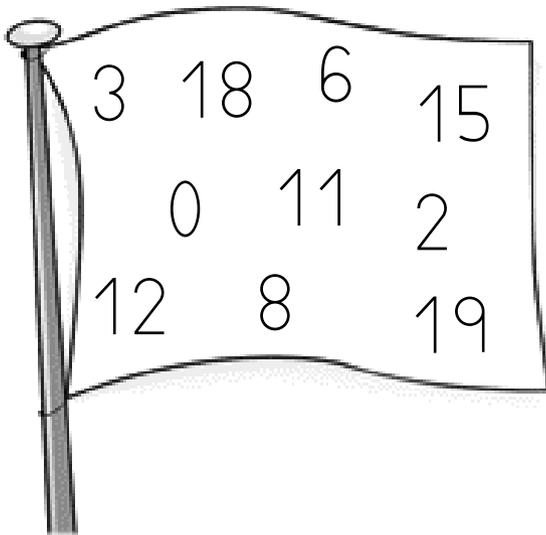


5 6 7



7 8 9

2 Escribe los números donde corresponda.



Mayores que 10:

, , , y

Menores que 10:

, , , y

3 Escribe cómo se lee cada número.

5 ▶

9 ▶

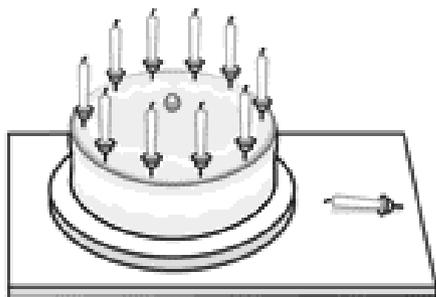
10 ▶

12 ▶

14 ▶

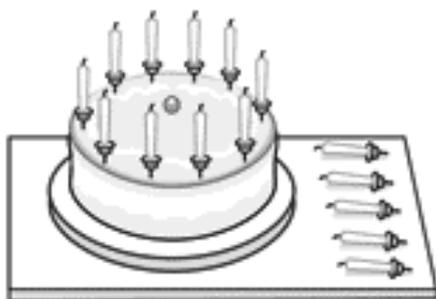
17 ▶

4 ¿Cuántas velitas hay? Cuenta y completa.



decena y unidad

$$\square + \square = \square$$



decenas y unidades

$$\square + \square = \square$$

5 Dibuja cuadrados y calcula las sumas.

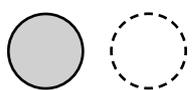
$$6 + 2 = \square$$



8	■	□
+ 1		
—		
□		

6 Dibuja círculos, tacha y calcula las restas.

$$5 - 3 = \square$$



4	●	○
- 2		
—		
□		



Nombre _____ Fecha _____

1 Ordena, en cada caso, de mayor a menor.



□ □ □ □ □

□ □ □ □ □

□ □ □ □ □

2 Escribe los números anterior y posterior.

□ ◀ 4 ▶ □

□ ◀ 9 ▶ □

□ ◀ 16 ▶ □

□ ◀ 7 ▶ □

□ ◀ 13 ▶ □

□ ◀ 18 ▶ □

3 Completa.

$10 + 1 = \square$

$15 = \square + \square$

$10 + 4 = \square$

$17 = \square + \square$

1 decena y 4 unidades ▶ □

1 decena y 9 unidades ▶ □



4 Suma.

$6 + 2 = \square$

$8 + 1 = \square$

$7 + 5 = \square$

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

$$\begin{array}{r} 6 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$$

5 Resta.

$4 - 1 = \square$

$6 - 2 = \square$

$9 - 7 = \square$

$$\begin{array}{r} 3 \\ - 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ - 0 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ - 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ - 5 \\ \hline \square \end{array}$$

6 Lee y resuelve.

Jaime tiene 6 pegatinas de aviones.

Su tía le da 3 pegatinas más.

¿Cuántas pegatinas tiene ahora?



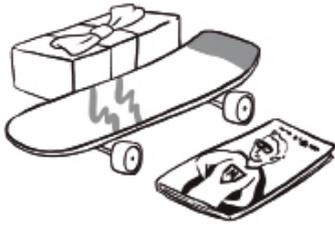
$\square + \square = \square$

Tiene \square pegatinas.



Primer trimestre. El día de Reyes

Nombre _____ Fecha _____



En el día de Reyes, Juan encontró estos regalos debajo de la ventana. ¿Qué habrá dentro de la caja?

- 1 Escribe el día y el mes en el que Juan recibió los regalos.

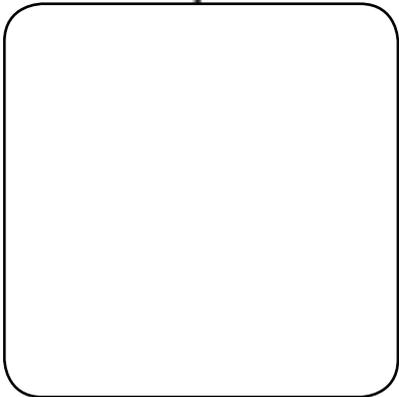
- 2 ¿Qué puede haber en la caja? Lee la carta que Juan envió a los Reyes y dibújalo con lápices de colores.

Queridos Reyes Magos:

Este año me he portado bien. Quiero un monopatín, un coche teledirigido y un cuento de superhéroes. ¡Ah! Y traedle unos patines a mi hermana. Me ayuda mucho con los deberes.

Besos,

Juan



3 Colorea las casillas que corresponden a estos números.
Después, completa con las sílabas que hay en ellas.

• una unidad

• $9 - 5 = \square$

• $4 + 3 = \square$

• $8 + 6 = \square$

• 1 decena y 3 unidades

• 1 decena y 7 unidades

• el número anterior a 10

• el número posterior a 18

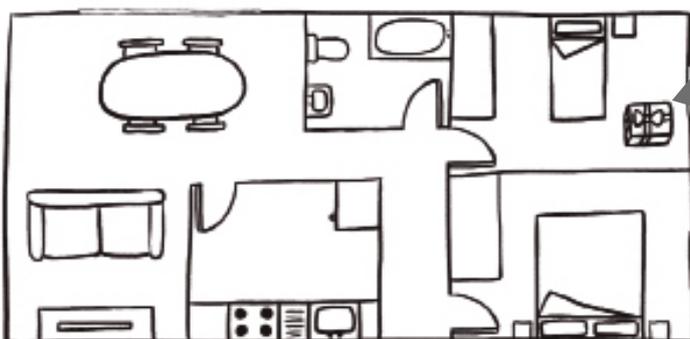
0	LA	1	CO	2	UN	3	PA	4	CHE
5	CI	6	TO	7	TE	8	RRI	9	LE
10	TI	11	NE	12	SU	13	DI	14	RI
15	PER	16	TE	17	GI	18	E	19	DO

En la caja hay

un

► ¿Es lo que habías dibujado?

4 ¿En qué habitación encontró Juan sus regalos?
Observa el plano de su casa y completa.



Los encontré en

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántos hay? Cuenta y completa.



D	U

decenas

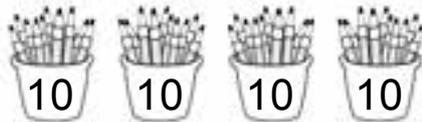
unidades



D	U

decenas

unidades



D	U

decenas

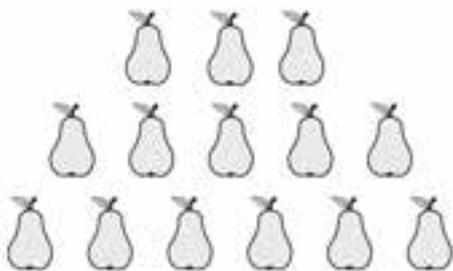
unidades

2 Rodea 10 frutas en cada caso y completa.



$$\square + \square = \square$$

Hay piñas.



$$\square + \square = \square$$

Hay peras.

3 Completa estas series.

10	11								
----	----	--	--	--	--	--	--	--	--

90	80								
----	----	--	--	--	--	--	--	--	--

4 Cuenta y calcula las restas.

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

$9 - 5 = \square$
 $12 - 7 = \square$
 $18 - 6 = \square$

$$\begin{array}{r} 6 \\ - 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ - 7 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 14 \\ - 5 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 16 \\ - 3 \\ \hline \square \end{array}$$

5 Lee y resuelve.

En la caja había 10 caracoles.

Ahora solo quedan 2.

¿Cuántos caracoles faltan?



$$\square - \square = \square$$

Solución

▶	

Nombre _____ Fecha _____

1 Une.

11

$10 + 6$

quince

14

$10 + 1$

diecinueve

15

$10 + 4$

once

16

$10 + 5$

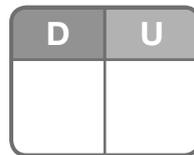
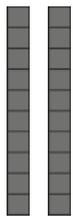
dieciséis

19

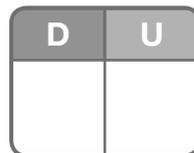
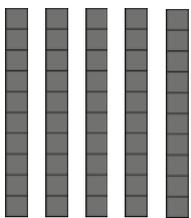
$10 + 9$

catorce

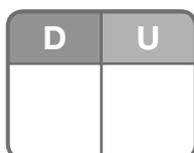
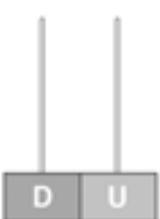
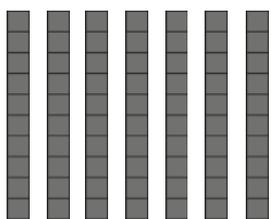
2 Dibuja las decenas en los ábacos y completa.



decenas



decenas



decenas

3 Escribe cómo se lee cada número.

9 ▶

11 ▶

17 ▶

20 ▶

70 ▶

90 ▶

4 Cuenta y calcula las restas.

$10 - 5 = \square$

$12 - 7 = \square$

$18 - 6 = \square$

$$\begin{array}{r} 11 \\ - 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 17 \\ - 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 14 \\ - 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 19 \\ - 8 \\ \hline \square \end{array}$$

5 Lee y resuelve.

Luisa tiene que regar 12 macetas.
Ya ha regado 8. ¿Cuántas macetas
le quedan por regar?



$\square - \square = \square$

Solución ▶

Nombre _____ Fecha _____

1 Colorea.

La torre más alta



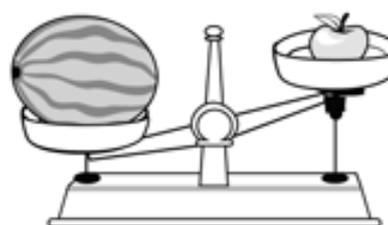
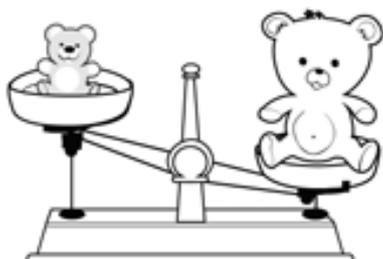
La bufanda más ancha



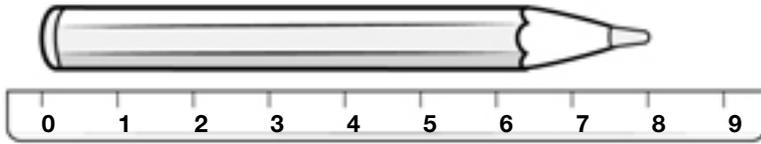
La serpiente más larga



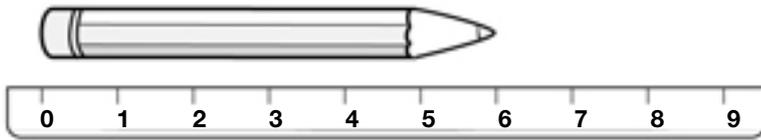
2 Rodea en cada caso lo que pesa más.



3 ¿Cuánto mide cada lápiz? Observa y completa.



Mide centímetros.



Mide centímetros.

4 Calcula las sumas.

$$\begin{array}{r} 3 \\ 4 \\ + 1 \\ \hline \square \end{array}$$

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

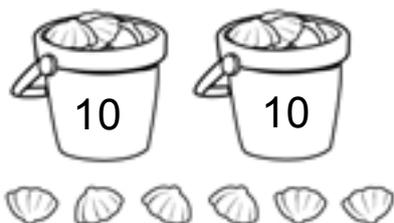
$$\begin{array}{r} 5 \\ 6 \\ + 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ 2 \\ + 7 \\ \hline \square \end{array}$$

5 ¿Qué número es? Completa y escribe cómo se lee.



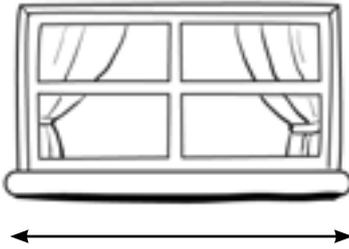
decenas y unidades



decenas y unidades

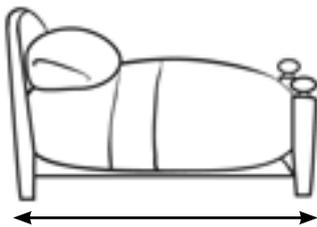
Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuánto crees que mide cada objeto? Une.



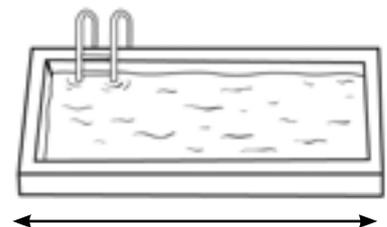
4 palmos

10 palmos



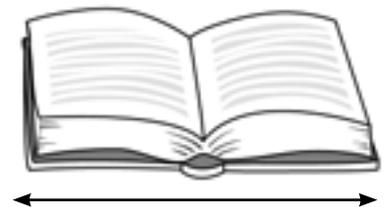
20 pasos

5 pasos



8 centímetros

18 centímetros



2 Escribe el número y cómo se lee.

2 decenas y 2 unidades ► _____

2 decenas y 6 unidades ► _____

2 decenas y 7 unidades ► _____

2 decenas y 8 unidades ► _____

3 Calcula las sumas.

$7 + 8 = \square$ $10 + 9 = \square$ $5 + 7 + 2 = \square$

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

$$\begin{array}{r} 5 \\ 6 \\ + 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ 2 \\ + 7 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ 4 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$$

4 Lee y resuelve.

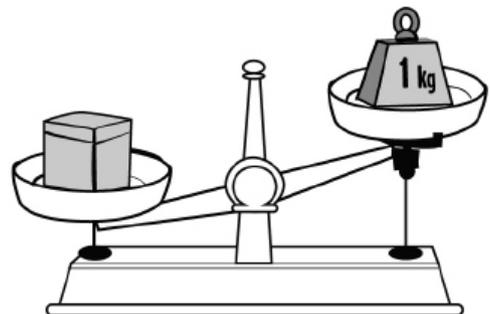
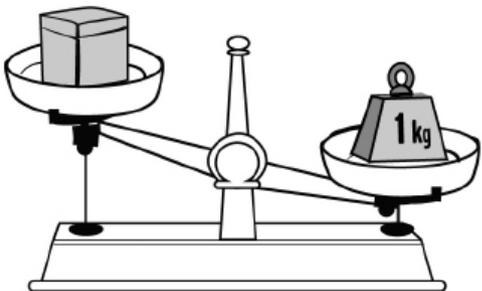
Ana tiene 3 pulseras rojas, 5 amarillas y 2 de color marrón.

¿Cuántas pulseras tiene en total?

$$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$

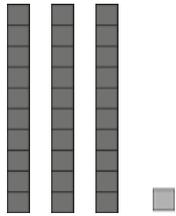
Solución ►

5 Observa y rodea el paquete que pesa más de un kilo.



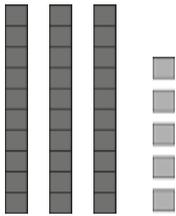
Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Qué número es? Cuenta y completa.



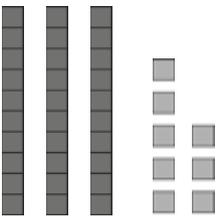
D	U

decenas y unidad



D	U

decenas y unidades



D	U

decenas y unidades

2 Suma y resta decenas.

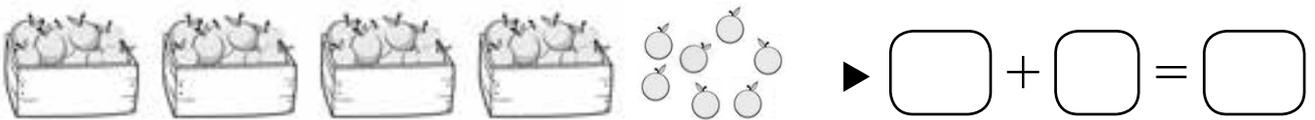
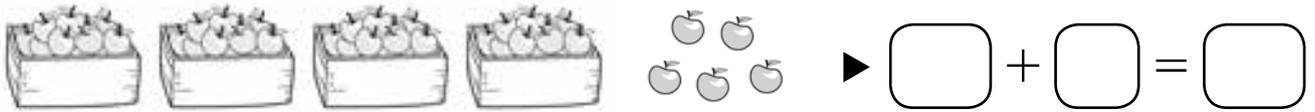
4 decenas	▶	40
+ 1 decena	▶	+ 10
<hr/>		
<input type="text"/> decenas	▶	<input type="text"/>

6 decenas	▶	60
- 5 decenas	▶	- 50
<hr/>		
<input type="text"/> decena	▶	<input type="text"/>

5 decenas	▶	<input type="text"/>
+ 3 decenas	▶	+ <input type="text"/>
<hr/>		
<input type="text"/> decenas	▶	<input type="text"/>

9 decenas	▶	<input type="text"/>
- 4 decenas	▶	- <input type="text"/>
<hr/>		
<input type="text"/> decenas	▶	<input type="text"/>

3 En cada caja hay 10 piezas de fruta. Cuenta y completa.



4 Completa estas series.

	41	42							49
--	----	----	--	--	--	--	--	--	----

	51							58	59
--	----	--	--	--	--	--	--	----	----

5 Calcula estas sumas.

	D U	
	40	
+	9	
	<input type="text"/>	

	D U	
	6	
+	31	
	<input type="text"/>	

	D U	
	12	
+	16	
	<input type="text"/>	

	D U	
	32	
+	21	
	<input type="text"/>	

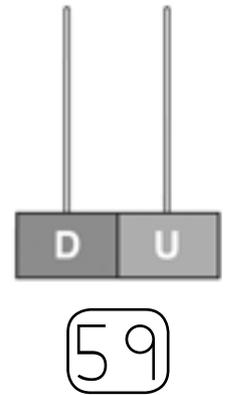
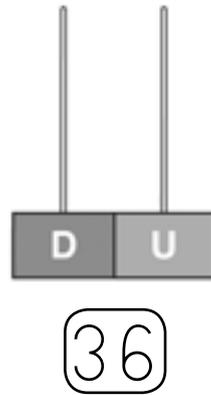
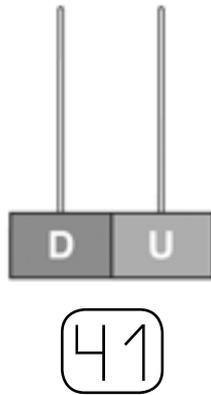
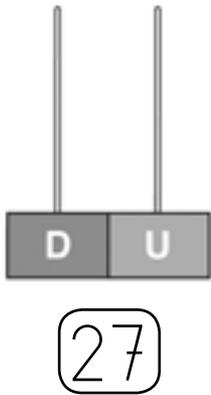
Nombre _____ Fecha _____

1 Completa. Después, escribe cómo se lee cada número.

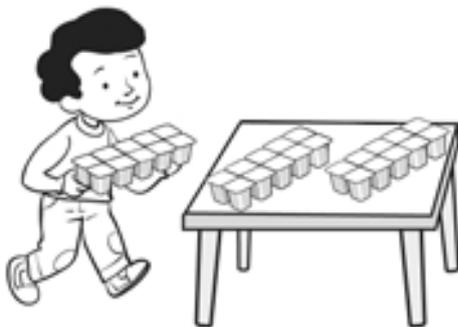
57 ► + = ►

48 ► + = ►

2 Completa los ábacos.



3 Observa, calcula y completa las operaciones.



$$\begin{array}{r}
 \square \text{ decenas} \\
 + \square \text{ decena} \\
 \hline
 \square \text{ decenas}
 \end{array}
 \begin{array}{r}
 \text{►} \\
 \text{►} \\
 \text{►}
 \end{array}
 \begin{array}{r}
 \square \\
 + \square \\
 \hline
 \square
 \end{array}$$



$$\begin{array}{r}
 \square \text{ decenas} \\
 - \square \text{ decenas} \\
 \hline
 \square \text{ decenas}
 \end{array}
 \begin{array}{r}
 \text{►} \\
 \text{►} \\
 \text{►}
 \end{array}
 \begin{array}{r}
 \square \\
 - \square \\
 \hline
 \square
 \end{array}$$

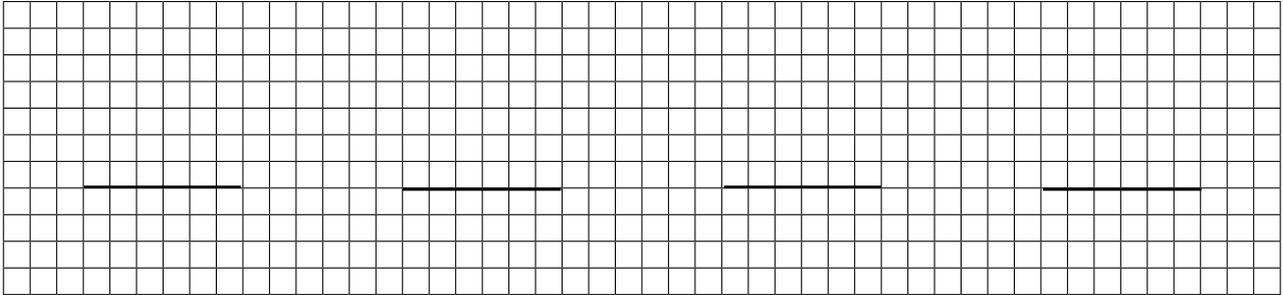
4 Coloca los números y suma.

$32 + 13$

$53 + 5$

$41 + 16$

$27 + 30$



5 Piensa si tienes que sumar o restar y resuelve.

Una cuerda mide 18 centímetros de largo.

Si cortamos 7 centímetros, ¿cuántos centímetros de cuerda quedan?

Solución ►

--

Santiago tiene 10 camiones y 7 coches más que camiones. ¿Cuántos coches tiene Santiago?



camiones ►

coches ► ○

$\square \ominus \square = \square$

Solución ►

--

Nombre _____ Fecha _____

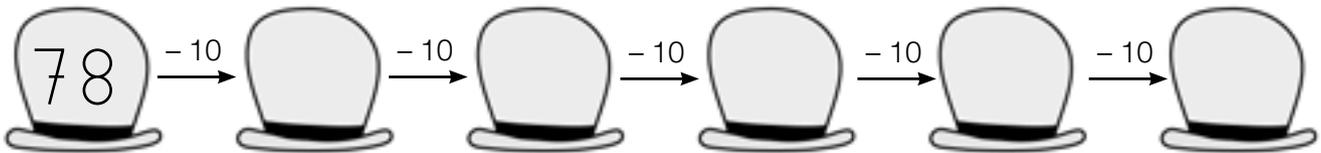
1 Lee los números y completa.

sesenta y tres ▶ ▶ decenas y unidades

sesenta y seis ▶ ▶ decenas y unidades

setenta y nueve ▶ ▶ decenas y unidades

2 Resta y completa la serie.



3 Calcula las restas.

D	U
19	
-	9
<input type="text"/>	

D	U
26	
-	5
<input type="text"/>	

D	U
47	
-	14
<input type="text"/>	

D	U
66	
-	21
<input type="text"/>	

D	U
37	
-	36
<input type="text"/>	

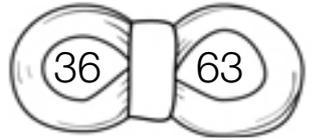
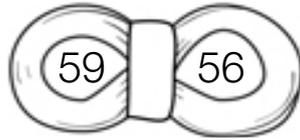
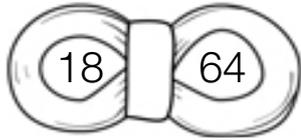
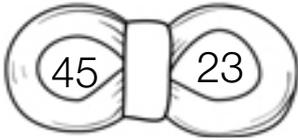
D	U
44	
-	20
<input type="text"/>	

D	U
55	
-	32
<input type="text"/>	

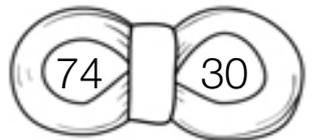
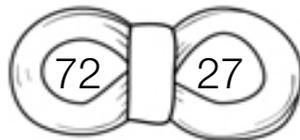
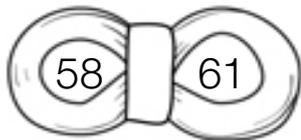
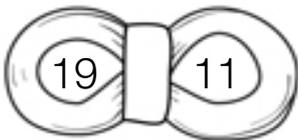
D	U
79	
-	59
<input type="text"/>	

4 Colorea.

El número mayor



El número menor



5 Compara los números, completa y escribe $>$ o $<$.

62 es que 79.

62 \circ 79

76 es que 59.

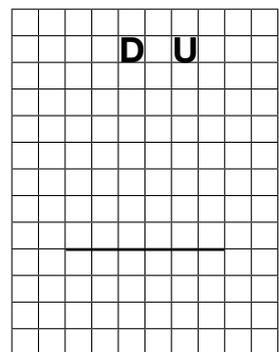
76 \circ 59

6 Resuelve.

Paula tiene 27 gusanos de seda y Adolfo tiene 12 menos que Paula. ¿Cuántos gusanos tiene Adolfo?

Paula \blacktriangleright

Adolfo \blacktriangleright \circ



Solución \blacktriangleright

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Qué número es? Completa y escribe cómo se lee.

►

D	U

►

D	U

2 Compara y escribe > o <.

$66 \circ 79$

$51 \circ 49$

$77 \circ 69$

$80 \circ 90$

$39 \circ 27$

$12 \circ 33$

$25 \circ 52$

$40 \circ 10$

$69 \circ 19$

3 Colorea, en cada fila, el número que corresponda.

El número mayor

12	21	65	33	
13	45	23	57	60
65	73	48	74	9

El número menor

75	65	68	64	
27	77	33	66	72
26	45	23	46	32

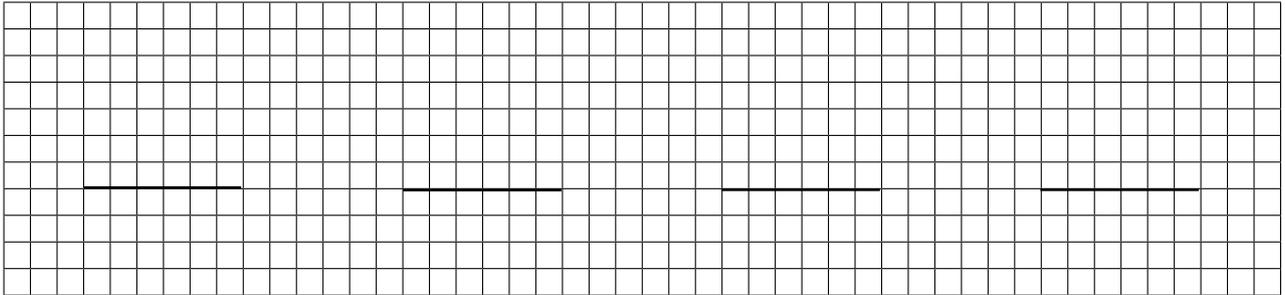
4 Coloca los números y calcula las restas.

$$67 - 21$$

$$78 - 47$$

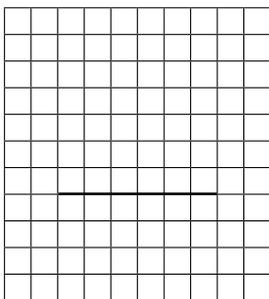
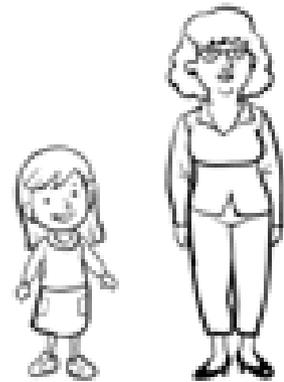
$$59 - 46$$

$$69 - 55$$



5 Resuelve.

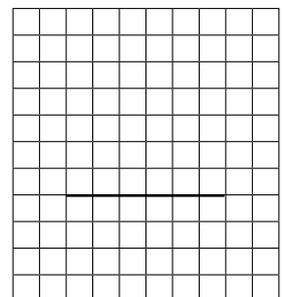
La abuela de Adela tiene 59 años.
Adela tiene 50 años menos que su abuela.
¿Cuántos años tiene Adela?



Solución

▶

Roberto tiene 75 céntimos. Abel tiene 33 céntimos menos que Roberto. ¿Cuántos céntimos tiene Abel?



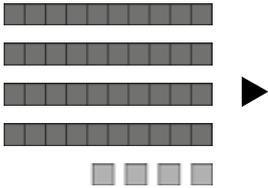
Solución

▶



Nombre _____ Fecha _____

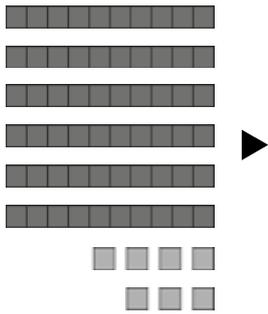
1 ¿Qué número es? Completa y escribe cómo se lee.



D	U

$$\square + \square = \square$$

\square decenas y \square unidades



D	U

$$\square + \square = \square$$

\square decenas y \square unidades

2 Une.

8 decenas

57

7 unidades

7

1 decena y 8 unidades

80

5 decenas y 7 unidades

76

7 decenas y 6 unidades

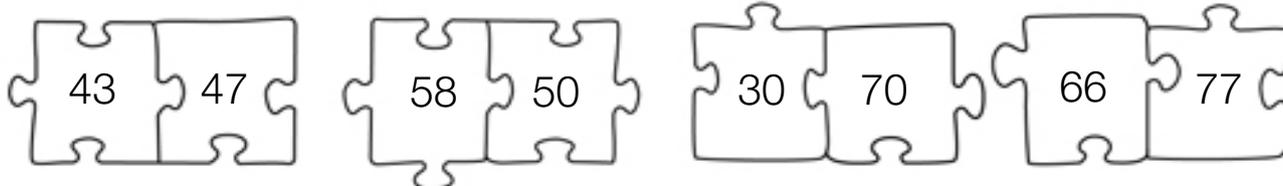
18



3 Completa estas series.

38	39								
65	66								

4 Colorea en cada caso el número mayor.



5 Calcula.

D	U
---	---

$$\begin{array}{r} 64 \\ + 11 \\ \hline \square \end{array}$$

D	U
---	---

$$\begin{array}{r} 40 \\ + 28 \\ \hline \square \end{array}$$

D	U
---	---

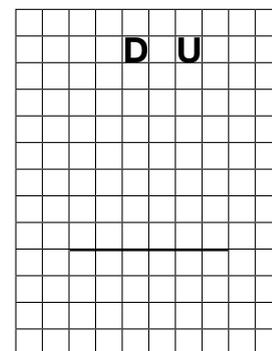
$$\begin{array}{r} 63 \\ - 21 \\ \hline \square \end{array}$$

D	U
---	---

$$\begin{array}{r} 79 \\ - 54 \\ \hline \square \end{array}$$

6 Resuelve.

Elena tiene que dibujar 57 cuadrados para un trabajo. Ha dibujado ya 15.
¿Cuántos cuadrados le faltan por dibujar?



Solución	▶	
----------	---	--



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y calcula.

$$\begin{array}{r}
 4 \text{ decenas} \blacktriangleright \boxed{} \\
 + 3 \text{ decenas} \blacktriangleright + \boxed{} \\
 \hline
 \boxed{} \text{ decenas} \blacktriangleright \boxed{}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 8 \text{ decenas} \blacktriangleright \boxed{} \\
 - 5 \text{ decenas} \blacktriangleright - \boxed{} \\
 \hline
 \boxed{} \text{ decenas} \blacktriangleright \boxed{}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 7 \text{ decenas} \blacktriangleright \boxed{} \\
 + 1 \text{ decena} \blacktriangleright + \boxed{} \\
 \hline
 \boxed{} \text{ decenas} \blacktriangleright \boxed{}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 9 \text{ decenas} \blacktriangleright \boxed{} \\
 - 4 \text{ decenas} \blacktriangleright - \boxed{} \\
 \hline
 \boxed{} \text{ decenas} \blacktriangleright \boxed{}
 \end{array}$$

2 Completa cada número y escribe cómo se lee.

$$51 = \boxed{} + \boxed{} \blacktriangleright \begin{array}{|l|} \hline \\ \hline \end{array}$$

$$79 = \boxed{} + \boxed{} \blacktriangleright \begin{array}{|l|} \hline \\ \hline \end{array}$$

3 Colorea en cada caso el número que corresponda.

El número mayor \blacktriangleright

60	57	48
----	----	----

60	48	62	35
----	----	----	----

El número menor \blacktriangleright

35	63	59
----	----	----

26	54	77	20
----	----	----	----

4 Calcula estas sumas.

D	U
23	
+ 41	
□	

D	U
54	
+ 15	
□	

D	U
36	
+ 21	
□	

D	U
66	
+ 12	
□	

5 Calcula estas restas.

D	U
64	
- 11	
□	

D	U
49	
- 28	
□	

D	U
53	
- 32	
□	

D	U
79	
- 54	
□	

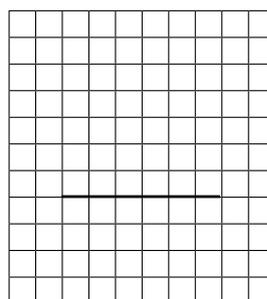
6 Resuelve.

Paula tiene un álbum con 37 fotos. Adolfo tiene en su álbum 12 fotos más que Paula. ¿Cuántas fotos tiene Adolfo en su álbum?



Paula ►

Adolfo ► ○



Solución ►



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa la serie. Después, escribe cómo se leen los números de los recuadros.

	66		68				
--	----	--	----	--	--	--	--

2 Coloca los números y calcula las operaciones.

4	decenas	▶	<div style="position: absolute; top: 0; left: 0; width: 100%; height: 100%; background-image: linear-gradient(to right, transparent 49%, #ccc 49% 51%, #ccc 51% 53%, transparent 53%); background-size: 50px 50px;"></div>	
+	3	decenas		▶
0	decenas	▶		▶

8	decenas	▶	<div style="position: absolute; top: 0; left: 0; width: 100%; height: 100%; background-image: linear-gradient(to right, transparent 49%, #ccc 49% 51%, #ccc 51% 53%, transparent 53%); background-size: 50px 50px;"></div>	
-	5	decenas		▶
0	decenas	▶		▶

3 Ordena los números.

70	55
64	79
46	31

De mayor a menor

--	--	--	--	--	--

De menor a mayor

--	--	--	--	--	--

4 Suma.

$8 + 7 = \square$ $10 + 4 = \square$ $17 + 2 = \square$

$$\begin{array}{r} 23 \\ + 41 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 54 \\ + 15 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 36 \\ + 21 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 66 \\ + 12 \\ \hline \square \end{array}$$

5 Resta.

$9 - 6 = \square$ $10 - 4 = \square$ $19 - 7 = \square$

$$\begin{array}{r} 64 \\ - 11 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 49 \\ - 28 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 53 \\ - 32 \\ \hline \square \end{array}$$

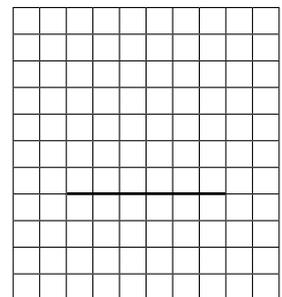
$$\begin{array}{r} 79 \\ - 54 \\ \hline \square \end{array}$$

6 Resuelve.

Patricia consiguió 67 puntos en la diana.

Lucas hizo 26 puntos menos que Patricia.

¿Cuántos puntos consiguió Lucas?



Solución



--	--



Segundo trimestre. Resuelvo un enigma

Nombre _____ Fecha _____

¿Eres un buen detective? Ponte a prueba y descubre las pistas que te ayudarán a saber quién es Carlos.



1 Ordena las palabras y descubre la primera pista.

camiseta

rayas.

de

Su

es

Pista 1 ►

- 2 Para saber qué número lleva Carlos en el pantalón, resuelve las restas y, luego, suma los resultados.

$$\begin{array}{r} 11 \\ - 4 \\ \hline \square \end{array}$$

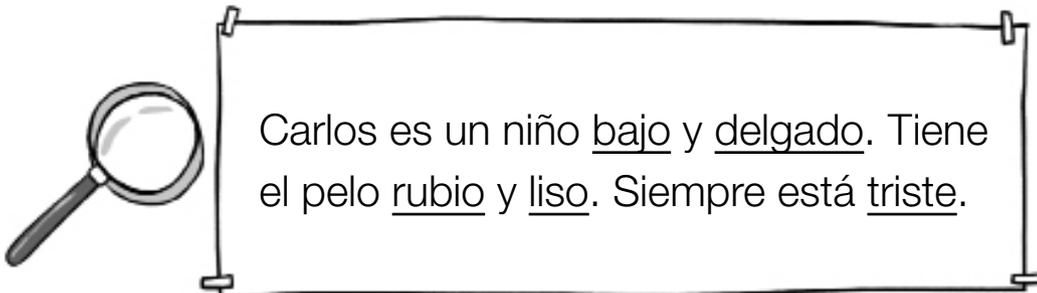
$$\begin{array}{r} 13 \\ - 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 14 \\ - 9 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\square + \square + \square = \square$$

Pista 2 ► Su pantalón tiene el número .

- 3 Copia cambiando las palabras subrayadas por otras que signifiquen lo contrario, y obtendrás la tercera pista.

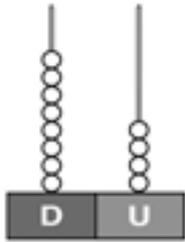


Pista 3 ►

- 4 Ahora lee todas las pistas y rodea a Carlos.

Nombre _____ Fecha _____

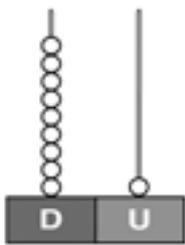
1 ¿Qué número es? Cuenta y completa.



D	U

decenas y unidades

+ =

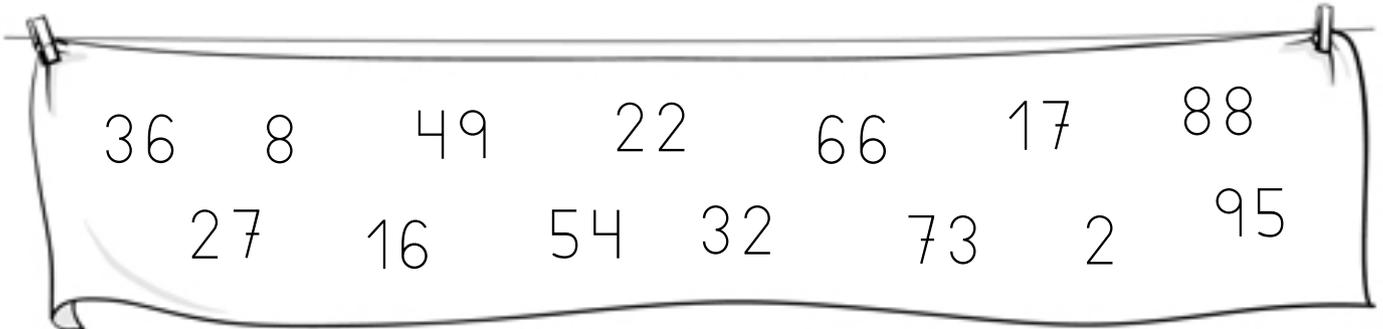


D	U

decenas y unidad

+ =

2 Rodea los números pares.



3 Suma.

D	U
○	○
11	13
+	21
<input style="width: 60px; height: 30px;" type="text"/>	

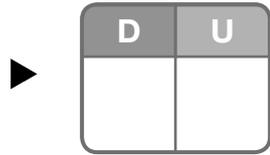
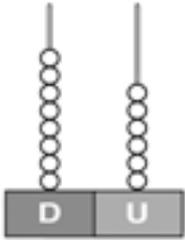
D	U
○	○
43	33
+	3
<input style="width: 60px; height: 30px;" type="text"/>	

D	U
○	○
15	23
+	30
<input style="width: 60px; height: 30px;" type="text"/>	

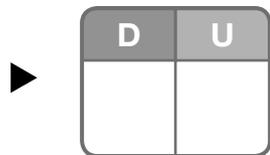
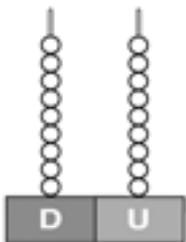
D	U
○	○
24	31
+	2
<input style="width: 60px; height: 30px;" type="text"/>	

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Qué números son? Completa y escribe cómo se leen.



decenas y unidades.



decenas y unidades.

2 Lee y escribe los números hasta el 99 que correspondan.

Números pares
con 8 decenas.

▶

Números impares
con 9 decenas.

▶

3 Calcula las sumas.

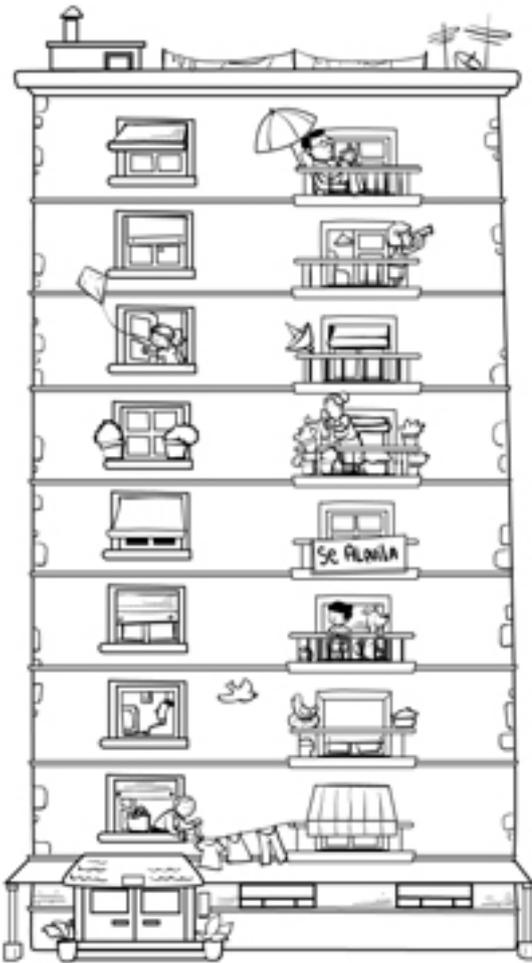
$$\begin{array}{r} 43 \\ 12 \\ + 24 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ 40 \\ + 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 42 \\ 31 \\ + 13 \\ \hline \end{array}$$

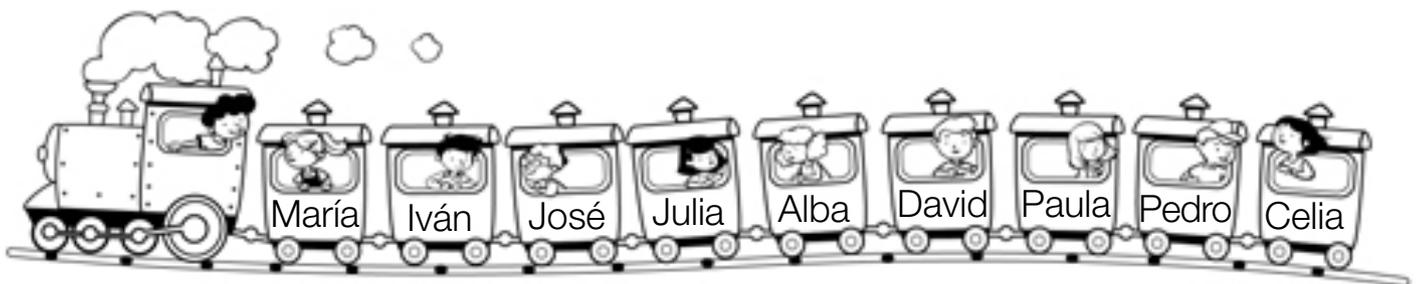
$$\begin{array}{r} 41 \\ 25 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$$

4 ¿Qué piso es? Escribe el ordinal y cómo se lee.



○	▶	
○	▶	
○	▶	
○	▶	
○	▶	
○	▶	
○	▶	
○	▶	
○	▶	

5 ¿Quién va delante? ¿Y detrás? Observa y escribe el nombre.



Detrás del 1.º

Detrás del 8.º

Delante del 4.º

▼

▼

▼

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe el nombre de los meses anterior y siguiente.

febrero

abril

septiembre

diciembre

2 Calcula estas sumas llevando.

D U
○
45
+ 6
□

D U
○
89
+ 5
□

D U
○
17
+ 34
□

D U
○
46
+ 29
□

D U
○
13
+ 39
□

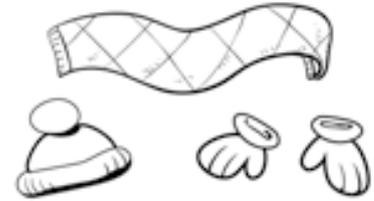
D U
○
28
+ 24
□

D U
○
59
+ 12
□

D U
○
72
+ 18
□

3 Piensa cómo vas a resolver el problema y calcula.

Carlos tiene 20 años y trabaja en una tienda de ropa. Hoy ha vendido 14 bufandas y 27 gorros. ¿Cuántas prendas de ropa ha vendido?



Datos ► y Operación ►

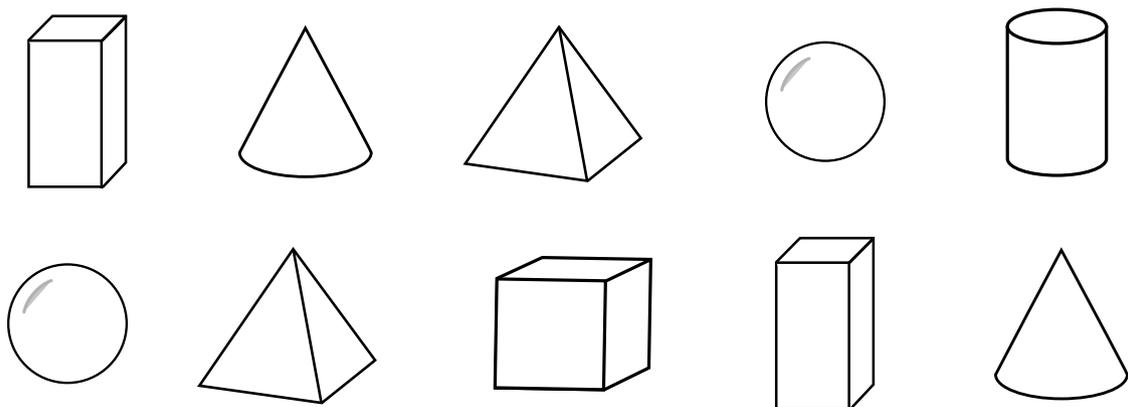
--

Solución ►

Ha vendido

4 Rodea cada cuerpo geométrico con el color correspondiente.

rojo	cilindro	verde	cono	amarillo	prisma		
morado		esfera		azul		cubo	



¿Cómo se llama el cuerpo que no has rodeado?

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa en cada caso la hoja del calendario y contesta.



Faltan 5 días para mi cumpleaños.



Mi cumpleaños fue el martes pasado.



- ¿Qué día es el cumpleaños de Vicente? _____
- ¿Qué día fue el cumpleaños de Clara? _____

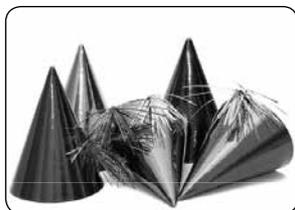
2 ¿Qué forma tienen estos objetos? Escribe nombres de cuerpos geométricos.













Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Qué hora es? Escribe.

Las 3 y media.

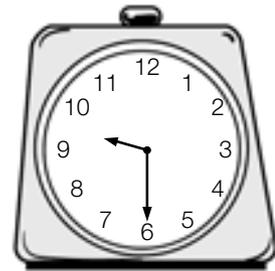
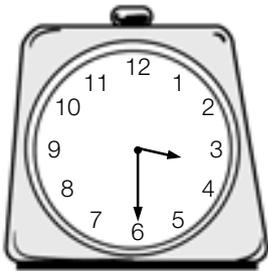
Las 12 en punto.

Las 11 y media.

La 1 en punto.

Las 9 y media.

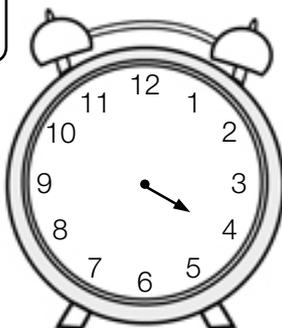
Las 6 en punto.



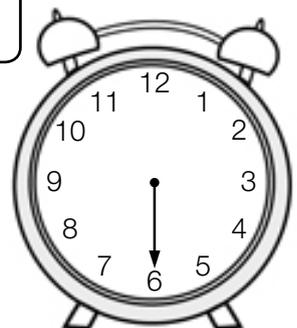


2 Completa los relojes para que marquen la hora correcta.

Las 4 en punto.



Las 10 y media.



Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Qué hora marca cada reloj? Une.



Las 3.

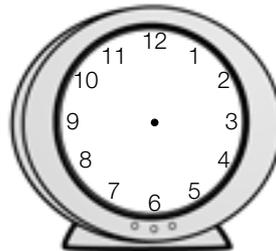
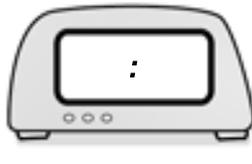
Las 8 y media.

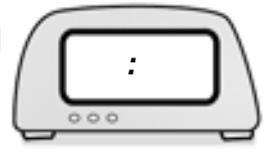
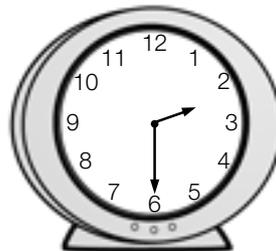
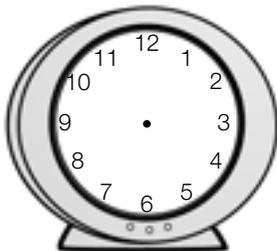
Las 12 y media.

Las 7 en punto.



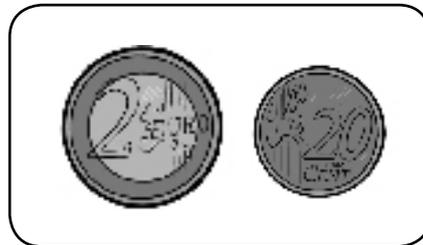
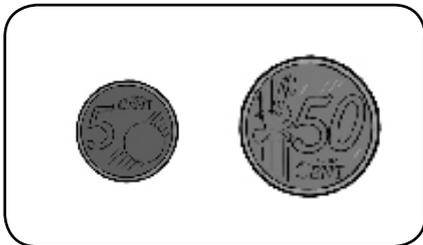
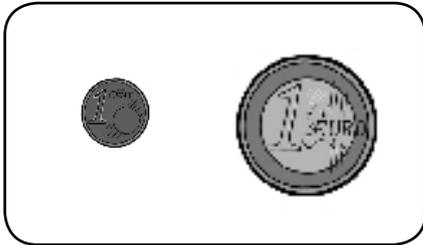
2 Completa los relojes y escribe la hora.





Nombre _____ Fecha _____

1 Tacha en cada caso la moneda que vale menos.



2 Rodea.

1 euro y 68 céntimos

2 euros y 17 céntimos



3 ¿Cuánto dinero hay? Calcula y marca.



- 7 € y 7 céntimos
- 70 € y 70 céntimos
- 7 € y 70 céntimos

4 ¿Cuántos bolígrafos hay? Observa y completa.



$$\square + \square + \square = \square$$

$$\square \times \square = \square$$

5 ¿Cuántos círculos hay que dibujar en cada hoja para repartirlos en partes iguales? Dibuja y completa.



En cada hoja hay que dibujar círculos.

6 Observa la lista, completa el problema y resuelve.

LISTA DE PRECIOS	
Camisetas	12 euros
Cinturones	14 euros
Bolsos	35 euros
Sandalias	31 euros

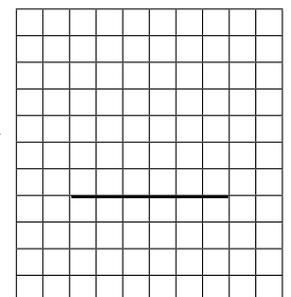
Laura tenía 25 euros.

Se ha comprado una camiseta que le ha costado euros.

Datos ► y

Operación ►

Solución ► Le quedan _____



Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuánto dinero tiene Paola? Calcula y completa.



Tiene € y céntimos.

2 ¿Qué puedes pagar con este dinero? Colorea.



22 € y
17 céntimos



15 € y
40 céntimos



18 € y
40 céntimos

3 Reparte en partes iguales y completa.



En cada carta hay corazones.

4 Calcula y completa las multiplicaciones.



$8 + 8 = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$
 $5 + 5 + 5 = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$
 $3 + 3 + 3 + 3 = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$
 $4 + 4 + 4 + 4 + 4 = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$
 $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = \square \blacktriangleright \square \times \square = \square$

5 Lee y resuelve.

Tengo 28 años.



Jacobo

Yo tengo 16 años menos que Jacobo.



Amalia

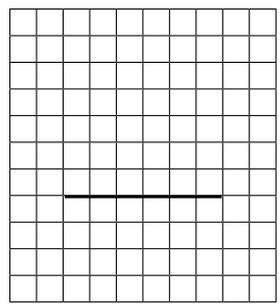
Yo tengo 20 años menos que Jacobo.



Pelayo

¿Cuántos años tiene Amalia?

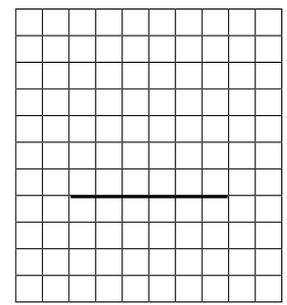
Operación \blacktriangleright



Tiene _____

¿Cuántos años tiene Pelayo?

Operación \blacktriangleright

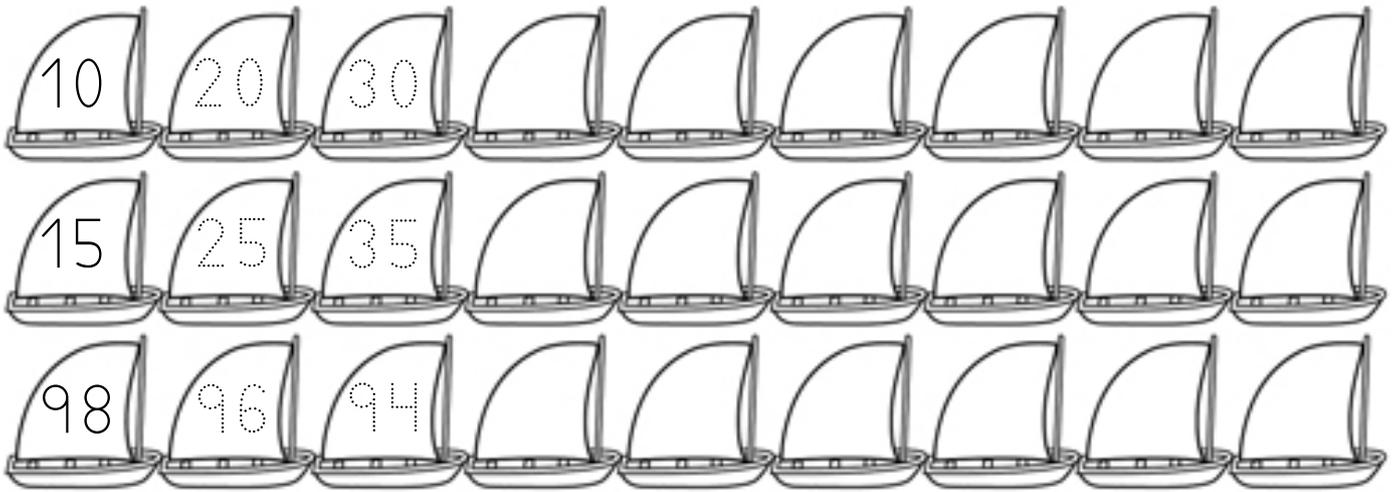


Tiene _____



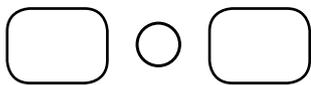
Nombre _____ Fecha _____

1 Completa las series.



2 ¿Es mayor o menor? Compara y completa.

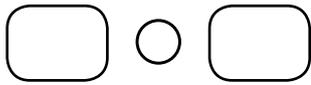
46 es que 64.



64 es que 46.



28 es que 80.



80 es que 28.



3 ¿Cuántos vasos hay? Observa y completa.



$$\square + \square + \square = \square$$

$$\square \times \square = \square$$

4 Escribe cómo se leen estos ordinales.

1.º ►

3.º ►

4.º ►

7.º ►

9.º ►

10.º ►

5 Calcula las operaciones.

D	U
64	
+ 13	
□	

D	U
53	
+ 18	
□	

D	U
79	
- 54	
□	

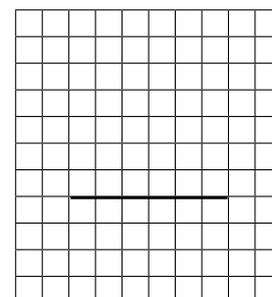
D	U
31	
24	
+ 6	
□	

6 Lee y resuelve.

En una tienda se han vendido 35 bocadillos de jamón y 12 bocadillos de tortilla menos que de jamón. ¿Cuántos bocadillos de tortilla se han vendido?



Operación ►



Solución ►



Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe cómo se lee cada número.

15 ►

23 ►

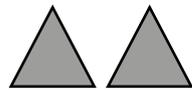
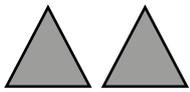
31 ►

56 ►

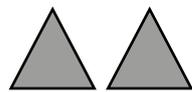
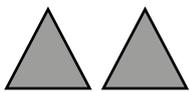
77 ►

91 ►

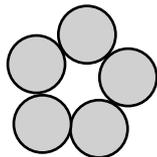
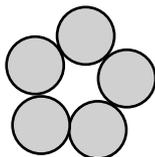
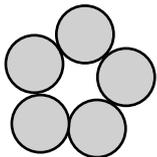
2 ¿Cuántos hay? Completa y calcula.



$$\square + \square + \square + \square = \square$$



$$\square \times \square = \square$$



$$\square + \square + \square = \square$$

$$\square \times \square = \square$$

3 Calcula estas sumas.

$$\begin{array}{r} 36 \\ + 57 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 73 \\ + 17 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ 36 \\ + 48 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 35 \\ 14 \\ + 26 \\ \hline \square \end{array}$$

4 ¿Es mayor o menor? Compara y completa con < o >.

$23 \bigcirc 32$

$55 \bigcirc 50$

$97 \bigcirc 87$

5 Calcula estas restas.

$$\begin{array}{r} 64 \\ - 11 \\ \hline \end{array}$$

□

$$\begin{array}{r} 49 \\ - 28 \\ \hline \end{array}$$

□

$$\begin{array}{r} 53 \\ - 32 \\ \hline \end{array}$$

□

$$\begin{array}{r} 79 \\ - 54 \\ \hline \end{array}$$

□

6 Piensa qué operación tienes que hacer y resuelve.

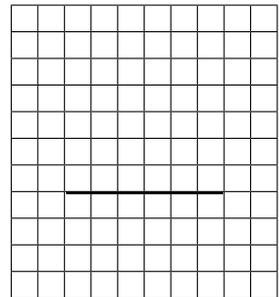
En una tienda había 89 corbatas.

Ya han vendido 36 corbatas.

¿Cuántas corbatas quedan en la tienda?



Operación ▶



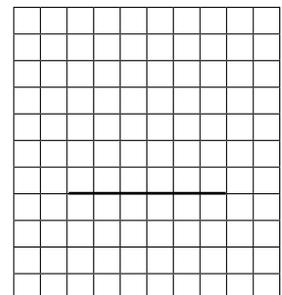
Solución ▶

En un autobús viajan 25 niños y 27 personas mayores.

¿Cuántos viajeros hay en total en el autobús?



Operación ▶



Solución ▶



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa con < o >. Después, ordena los números mayores de cada pareja y, a continuación, los números menores.

48 ○ 35

63 ○ 86

10 ○ 19

95 ○ 90

64 ○ 49

78 ○ 87

Mayores > > > > >

Menores < < < < <

2 Completa.



$8 + 8 \blacktriangleright \square \times \square = \square$

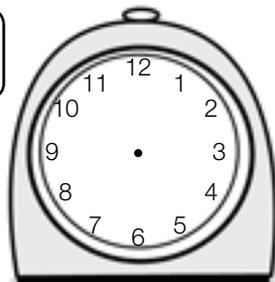
$5 + 5 + 5 \blacktriangleright \square \times \square = \square$

$4 + 4 + 4 + 4 + 4 \blacktriangleright \square \times \square = \square$

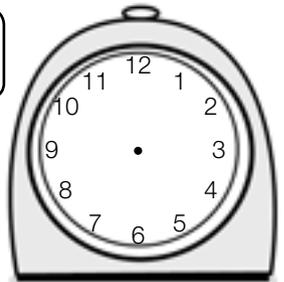
$2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 \blacktriangleright \square \times \square = \square$

3 Completa los relojes para que marquen la hora correcta.

Las 4 en punto.



Las 9 y media.





Tercer trimestre. Una excursión a la granja

Nombre _____ Fecha _____

Antes de que acabe el curso, los niños y niñas de primero van a ir a una granja escuela. El profesor ha colgado esta información en el aula y les ha pedido que preparen una nota informativa para sus padres con los datos más importantes.

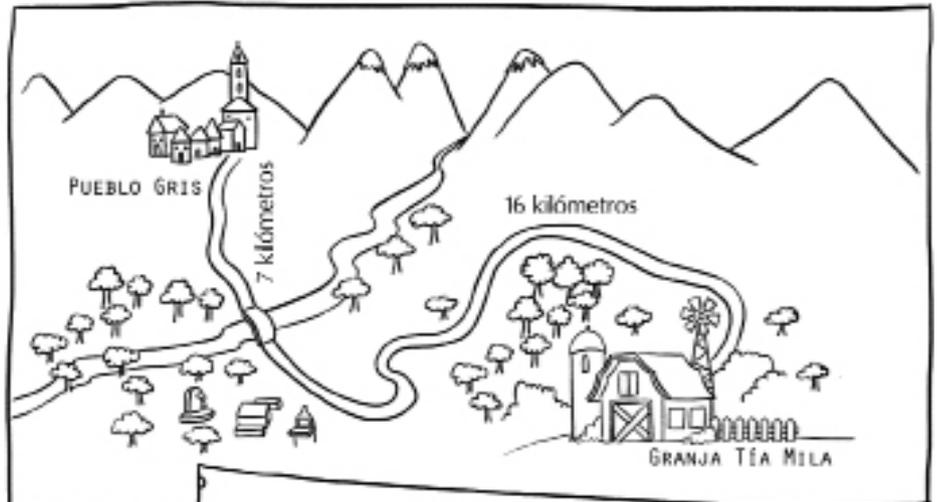
**GRANJA ESCUELA
TÍA MILA**



**Ctra. del Merendero
Teléfono: 333 78 49 30**

Horario:
**De lunes a miércoles,
de 10 a 5.**

Precios:
**Adultos: 15 €
Niños: 8 €**



Autobuses Sobrerruedas

El precio del billete de ida y vuelta de Pueblo Gris a la granja escuela Tía Mila es 12 euros.

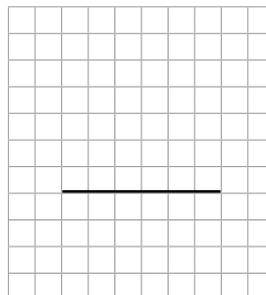
- 1** ¿Cuántos kilómetros hay del pueblo a la granja escuela?
Busca los datos en el mapa y calcula.

Kilómetros desde el pueblo

hasta el puente ►

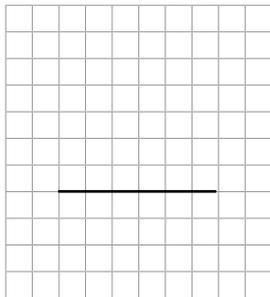
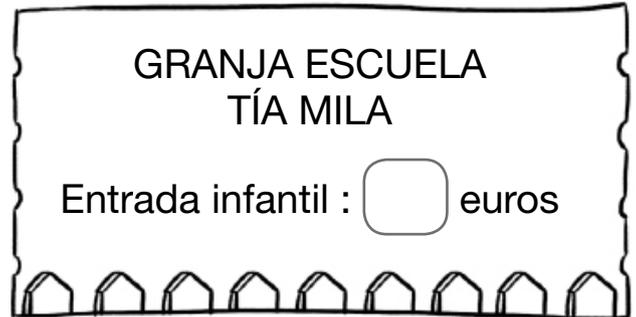
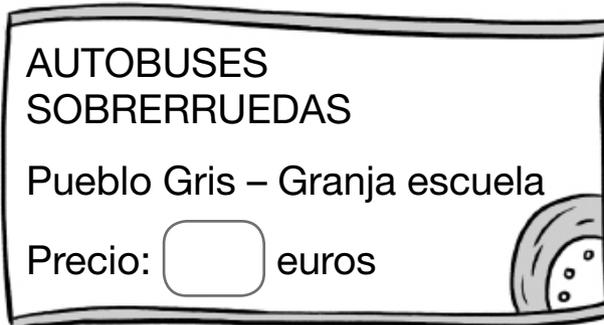
Kilómetros desde el puente

hasta la granja ►



Hay kilómetros en total.

2 ¿Cuánto cuesta la excursión? Escribe los precios y calcula.



La excursión cuesta

3 Rodea los días que está abierta la granja. Después, lee lo que dice el profesor y colorea de amarillo el día de la excursión.

JUNIO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

El día de la excursión tiene 2 decenas y 3 unidades.



La excursión será el día

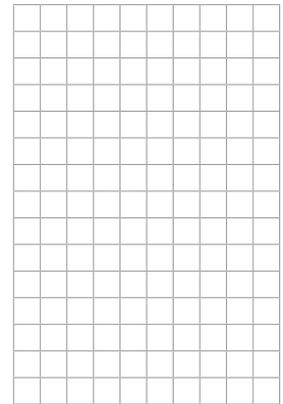
4 Resuelve.

El autobús tarda 30 minutos en llegar desde la granja al merendero y 14 minutos desde el merendero hasta Pueblo Gris. ¿Cuánto tiempo tarda el autobús en llegar desde la granja hasta el pueblo?

Operación ► ○

Operación

Solución ► El autobús tarda minutos.



Si por el camino hacemos una parada de 15 minutos para merendar, ¿cuánto tiempo tardaremos en llegar?

Solución ► Tardaremos

5 ¿Qué actividades se pueden realizar en una granja escuela? Escribe algunos ejemplos.

6 Rodea las cosas que te llevarías a la excursión.



7 Ahora, completa la nota informativa para tus padres.

_____:

Los niños y niñas de primero iremos de excursión el día _____ a una granja escuela que se llama _____.

Está en la carretera de _____, a _____ kilómetros del pueblo.

El autobús nos recogerá a las 9 en el colegio.

De la granja saldremos a las 5. Como pararemos a merendar por el camino, tardaremos _____ minutos en llegar al colegio.

La excursión cuesta _____ euros.

Si queréis más información, podéis llamar al teléfono de la granja, que es el _____



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y escribe.

treinta y cinco ▶

setenta ▶

ochenta y seis ▶

noventa y siete ▶

31 ▶

56 ▶

77 ▶

91 ▶

2 Compara y colorea en cada caso la rana que corresponda.

El número mayor



El número menor



3 Lee y completa las series.

Números pares ▶

24 26 38

Números impares ▶

53 55 67

4 Calcula las operaciones.

$$\begin{array}{r} 71 \\ + 13 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 67 \\ + 20 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 46 \\ + 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 53 \\ + 39 \\ \hline \end{array}$$

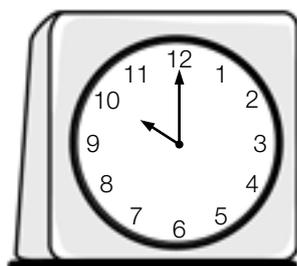
$$\begin{array}{r} 67 \\ - 21 \\ \hline \end{array}$$

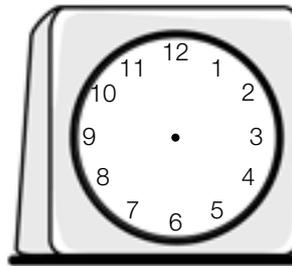
$$\begin{array}{r} 78 \\ - 47 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 59 \\ - 46 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 69 \\ - 55 \\ \hline \end{array}$$

5 Completa los relojes y escribe qué hora es.



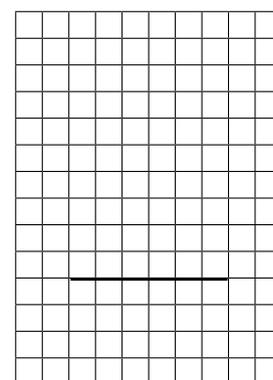


6 Resuelve.

Juan ha recogido 32 conchas;
Berta, 21; y Luisa, 16.
¿Cuántas conchas han
recogido entre los tres?



Operación ▶



Solución ▶



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y escribe.

19 ▶ + = ▶ _____

23 ▶ + = ▶ _____

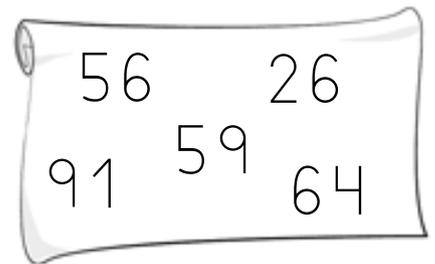
45 ▶ + = ▶ _____

71 ▶ + = ▶ _____

92 ▶ + = ▶ _____

2 Compara y ordena de menor a mayor.

○ ○ ○ ○



3 Coloca los números y suma.

54 + 23

37 + 60

44 + 18

62 + 18

25 + 56

Grid for calculations with horizontal lines for answers.

4 Coloca los números y resta.

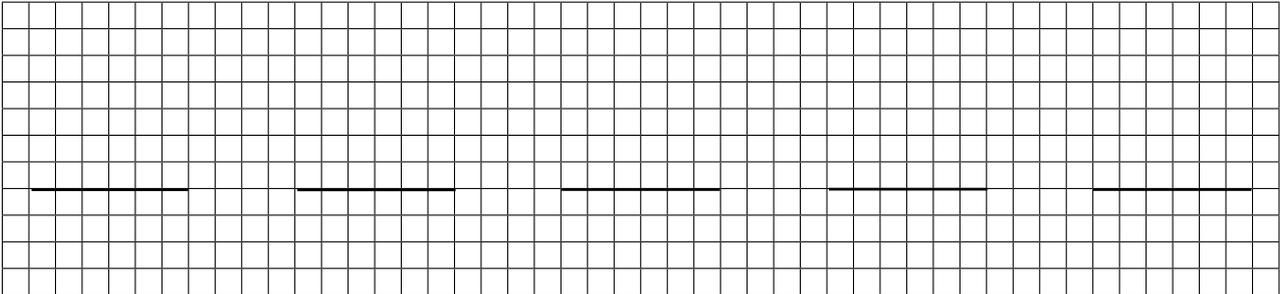
$19 - 8$

$94 - 62$

$85 - 14$

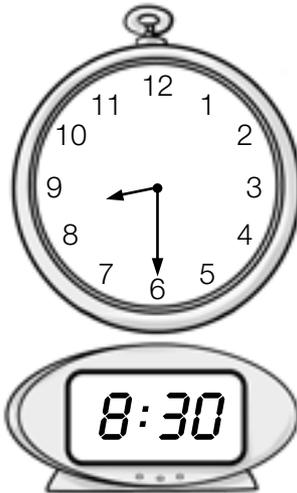
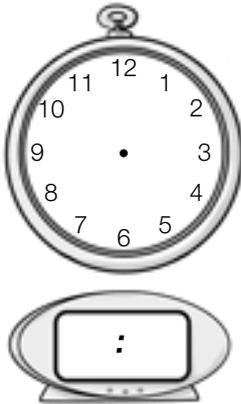
$57 - 33$

$67 - 45$

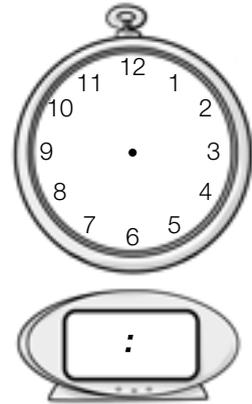


5 Completa los relojes.

1 hora antes



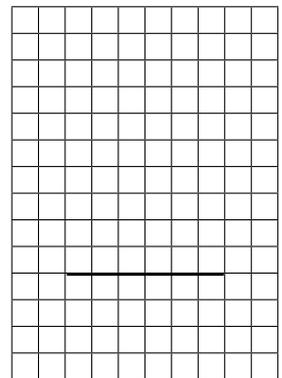
1 hora después



6 Resuelve.

En el gimnasio hay 23 balones de fútbol,
17 de baloncesto y 15 de rugby.
¿Cuántos balones hay en total?

Operación ►



Solución ►

Estándares de aprendizaje del área de Matemáticas para Educación Primaria*

BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS

- 1.1. Comunica verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema de matemáticas o en contextos de la realidad.
- 2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).
- 2.2. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas.
- 2.3. Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas: revisa las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprueba e interpreta las soluciones en el contexto de la situación, busca otras formas de resolución, etc.
- 2.4. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, contrastando su validez y valorando su utilidad y eficacia.
- 2.5. Identifica e interpreta datos y mensajes con textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos publicitarios, rebajas...).
- 3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos y funcionales.
- 3.2. Realiza predicciones sobre los resultados esperados, utilizando los patrones y leyes encontrados, analizando su idoneidad y los errores que se producen.
- 4.1. Profundiza en problemas una vez resueltos, analizando la coherencia de la solución y buscando otras formas de resolverlos.
- 4.2. Se plantea nuevos problemas a partir de uno resuelto: variando datos, proponiendo nuevas preguntas, conectándolo con la realidad, buscando otros contextos, etc.

* Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

- 5.1. Elabora informes sobre el proceso de investigación realizado, exponiendo las fases del mismo, valorando los resultados y las conclusiones obtenidas.
- 6.1. Practica el método científico, siendo ordenado, organizado y sistemático.
- 6.2. Planifica el proceso de trabajo con preguntas adecuadas: ¿qué quiero averiguar?, ¿qué tengo?, ¿qué busco?, ¿cómo lo puedo hacer?, ¿me he equivocado al hacerlo?, ¿la solución es adecuada?
- 7.1. Realiza estimaciones sobre los resultados esperados y contrasta su validez, valorando los pros y los contras de su uso.
- 8.1. Elabora conjeturas y busca argumentos que las validen o las refuten, en situaciones para resolver, en contextos numéricos, geométricos o funcionales.
- 9.1. Desarrolla y muestra actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.
- 9.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.
- 9.3. Distingue entre problemas y ejercicios y aplica las estrategias adecuadas para cada caso.
- 9.4. Se inicia en el planteamiento de preguntas y en la búsqueda de respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.
- 9.5. Desarrolla y aplica estrategias de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos) para crear e investigar conjeturas y construir y defender argumentos.
- 10.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.
- 10.2. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando las ideas clave, aprendiendo para situaciones futuras similares, etc.
- 11.1. Se inicia en la reflexión sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando las ideas clave, aprendiendo para situaciones futuras similares, etc.

- 12.1.** Se inicia en la utilización de herramientas tecnológicas para la realización de cálculos numéricos, para aprender y para resolver problemas.
- 12.2.** Se inicia en la utilización de la calculadora para la realización de cálculos numéricos, para aprender y para resolver problemas.
- 13.1.** Realiza un proyecto, elabora y presenta un informe creando documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, vídeo, sonido...), buscando, analizando y seleccionando la información relevante, utilizando la herramienta tecnológica adecuada y compartiéndolo con sus compañeros.

BLOQUE 2. NÚMEROS

- 1.1.** Identifica los números romanos aplicando el conocimiento a la comprensión de dataciones.
- 1.2.** Lee, escribe y ordena en textos numéricos y de la vida cotidiana números (naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas), utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.
- 2.1.** Utiliza los números ordinales en contextos reales.
- 2.2.** Interpreta en textos numéricos y de la vida cotidiana números (naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas), utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.
- 2.3.** Descompone, compone y redondea números naturales y decimales, interpretando el valor posicional de sus cifras.
- 2.4.** Ordena números enteros, decimales y fracciones básicas por comparación, representación en la recta numérica y transformación de unos en otros.
- 2.5.** Utiliza los números negativos en contextos reales.
- 3.1.** Reduce dos o más fracciones a común denominador y calcula fracciones equivalentes.
- 3.2.** Redondea números decimales a la décima, centésima o milésima más cercana.
- 3.3.** Ordena fracciones aplicando la relación entre fracción y número decimal.
- 4.1.** Conoce y aplica los criterios de divisibilidad por 2, 3, 5, 9 y 10.
- 5.1.** Opera con los números conociendo la jerarquía de las operaciones.

- 5.2. Utiliza diferentes tipos de números en contextos reales, estableciendo equivalencias entre ellos, identificándolos y utilizándolos como operadores en la interpretación y la resolución de problemas.
- 5.3. Estima y comprueba resultados mediante diferentes estrategias.
- 6.1. Realiza operaciones con números naturales: suma, resta, multiplicación y división.
- 6.2. Identifica y usa los términos propios de la multiplicación y de la división.
- 6.3. Resuelve problemas utilizando la multiplicación para realizar recuentos, en disposiciones rectangulares en los que interviene la ley del producto.
- 6.4. Calcula cuadrados, cubos y potencias de base 10.
- 6.5. Aplica las propiedades de las operaciones y las relaciones entre ellas.
- 6.6. Realiza sumas y restas de fracciones con el mismo denominador. Calcula el producto de una fracción por un número.
- 6.7. Realiza operaciones con números decimales.
- 6.8. Aplica la jerarquía de las operaciones y los usos del paréntesis.
- 6.9. Calcula porcentajes de una cantidad.
- 7.1. Utiliza los porcentajes para expresar partes.
- 7.2. Establece la correspondencia entre fracciones sencillas, decimales y porcentajes.
- 7.3. Calcula aumentos y disminuciones porcentuales.
- 7.4. Usa la regla de tres en situaciones de proporcionalidad directa: ley del doble, el triple o la mitad, y para resolver problemas de la vida diaria.
- 7.5. Resuelve problemas de la vida cotidiana utilizando porcentajes y la regla de tres en situaciones de proporcionalidad directa, explicando oralmente y por escrito el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.
- 8.1. Utiliza y automatiza los algoritmos estándar de suma, resta, multiplicación y división, con distintos tipos de números, en la comprobación de los resultados, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas.

- 8.2.** Descompone de forma aditiva y de forma aditivo-multiplicativa números menores que un millón, atendiendo al valor posicional de sus cifras.
- 8.3.** Construye series numéricas, ascendentes y descendentes, de cadencias 2, 10 y 100, a partir de cualquier número, y de cadencias 5, 25 y 50, a partir de múltiplos de 5, 25 y 50.
- 8.4.** Descompone números naturales atendiendo al valor posicional de sus cifras.
- 8.5.** Construye y memoriza las tablas de multiplicar, utilizándolas para realizar cálculos mentales.
- 8.6.** Identifica múltiplos y divisores, utilizando las tablas de multiplicar.
- 8.7.** Calcula los primeros múltiplos de un número dado.
- 8.8.** Calcula todos los divisores de cualquier número menor que 100.
- 8.9.** Calcula el mínimo común múltiplo y el máximo común divisor.
- 8.10.** Descompone números decimales atendiendo al valor posicional de sus cifras.
- 8.11.** Calcula tantos por ciento en situaciones reales.
- 8.12.** Elabora y usa estrategias de cálculo mental.
- 8.13.** Estima y redondea el resultado de un cálculo valorando la respuesta.
- 8.14.** Usa la calculadora, aplicando las reglas de su funcionamiento, para investigar y para resolver problemas.
- 9.1.** Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo argumentos, tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.
- 9.2.** Reflexiona sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto o buscando otras formas de resolverlos.

BLOQUE 3. MEDIDA

- 1.1. Identifica las unidades del Sistema Métrico Decimal para diferentes magnitudes (longitud, capacidad, masa, superficie y volumen).
- 2.1. Estima longitudes, capacidades, masas, superficies y volúmenes de objetos y espacios conocidos, eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir y expresar una medida, explicando de forma oral el proceso seguido y la estrategia utilizada.
- 2.2. Mide con instrumentos, utilizando estrategias y unidades convencionales y no convencionales, eligiendo la unidad más adecuada para la expresión de una medida.
- 3.1. Suma y resta medidas de longitud, capacidad, masa, superficie y volumen en forma simple dando el resultado en la unidad determinada de antemano.
- 3.2. Expresa en forma simple la medición de longitud, capacidad o masa dada en forma compleja y viceversa.
- 3.3. Compara y ordena medidas de una misma magnitud.
- 3.4. Compara superficies de figuras planas por superposición, descomposición y medición.
- 4.1. Conoce y utiliza las equivalencias entre las medidas de capacidad y volumen.
- 4.2. Explica de forma oral y por escrito los procesos seguidos y las estrategias utilizadas en todos los procedimientos realizados.
- 4.3. Resuelve problemas utilizando las unidades de medida más usuales, convirtiendo unas unidades en otras de la misma magnitud, expresando los resultados en las unidades de medida más adecuadas, explicando oralmente y por escrito el proceso seguido.
- 5.1. Conoce y utiliza las unidades de medida del tiempo y sus relaciones (segundo, minuto, hora, día, semana y año).
- 5.2. Realiza equivalencias y transformaciones entre horas, minutos y segundos.
- 5.3. Lee en relojes analógicos y digitales.
- 5.4. Resuelve problemas de la vida diaria utilizando las medidas temporales y sus relaciones.
- 6.1. Identifica el ángulo como medida de un giro o abertura.
- 6.2. Mide ángulos usando instrumentos convencionales.

- 6.3.** Resuelve problemas realizando cálculos con medidas angulares.
- 7.1.** Conoce la función, el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión Europea, utilizándolas para resolver problemas tanto en situaciones reales como figuradas.
- 7.2.** Calcula múltiplos y submúltiplos del euro.
- 8.1.** Resuelve problemas de medida, utilizando estrategias heurísticas y de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo argumentos y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.
- 8.2.** Reflexiona sobre el proceso seguido en la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto, y buscando otras formas de resolverlos.

BLOQUE 4. GEOMETRÍA

- 1.1.** Identifica y representa posiciones relativas de rectas y circunferencias.
- 1.2.** Identifica y representa ángulos en diferentes posiciones: consecutivos, adyacentes, opuestos por el vértice...
- 1.3.** Describe posiciones y movimientos por medio de coordenadas, distancias, ángulos, giros...
- 1.4.** Realiza escalas y gráficas sencillas para hacer representaciones elementales en el espacio.
- 1.5.** Identifica en situaciones muy sencillas la simetría de tipo axial y especular.
- 1.6.** Traza una figura plana simétrica de otra respecto de un eje.
- 1.7.** Realiza ampliaciones y reducciones.
- 2.1.** Clasifica triángulos atendiendo a sus lados y sus ángulos, identificando las relaciones entre sus lados y entre ángulos.
- 2.2.** Utiliza instrumentos de dibujo y herramientas tecnológicas para la construcción y exploración de formas geométricas.
- 3.1.** Calcula el área y el perímetro del rectángulo, el cuadrado y el triángulo.

- 3.2. Aplica los conceptos de perímetro y superficie de figuras para la realización de cálculos sobre planos y espacios reales y para interpretar situaciones de la vida diaria.
- 4.1. Clasifica cuadriláteros atendiendo al paralelismo de sus lados.
- 4.2. Identifica y diferencia los elementos básicos de la circunferencia o el círculo: centro, radio, diámetro, cuerda, arco, tangente y sector circular.
- 4.3. Calcula el perímetro y el área de la circunferencia y el círculo.
- 4.4. Utiliza la composición y descomposición para formar figuras planas y cuerpos geométricos a partir de otras.
- 5.1. Identifica y nombra polígonos atendiendo al número de lados.
- 5.2. Reconoce e identifica poliedros, prismas, pirámides y sus elementos básicos: vértices, caras y aristas.
- 5.3. Reconoce e identifica cuerpos redondos (cono, cilindro y esfera) y sus elementos básicos.
- 6.1. Comprende y describe situaciones de la vida cotidiana e interpreta y elabora representaciones espaciales (planos, croquis de itinerarios, maquetas...), utilizando las nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad, escala, simetría, perímetro, superficie).
- 6.2. Interpreta y describe situaciones, mensajes y hechos de la vida diaria utilizando el vocabulario geométrico adecuado: indica una dirección, explica un recorrido, se orienta en el espacio...
- 7.1. Resuelve problemas geométricos que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo argumentos y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su uso.
- 7.2. Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto o proponiendo otras formas de resolverlo.

BLOQUE 5. ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD

- 1.1. Identifica datos cualitativos y cuantitativos en situaciones familiares.
- 2.1. Recoge y clasifica datos cualitativos y cuantitativos, de situaciones de su entorno, utilizándolos para construir tablas de frecuencias absolutas y relativas.

- 2.2. Aplica de forma intuitiva a situaciones familiares las medidas de centralización: la media aritmética, la moda y el rango.
- 2.3. Realiza e interpreta gráficos muy sencillos (diagramas de barras, poligonales y sectoriales), con datos obtenidos de situaciones muy cercanas.
- 3.1. Realiza un análisis crítico argumentado sobre las informaciones que se presentan mediante gráficos estadísticos.
- 4.1. Identifica situaciones de carácter aleatorio.
- 4.2. Realiza conjeturas y estimaciones sobre algunos juegos (monedas, dados, cartas, lotería...).
- 5.1. Resuelve problemas que impliquen el dominio de los contenidos propios de estadística y probabilidad, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo argumentos y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.
- 5.2. Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto o proponiendo otras formas de resolverlo.



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Actividades
Lee, escribe u ordena números cardinales hasta el 9.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10
Lee y escribe series de números hasta el 9, en orden creciente y decreciente.	3
Descompone y expresa cantidades y números a partir de la adición o la agregación de cantidades o números más pequeños.	4
Calcula el resultado final de una suma a partir del conteo total de elementos.	5
Calcula el resultado final de una resta tachando elementos sobre la cantidad inicial.	6
Identifica y distingue figuras geométricas básicas.	7, 8
Comprende la situación representada en una ilustración.	4, 5, 6, 9, 11
Utiliza nociones espaciales básicas (cerca, lejos, encima, debajo...).	9, 10
Aplica diferentes conceptos (alto, bajo, largo, corto, ancho, estrecho...) para describir y comparar elementos.	11
Emplea procesos de razonamiento matemático y estrategias de resolución.	3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11

Soluciones

- De izquierda a derecha y de arriba abajo: 5, 6, 7, 4.
- 2, 9, 3, 8.
- 2 - 4 - 6 - 8 -
- 7 - 5 - 3 - 1 -
- R. G. (respuesta gráfica):
Dibujar 2 plátanos. $6 = 4 + 2$
Dibujar 2 limones. $7 = 5 + 2$
- $3 + 2 = 5$ $7 + 1 = 8$
 $2 + 6 = 8$ $4 + 4 = 8$
- $4 - 1 = 3$ $6 - 3 = 3$ $8 - 5 = 3$
- y 8. R. G.
- Rodear el perro de las orejas negras.
- R. G.
- R. G.: colorear el primer lápiz y la goma del centro.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE*	INDICADORES DE LOGRO**	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B1-9.1	Se interesa por realizar sus trabajos de forma ordenada y limpia, y se esfuerza por mejorar.	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5
B2-1.2	Lee y escribe números cardinales hasta el 9.	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5
B2-1.2	Cuenta elementos y relaciona el resultado con el número correspondiente.	1, 2, 4	1, 2
B2-1.2	Lee, escribe y ordena series de números hasta el 9.	3	3
B2-2.4	Compara números y diferencia el número mayor y el número menor.	4, 5, 6	2, 4, 5

Soluciones

Modelo B

- 6, 5, 4, 8, 7, 9.
- 2 y 3. R. G.
- Rodear 9 y 6.
- De mayor a menor: 7, 5, 2.
De menor a mayor: 2, 5, 7.
- R. L. (respuesta libre).

Modelo A

- Mochilas: 6; cuadernos: 8;
ordenadores: 3; reglas: 4.
6. R. G.: dibujar 4 círculos.
7. R. G.: dibujar 3 cuadrados.
- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 -
- 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 -
- El número mayor: 8 y 9.
El número menor: 2 y 0.
- 3, 2, 0. 6, 5, 4. 8, 5, 1.
9, 7, 3, 1. 9, 8, 6, 3, 2.

* Estándares de aprendizaje del currículo oficial para la etapa de Primaria.

** Concreción de los estándares de aprendizaje para cada curso y unidad didáctica.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee y escribe números cardinales hasta el 9.	1, 2, 3	1, 2, 3, 4
B2-1.2	Lee y escribe números cardinales hasta el 10.	4	5
B2-1.2	Cuenta elementos y relaciona el resultado con el número correspondiente.	1, 2, 3, 4	1, 2, 4
B2-2.3	Descompone números en forma de suma de otros números.	4	4, 5
B2-6.1	Realiza operaciones de suma con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	1, 2, 3	1, 2, 3
B2-6.5	Comprende la propiedad conmutativa de la suma.		4, 5
B2-8.12	Calcula mentalmente sumas de números de una sola cifra, con y sin apoyo gráfico.	1, 2, 3	1, 2, 3
B4-6.2	Utiliza las nociones espaciales básicas de izquierda y derecha para situar la posición de un objeto con respecto a un referente conocido.	5	6

Soluciones

Modelo B

- $3 + 2 = 5$ Hay 5 hormigas.
 $4 + 3 = 7$ Hay 7 mariposas.
 $2 + 1 = 3$ Hay 3 orugas.
 $5 + 2 = 7$ Hay 7 moscas.
- $3 + 3 = 6$ Al final hay 6 copas.
- $7 + 2 = 9$ $2 + 4 = 6$ $4 + 5 = 9$
 $2 + 3 = 5$ $1 + 6 = 7$
- Hay 4 peones negros y 6 peones blancos.
 $10 = 4 + 6$
- R. G.

Modelo A

- $5 + 3 = 8$ Hay 8 libros.
- $3 + 2 = 5$ $5 + 2 = 7$
- $4 + 3 = 7$ $3 + 6 = 9$ $1 + 5 = 6$
 $2 + 6 = 8$ $7 + 0 = 7$ $8 + 1 = 9$
- De izquierda a derecha y de arriba abajo:
 R. G.: dibujar 3 puntos. $9 = 6 + 3$
 R. G.: dibujar 5 puntos. $9 = 4 + 5$
 R. G.: dibujar 4 puntos. $9 = 5 + 4$
 R. G.: dibujar 6 puntos. $9 = 3 + 6$
- $4 + 6 = 10$ $5 + 5 = 10$ $6 + 4 = 10$
- Rodear el fonendoscopio y el pincel.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B1-2.1	Entiende la situación expresada en el enunciado de un problema.	4	3
B2-1.2	Lee y escribe números cardinales hasta el 10.	1, 2, 3, 4	1, 2, 3, 4
B2-1.2	Ordena números cardinales hasta el 10 en orden creciente y decreciente.	2	
B2-1.2	Cuenta elementos y relaciona el resultado con el número correspondiente.	1, 3, 4, 5	
B2-2.3	Compone una decena a partir de un número de elementos dados.	5	
B2-2.3	Identifica decenas y unidades a partir de un número de elementos dados.		4
B2-6.1	Realiza operaciones de resta con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	1, 3, 4	1, 2, 3
B4-4.4	Identifica y traza líneas rectas, curvas y poligonales, tanto abiertas como cerradas.	6	
B4-5.1	Identifica y distingue figuras geométricas básicas (círculos y triángulos).	5	

Soluciones

Modelo B

- R. G.: dibujar 3 manzanas.
 $5 - 2 = 3$ Quedan 3 manzanas.
- 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0.
- Tachar 2 círculos. $5 - 2 = 3$
Tachar 1 círculo. $5 - 1 = 4$
Tachar 4 círculos. $5 - 4 = 1$
- R. G.: dibujar 9 canicas y tachar 5.
 $9 - 5 = 4$ Le quedan 4 canicas.
- R. G.: dibujar 4 círculos y 7 triángulos.
- R. G.

Modelo A

- $6 - 2 = 4$ Quedan 4 helados.
 $5 - 2 = 3$ Quedan 3 aviones.
- $4 - 3 = 1$ $6 - 2 = 4$ $7 - 5 = 2$
 $4 - 1 = 3$ $2 - 2 = 0$ $8 - 5 = 3$
 $9 - 6 = 3$
- $8 - 2 = 6$ Quedan 6 yogures.
 $8 - 6 = 2$ Quedan 2 yogures.
 $8 - 8 = 0$ Quedan 0 yogures.
- Rodear 10 naranjas y 10 limones.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B1-2.1	Emplea procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas y realiza los cálculos necesarios.	5	6
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números cardinales hasta el 19, en orden creciente y decreciente.	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 4, 5, 6
B2-1.2	Cuenta elementos y relaciona el resultado con el número correspondiente.	1, 2	1, 2, 6
B2-2.3	Indica las decenas y las unidades (y su equivalencia) de un número dado.	1, 2	1, 2, 3
B2-2.3	Descompone números en decenas y unidades, y en forma de suma.	2	1, 2, 3
B2-6.1	Realiza operaciones de suma con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	5	5, 6
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.	5	6

Soluciones

Modelo B

- Hay 14 rotuladores.
Hay 15 sacapuntas.
Hay 13 silbatos.
Hay 12 peonzas.
- 1 D y 1 U $\rightarrow 10 + 1 \rightarrow 11$
1 D y 9 U $\rightarrow 10 + 9 \rightarrow 19$
1 D y 2 U $\rightarrow 10 + 2 \rightarrow 12$
1 D y 6 U $\rightarrow 10 + 6 \rightarrow 16$
- De izquierda a derecha y de arriba abajo:
4, 6, 5, 10, 10, 14, 15, 19.
- De izquierda a derecha y de arriba abajo:
- 1 -; 4 - 6; - 10, 11; 10 - 12 -; - 17, 18 -;
- 18, 17, 16 - 14, 13, 12, 11 -.
- $8 + 3 = 11$ Ahora tiene 11 pinceles.

Modelo A

- 1 decena y 3 unidades
 $10 + 3 = 13$ 13 trece
1 decena y 8 unidades
 $10 + 8 = 18$ 18 dieciocho
- 1 D y 2 U 12 1 D y 4 U 14
1 D y 6 U 16 1 D y 9 U 19
- $15 = 10 + 5$ quince
 $17 = 10 + 7$ diecisiete
- De izquierda a derecha y de arriba abajo:
0 - 2; 8 - 10; 10 - 12; 17 - 19.
- $2 + 2 = 4$ $6 + 4 = 10$ $5 + 13 = 18$
 $12 + 4 = 16$
- Rodear $5 - 2$.
 $5 - 2 = 3$ Quedan 3 niños.

Pruebas de evaluación 1.º trimestre

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades		
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A	Nivel de excelencia Modelo E
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números cardinales hasta el 19, en orden creciente y decreciente.	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5, 6
B2-1.2	Cuenta elementos y relaciona el resultado con el número correspondiente.	1, 3, 4, 5	1, 4, 5, 6	
B2-2.3	Indica las decenas y las unidades (y su equivalencia) de un número dado.	3	4	
B2-2.3	Descompone números en decenas y unidades, y en forma de suma.		4	3
B2-6.1	Realiza operaciones de suma y de resta con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	4, 5	5, 6	3, 4, 5, 6
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.			6

Soluciones

Modelo B

- R. G.: dibujar 6 triángulos y 8 rombos, respectivamente.
- De izquierda a derecha y de arriba abajo: 9, 6, 8, 9.
- Hay 13 nueces.
Hay 17 castañas.
- R. G.
 $5 + 2 = 7$
 $3 + 7 = 10$
 $4 + 3 = 7$
 $1 + 5 = 6$
- Tachar una figura. $5 - 1 = 4$
Tachar 6 figuras. $8 - 6 = 2$
- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
- 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19.

Modelo A

- Rodear 4, 7 y 8.
- Mayores que 10: 18, 15, 11, 12 y 19.
Menores que 10: 3, 6, 0, 2 y 8.
- De izquierda a derecha y de arriba abajo: cinco, nueve, diez, doce, catorce, diecisiete.
- 1 decena y 1 unidad
 $10 + 1 = 11$
1 decena y 5 unidades
 $10 + 5 = 15$
- R. G.
 $6 + 2 = 8$
 $8 + 1 = 9$
- R. G.
 $5 - 3 = 2$
 $4 - 2 = 2$

Modelo E

- 6, 4, 2, 1; 9, 7, 5, 3; 9, 5, 4, 0.
- De izquierda a derecha y de arriba abajo: 3 - 5; 8 - 10; 15 - 17; 6 - 8; 12 - 14; 17, 19.
- $10 + 1 = 11$ $15 = 10 + 5$
 $10 + 4 = 14$ $17 = 10 + 7$
1 decena y 4 unidades: 14.
1 decena y 9 unidades: 19.
- $6 + 2 = 8$ $8 + 1 = 9$
 $7 + 5 = 12$ $3 + 3 = 6$
 $6 + 3 = 9$ $8 + 4 = 12$
 $9 + 5 = 14$
- $4 - 1 = 3$ $6 - 2 = 4$
 $9 - 7 = 2$ $3 - 2 = 1$
 $2 - 0 = 2$ $7 - 6 = 1$
 $8 - 5 = 3$
- $6 + 3 = 9$
Tiene 9 pegatinas.

Prueba de evaluación por competencias 1.º trimestre.

El día de Reyes

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Capta el propósito de los textos leídos. Identifica las partes de la estructura organizativa de los textos y analiza su progresión temática.	Identifica el objetivo de textos de uso cotidiano en su entorno: notas, cartas, postales...	2
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Descompone, compone y redondea números naturales y decimales, interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.	Descompone números hasta el 19 en decenas y unidades, y en forma de suma.	3
COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA	Utiliza con rigor y precisión el vocabulario adquirido para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.	Utiliza con precisión el vocabulario adquirido para realizar sus trabajos de clase.	1
	Analiza informaciones relacionadas con el área y maneja imágenes, tablas, gráficos y esquemas.	Interpreta las imágenes y las asocia con su contenido y con el medio por el que se transmiten.	4

Actividades	Soluciones	Niveles
1	El día 6 de enero.	A. No lo intenta. B. No recuerda la fecha del día de Reyes. C. Escribe la fecha incompleta (falta el día o el mes). D. Lo hace correctamente con buena caligrafía.
2	R. G.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades en comprender qué se le pide. C. Dibuja el coche teledirigido. D. Dibuja el coche teledirigido, pero dice que también podrían ser los patines.
3	De izquierda a derecha y de arriba abajo: 1, 13, 4, 17, 7, 9, 14, 19. En la caja hay un coche teledirigido. R. L.	A. No lo intenta. B. Necesita mucha ayuda para resolver la actividad. C. Realiza bien parte de la actividad sin ayuda. D. Realiza toda la actividad correctamente sin ayuda.
4	Los encontró en su dormitorio.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades para reconocer las habitaciones en el plano. C. Escribe <i>dormitorio</i> , sin precisar cuál. D. Precisa que es el dormitorio de Juan.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números cardinales hasta el 19 y decenas hasta el 90, en orden creciente y decreciente.	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 4, 5
B2-1.2	Cuenta elementos y relaciona el resultado con el número correspondiente.	1, 2	2
B2-2.3	Descompone números en decenas y unidades, y en forma de suma.	2	2
B2-2.3	Indica las decenas y las unidades, y su equivalencia de un número dado.	1, 2	1
B2-6.1	Realiza operaciones de resta con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	4, 5	4, 5
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.	5	5

Soluciones

Modelo B

- 30 3 decenas, 30 unidades
60 6 decenas, 60 unidades
80 8 decenas, 80 unidades
- $10 + 1 = 11$ Hay 11 piñas.
 $10 + 4 = 14$ Hay 14 peras.
- 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18.
- 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10.
- $9 - 5 = 4$ $12 - 7 = 5$ $18 - 6 = 12$
 $6 - 2 = 4$ $8 - 7 = 1$ $14 - 5 = 9$
 $16 - 3 = 13$
- $10 - 2 = 8$ Faltan 8 caracoles.

Modelo A

- $11 \rightarrow 10 + 1 \rightarrow$ once
 $14 \rightarrow 10 + 4 \rightarrow$ catorce
 $15 \rightarrow 10 + 5 \rightarrow$ quince
 $16 \rightarrow 10 + 6 \rightarrow$ dieciséis
 $19 \rightarrow 10 + 9 \rightarrow$ diecinueve
- R. G.: dibujar 2 bolitas en la barra de las decenas.
20 2 decenas.
R. G.: dibujar 5 bolitas en la barra de las decenas.
50 5 decenas.
R. G.: dibujar 7 bolitas en la barra de las decenas.
70 7 decenas.
- De izquierda a derecha y de arriba abajo: nueve, once, diecisiete, veinte, setenta, noventa.
- $10 - 5 = 5$ $12 - 7 = 5$ $18 - 6 = 12$
 $11 - 2 = 9$ $17 - 6 = 11$ $14 - 3 = 11$
 $19 - 8 = 11$
- $12 - 8 = 4$
Le quedan 4 macetas por regar.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números cardinales hasta el 29, en orden creciente y decreciente.	3, 4, 5	1, 2, 3, 4
B2-1.2	Cuenta elementos y relaciona el resultado con el número correspondiente.	5	
B2-2.3	Descompone números en decenas y unidades, y en forma de suma.	5	
B2-6.1	Realiza operaciones de suma con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	4	3, 4
B2-8.12	Calcula mentalmente sumas de números de una sola cifra, con y sin apoyo gráfico.	4	3, 4
B3-1.1	Mide en centímetros la longitud de objetos utilizando la regla.	3	
B3-1.2	Estima masas y capacidades a partir de referentes reales.	2	5
B3-1.2	Estima longitudes haciendo uso de unidades no convencionales de medida.		1
B3-2.2	Aplica los conceptos alto/bajo, largo/corto y ancho/estrecho para describir y comparar objetos.	1	

Soluciones

Modelo B

- R. G.: colorear la torre de la izquierda, la primera bufanda y la primera serpiente.
- Rodear el cajón lleno de juguetes, el frutero lleno de frutas, el platillo con el osito más grande y el platillo con la sandía.
- Mide 8 centímetros.
Mide 6 centímetros.
- $3 + 4 + 1 = 8$ $2 + 2 + 5 = 9$
 $5 + 6 + 2 = 13$ $8 + 2 + 7 = 17$
- 2 decenas y 2 unidades veintidós
2 decenas y 6 unidades veintiséis

Modelo A

- ventana → 10 palmos
teclado → 4 palmos
cama → 5 pasos
piscina → 20 pasos
bolígrafo → 8 centímetros
libro → 18 centímetros
- 22 veintidós
26 veintiséis
27 veintisiete
28 veintiocho
- $7 + 8 = 15$ $10 + 9 = 19$ $5 + 7 + 2 = 14$
 $2 + 2 + 5 = 9$ $5 + 6 + 2 = 13$
 $8 + 2 + 7 = 17$ $9 + 4 + 5 = 18$
- $3 + 5 + 2 = 10$ Tiene 10 pulseras.
- Rodear el paquete que está en la balanza de la derecha.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números cardinales hasta el 59, en orden creciente y decreciente.	1, 2, 3, 4, 5	1,2, 3, 4, 5
B2-1.2	Cuenta elementos y relaciona el resultado con el número correspondiente.	3	3
B2-2.3	Descompone números en decenas y unidades, y en forma de suma.	3	1
B2-2.3	Indica las decenas y las unidades (y su equivalencia) de un número dado.	1	2
B2-6.1	Realiza operaciones de suma y de resta con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	2, 5	4, 5
B2-8.12	Calcula mentalmente sumas y restas de números, con y sin apoyo gráfico.		5
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.		5

Soluciones

Modelo B

- 31 3 decenas y 1 unidad
35 3 decenas y 5 unidades
38 3 decenas y 8 unidades
- De izquierda a derecha y de arriba abajo:
5 decenas 50
1 decena 10
8 decenas 80
5 decenas 50
- $40 + 5 = 45$
 $50 + 2 = 52$
 $40 + 7 = 47$
 $50 + 4 = 54$
- $40 - 43, 44, 45, 46, 47, 48.$
 $50 - 52, 53, 54, 55, 56, 57 -.$
- $40 + 9 = 49$ $6 + 31 = 37$
 $12 + 16 = 28$ $32 + 21 = 53$

Modelo A

- 57 $50 + 7 = 57$ cincuenta y siete
 48 $40 + 8 = 48$ cuarenta y ocho
- R. G.:
Dibujar 2 bolitas en las decenas y 7 en las unidades.
Dibujar 4 bolitas en las decenas y 1 en las unidades.
Dibujar 3 bolitas en las decenas y 6 en las unidades.
Dibujar 5 bolitas en las decenas y 9 en las unidades.
- $2 \text{ decenas} + 1 \text{ decena} = 3 \text{ decenas}$
 $20 + 10 = 30$
 $5 \text{ decenas} - 2 \text{ decenas} = 3 \text{ decenas}$
 $50 - 20 = 30$
- $32 + 13 = 45$ $53 + 5 = 58$
 $41 + 16 = 57$ $27 + 30 = 57$
- $18 - 7 = 11$ Quedan 11 centímetros.
Camiones: 10 Coches: $10 + 7$
 $10 + 7 = 17$ Santiago tiene 17 coches.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe u ordena números hasta el 79.	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5
B2-1.2	Cuenta elementos y relaciona el resultado con el número correspondiente.		1
B2-2.3	Indica las decenas y las unidades (y su equivalencia) de un número dado.	1	1
B2-2.4	Compara números de dos cifras hasta el 79 y diferencia el número mayor y el número menor.	4, 5	2, 3
B2-6.1	Realiza operaciones de resta con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	3, 6	4, 5
B2-8.12	Calcula mentalmente sumas y restas de números, con y sin apoyo gráfico.	2	5
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.	6	5

Soluciones

Modelo B

- 63 6 decenas y 3 unidades
66 6 decenas y 6 unidades
79 7 decenas y 9 unidades
- 68, 58, 48, 38, 28.
- $19 - 9 = 10$ $26 - 5 = 21$
 $47 - 14 = 33$ $66 - 21 = 45$
 $37 - 36 = 1$ $44 - 20 = 24$
 $55 - 32 = 23$ $79 - 59 = 20$
- R. G.: colorear 45, 64, 59 y 63.
R. G.: colorear 11, 58, 27 y 30.
- 62 es menor que 79. $62 < 79$
76 es mayor que 59. $76 > 59$
- $27 - 12 = 15$ Adolfo tiene 15 gusanos.

Modelo A

- 66 sesenta y seis
74 setenta y cuatro
- $66 < 79$ $51 > 49$ $77 > 69$
 $80 < 90$ $39 > 27$ $12 < 33$
 $25 < 52$ $40 > 10$ $69 > 19$
- R. G.: colorear los números 65, 60 y 74.
R. G.: colorear los números 64, 27 y 23.
- $67 - 21 = 46$ $78 - 47 = 31$
 $59 - 46 = 13$ $69 - 55 = 14$
- $59 - 50 = 9$ Adela tiene 9 años.
 $75 - 33 = 42$ Abel tiene 42 céntimos.

Pruebas de evaluación 2.º trimestre

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades		
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A	Nivel de excelencia Modelo E
B2-1.2	Lee, escribe u ordena números cardinales hasta el 79, en orden creciente y decreciente.	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5, 6
B2-2.3	Descompone números en decenas y unidades, y en forma de suma.	1	1, 2	1
B2-2.3	Indica las decenas y las unidades (y su equivalencia) de un número dado.	2	1	2
B2-2.4	Compara números y diferencia el número mayor y el número menor.	4	3	3
B2-6.1	Realiza operaciones de suma y de resta con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	5, 6	1, 4, 5, 6	2, 4, 5, 6
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.	6	6	6

Soluciones

Modelo B

- 44 $40 + 4 = 44$
4 decenas y 4 unidades
cuarenta y cuatro
67 $60 + 7 = 67$
6 decenas y 7 unidades
sesenta y siete
- 8 D \rightarrow 80
7 U \rightarrow 7
1 D y 8 U \rightarrow 18
5 D y 7 U \rightarrow 57
7 D y 6 U \rightarrow 76
- 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47.
- 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74.
- R. G.: colorear los números 47, 58, 70 y 77.
- $64 + 11 = 75$ $40 + 28 = 68$
 $63 - 21 = 42$ $79 - 54 = 25$
- $57 - 15 = 42$
Le faltan 42 cuadrados.

Modelo A

- $4 + 3 = 7$ $40 + 30 = 70$
 $8 - 5 = 3$ $80 - 50 = 30$
 $7 + 1 = 8$ $70 + 10 = 80$
 $9 - 4 = 5$ $90 - 40 = 50$
- $50 + 1$ cincuenta y uno
 $70 + 9$ setenta y nueve
- R. G.: colorear 60 y 62, respectivamente.
R. G.: colorear 35 y 20, respectivamente.
- $23 + 41 = 64$ $54 + 15 = 69$
 $36 + 21 = 57$ $66 + 12 = 78$
- $64 - 11 = 53$ $49 - 28 = 21$
 $53 - 32 = 21$ $79 - 54 = 25$
- Paula: 37
Adolfo: $37 + 12$
 $37 + 12 = 49$
Adolfo tiene 49 fotos.

Modelo E

- 65 - 67 - 69, 70, 71, 72, 73, 74.
Sesenta y cinco, sesenta y ocho, setenta y uno, setenta y cuatro.
- $4 + 3 = 7$ $40 + 30 = 70$
 $8 - 5 = 3$ $80 - 50 = 30$
- De mayor a menor: 79, 70, 64, 55, 46, 31.
De menor a mayor: 31, 46, 55, 64, 70, 79.
- $8 + 7 = 15$ $10 + 4 = 14$
 $17 + 2 = 19$ $23 + 41 = 64$
 $54 + 15 = 69$ $36 + 21 = 57$
 $66 + 12 = 78$
- $9 - 6 = 3$ $10 - 4 = 6$
 $19 - 7 = 12$ $64 - 11 = 53$
 $49 - 28 = 21$ $53 - 32 = 21$
 $79 - 54 = 25$
- $67 - 26 = 41$
Lucas consiguió 41 puntos.

Pruebas de evaluación por competencias 2.º trimestre.

Resuelvo un enigma

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Aplica correctamente los signos de puntuación, las reglas de acentuación y ortográficas.	Ordena palabras para escribir oraciones.	1
	Conoce, reconoce y usa sinónimos y antónimos.	Reconoce y utiliza palabras que cumplen criterios previamente establecidos: <i>significa lo mismo, significa lo contrario.</i>	3
	Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos no literarios y de textos de la vida cotidiana.	Comprende el sentido de lo leído.	4
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Realiza operaciones con números naturales: suma, resta, multiplicación y división.	Realiza operaciones de suma y de resta con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	2

Actividades	Soluciones	Niveles
1	Su camiseta es de rayas.	A. No lo intenta. B. Tiene problemas para ordenar las palabras. C. No inicia la oración con mayúscula o se olvida del punto final. D. Lo hace correctamente.
2	$7 + 7 + 5 = 19$ Su pantalón tiene el número 19.	A. No lo intenta. B. Realiza mal varias operaciones. C. Realiza mal una operación. D. Realiza la actividad con corrección.
3	Carlos es un niño alto y gordo. Tiene el pelo moreno y rizado. Siempre está contento.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades para producir antónimos. C. Comete algún error. D. Lo realiza con corrección.
4	Rodear al tercer niño de la segunda fila.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades y no resuelve la actividad correctamente. C. Rodea el dibujo correcto y otro más. D. Lo realiza correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números cardinales hasta el 99, en orden creciente y decreciente.	1, 2, 3, 5	1, 2, 3
B2-1.2	Lee, escribe y compara números ordinales hasta el décimo.	4	4, 5
B2-2.2	Reconoce e interpreta números en diferentes entornos.		4, 5
B2-2.3	Descompone números en decenas y unidades, y en forma de suma.	1	1
B2-6.1	Realiza operaciones de suma con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	4, 5	3
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.	5	

Soluciones

Modelo B

- 84 8 decenas y 4 unidades
 $80 + 4 = 84$
 91 9 decenas y 1 unidad
 $90 + 1 = 91$
- Rodear 36, 8, 22, 66, 88, 16, 54, 32, 2.
- $11 + 13 + 21 = 45$ $43 + 33 + 3 = 79$
 $15 + 23 + 30 = 68$ $24 + 31 + 2 = 57$
- 1.º, 2.º, 3.º, 4.º, 5.º, 6.º, 7.º, 8.º, 9.º, 10.º.
 serpiente: séptimo mariposa: segundo
 araña: tercero tortuga: quinto
 sapo: sexto ratón: noveno
- Datos: 13, 12 y 10
 Operación: $13 + 12 + 10 = 35$
 Tienen 35 puntos.

Modelo A

- 86 8 decenas y 6 unidades
 ochenta y seis
 99 9 decenas y 9 unidades
 noventa y nueve
- Números pares con 8 decenas:
 80, 82, 84, 86, 88.
 Números impares con 9 decenas:
 91, 93, 95, 97, 99.
- $43 + 12 + 24 = 79$ $12 + 40 + 2 = 54$
 $42 + 31 + 13 = 86$ $41 + 25 + 3 = 69$
- De arriba abajo: 8.º, octavo; 7.º, séptimo;
 6.º, sexto; 5.º, quinto; 4.º, cuarto; 3.º,
 tercero; 2.º, segundo; 1.º, primero.
- Detrás del 1.º: Iván.
 Delante del 4.º: José.
 Detrás del 8.º: Celia.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números cardinales hasta el 99.	2, 3	3, 4, 5
B2-6.1	Realiza operaciones de suma con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	2, 3	3, 4, 5
B2-8.12	Calcula mentalmente sumas de números, con y sin apoyo gráfico.	2, 3	3, 4, 5
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.	3	5
B3-5.1	Identifica el mes anterior y posterior a uno dado.	1	1
B3-5.1	Enumera los días de la semana.		1
B3-5.1	Interpreta calendarios.		1
B4-5.2	Reconoce e identifica prismas y pirámides.	4	2
B4-5.3	Reconoce e identifica cuerpos redondos (cono, cilindro, esfera).	4	2

Soluciones

Modelo B

- enero - marzo
marzo - mayo
agosto - octubre
noviembre - enero
- $45 + 6 = 51$ $89 + 5 = 94$
 $17 + 34 = 51$ $46 + 29 = 75$
 $13 + 39 = 52$ $28 + 24 = 52$
 $59 + 12 = 71$ $72 + 18 = 90$
- Datos: 14 y 27
Operación: $14 + 27 = 41$
Ha vendido 41 prendas de ropa.
- R. G.
Pirámide.

Modelo A

- El 5 de abril.
El 29 de marzo.
- Pirámide, prisma, esfera, cilindro, cono, cubo.
- $37 + 6 = 43$ $19 + 28 = 47$
 $46 + 37 = 83$ $54 + 26 = 80$
 $66 + 14 = 80$
- R. M. (respuesta modelo):
 $81 + 9 = 90$ $23 + 58 = 81$
 $65 + 29 = 94$ $19 + 41 = 60$
- Operación: $26 + 18 = 44$
Transporta 44 cajas de fruta.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números cardinales hasta el 99.	1, 2, 3, 4	1, 2, 3, 4
B2-2.2	Reconoce e identifica números en diferentes entornos.	1, 2	1, 2
B2-6.1	Realiza operaciones de suma con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	3, 4	3, 4
B2-8.12	Calcula mentalmente sumas de números, con y sin apoyo gráfico.	4	4
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.	4	4
B3-5.3	Lee y representa las horas en punto e y media en relojes analógicos y digitales.	1, 2	1, 2
B3-5.3	Traslada la representación de las horas en punto e y media de un reloj analógico a uno digital, y viceversa.	2	2

Soluciones

Modelo B

- De izquierda a derecha y de arriba abajo:
las 3 y media; las 11 y media;
las 9 y media; las 12 en punto;
las 6 en punto; la 1 en punto.
- 4:00. R. G.
10:30. R. G.
- $42 + 39 + 7 = 88$ $22 + 5 + 19 = 46$
 $24 + 37 + 12 = 73$ $43 + 17 + 28 = 88$
- Pepa ha recogido 16 conchas, y Pepe, 24. ¿Cuántas conchas han recogido en total?
Datos: 16 y 24
Operación: $16 + 24 = 40$
Han recogido 40 conchas.

Modelo A

- De izquierda a derecha y de arriba abajo:
las 12 y media; las 7 en punto; las 8 y media; las 3 en punto.
- 10:00. Las 10 en punto.
R. G. Las 5 y media.
R. G. Las 8 en punto.
2:30. Las 2 y media.
- $6 + 12 + 54 = 72$ $15 + 45 + 24 = 84$
 $18 + 42 + 24 = 84$ $21 + 36 + 17 = 74$
- R. M.: Elena tiene en la bolsa 14 bolas, y en la caja, 29 bolas. ¿Cuántas bolas tiene en total?
Operación: $14 + 29 = 43$
En total tiene 43 bolas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números cardinales hasta el 99.	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5
B2-2.2	Reconoce e interpreta números en diferentes entornos.	1, 2, 3	1, 2
B2-4.1	Realiza de forma intuitiva y con apoyo repartos en partes iguales atendiendo a diferentes criterios de divisibilidad.	5	3
B2-6.1	Realiza operaciones de suma y de resta con números naturales, automatizando los procesos.	4, 6	4, 5
B2-6.1	Calcula multiplicaciones sencillas a partir de sumas de sumandos iguales.	4	4
B2-6.5	Conoce la relación entre suma y multiplicación.	4	4
B2-8.12	Calcula mentalmente sumas de números, con y sin apoyo gráfico.	4, 6	4, 5
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.	6	5
B3-7.1	Identifica el valor de los euros, céntimos y billetes.	1, 2, 3	1, 2
B3-7.1	Realiza cálculos de distintas combinaciones de monedas y billetes.	2, 3	1, 2

Soluciones

Modelo B

- Tachar las monedas de 1, 2, 5 y 20 céntimos, respectivamente.
- Rodear las monedas de 1 euro y de 50, 10, 5, 2 y 1 céntimos.
Rodear las monedas de 2 euros y de 10, 5 y 2 céntimos.
- 7 € y 70 céntimos.
- $2 + 2 + 2 = 6$ $2 \times 3 = 6$
- R. G.: dibujar 3 círculos en cada hoja.
- Laura tenía 25 euros. Se ha comprado una camiseta que le ha costado 12 euros. ¿Cuántos euros le quedan?
Datos: 25 y 12
Operación: $25 - 12 = 13$
Le quedan 13 euros.

Modelo A

- Tiene 8 € y 72 céntimos.
- R. G.: colorear el libro.
- R. G.: dibujar 2 corazones en cada carta.
En cada carta hay 2 corazones.
- | | |
|------------------------------|-------------------|
| $8 + 8 = 16$ | $8 \times 2 = 16$ |
| $5 + 5 + 5 = 15$ | $5 \times 3 = 15$ |
| $3 + 3 + 3 + 3 = 12$ | $3 \times 4 = 12$ |
| $4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20$ | $4 \times 5 = 20$ |
| $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 12$ | $2 \times 6 = 12$ |
- Operación: $28 - 16 = 12$
Tiene 12 años.
Operación: $28 - 20 = 8$
Tiene 8 años.

Pruebas de evaluación 3.º trimestre

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades		
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A	Nivel de excelencia Modelo E
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números hasta el 99, en orden creciente y decreciente.	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5, 6
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números ordinales hasta el décimo.	4		
B2-2.4	Compara números de dos cifras hasta el 99 y diferencia el número mayor y el número menor utilizando los signos > y <.	2	4	1
B2-6.1	Conoce la relación existente entre suma y multiplicación.	3	2	2
B2-6.1	Realiza operaciones de suma y de resta, afianzando la automatización de los procesos.	3, 5, 6	2, 3, 5, 6	2, 4, 5, 6
B2-6.5	Calcula multiplicaciones sencillas a partir de sumas de sumandos iguales.	3	2	2
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.	6	6	6
B3-5.3	Lee y representa las horas en punto e y media en relojes analógicos y digitales.			3

Soluciones

Modelo B

- 40, 50, 60, 70, 80, 90.
- 45, 55, 65, 75, 85, 95.
- 92, 90, 88, 86, 84, 82.
- ... menor... $46 < 64$
... mayor ... $64 > 46$
... menor... $28 < 80$
... mayor... $80 > 28$
- $5 + 5 + 5 = 15$ $5 \times 3 = 15$
- primero, tercero, cuarto, séptimo, noveno, décimo
- $64 + 13 = 77$ $53 + 18 = 71$
 $79 - 54 = 25$
 $31 + 24 + 6 = 61$
- Operación: $35 - 12 = 23$
Se han vendido 23 bocadillos de tortilla.

Modelo A

- quince, veintitrés, treinta y uno, cincuenta y seis, setenta y siete, noventa y uno
- $2 + 2 + 2 + 2 = 8$ $2 \times 4 = 8$
 $5 + 5 + 5 = 15$ $5 \times 3 = 15$
- $36 + 57 = 93$ $73 + 17 = 90$
 $12 + 36 + 48 = 96$
 $35 + 14 + 26 = 75$
- $23 < 32$ $55 > 50$ $97 > 87$
- $64 - 11 = 53$ $49 - 28 = 21$
 $53 - 32 = 21$ $79 - 54 = 25$
- Operación: $89 - 36 = 53$
Quedan 53 corbatas.
Operación: $25 + 27 = 52$
Hay 52 viajeros.

Modelo E

- $48 > 35$ $63 < 86$ $10 < 19$
 $95 > 90$ $64 > 49$ $78 < 87$
 $95 > 87 > 86 > 64 > 48 > 19$
 $10 < 35 < 49 < 63 < 78 < 90$
- $8 \times 2 = 16$ $5 \times 3 = 15$
 $4 \times 5 = 20$ $2 \times 6 = 12$
- 4:00. R. G. 9:30. R. G.
- $36 + 45 = 81$ $68 + 14 = 82$
 $46 + 37 = 83$ $78 + 19 = 97$
 $35 + 52 = 87$
- $86 - 43 = 43$ $77 - 35 = 42$
 $94 - 62 = 32$ $65 - 31 = 34$
 $88 - 57 = 31$
- Operación: $15 + 13 + 7 = 35$
Hay 35 personas.

Prueba de evaluación por competencias 3.º trimestre.

Una excursión a la granja

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Escribe, en diferentes soportes, textos propios del ámbito de la vida cotidiana imitando textos modelo.	Redacta textos sencillos de uso habitual en su entorno, apoyándose en modelos.	7
Competencia MATEMÁTICA	Identifica e interpreta datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana.	Identifica e interpreta los datos que le proporcionan, valora los resultados de sumas y restas, y los utiliza para realizar otros cálculos.	1, 2
	Conoce y utiliza las unidades de medida del tiempo y sus relaciones. Segundo, minuto, hora, día, semana y año.	Interpreta calendarios y asocia los meses del año con actividades concretas.	3
	Resuelve problemas de la vida diaria utilizando las medidas temporales y sus relaciones.	Resuelve problemas de la vida diaria utilizando referencias temporales y aplicando sus relaciones.	4
COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA	Explica las actividades relevantes de los sectores primario, secundario y terciario en España y Europa, y sus localizaciones en los territorios correspondientes.	Identifica actividades relacionadas con el entorno rural.	5
	Consulta y utiliza documentos escritos, imágenes y gráficos.	Consulta y utiliza documentos escritos e imágenes.	6

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

Prueba de evaluación por competencias 3.º trimestre.

Una excursión a la granja

Actividades	Soluciones	Niveles
1	Kilómetros desde el pueblo hasta el puente: 7. Kilómetros desde el puente hasta la granja: 16. Hay 23 kilómetros en total.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultad para localizar los datos o saber qué operación ha de realizar. C. Comete algún error. D. Realiza la actividad correctamente.
2	Precio: 12 euros. Entrada infantil: 8 euros. La excursión cuesta 20 euros.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultad para localizar los datos o saber qué operación ha de realizar. C. Comete algún error. D. Realiza la actividad correctamente.
3	La excursión será el día 23 de junio.	A. No lo intenta. B. Identifica correctamente el mes, pero no el día. C. Necesita alguna ayuda para identificar el día. D. Realiza la actividad correctamente.
4	Operación: $30 + 14 = 44$ Solución: El autobús tarda 44 minutos. Operación: $44 + 15 = 59$ o $30 + 14 + 15 = 59$ Solución: Tardaremos 59 minutos.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades para localizar los datos o saber qué operación tiene que realizar. C. Comete algún error al realizar la operación. D. Realiza la actividad correctamente.
5	R. L.	A. No lo intenta. B. Escribe alguna actividad incorrecta. C. Escribe pocos ejemplos. D. Lo realiza correctamente.
6	R. L.	A. No lo intenta. B. Rodea solo una cosa. C. Lo rodea todo. D. Responde correctamente.
7	Querida familia: ... día 23 de junio... que se llama Tía Mila... carretera del Merendero, a 23 kilómetros... ... tardaremos 59 minutos... ... cuesta 20 euros. ... el 333 78 49 30.	A. No lo intenta. B. Comete varios errores o necesita mucha ayuda. C. Comete algún error. D. Completa el texto correctamente.

Pruebas de evaluación final

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	Actividades	
		Nivel básico Modelo B	Nivel avanzado Modelo A
B2-1.2	Lee, escribe, compara u ordena números cardinales hasta el 99, en orden creciente y decreciente.	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5, 6
B2-2.3	Descompone números en decenas y unidades, y en forma de suma.		1
B2-2.4	Compara números de dos cifras hasta el 99 y diferencia el número mayor y el número menor utilizando los signos > y <.		2
B2-6.1	Realiza operaciones de suma y de resta con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	4, 6	3, 4, 6
B2-8.12	Calcula mentalmente sumas de números, con y sin apoyo gráfico.	4, 6	3, 4, 6
B2-9.1	Analiza los datos de un problema, reflexiona sobre ellos y aplica sus conocimientos.	6	6
B3-5.3	Traslada la representación de las horas en punto e y media de un reloj analógico a uno digital, y viceversa.	5	5

Soluciones

Modelo B

- 35 70
86 97
treinta y uno cincuenta y seis
setenta y siete noventa y uno
- R. G.: colorear el 77 y el 96.
R. G.: colorear el 25 y el 40.
- 28, 30, 32, 34, 36 -.
- 57, 59, 61, 63, 65 -.
- $71 + 13 = 84$ $67 + 20 = 87$
 $46 + 8 = 54$ $53 + 39 = 92$
 $67 - 21 = 46$ $78 - 47 = 31$
 $59 - 46 = 13$ $69 - 55 = 14$
- 10:00. Las 10 en punto.
R. G. Las 5 y media.
- Operación: $32 + 21 + 16 = 69$
Han recogido 69 conchas.

Modelo A

- $10 + 9 = 19$ diecinueve
 $20 + 3 = 23$ veintitrés
 $40 + 5 = 45$ cuarenta y cinco
 $70 + 1 = 71$ setenta y uno
 $90 + 2 = 92$ noventa y dos
- $26 < 56 < 59 < 64 < 91$
- $54 + 23 = 77$ $37 + 60 = 97$
 $44 + 18 = 62$ $62 + 18 = 80$
 $25 + 56 = 81$
- $19 - 8 = 11$ $94 - 62 = 32$
 $85 - 14 = 71$ $57 - 33 = 24$
 $67 - 45 = 22$
- R. G. 7:30.
R. G. 9:30.
- Operación: $23 + 17 + 15 = 55$
Hay 55 balones.

Recursos
fotocopiables.
Atención
a la diversidad

Nombre _____ Fecha _____

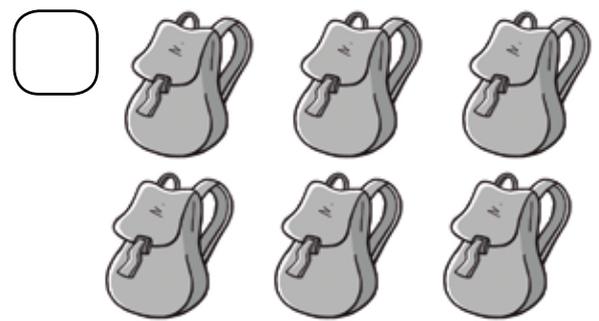
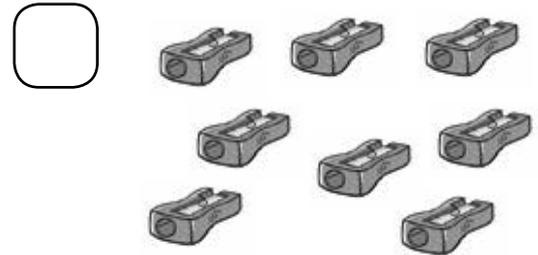
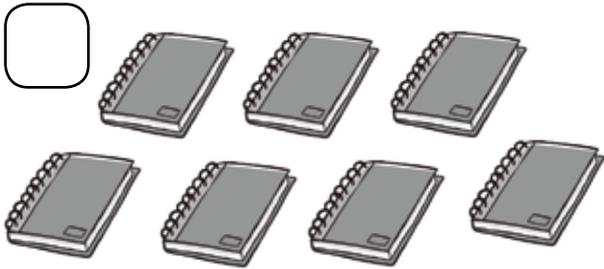
1 Cuenta y escribe el número.

6

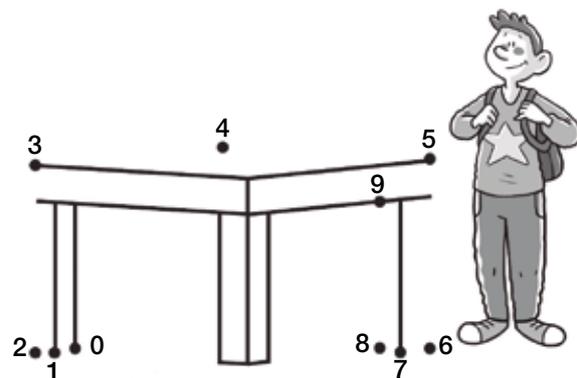
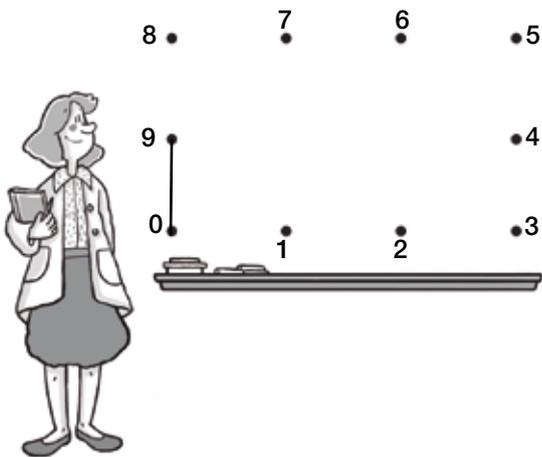
7

8

9



2 Une en orden los números para completar los dibujos.



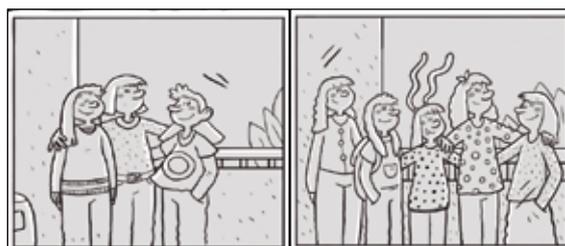
Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Dónde hay más niños y niñas? Compara y rodea en cada caso el número mayor.



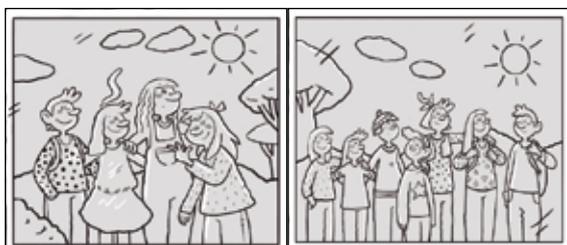
9

6



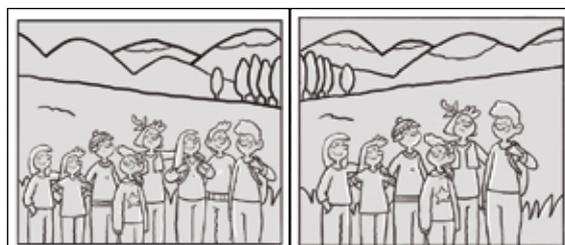
3

5



4

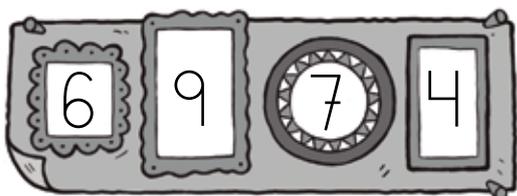
7



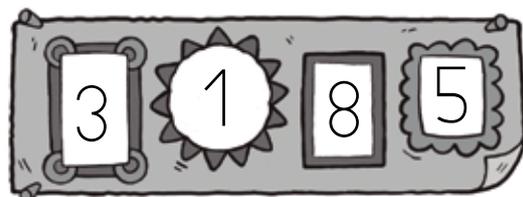
8

6

2 Observa y ordena.



De mayor a menor:

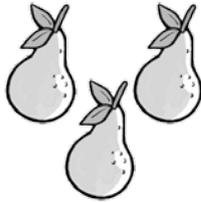
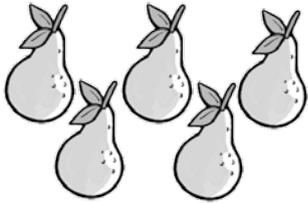


De menor a mayor:



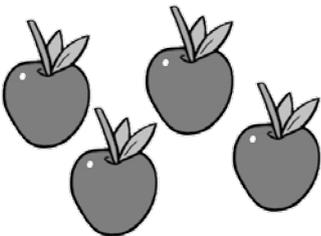
Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántas frutas hay? Cuenta y completa.



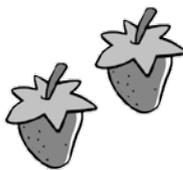
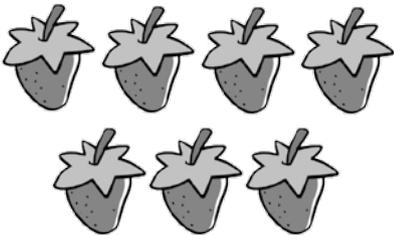
5 y 3 son

+ =



y son

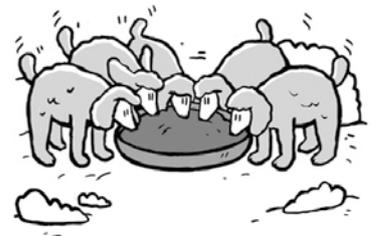
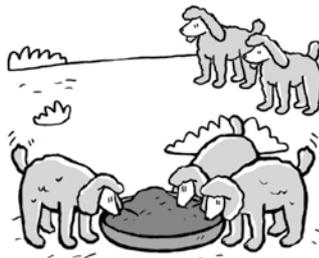
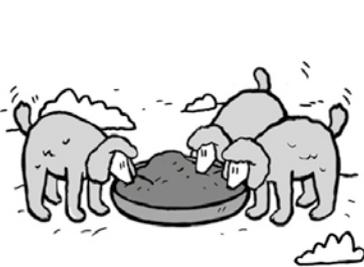
+ =



y son

+ =

2 ¿Cuántos perros hay al final? Calcula.



Había .

Vienen .

Hay .

+ =

Al final hay .

Nombre _____ Fecha _____

1 Colorea con dos colores y calcula las sumas.

4 + 2 ▶

--	--	--	--	--	--	--	--	--

4 + 2 =

7 + 1 ▶

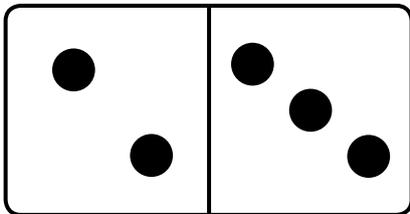
--	--	--	--	--	--	--	--	--

7 + 1 =

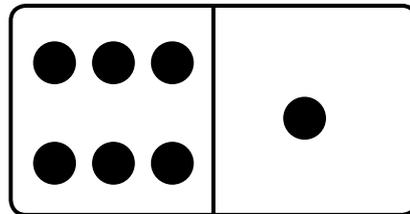
3	○ ○ ○
+ 3	○ ○ ○
	○ ○ ○
□	

6	□ □ □
+ 2	□ □ □
	□ □ □
□	

2 Observa y ordena.



+ =



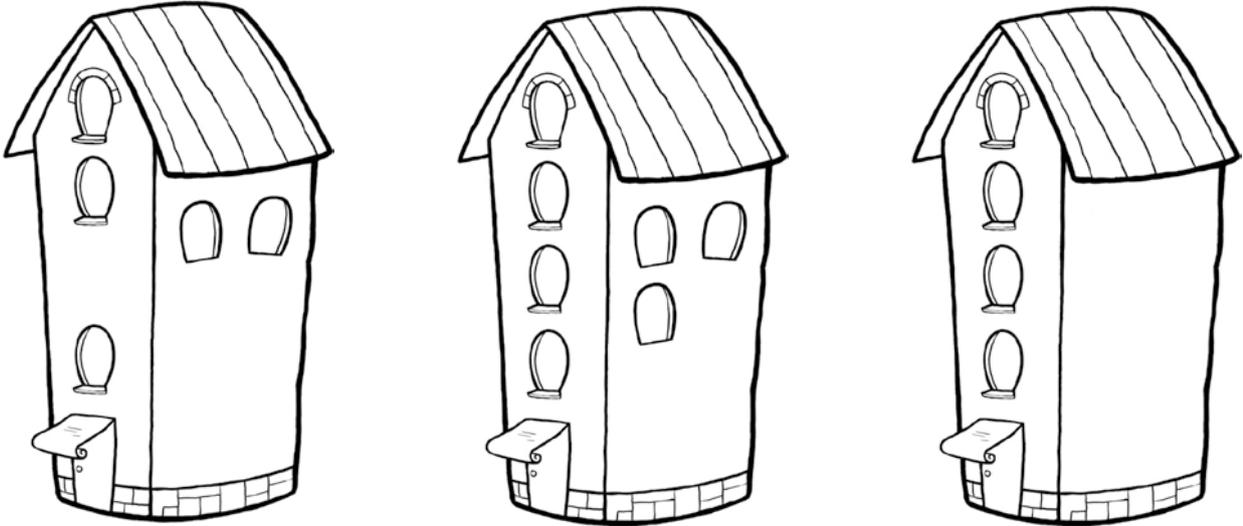
+ =

	+	
	+	
	=	

	+	
	+	
	=	

Nombre _____ Fecha _____

1 Dibuja para que cada edificio tenga 10 ventanas.



2 Cuenta los jarrones y completa.



3 y 7 son 10.



□ y □ son 10.



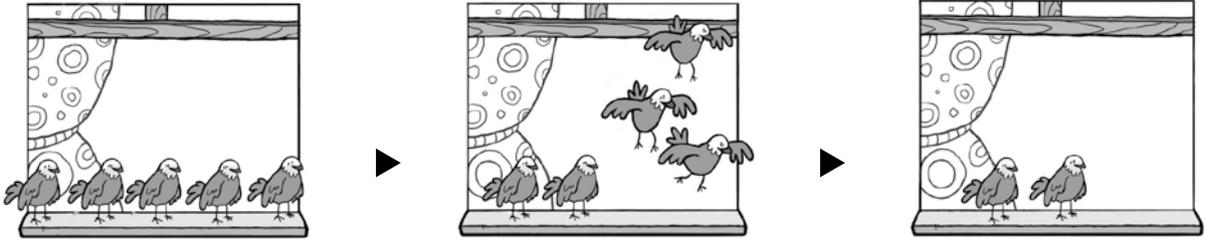
□ y □ son 10.



□ y □ son 10.

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántos quedan? Observa y completa.



Había . Se van . Quedan .

- = Quedan .



Había . Corta . Quedan .

- = Quedan .

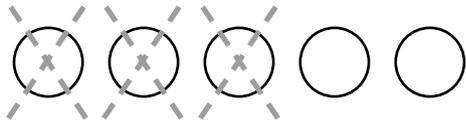


Había . Coge . Quedan .

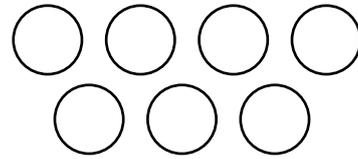
- = Quedan .

Nombre _____ Fecha _____

1 Tacha y completa las restas.



$$5 - 3 = \square$$

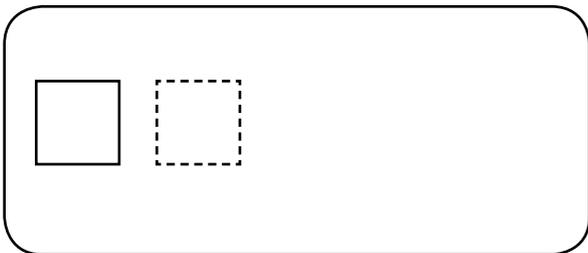


$$7 - 2 = \square$$

○ ○ ○	8
○ ○ ○	- 4
○ ○	— □

○ ○ ○	9
○ ○ ○	- 5
○ ○ ○	— □

2 Dibuja, tacha y completa las restas.



$$4 - 2 = \square$$



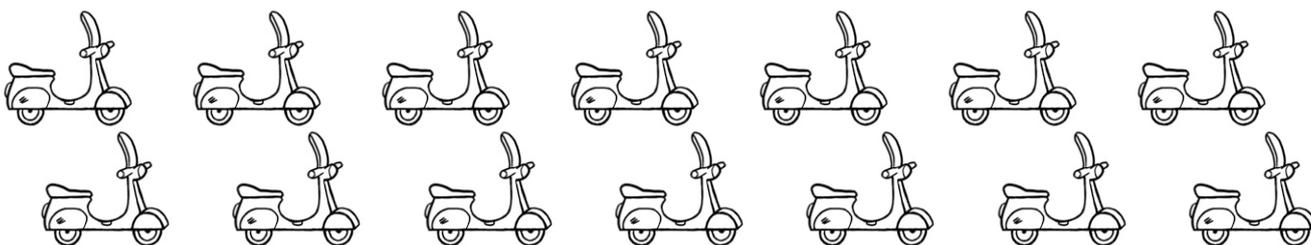
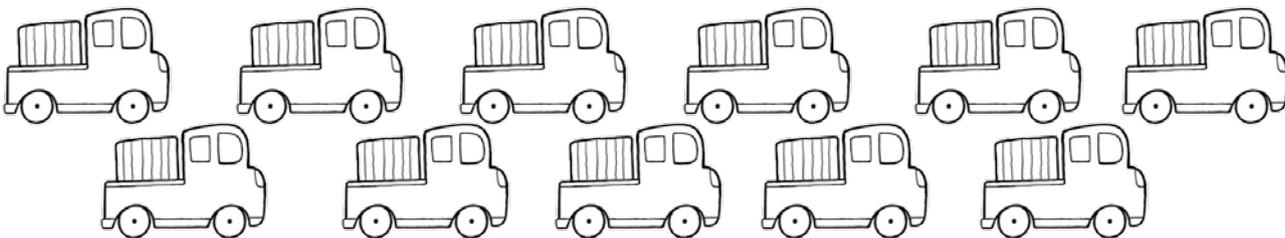
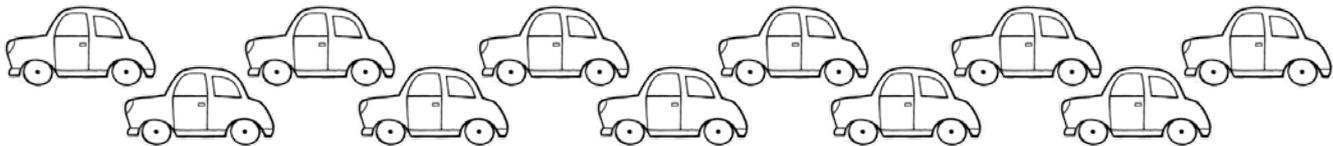
$$6 - 4 = \square$$



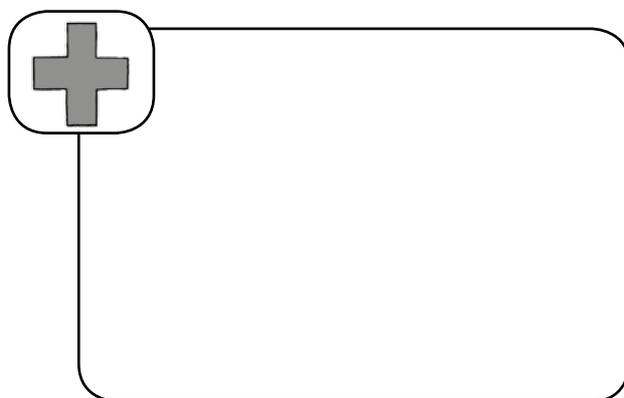
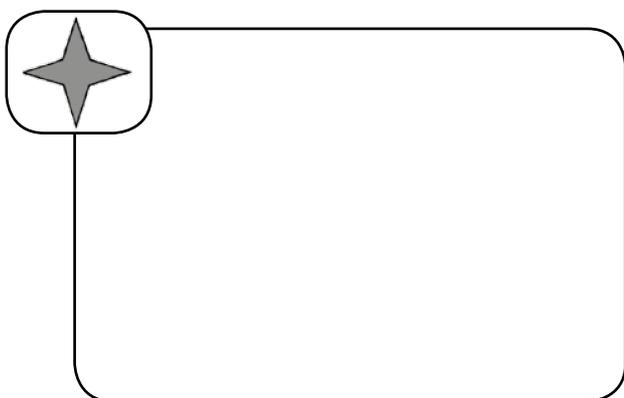
$$\begin{array}{r} 9 \\ - 7 \\ \hline \square \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

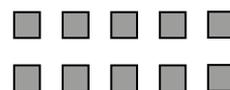
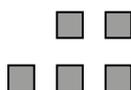
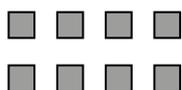
1 Colorea en cada caso una decena.



2 Dibuja en cada caso una decena.

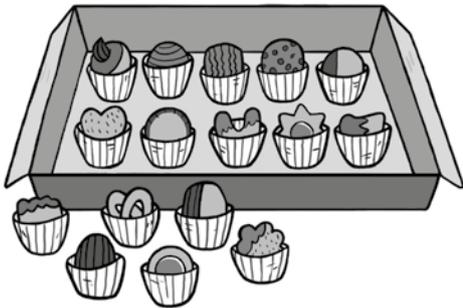


3 ¿Dónde hay una decena? Cuenta y rodea.



Nombre _____ Fecha _____

1 Observa, cuenta y completa.

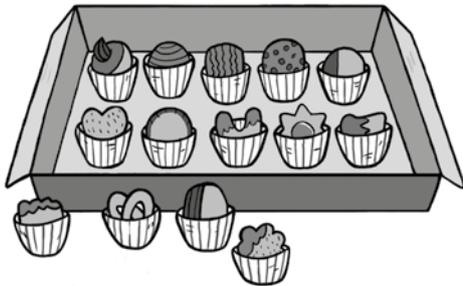


1 decena y 6 unidades

$$\square + \square = \square$$

dieciséis

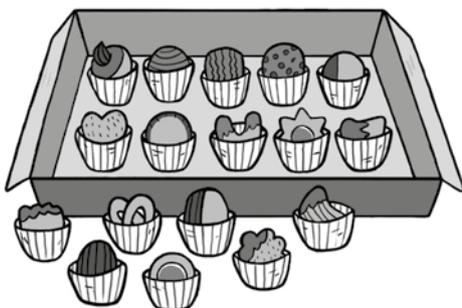
D	U



□ decena y □ unidades

$$\square + \square = \square$$

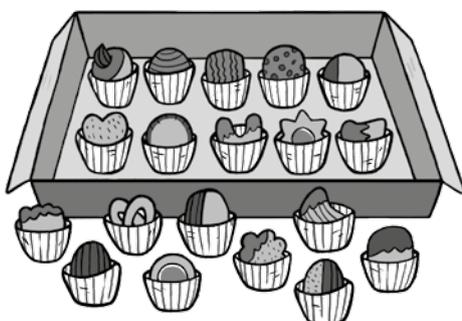
D	U



□ decena y □ unidades

$$\square + \square = \square$$

D	U



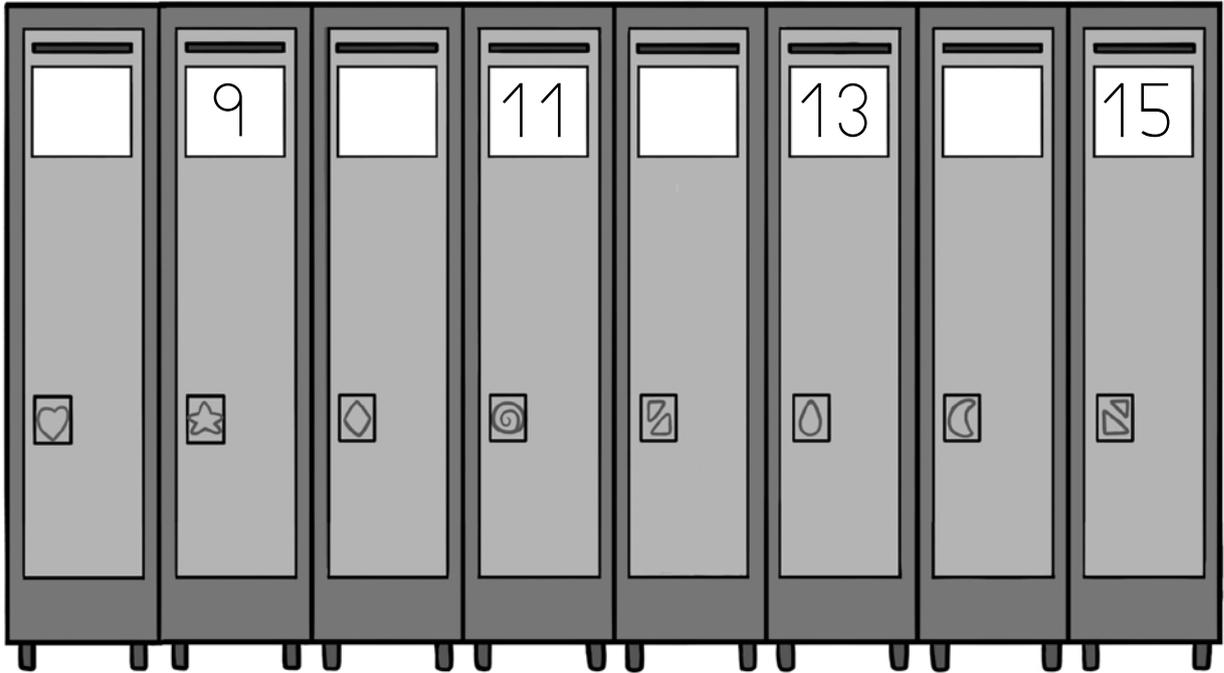
□ decena y □ unidades

$$\square + \square = \square$$

D	U

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe los números que faltan.



2 Escribe el número anterior.

◀ 1 ◀ 6 ◀ 9

◀ 11 ◀ 14 ◀ 18

3 Escribe el número posterior.

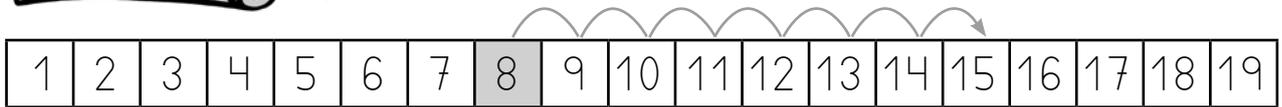
1 ▶ 4 ▶ 9 ▶

11 ▶ 15 ▶ 17 ▶

Nombre _____ Fecha _____

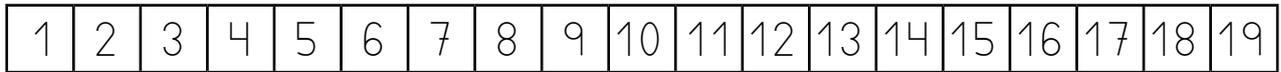
1 Observa, cuenta y completa.

8 + 7



8 + 7 = □

9 + 4



□ + □ = □

6 + 6



□ + □ = □

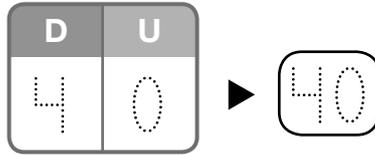
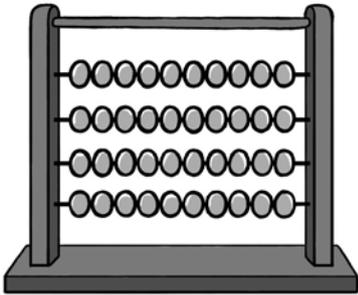
7 + 5



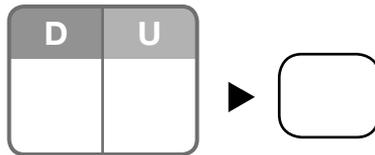
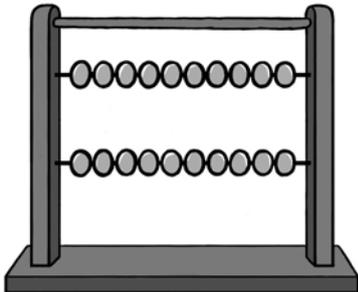
□ + □ = □

Nombre _____ Fecha _____

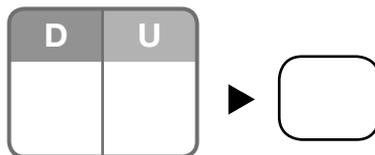
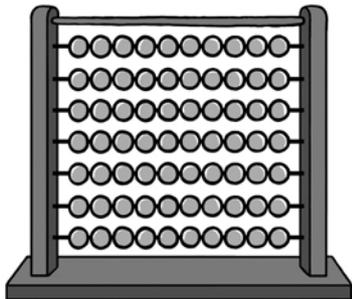
1 Cuenta y completa.



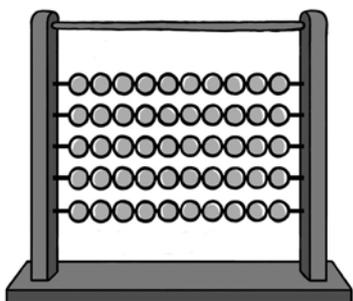
decenas = unidades



decenas = unidades



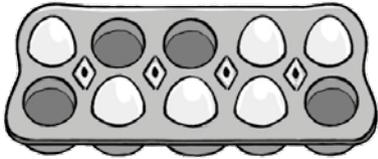
decenas = unidades



decenas = unidades

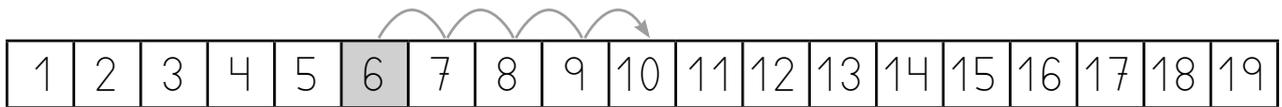
Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántos faltan? Observa, cuenta y completa.



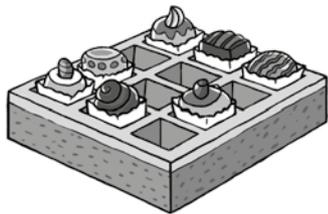
Hay huevos. ▶ $10 - 6$

Cuento desde hasta



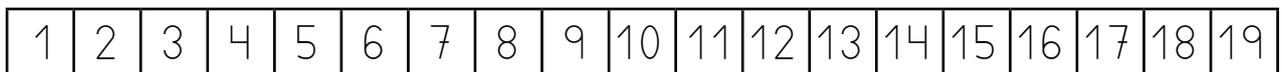
- =

Faltan huevos.



Hay pasteles. ▶ $12 - 7$

Cuento desde hasta .



- =

Faltan pasteles.

2 Cuenta y calcula las restas.



$12 - 6 = \square$

$15 - 9 = \square$

$18 - 8 = \square$

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee, observa y resuelve.

Juan lleva a la cesta
3 barras de pan.

¿Cuántas barras de pan
habrá al final en la cesta?



había lleva habrá
▼ ▼ ▼

$$\square + \square = \square$$

Habrán 6 barras de pan.

Roberto corta 3 rosas.
¿Cuántas rosas quedarán
al final en la jardinera?

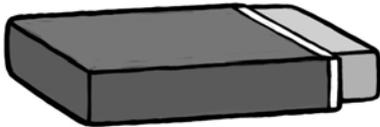


había ► \square
corta ► - \square
—————
quedarán ► \square

Quedarán 2 rosas.

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuánto miden? Observa y escribe.



 ▶ centímetros

 ▶ centímetros

 ▶ centímetros

 ▶ centímetros

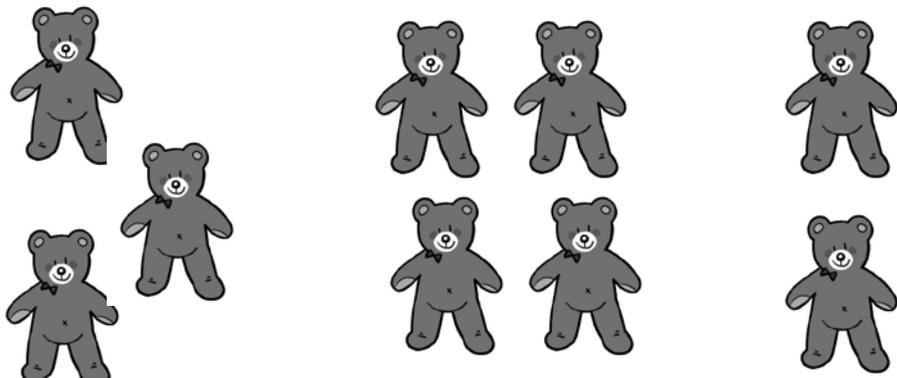
 ▶ centímetros

Nombre _____ Fecha _____

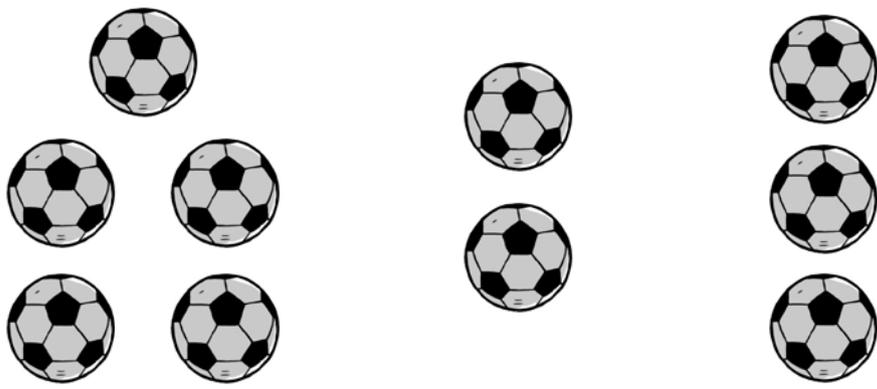
1 Cuenta y completa las sumas.



$$\square + \square + \square = \square$$

$$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$


$$\square + \square + \square = \square$$

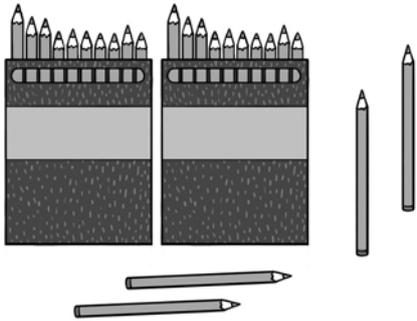
$$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$


$$\square + \square + \square = \square$$

$$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

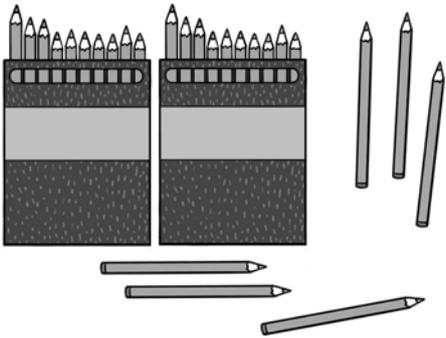
1 Cuenta, completa y escribe.



decenas y unidades

+ =

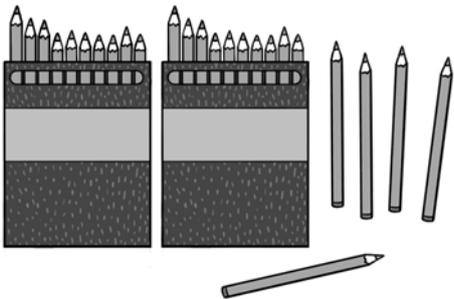
D	U



decenas y unidades

+ =

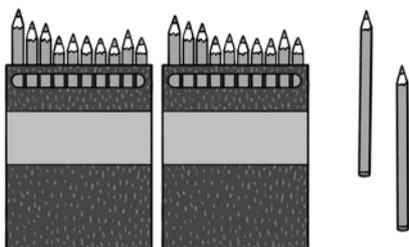
D	U



decenas y unidades

+ =

D	U



decenas y unidades

+ =

D	U

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee, piensa si tienes que sumar o restar y resuelve.

Ana tenía 7 galletas.

Da 2 galletas a su hermano.

¿Cuántas galletas le quedan?

tenía ►

da ► ○

le quedan ►



Solución ►

Luis tenía 8 pegatinas. Su amiga Paula le regala 3 pegatinas más. ¿Cuántas pegatinas tiene Luis al final?

tenía ►

le regalan ► ○

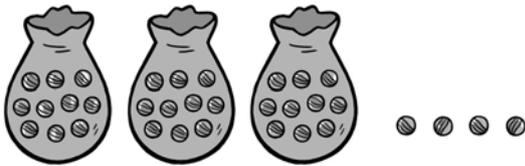
al final tiene ►



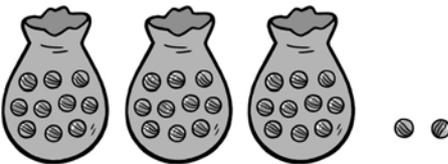
Solución ►

Nombre _____ Fecha _____

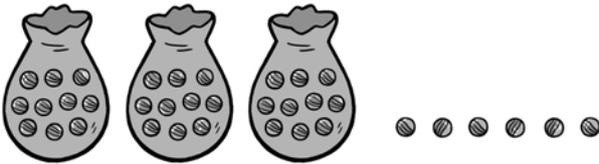
1 Cuenta y completa.



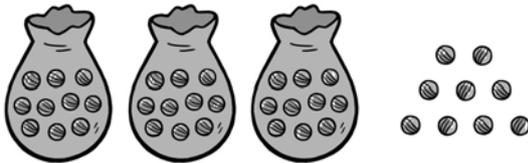
▶ $30 + 4 = \square$



▶ $\square + \square = \square$



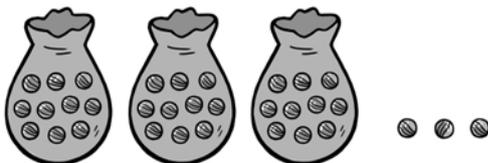
▶ $\square + \square = \square$



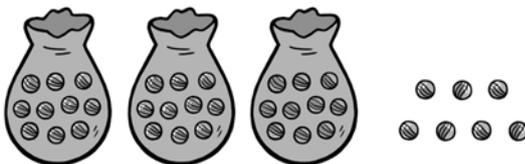
▶ $\square + \square = \square$



▶ $\square + \square = \square$



▶ $\square + \square = \square$



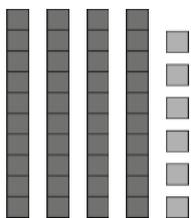
▶ $\square + \square = \square$



▶ $\square + \square = \square$

Nombre _____ Fecha _____

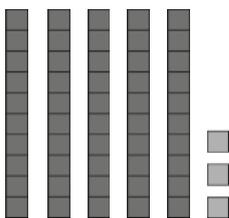
1 Cuenta, completa y escribe cómo se lee cada número.



$$\boxed{40} + \boxed{6} = \boxed{}$$

$\boxed{46}$

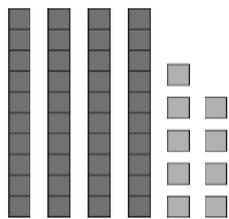
▶ cuarenta y seis



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$\boxed{}$

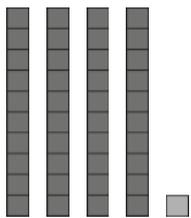
▶ _____



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$\boxed{}$

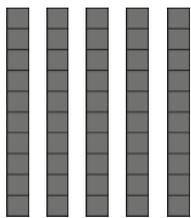
▶ _____



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$\boxed{}$

▶ _____



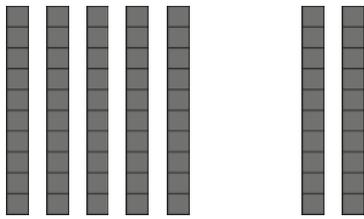
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$\boxed{}$

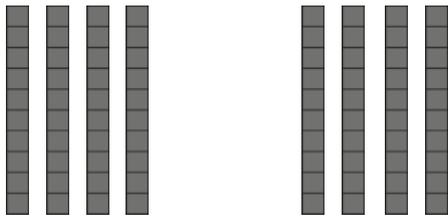
▶ _____

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa y completa las sumas.

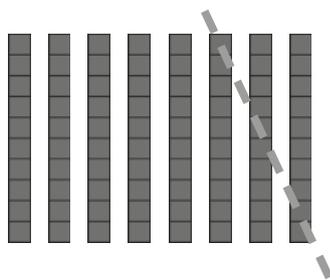


$$\begin{array}{r}
 \square \text{ decenas} \\
 + \square \text{ decenas} \\
 \hline
 \square \text{ decenas}
 \end{array}
 \begin{array}{r}
 \square \\
 + \square \\
 \hline
 \square
 \end{array}$$

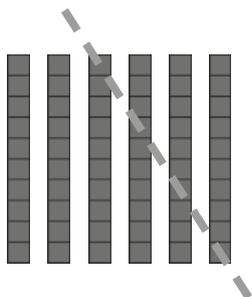


$$\begin{array}{r}
 \square \text{ decenas} \\
 + \square \text{ decenas} \\
 \hline
 \square \text{ decenas}
 \end{array}
 \begin{array}{r}
 \square \\
 + \square \\
 \hline
 \square
 \end{array}$$

2 Observa y completa las restas.



$$\begin{array}{r}
 \square \text{ decenas} \\
 - \square \text{ decenas} \\
 \hline
 \square \text{ decenas}
 \end{array}
 \begin{array}{r}
 \square \\
 - \square \\
 \hline
 \square
 \end{array}$$



$$\begin{array}{r}
 \square \text{ decenas} \\
 - \square \text{ decenas} \\
 \hline
 \square \text{ decenas}
 \end{array}
 \begin{array}{r}
 \square \\
 - \square \\
 \hline
 \square
 \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Fíjate en cómo están colocados los números y suma.

D	U
12	
+	2
<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	

D	U
24	
+	3
<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	

D	U
25	
+	24
<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	

D	U
47	
+	11
<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>	

2 Coloca los números y suma.

11 + 1

53 + 5

33 + 26

12 + 30

D U	D U	D U	D U
+	+	+	+

3 Calcula cuánto cuestan en total.



Operación

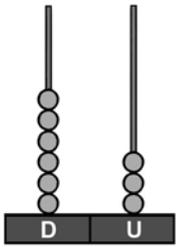
	D U
+	

Solución

Cuestan _____ euros.

Nombre _____ Fecha _____

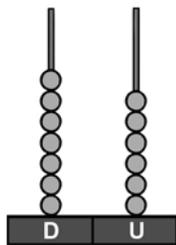
1 Cuenta y completa.



D	U
6	3

$$\boxed{60} + \boxed{3} = \boxed{}$$

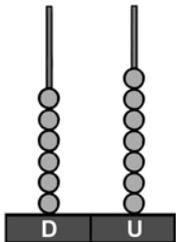
decenas y unidades



D	U

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

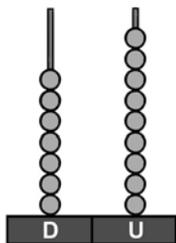
decenas y unidades



D	U

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

decenas y unidades

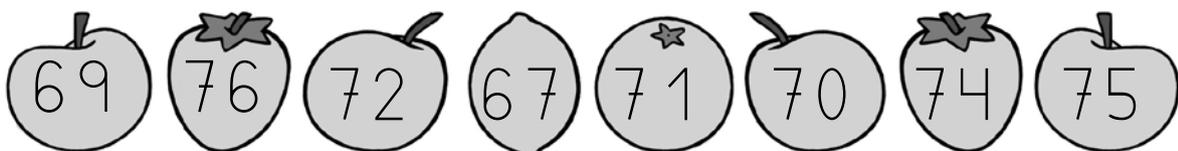


D	U

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

decenas y unidades

2 Completa la serie con estos números.



	68					73			
--	----	--	--	--	--	----	--	--	--

Nombre _____ Fecha _____

1 Fíjate en cómo están colocados los números y resta.

D U
37
- 4
□

D U
24
- 12
□

D U
46
- 4
□

D U
38
- 10
□

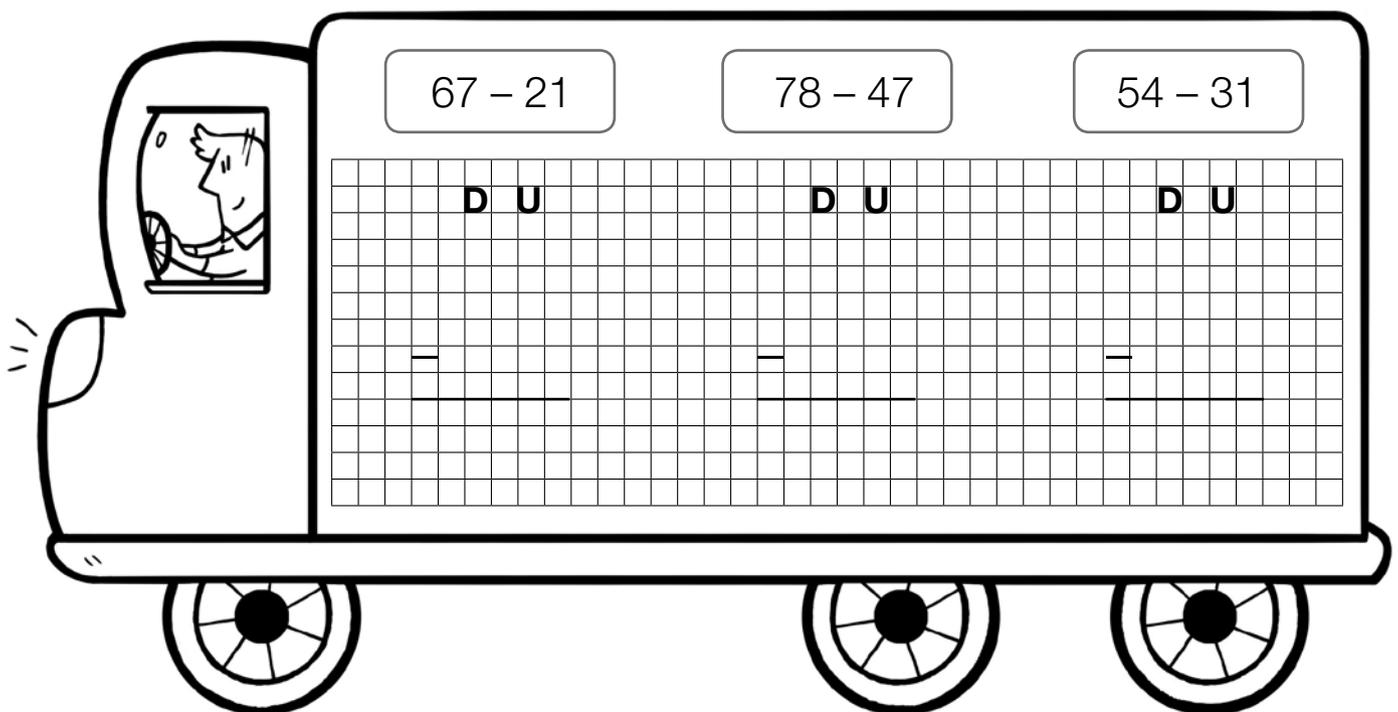
D U
58
- 21
□

D U
63
- 22
□

D U
45
- 44
□

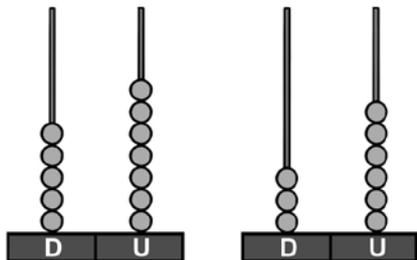
D U
77
- 66
□

2 Coloca los números y calcula.



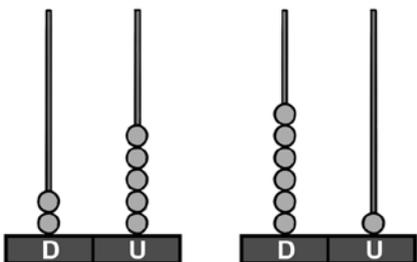
Nombre _____ Fecha _____

1 Cuenta y compara.



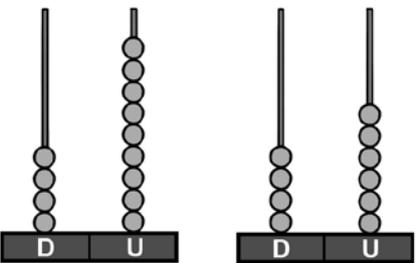
5 es mayor que 3

57 es _____ que _____



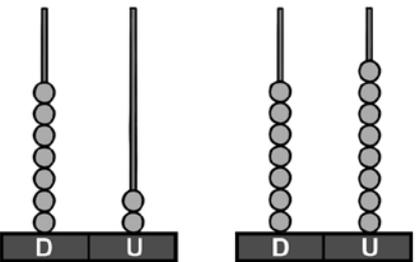
2 es menor que _____

25 es _____ que _____



9 es mayor que 6

49 es _____ que _____



2 es menor que _____

72 es _____ que _____

2 Completa. Después, compara y escribe mayor o menor.

29 ► D y U

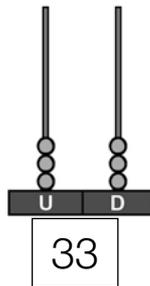
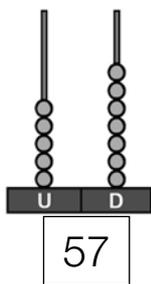
29 es _____ que 71

71 ► D y U

71 es _____ que 29

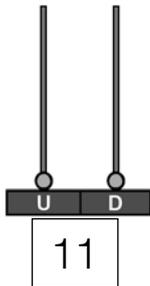
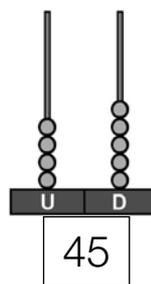
Nombre _____ Fecha _____

1 Compara y completa.



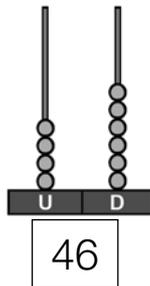
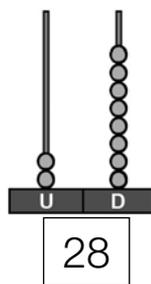
57 es mayor que 33

57 >



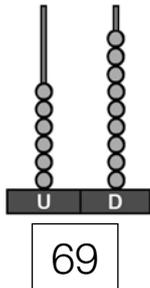
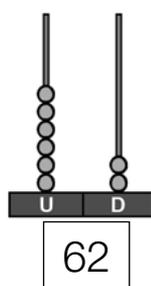
es que

○



28 es menor que

○



es que

○

2 Escribe > o < según corresponda y completa.

73 ○ 31

38 ○ 68

66 ○ 79

75 ○ 40

75 ○ 77

42 ○ 51

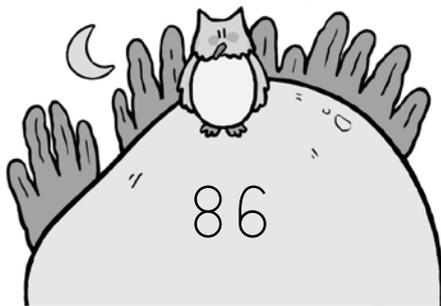
Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y escribe cómo se lee cada número.



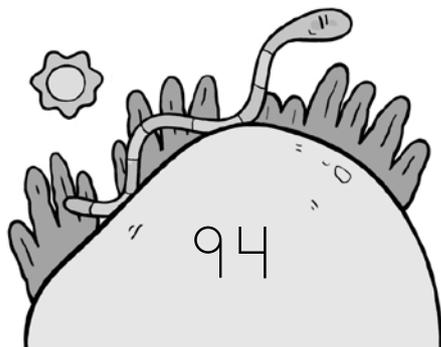
$$\square + \square = \square$$

\square decenas y \square unidades



$$\square + \square = \square$$

\square decenas y \square unidades



$$\square + \square = \square$$

\square decenas y \square unidades

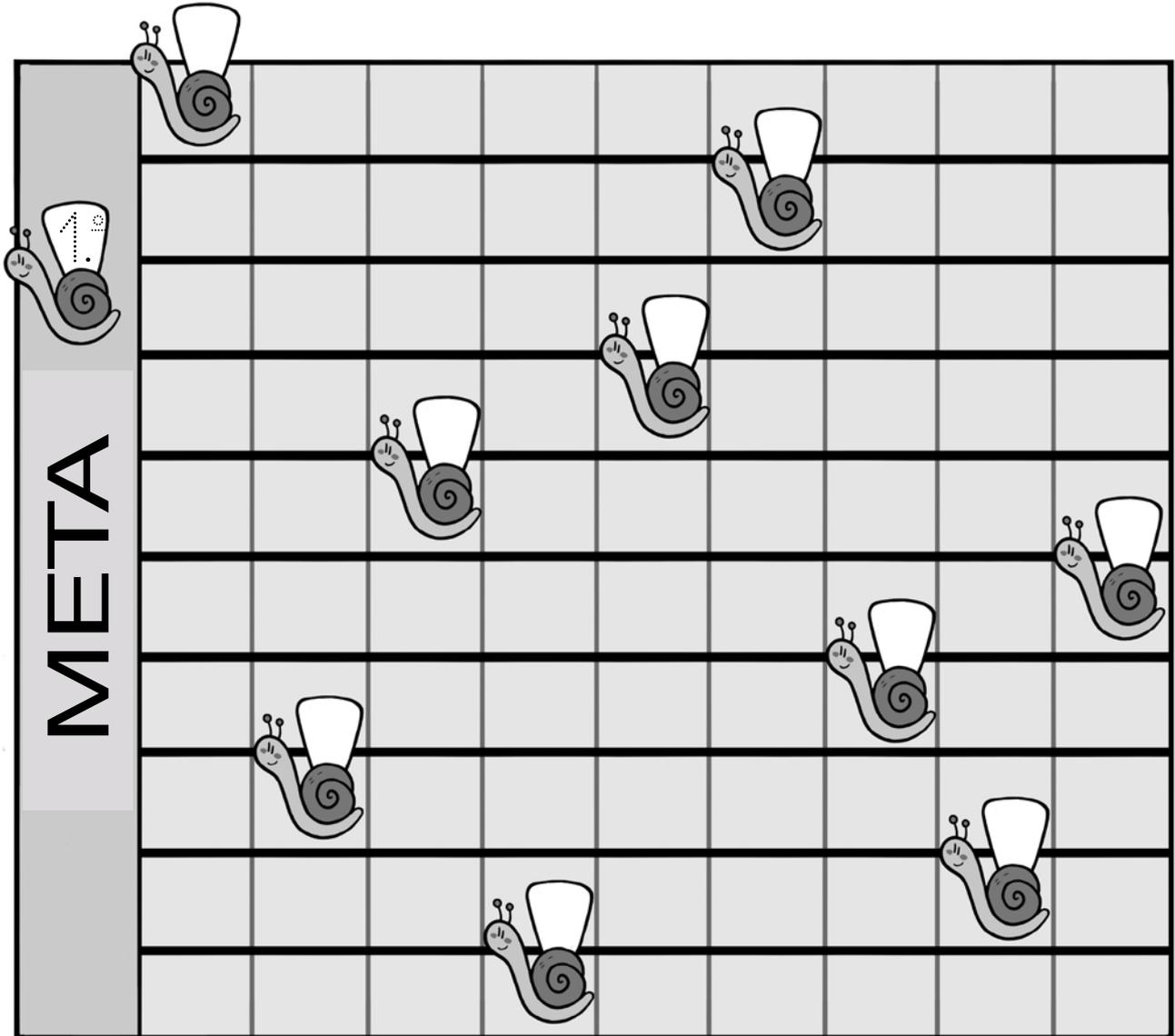


$$\square + \square = \square$$

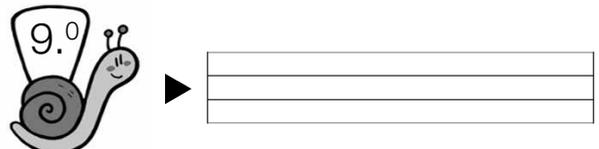
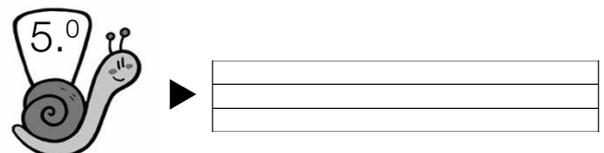
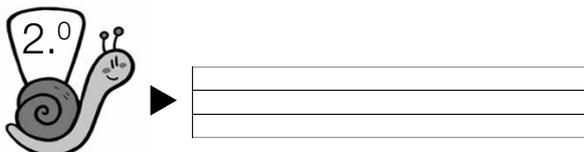
\square decenas y \square unidades

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Qué puesto ocupa cada caracol? Observa la carrera y escribe el ordinal que corresponda.



► Ahora escribe con letra qué puesto ocupan estos caracoles.



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y suma.

D U
21 3
} ○
+ 32
○

D U
23 14
} ○
+ 1
○

D U
15 3
} ○
+ 21
○

D U
43 41
} ○
+ 5
○

D U
33 11
} ○
+ 35
○

D U
10 17
} ○
+ 41
○

D U
24 23
} ○
+ 31
○

D U
44 22
} ○
+ 13
○

2 Piensa y resuelve.

En un zoo hay 12 jirafas, 12 cebras y 12 monos.
¿Cuántos animales hay en total?



	▶	○
	▶	○
	▶	○
	+	○
		○

Solución ▶

Hay

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee, completa los dibujos y resuelve.

Lola pescó 6 peces. Gema pescó 2 peces más que Lola.
¿Cuántos peces pescó Gema?

Peces de Lola ▶ 

Peces de Gema ▶ 

+ = Gema pescó peces.

Javier tiene 5 libros. Sara tiene 2 libros más que Javier.
¿Cuántos libros tiene Sara?

Libros de Javier ▶ 

Libros de Sara ▶

+ = Sara tiene libros.

José tiene 4 muñecos de dinosaurios. Rocío tiene 3 muñecos más que José. ¿Cuántos muñecos tiene Rocío?

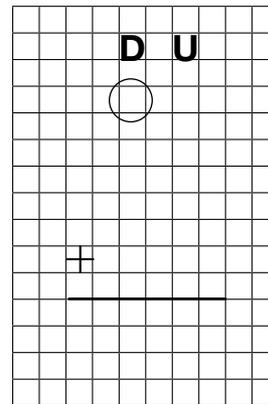
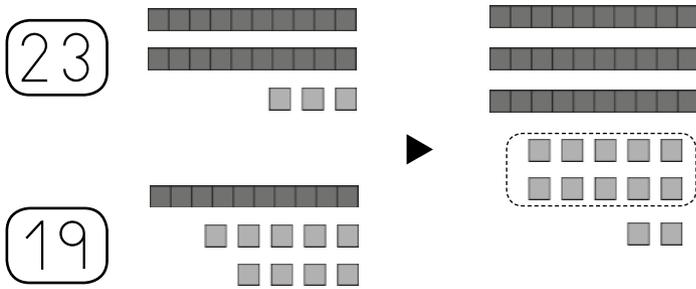
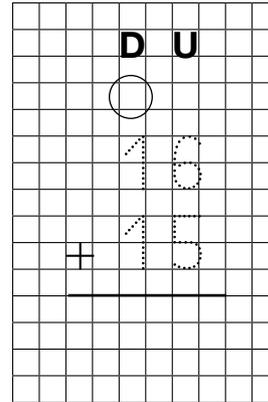
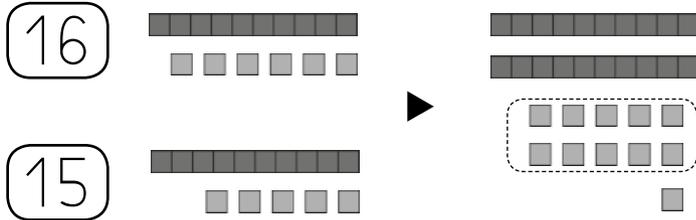
Muñecos de José ▶ 

Muñecos de Rocío ▶

+ = Rocío tiene muñecos.

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa y completa las sumas.



2 Calcula las sumas.

	D	U
	○	
	85	
+	7	
	○	

	D	U
	○	
	27	
+	32	
	○	

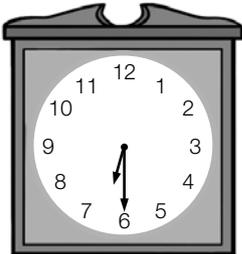
	D	U
	○	
	42	
+	49	
	○	

	D	U
	○	
	34	
+	15	
	○	

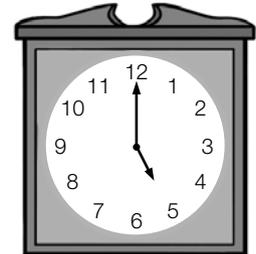
► Colorea los resultados de las sumas en las que has tenido que llevar una decena.

Nombre _____ Fecha _____

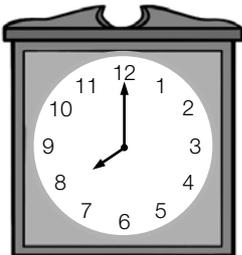
1 ¿Qué hora marca cada reloj? Une.



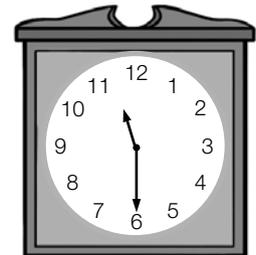
Las 5 en punto.



Las 8 en punto.

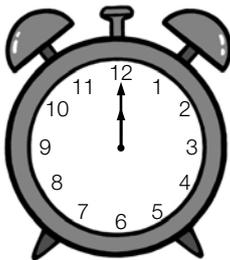


Las 6 y media.

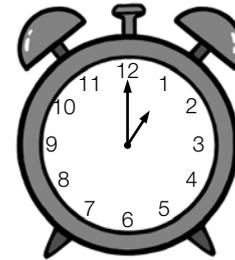


Las 11 y media.

2 Observa los relojes y escribe qué hora es.



La 1 en punto.



Las 12 en punto.

3 Dibuja las agujas.



Las 7 y media.



Las 2 en punto.

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Qué hora marca cada reloj? Escribe donde corresponda.

Las 3 y media.

Las 6 en punto.

Las 3 en punto.

Las 12 y media.

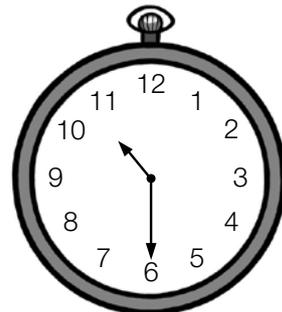
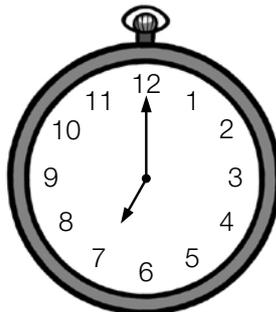
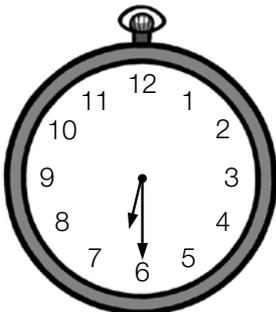








2 Une los relojes que marcan la misma hora.



Nombre _____ Fecha _____

1 Calcula.

D U
○
44
4
+ 23
○

D U
○
25
32
+ 8
○

D U
○
9
30
+ 11
○

D U
○
29
13
+ 11
○

D U
○
41
24
+ 15
○

D U
○
32
17
+ 14
○

D U
○
26
24
+ 15
○

D U
○
48
22
+ 18
○

2 ¿Cuántos puntos han conseguido en total todos los niños? Calcula.

Luis 36 puntos

Patricia 30 puntos

Amalia 27 puntos

Luis ►

Patricia ►

Amalia ► +

Han conseguido puntos.

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuál es el valor de estas monedas? Escribe.













2 ¿Cuánto dinero hay? Completa.



$$\square + \square + \square = \square$$

\square euros



$$\square + \square + \square = \square$$

\square céntimos



euros ▶ $\square + \square = \square$

céntimos ▶ $\square + \square + \square = \square$

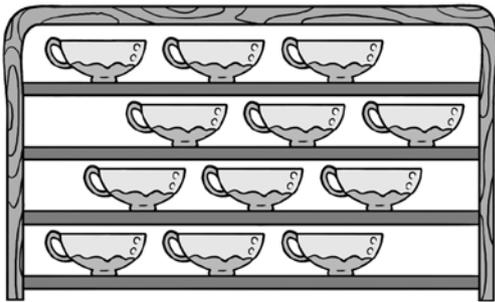
\square € y \square céntimos



Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y completa.

- ¿Cuántos tazones hay?

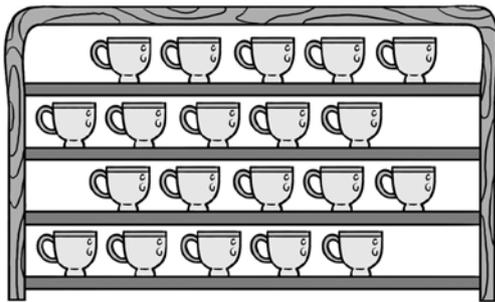


$$\square + \square + \square + \square = \square$$

$$\square \times \square = \square$$

Hay 7 tazones.

- ¿Cuántas tazas hay?



$$\square + \square + \square + \square = \square$$

$$\square \times \square = \square$$

Hay 7 tazas.

2 Piensa y une.

$$2 + 2 + 2 + 2 + 2$$

$$6 + 6 + 6 + 6$$

$$4 + 4 + 4$$

$$3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$$

$$3 \times 6$$

$$4 \times 3$$

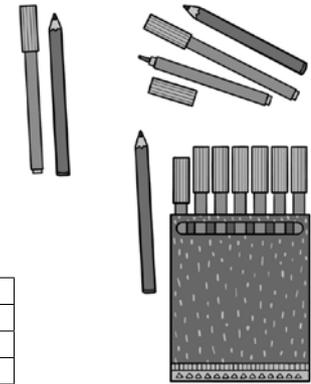
$$6 \times 4$$

$$2 \times 5$$

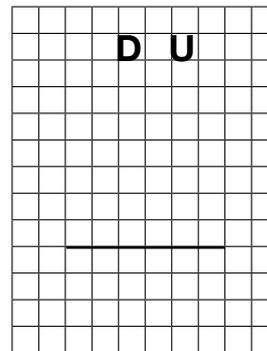
Nombre _____ Fecha _____

1 Tacha el dato que no necesitas y piensa si tienes que sumar o restar. Después, resuelve.

Ricardo tenía 34 rotuladores y 10 lápices. Ha perdido 12 rotuladores. ¿Cuántos rotuladores tiene ahora?



Datos ► y



Operación ►

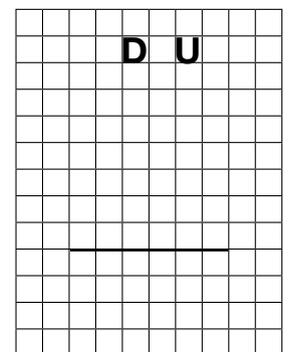


Solución ► Tiene _____

Elisa tenía 57 céntimos en su hucha y 23 céntimos en su monedero. Pone 22 céntimos más en la hucha. ¿Cuántos céntimos tiene ahora en la hucha?

Datos ► y

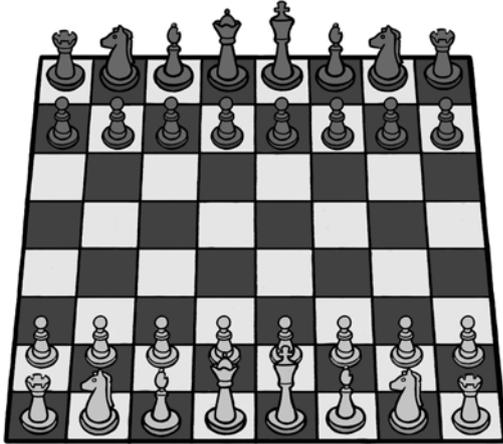
Operación ►



Solución ► Tiene _____

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa y completa los enunciados. Después, resuelve.



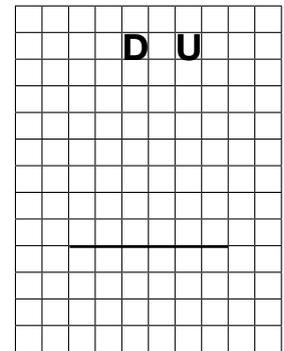
En ajedrez se usan fichas blancas y fichas negras.

¿Cuántas fichas

?

Datos ► y

Operación ►



Solución ► *Se usan*

Román tiene €. Quiere comprar un bañador que cuesta €.

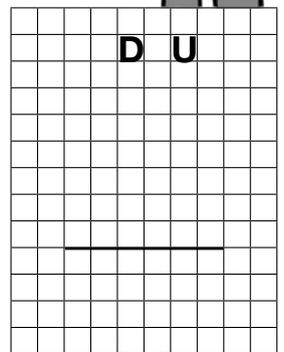
¿Cuántos euros

?



Datos ► y

Operación ►



Solución ► *Le faltan*

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Qué número es? Observa y rodea.



3

4

5

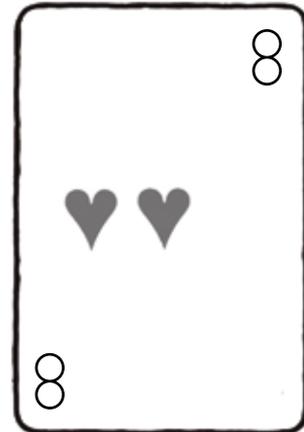
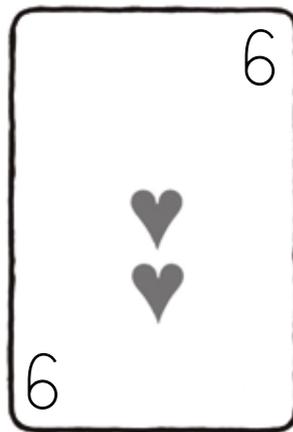
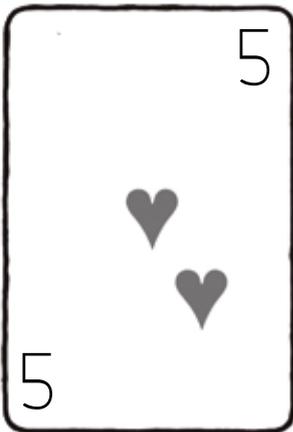


3

4

5

2 Dibuja en cada carta los corazones que faltan.



3 ¿Quién tiene más monedas? ¿Quién menos? Escribe.



Elena



Pepe



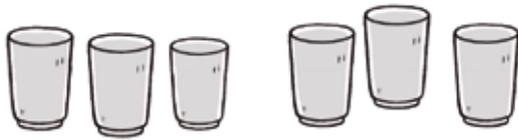
Inés

Tiene más:

Tiene menos:

Nombre _____ Fecha _____

1 Calcula en cada caso cuántos hay y rodea el número.



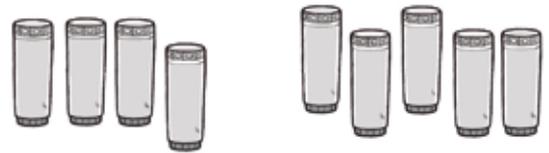
4 5 6



5 6 7



7 8 9



7 8 9

2 Suma y relaciona.

$5 + 2$ (6)

$4 + 4$ (7)

$6 + 0$ (8)

$6 + 2$ (8)

$7 + 3$ (9)

$8 + 1$ (10)

3 Piensa y completa hasta 10.



$10 = 6 + \square$

$10 = 8 + \square$

$10 = 4 + \square$

$10 = 2 + \square$

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Qué operación debes realizar para calcular el resultado final? Observa y marca.



Hay que sumar.

Hay que restar.



Hay que sumar.

Hay que restar.

► Ahora, completa las operaciones.



$$\square \circ \square = \square$$



$$\square \circ \square = \square$$

2 Calcula las restas y colorea según el resultado.

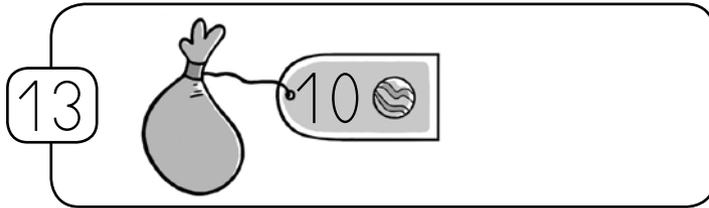
 rojo ► 2

 verde ► 3

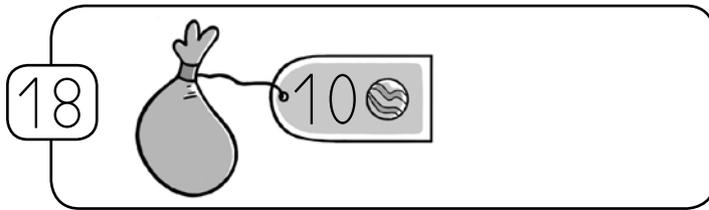
$3 - 1 = \square$	$6 - 4 = \square$	$9 - 7 = \square$
$4 - 2 = \square$	$8 - 5 = \square$	$7 - 4 = \square$

Nombre _____ Fecha _____

- 1** Dibuja las canicas que faltan en cada caso.
Después, completa.



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$

- 2** Calcula las sumas.

$$4 + 4 = \square$$

$$7 + 6 = \square$$

$$13 + 4 = \square$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ + 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ + 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ + 7 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 14 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$$

- 3** Rodea las sumas cuyo resultado es 15.

$$12 + 3$$

$$13 + 1$$

$$8 + 7$$

$$9 + 9$$

$$5 + 5$$

$$11 + 5$$

$$16 + 3$$

$$10 + 5$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Une.

20

◦ sesenta

◦ 4 decenas

40

◦ cuarenta

◦ 2 decenas

50

◦ noventa

◦ 6 decenas

60

◦ veinte

◦ 8 decenas

80

◦ ochenta

◦ 5 decenas

90

◦ cincuenta

◦ 9 decenas

2 Piensa y completa las restas.

$$4 - \square = 1$$

$$9 - \square = 3$$

$$8 - \square = 0$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ - \square \\ \hline 6 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ - \square \\ \hline 5 \end{array}$$

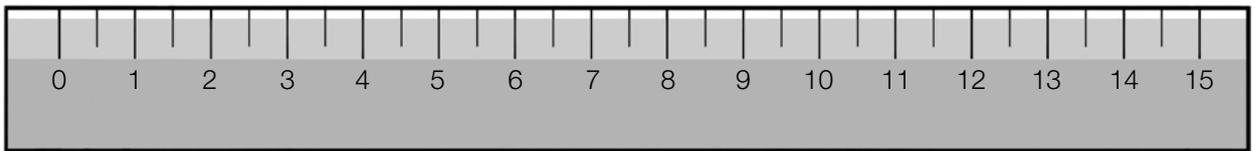
$$\begin{array}{r} 11 \\ - \square \\ \hline 9 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 14 \\ - \square \\ \hline 7 \end{array}$$

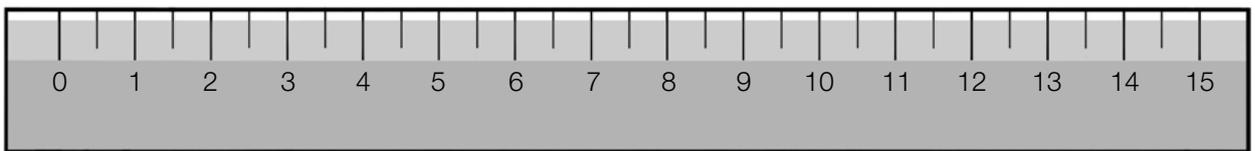
Nombre _____ Fecha _____

1 Dibuja.

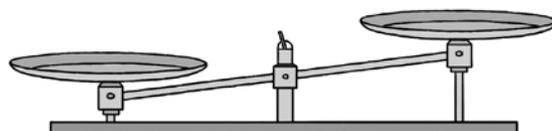
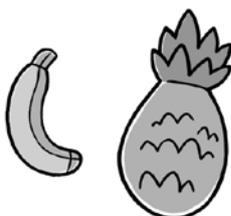
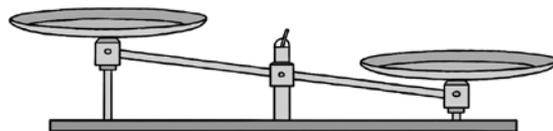
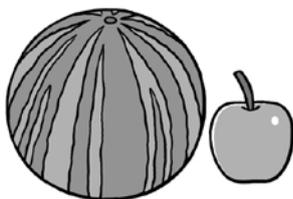
- Una goma que mida 4 centímetros de largo.



- Un lápiz que mida 9 centímetros de largo.



2 ¿Qué fruta pesa más? Dibújalas en las balanzas.



Nombre _____ Fecha _____

- 1 Colorea en cada caso las operaciones cuyo resultado sea igual al número que hay en el centro.

$60 + 10$	$30 + 20$
70	
$50 + 40$	$20 + 50$

$50 + 10$	$20 + 40$
60	
$30 + 30$	$40 + 30$

$90 - 60$	$20 + 20$
40	
$30 + 10$	$50 - 10$

$90 - 70$	$10 + 10$
20	
$40 - 20$	$60 - 30$

- 2 Piensa y completa las sumas.

$$\begin{array}{r} \square 3 \\ + 1 1 \\ \hline 3 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 2 \\ + \square 4 \\ \hline 5 6 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square 3 \\ + 1 6 \\ \hline 4 \square \end{array}$$

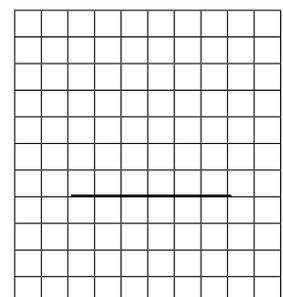
$$\begin{array}{r} 3 \square \\ + \square 4 \\ \hline 5 9 \end{array}$$

- 3 Resuelve.

En un huerto hay 25 manzanos y 34 perales.
¿Cuántos árboles hay en total en el huerto?

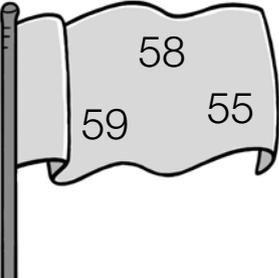
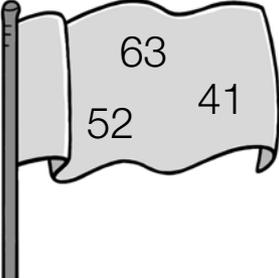
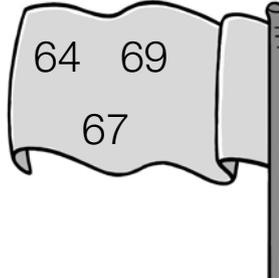
Solución ►

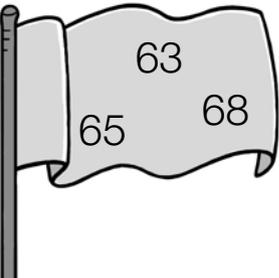
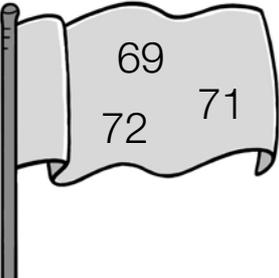
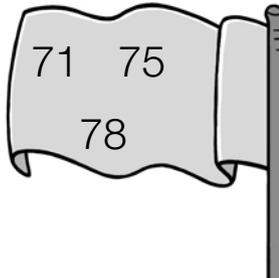
Hay



Nombre _____ Fecha _____

- 1** Escribe el número mayor de cada bandera en su lugar. Después, completa las series.

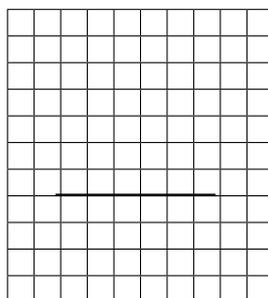
		
<div style="display: flex; justify-content: space-between; border-bottom: 1px solid black;"> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; border-bottom: 1px solid black;"> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; border-bottom: 1px solid black;"> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> </div>

		
<div style="display: flex; justify-content: space-between; border-bottom: 1px solid black;"> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; border-bottom: 1px solid black;"> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; border-bottom: 1px solid black;"> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> <div style="width: 10%; border: 1px solid black; height: 100%;"></div> </div>

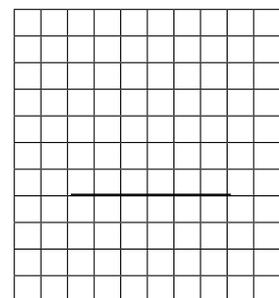
- 2** Compara los números y calcula las operaciones.

22	16
37	42
11	29

Suma los dos números mayores



Resta al número mayor el menor



Nombre _____ Fecha _____

- 1** Piensa y completa para que cada suma sea del tipo que se indica. Después, calcula las sumas.

Llevando	Sin llevar		Llevando	Sin llevar
$\begin{array}{r} 22 \\ + 4\ \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 22 \\ + 4\ \square \\ \hline \square \end{array}$		$\begin{array}{r} 54 \\ + 3\ \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 54 \\ + 3\ \square \\ \hline \square \end{array}$
Llevando	Sin llevar		Llevando	Sin llevar
$\begin{array}{r} 67 \\ + 1\ \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 67 \\ + 1\ \square \\ \hline \square \end{array}$		$\begin{array}{r} 15 \\ + 7\ \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \\ + 7\ \square \\ \hline \square \end{array}$

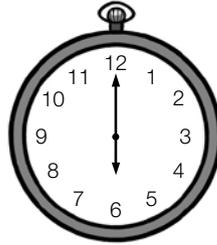
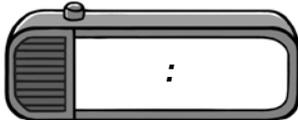
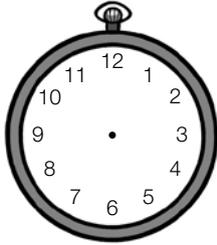
- 2** Suma. Después, ordena los resultados de mayor a menor.

$\begin{array}{r} 8 \\ + 63 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 43 \\ + 9 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 36 \\ + 57 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 73 \\ + 17 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 19 \\ + 64 \\ \hline \square \end{array}$	
Resultados	$\square \circ$	$\square \circ$	$\square \circ$	$\square \circ$	\square

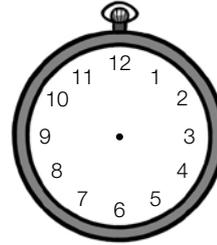
Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y completa los relojes.

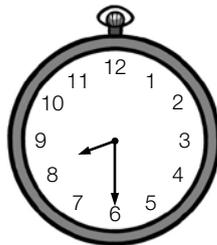
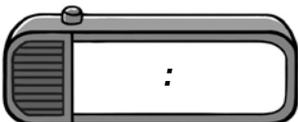
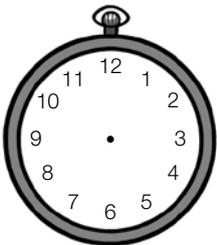
1 hora antes



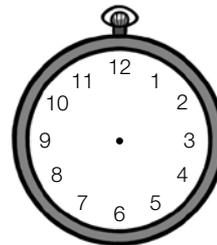
1 hora después



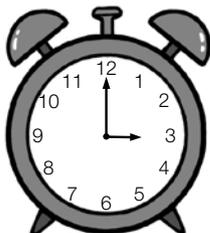
1 hora antes



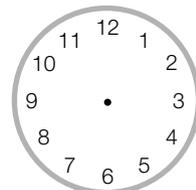
1 hora después



2 Piensa y completa. Después, dibuja las agujas.



Son las 3 en punto. Dentro de 2 horas serán las

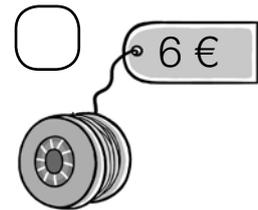
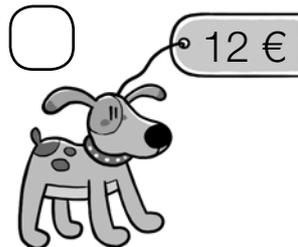
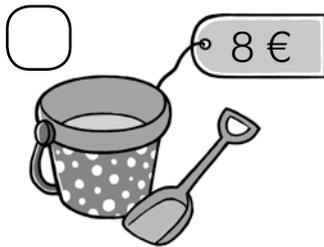


Nombre _____ Fecha _____

- 1** ¿Cuánto dinero tiene? Calcula. Después, marca el objeto que puede comprar.

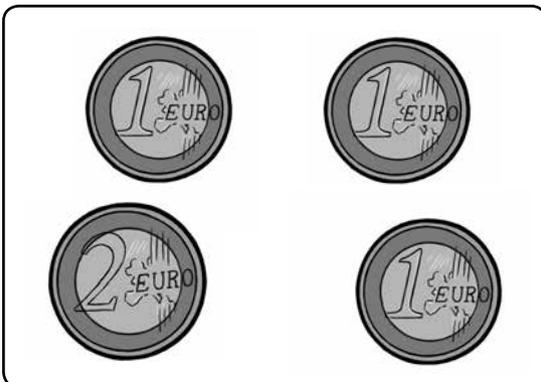


Tiene € y céntimos.



- ¿Cuánto dinero le sobra tras la compra? Piensa y completa.

- 2** ¿Cuál de estos billetes vale tanto como todas las monedas? Rodéalo.



SOLUCIONARIO

PLAN DE MEJORA

UNIDAD 1

Los números hasta el 9

- 7, 8, 9, 6.
- R. G.

Número mayor y número menor

- 9, 5, 7, 8.
- 9, 7, 6, 4. 1, 3, 5, 8.

UNIDAD 2

Situaciones de suma

- 5 y 3 son 8. $5 + 3 = 8$
4 y 1 son 5. $4 + 1 = 5$
7 y 2 son 9. $7 + 2 = 9$
- Había 3 perros. Vienen 2 perros.
Hay 5 perros.
 $3 + 2 = 5$ perros. Al final hay 5 perros.

Sumas con números hasta el 9

- $4 + 2 = 6$ $7 + 1 = 8$
 $3 + 3 = 6$ $6 + 2 = 8$
- $2 + 3 = 5$ $6 + 1 = 7$
 $5 + 4 = 9$ $4 + 3 = 7$

El número 10

- R. G.: dibujar 5, 3 y 6 ventanas.
- 3 y 7 son 10. 4 y 6 son 10.
9 y 1 son 10. 5 y 5 son 10.

UNIDAD 3

Situaciones de resta

- Había 5 pájaros. Se van 3. Quedan 2.
 $5 - 3 = 2$ Quedan 2 pájaros.
Había 4 rosas. Corta 2. Quedan 2.
 $4 - 2 = 2$ Quedan 2 rosas.
Había 9 pasteles. Coge 1. Quedan 8.
 $9 - 1 = 8$ Quedan 8 pasteles.

Restas con números hasta el 9

- $5 - 3 = 2$ $7 - 2 = 5$
 $8 - 4 = 4$ $9 - 5 = 4$
- $4 - 2 = 2$ $6 - 4 = 2$ $9 - 7 = 2$

Decenas y unidades

- R. G.: colorear 10 vehículos en cada caso.
- R. G.: dibujar 10 elementos en cada caso.
- Rodear el tercer grupo.

UNIDAD 4

Los números del 11 al 19

- 1 D y 6 U $10 + 6 = 16$ dieciséis
1 D y 4 U $10 + 4 = 14$ catorce
1 D y 7 U $10 + 7 = 17$ diecisiete
1 D y 9 U $10 + 9 = 19$ diecinueve

Número anterior y número posterior

- 8 - 10 - 12 - 14.
- 0; 5; 8; 10; 13; 17.
- 2; 5; 10; 12; 16; 18.

Sumas con números hasta el 19

- $8 + 7 = 15$ $9 + 4 = 13$
 $6 + 6 = 12$ $7 + 5 = 12$

UNIDAD 5

Las decenas

- 4 D 0 U \rightarrow 40 4 D = 40 U
2 D 0 U \rightarrow 20 2 D = 20 U
7 D 0 U \rightarrow 70 7 D = 70 U
5 D 0 U \rightarrow 50 5 D = 50 U

Restas con números hasta el 19

- ... desde 6 hasta 10. $10 - 6 = 4$
Faltan 4 huevos.
... desde 7 hasta 12. $12 - 7 = 5$
Faltan 5 pasteles.
- $12 - 6 = 6$ $15 - 9 = 6$ $18 - 8 = 10$

Problemas

1. $4 + 3 = 7$ Habrá 7 barras de pan.
 $6 - 3 = 3$ Quedarán 3 rosas.

UNIDAD 6

El centímetro

1. Sacapuntas: 2 cm; clip: 3 cm; goma: 5 cm;
bolígrafo: 12 cm; lápiz: 14 cm.

Sumas de tres números

1. $2 + 1 + 3 = 6$ $3 + 4 + 2 = 9$
 $5 + 2 + 3 = 10$

Los números del 20 al 29

1. 2 D y 4 U $20 + 4 = 24$ veinticuatro
2 D y 6 U $20 + 6 = 26$ veintiséis
2 D y 5 U $20 + 5 = 25$ veinticinco
2 D y 2 U $20 + 2 = 22$ veintidós

Problemas

1. $7 - 2 = 5$ Le quedan 5 galletas.
 $8 + 3 = 11$ Al final tiene 11 pegatinas.

UNIDAD 7

Los números del 30 al 39

1. $30 + 4 = 34$ $30 + 2 = 32$ $30 + 6 = 36$
 $30 + 9 = 39$ $30 + 1 = 31$ $30 + 3 = 33$
 $30 + 7 = 37$ $30 + 5 = 35$

Los números del 40 al 59

1. $40 + 6 = 46$ cuarenta y seis
 $50 + 3 = 53$ cincuenta y tres
 $40 + 9 = 49$ cuarenta y nueve
 $40 + 1 = 41$ cuarenta y uno
 $50 + 0 = 50$ cincuenta

Sumas y restas de decenas

1. $5 \text{ D} + 2 \text{ D} = 7 \text{ D}$ $50 + 20 = 70$
 $4 \text{ D} + 4 \text{ D} = 8 \text{ D}$ $40 + 40 = 80$
2. $8 \text{ D} - 3 \text{ D} = 5 \text{ D}$ $80 - 30 = 50$
 $6 \text{ D} - 4 \text{ D} = 2 \text{ D}$ $60 - 40 = 20$

Sumas con números de dos cifras

1. $12 + 2 = 14$ $24 + 3 = 27$
 $25 + 24 = 49$ $47 + 11 = 58$

2. $11 + 1 = 12$ $53 + 5 = 58$
 $33 + 26 = 59$ $12 + 30 = 42$
3. $25 + 33 = 58$
Cuestan 58 euros.

UNIDAD 8

Los números del 60 al 79

1. $60 + 3 = 63$ 6 D y 3 U
 $70 + 6 = 76$ 7 D y 6 U
 $60 + 7 = 67$ 6 D y 7 U
 $70 + 9 = 79$ 7 D y 9 U
2. 67- 69, 70, 71, 72 - 74, 75, 76.

Restas con números de dos cifras

1. $37 - 4 = 33$ $24 - 12 = 12$
 $46 - 4 = 42$ $38 - 10 = 28$
 $58 - 21 = 37$ $63 - 22 = 41$
 $45 - 44 = 1$ $77 - 66 = 11$
2. $67 - 21 = 46$ $78 - 47 = 31$ $54 - 31 = 23$

Comparación de números

1. 5 es mayor que 3. 57 es mayor que 36.
2 es menor que 6. 25 es menor que 61.
9 es mayor que 6. 49 es mayor que 46.
2 es menor que 8. 72 es menor que 78.
2. 2 D y 9 U 29 es menor que 71.
7 D y 1 U 71 es mayor que 29.

Los signos > y <

1. 57 es mayor que 33. $57 > 33$
45 es mayor que 11. $45 > 11$
28 es menor que 46. $28 < 46$
62 es menor que 69. $62 < 69$
2. $73 > 31$ $38 < 68$ $66 < 79$
 $75 > 40$ $75 < 77$ $42 < 51$

UNIDAD 9

Los números del 80 al 99

1. $80 + 2 = 82$ 8 D y 2 U ochenta y dos
 $80 + 6 = 86$ 8 D y 6 U ochenta y seis
 $90 + 4 = 94$ 9 D y 4 U noventa y cuatro
 $90 + 9 = 99$ 9 D y 9 U noventa y nueve

Los números ordinales

1. De izquierda a derecha: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º, 5.º, 6.º, 7.º, 8.º, 9.º, 10.º.

Segundo, quinto, séptimo, noveno.

Sumas de tres números sin llevar

1. $21 + 3 + 32 = 56$ $23 + 14 + 1 = 38$
 $15 + 3 + 21 = 39$ $43 + 41 + 5 = 89$
 $33 + 11 + 35 = 79$ $10 + 17 + 41 = 68$
 $24 + 23 + 31 = 78$ $44 + 22 + 13 = 79$
2. $12 + 12 + 12 = 36$ Hay 36 animales.

Problemas

1. $6 + 2 = 8$ Gema pescó 8 peces.
 $5 + 2 = 7$ Sara tiene 7 libros.
 $4 + 3 = 7$ Rocío tiene 7 muñecos.

UNIDAD 10

Sumas llevando

1. $16 + 15 = 31$ $23 + 19 = 42$
2. $85 + 7 = 92$ $27 + 32 = 59$
 $42 + 49 = 91$ $34 + 15 = 49$
- Rodear el resultado de la 1.ª y la 3.ª suma.

Problemas

1. 24 y 35 $24 + 35 = 59$
En total hay 59 plátanos.
43 y 34 $43 + 34 = 77$
En total hay 77 naranjas.

Problemas

1. 24 y 12 $24 + 12 = 36$ Tiene 36 libros.
36 y 20 $36 - 20 = 16$ Tiene 16 galletas.

UNIDAD 11

El reloj de agujas

1. De izquierda a derecha y de arriba abajo: las 6 y media; las 5 en punto; las 8 en punto; las 11 y media.
2. Las 12 en punto. La 1 en punto.
3. R. G.

El reloj digital

1. Las 6 en punto. Las 3 y media.
Las 12 y media. Las 3 en punto.
2. R. G.

Sumas de tres números llevando

1. $44 + 4 + 23 = 71$ $25 + 32 + 8 = 65$
 $9 + 30 + 11 = 50$ $29 + 13 + 11 = 53$
 $41 + 24 + 15 = 80$ $32 + 17 + 14 = 63$
 $26 + 24 + 15 = 65$ $48 + 22 + 18 = 88$
2. $36 + 30 + 27 = 93$
Han conseguido 93 puntos.

UNIDAD 12

Céntimos y euros

1. 50 céntimos, 1 euro, 5 céntimos,
2 céntimos, 20 céntimos, 2 euros.
2. $1 + 2 + 1 = 4$ 4 euros
 $50 + 20 + 2 = 72$ 72 céntimos
 $5 + 1 = 6$ $50 + 20 + 5 = 75$
6 € y 75 céntimos

La suma y la multiplicación

1. $3 + 3 + 3 + 3 = 12$ $3 \times 4 = 12$
 $5 + 5 + 5 + 5 = 20$ $5 \times 4 = 20$
2. $2 + 2 + 2 + 2 + 2 \rightarrow 2 \times 5$
 $6 + 6 + 6 + 6 \rightarrow 6 \times 4$
 $4 + 4 + 4 \rightarrow 4 \times 3$
 $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 \rightarrow 3 \times 6$

Problemas

1. 34 y 12 $34 - 12 = 22$
Tiene 22 rotuladores.
57 y 22 $57 + 22 = 79$
Tiene 79 céntimos.

Problemas

1. ... 16... 16...
¿Cuántas fichas se usan en total?
 $16 + 16 = 32$ Se usan 32 fichas.
2. ... 12... 16...
¿Cuántos euros le faltan?
 $16 - 12 = 4$ Le faltan 4 euros.

PROGRAMA DE AMPLIACIÓN

UNIDAD 1

- 3, 4
- R. G.: dibujar 3, 4 y 6 corazones.
- Tiene más: Inés. Tiene menos: Pepe.

UNIDAD 2

- 6, 5, 8, 9
- $5 + 2 = 7$ $4 + 4 = 8$ $6 + 0 = 6$
 $6 + 2 = 8$ $7 + 3 = 10$ $8 + 1 = 9$
- $6 + 4$ $8 + 2$ $4 + 6$ $2 + 8$

UNIDAD 3

- Marcar *Hay que restar* en ambos casos.
 $6 - 2 = 4$ $9 - 4 = 5$
- Rojo: $3 - 1 = 2$; $6 - 4 = 2$; $9 - 7 = 2$;
 $4 - 2 = 2$. Verde: $8 - 5 = 3$; $7 - 4 = 3$.

UNIDAD 4

- R. G.: dibujar 3 y 8 canicas, respectivamente.
 $13 = 10 + 3$ $18 = 10 + 8$
- $4 + 4 = 8$ $7 + 6 = 13$ $13 + 4 = 17$
 $8 + 6 = 14$ $12 + 2 = 14$ $9 + 7 = 16$
 $14 + 3 = 17$
- Rodear $12 + 3$, $8 + 7$, $10 + 5$.

UNIDAD 5

- $20 \rightarrow$ veinte \rightarrow 2 decenas
 $40 \rightarrow$ cuarenta \rightarrow 4 decenas
 $50 \rightarrow$ cincuenta \rightarrow 5 decenas
 $60 \rightarrow$ sesenta \rightarrow 6 decenas
 $80 \rightarrow$ ochenta \rightarrow 8 decenas
 $90 \rightarrow$ noventa \rightarrow 9 decenas
- $4 - 3 = 1$ $9 - 6 = 3$ $8 - 8 = 0$
 $7 - 1 = 6$ $12 - 7 = 5$ $11 - 2 = 9$
 $14 - 7 = 7$

UNIDAD 6

- y 2. R. G.

UNIDAD 7

- R. G.: colorear $60 + 10$, $20 + 50$,
 $50 + 10$, $20 + 40$ y $30 + 30$.
 $20 + 20$, $30 + 10$ y $50 - 10$.
 $90 - 70$, $10 + 10$ y $40 - 20$.
- $23 + 11 = 34$ $22 + 34 = 56$
 $33 + 16 = 49$ $35 + 24 = 59$
- $25 + 34 = 59$ Hay 59 árboles.

UNIDAD 8

- 59**, 60, 61, 62, **63**, 64, 65, 66, 67, 68, **69**.
68, 69, 70, 71, **72**, 73, 74, 75, 76, 77, **78**.
- $42 + 37 = 79$ $42 - 11 = 31$

UNIDAD 9

- 76, 78, 80, 82 89, 91, 93, 95
- Rojo: 16, 26, 66. Verde: 91, 97, 99.
- $54 + 4 + 11 = 69$ $23 + 41 + 35 = 99$
 $53 + 25 + 10 = 88$ $20 + 7 + 61 = 88$

UNIDAD 10

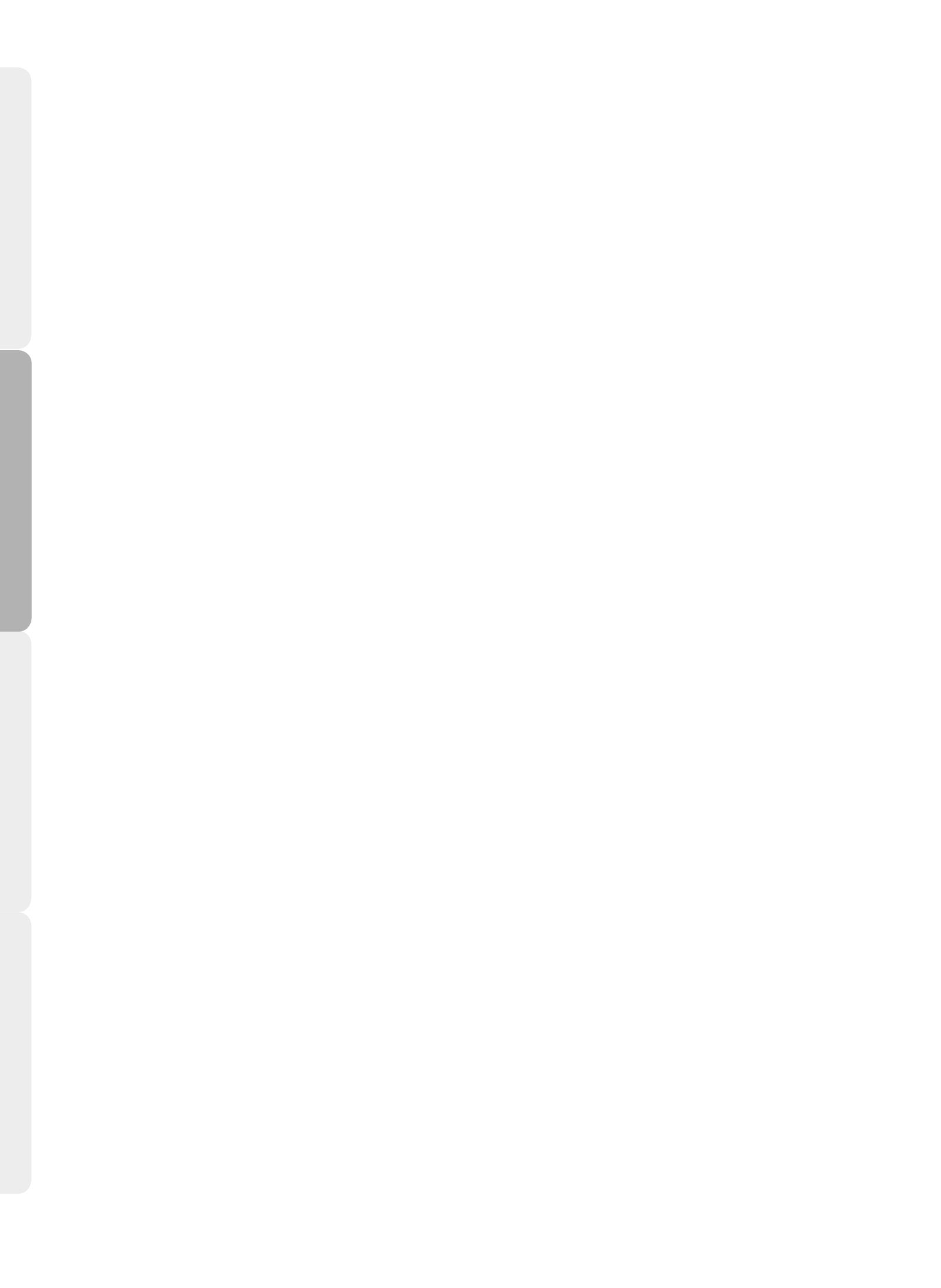
- R. M.: $22 + 48 = 70$ $22 + 40 = 62$
 $54 + 36 = 90$ $54 + 30 = 84$
 $67 + 13 = 80$ $67 + 10 = 77$
 $15 + 75 = 90$ $15 + 70 = 85$
- $8 + 63 = 71$ $43 + 9 = 52$ $36 + 57 = 93$
 $73 + 17 = 90$ $19 + 64 = 83$
 $93 > 90 > 83 > 71 > 52$

UNIDAD 11

- $5:00 \leftarrow 6:00 \rightarrow 7:00 / 7:30 \leftarrow 8:30 \rightarrow 9:30$
- ... 5 en punto.

UNIDAD 12

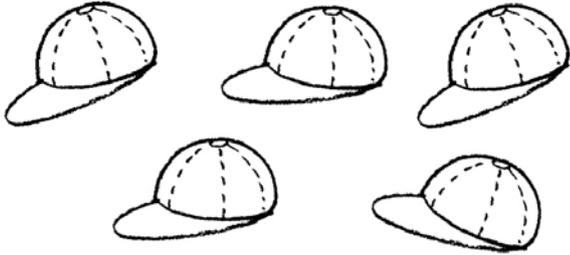
- Tiene 7 € y 70 céntimos. Marcar el yoyó.
Le sobran 1 € y 70 céntimos.
- Rodear el billete de 5 €.



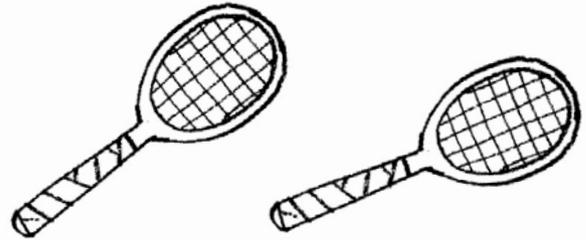
Otros recursos
fotocopiables.
Números a la
carta

Nombre _____ Fecha _____

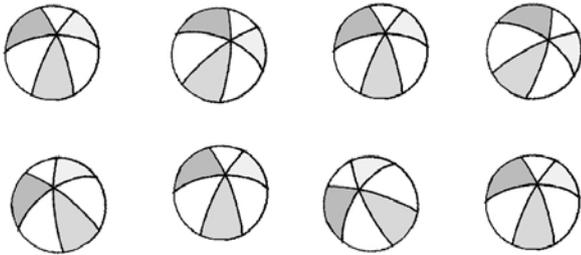
1 Cuenta y rodea el número.



3 5 7



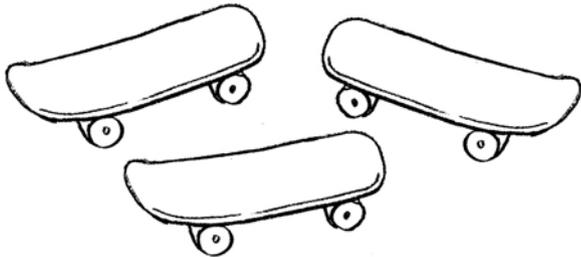
2 4 6



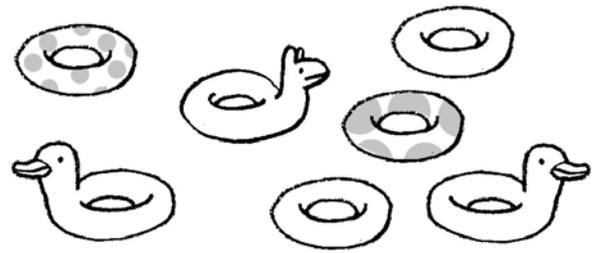
6 7 8



1 4 8



3 6 9



5 6 7

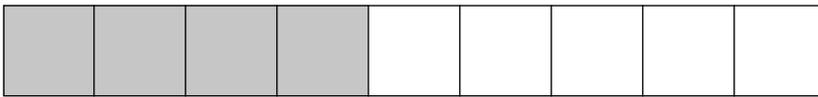
2 Completa.

0 ▶ 1 ▶ 2 ▶ □ ▶ □ ▶ □ ▶ □ ▶ □ ▶ □ ▶ 9

9 ▶ 8 ▶ 7 ▶ □ ▶ □ ▶ □ ▶ □ ▶ □ ▶ □ ▶ 0

Nombre _____ Fecha _____

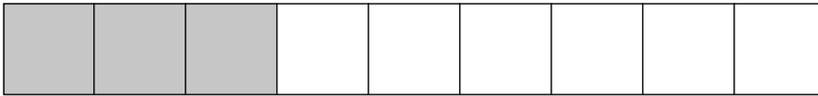
1 Observa y completa.



$$\boxed{4} + \boxed{5} = \boxed{9}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



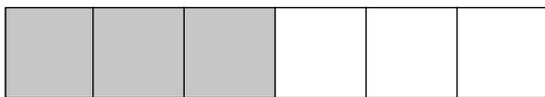
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



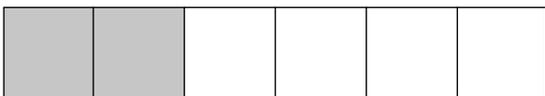
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



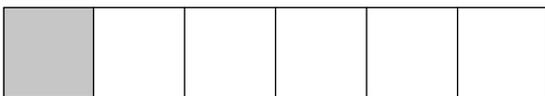
$$\boxed{3} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



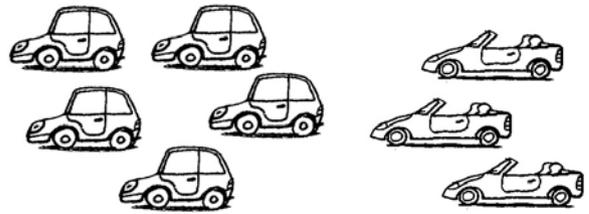
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

Nombre _____ Fecha _____

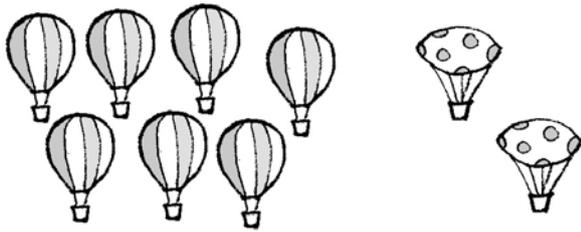
1 Escribe los números y suma.



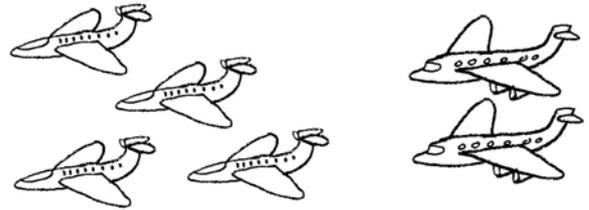
$$\boxed{2} + \boxed{} = \boxed{3}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



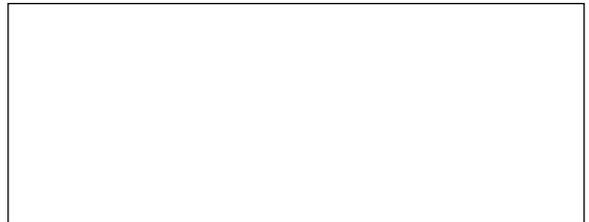
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

2 Dibuja y suma.

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



$$3 + 3 = \boxed{}$$



$$4 + 2 = \boxed{}$$

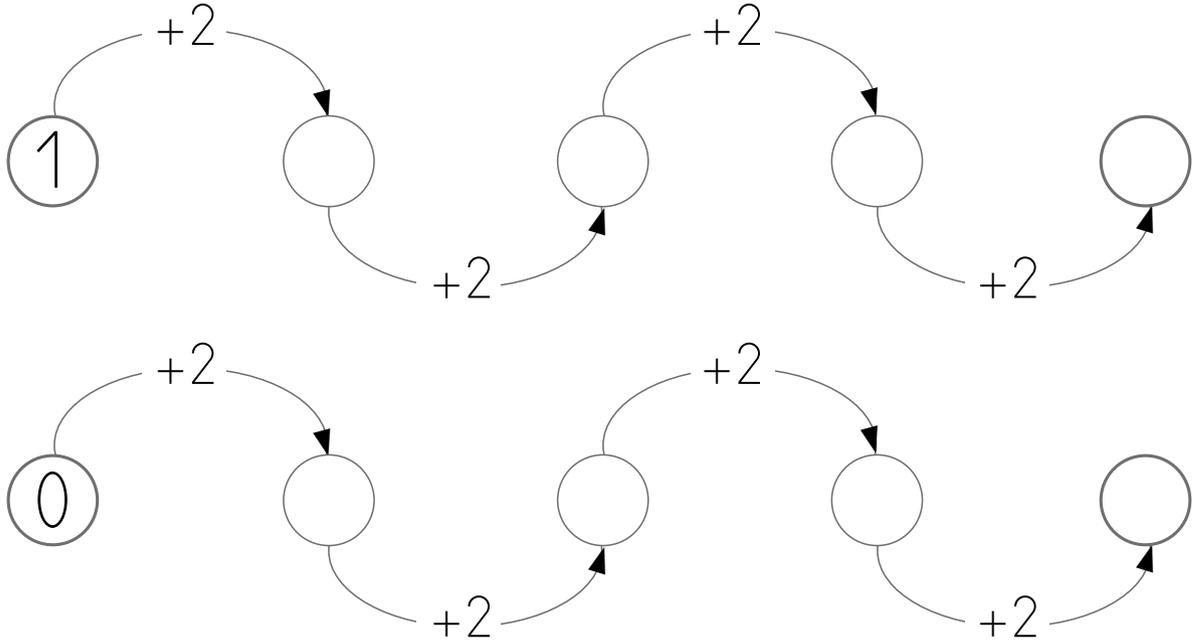


$$6 + 2 = \boxed{}$$

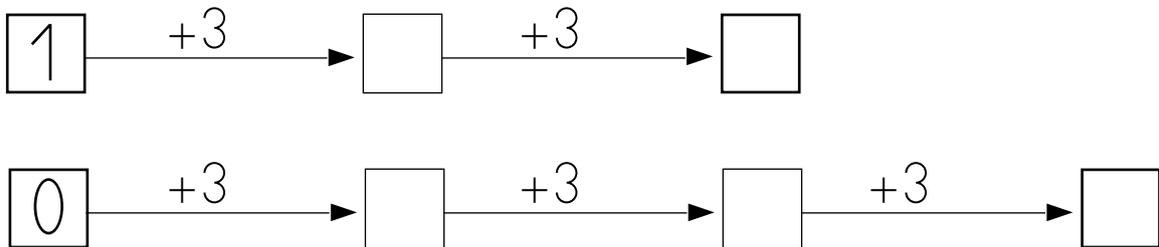


Nombre _____ Fecha _____

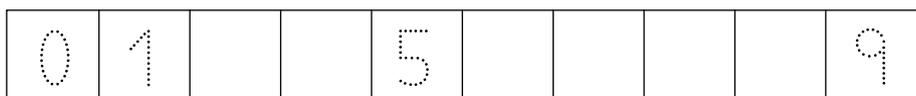
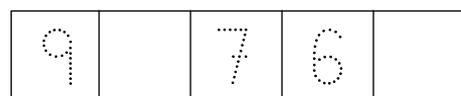
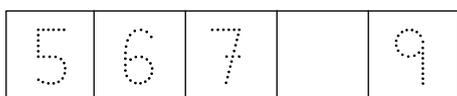
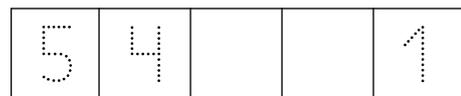
1 Completa.



2 Completa.

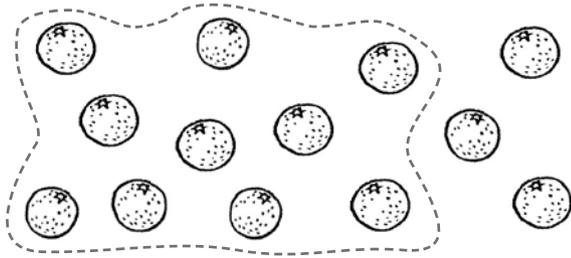


3 Escribe los números que faltan.

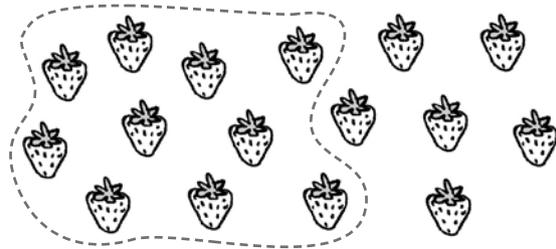


Nombre _____ Fecha _____

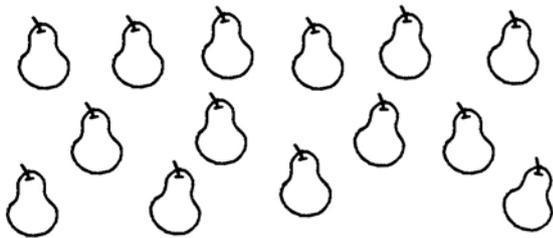
1 Rodea 10 en cada grupo y completa.



$$10 + \boxed{3} = \boxed{13}$$



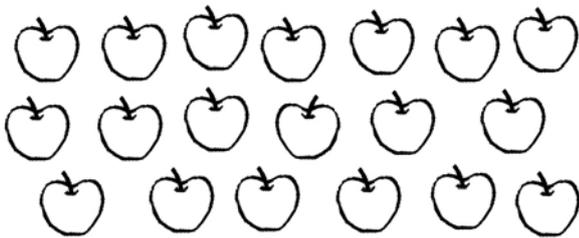
$$10 + \boxed{} = \boxed{}$$



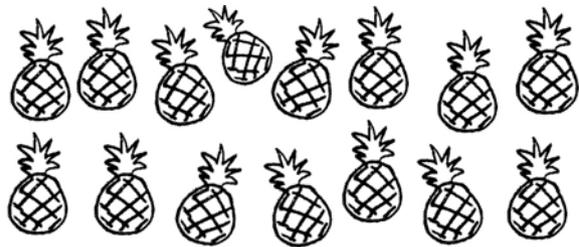
$$10 + \boxed{} = \boxed{}$$



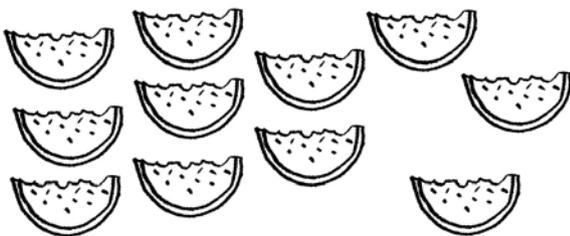
$$10 + \boxed{} = \boxed{}$$



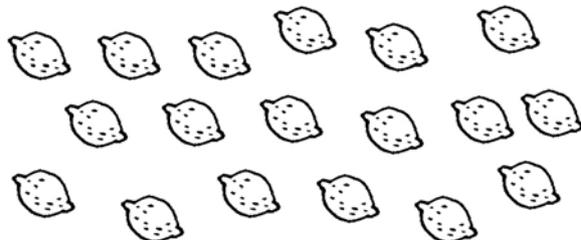
$$10 + \boxed{} = \boxed{}$$



$$10 + \boxed{} = \boxed{}$$



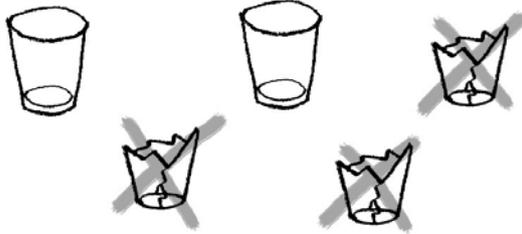
$$10 + \boxed{} = \boxed{}$$



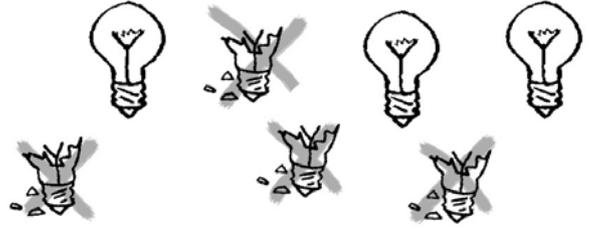
$$10 + \boxed{} = \boxed{}$$

Nombre _____ Fecha _____

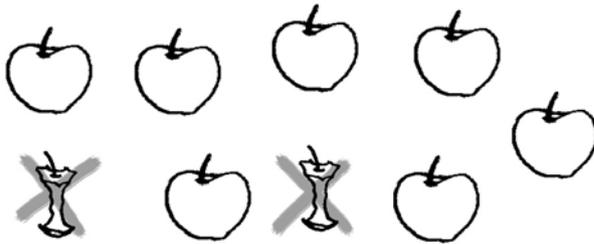
1 Completa.



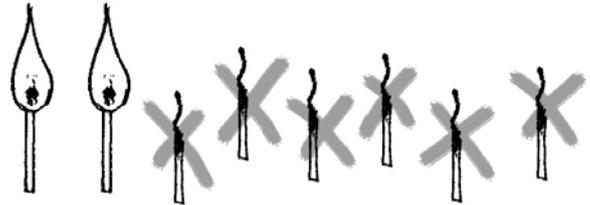
$$\boxed{5} - \boxed{3} = \boxed{2}$$



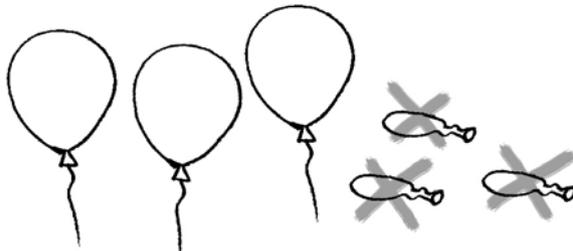
$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$



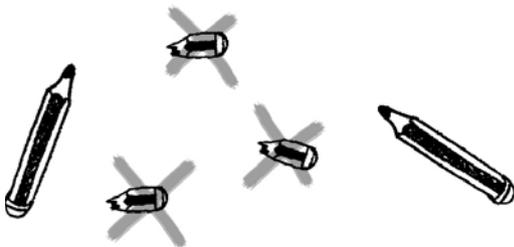
$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$



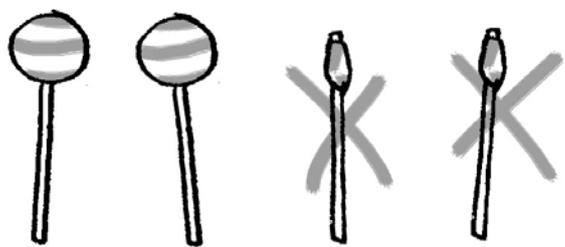
$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Suma.

$5 + 4 = \square$

$7 + 3 = \square$

$4 + 2 = \square$

$6 + 2 = \square$

$5 + 2 = \square$

$5 + 1 = \square$

$4 + 3 = \square$

$7 + 1 = \square$

$6 + 4 = \square$

$4 + 1 = \square$

$8 + 2 = \square$

$5 + 0 = \square$

$7 + 2 = \square$

$5 + 3 = \square$

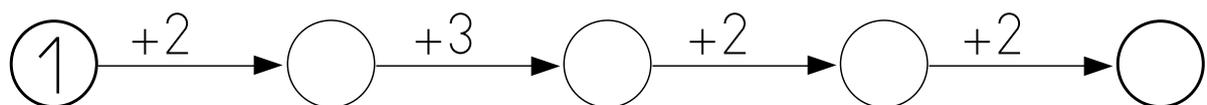
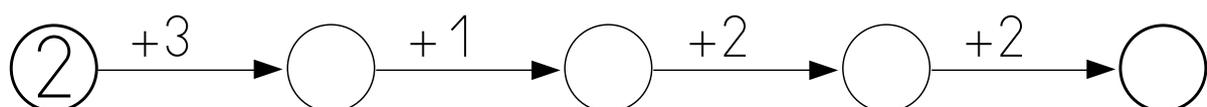
$6 + 1 = \square$

$3 + 0 = \square$

$6 + 3 = \square$

$9 + 1 = \square$

2 Completa.



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.

0

10

1

11

2

12

3

13

4

14

5

15

6

16

7

17

8

18

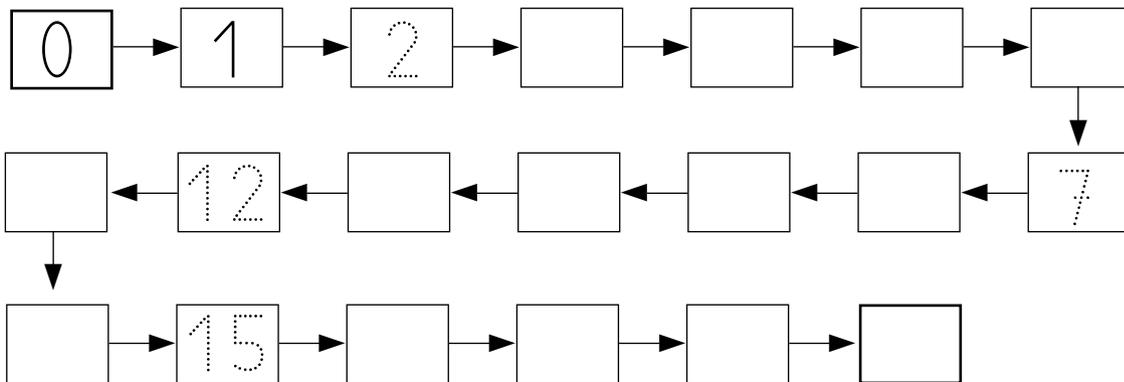
9

19

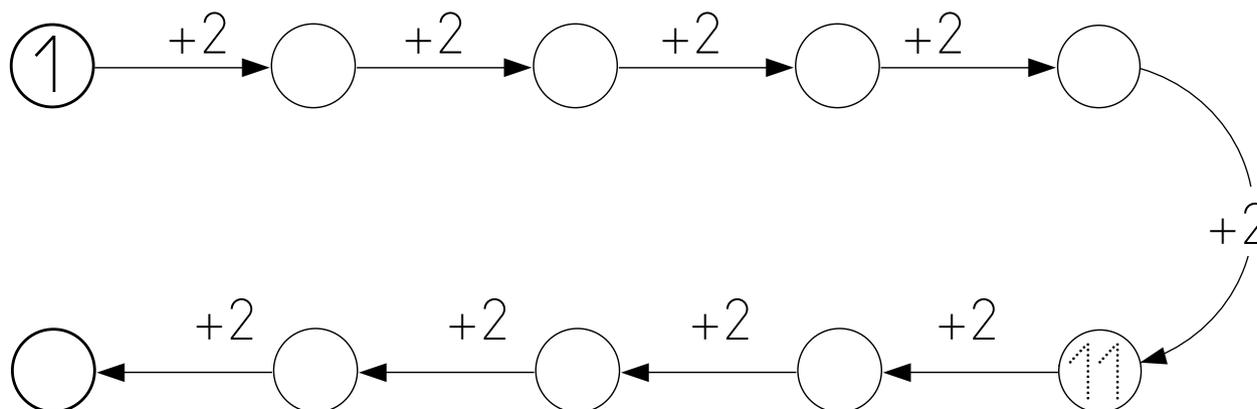
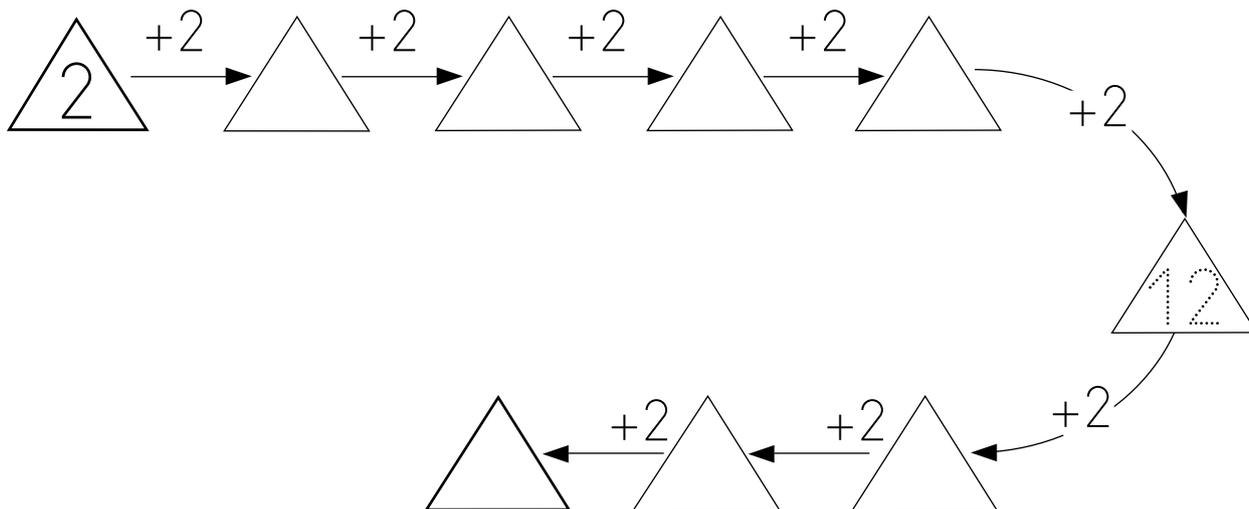
2 Une.

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.



2 Suma.



Nombre _____ Fecha _____

1 Suma.

$15 + 4 = \square$

$5 + 5 = \square$

$8 + 3 = \square$

$9 + 5 = \square$

$11 + 6 = \square$

$18 + 1 = \square$

$12 + 3 = \square$

$17 + 2 = \square$

$6 + 4 = \square$

$14 + 2 = \square$

$12 + 6 = \square$

$10 + 8 = \square$

$8 + 4 = \square$

$16 + 3 = \square$

$7 + 4 = \square$

$16 + 2 = \square$

$10 + 4 = \square$

$13 + 5 = \square$

$13 + 3 = \square$

$14 + 5 = \square$

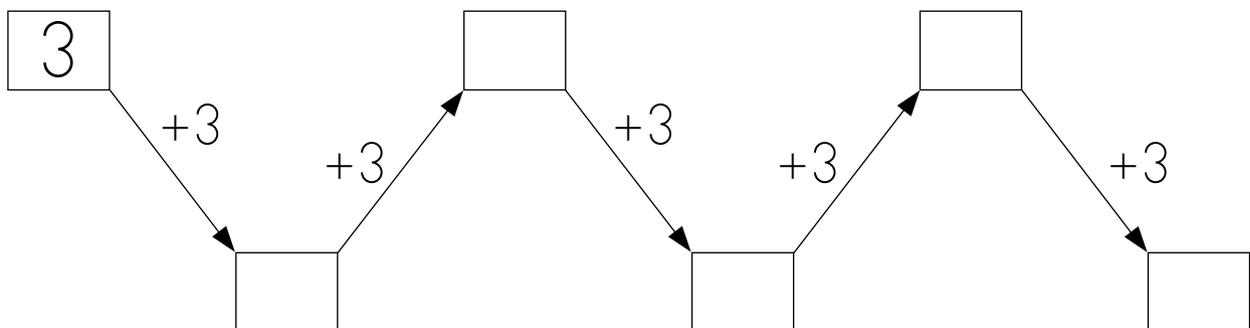
$16 + 1 = \square$

$10 + 5 = \square$

$7 + 6 = \square$

$15 + 2 = \square$

2 Completa.



Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.

10

20

30

40

50

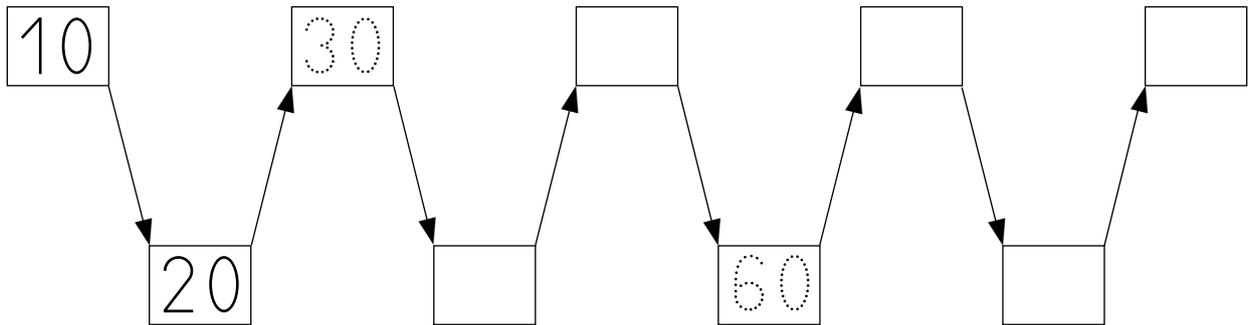
60

70

80

90

2 Completa.



3 Une.

veinte

cuarenta

sesenta

setenta

60

40

70

10

30

20

80

50

Nombre _____ Fecha _____

1 Resta.

$6 - 4$ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 $6 - 4 = 2$

$7 - 5$ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 $7 - 5 = \square$

$5 - 4$ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 $5 - 4 = \square$

$7 - 2$ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 $7 - 2 = \square$

$4 - 1$ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 $4 - 1 = \square$

$8 - 3$ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 $8 - 3 = \square$

$9 - 6$ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 $9 - 6 = \square$

$3 - 2$ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 $3 - 2 = \square$

$6 - 3$ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 $6 - 3 = \square$

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y suma.

$$4 + 2 + 2$$

$$\boxed{6} + \boxed{2} = \square$$

$$6 + 2 + 3$$

$$\square + \square = \square$$

$$5 + 3 + 4$$

$$\square + \square = \square$$

$$3 + 3 + 5$$

$$\square + \square = \square$$

$$8 + 7 + 4$$

$$\square + \square = \square$$

$$7 + 3 + 4$$

$$\square + \square = \square$$

2 Suma.

$$5 + 1 + 3 = \square$$

$$5 + 2 + 3 = \square$$

$$6 + 1 + 2 = \square$$

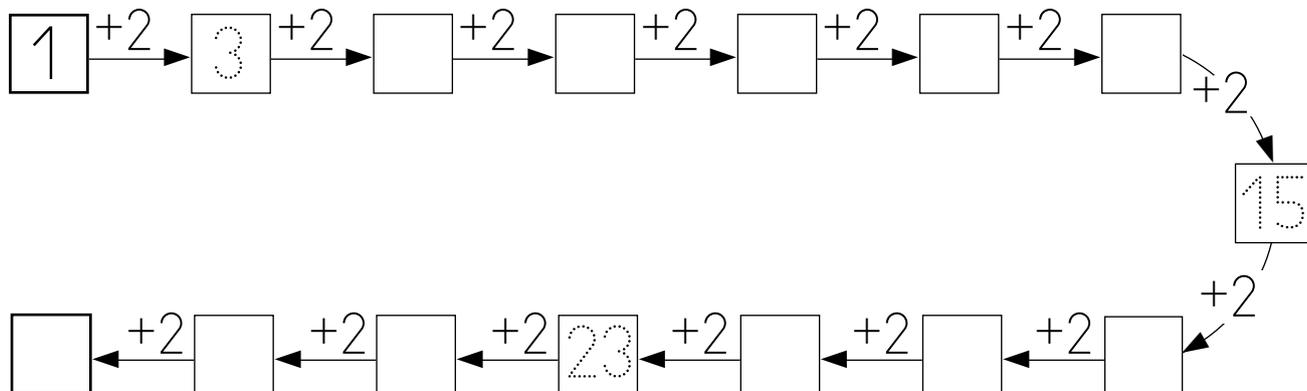
$$4 + 2 + 5 = \square$$

$$4 + 3 + 3 = \square$$

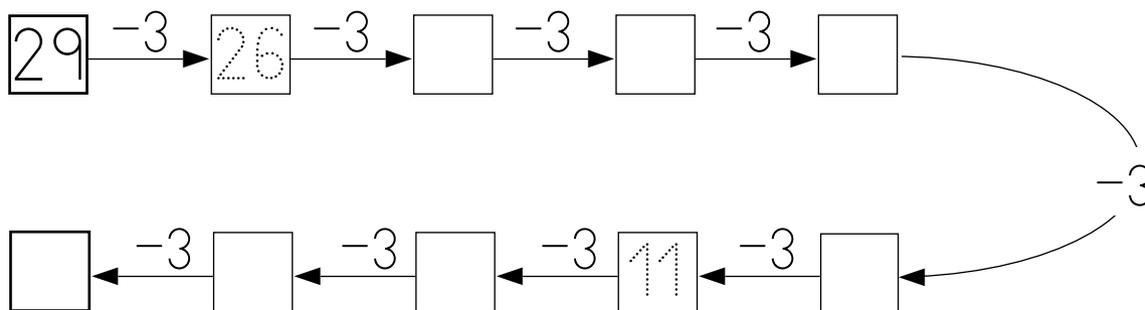
$$9 + 1 + 7 = \square$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.



2 Completa.



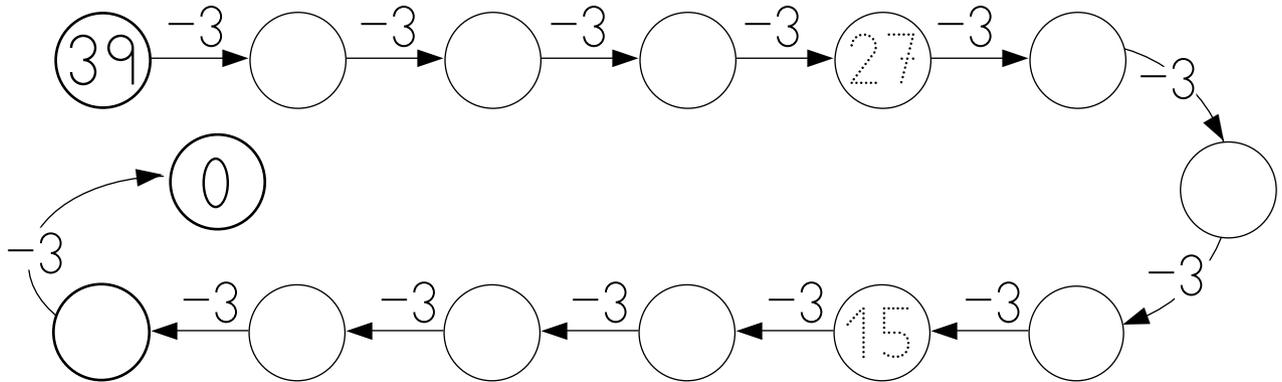
3 Completa.

Decenas	Unidades	=	Decenas	Unidades
1	7	=	17	
2	3	=	\square	\square
2	8	=	\square	\square
1	4	=	\square	\square

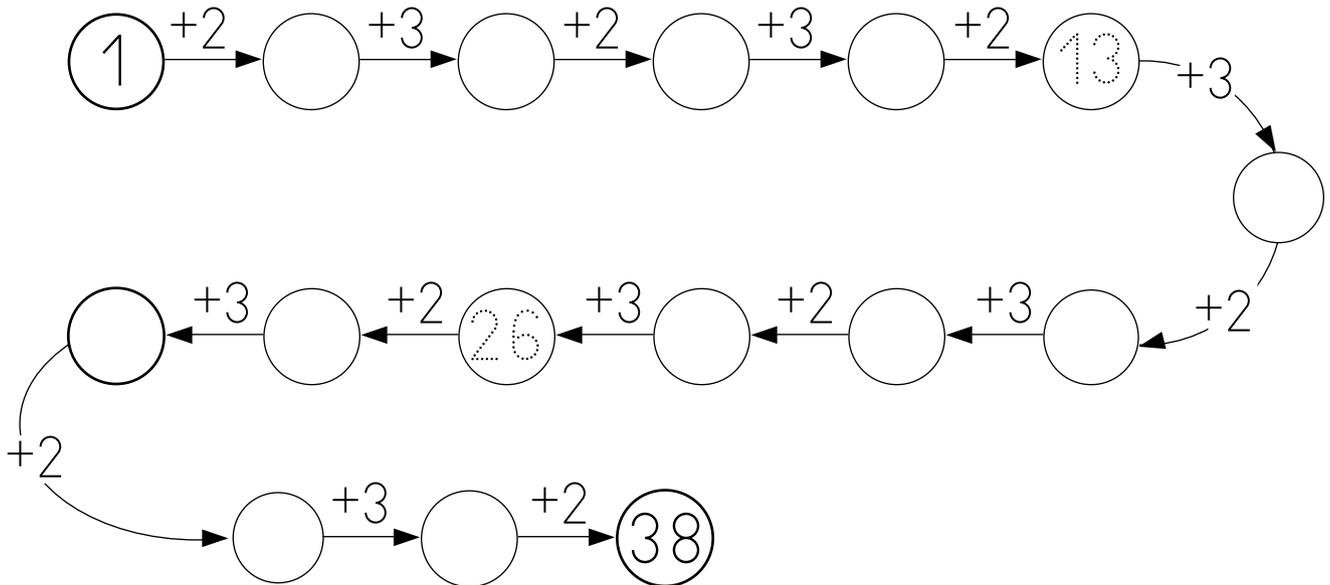
26	=	2	6
12	=	\square	\square
21	=	\square	\square
20	=	\square	\square

Nombre _____ Fecha _____

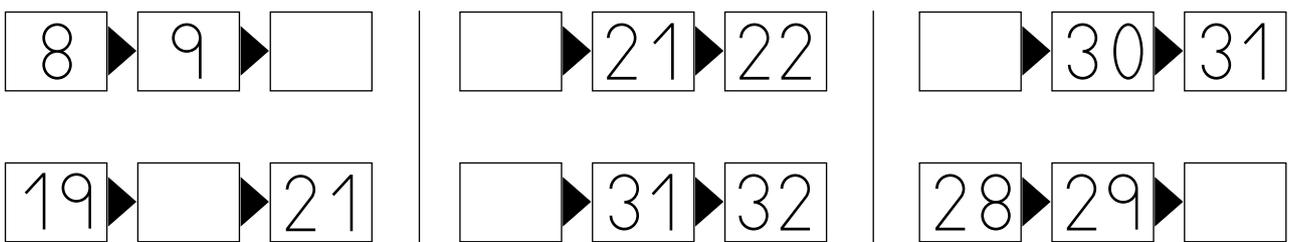
1 Completa.



2 Completa.



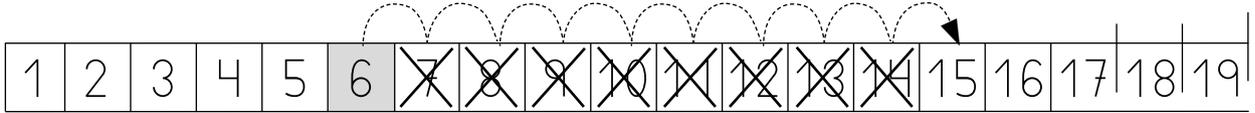
3 Escribe el número que falta.



Nombre _____ Fecha _____

1 Cuenta y completa las restas.

$$15 - 6 = \boxed{9}$$



$$11 - 5 = \boxed{}$$



$$13 - 8 = \boxed{}$$



$$14 - 7 = \boxed{}$$



$$12 - 8 = \boxed{}$$



$$19 - 12 = \boxed{}$$



Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe.

40

50

41

51

42

52

43

53

44

54

45

55

46

56

47

57

48

58

49

59

Nombre _____ Fecha _____

1 Suma.

$20 + 30 = \square$

$30 + 10 = \square$

$50 + 30 = \square$

$50 + 20 = \square$

$40 + 40 = \square$

$60 + 30 = \square$

$20 + 40 = \square$

$30 + 40 = \square$

$30 + 30 = \square$

$70 + 20 = \square$

2 Resta.

$60 - 10 = \square$

$70 - 40 = \square$

$30 - 20 = \square$

$20 - 10 = \square$

$50 - 20 = \square$

$90 - 60 = \square$

$60 - 30 = \square$

$40 - 20 = \square$

$80 - 50 = \square$

$70 - 60 = \square$

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe $>$ o $<$.

$42 \bigcirc 18$

$39 \bigcirc 34$

$51 \bigcirc 48$

$52 \bigcirc 47$

$42 \bigcirc 53$

$15 \bigcirc 17$

$30 \bigcirc 25$

$39 \bigcirc 42$

$43 \bigcirc 34$

2 Ordena de menor a mayor.

43	44
47	49

$\square < \square < \square < \square$

46	48
56	50

$\square < \square < \square < \square$

3 Ordena de mayor a menor.

39	31
32	23

$\square > \square > \square > \square$

50	41
24	36

$\square > \square > \square > \square$

Nombre _____ Fecha _____

1 Suma.

$$\begin{array}{r} 15 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 33 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ + 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 56 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 14 \\ + 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ + 28 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ + 10 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ + 44 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ + 11 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 52 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 21 \\ + 13 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 16 \\ + 43 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 34 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 13 \\ + 32 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 25 \\ + 12 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 51 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 22 \\ + 16 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 15 \\ + 11 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 28 \\ + 31 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 37 \\ + 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ + 20 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 52 \\ + 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 40 \\ + 17 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 23 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 17 \\ + 21 \\ \hline \square \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.

	Decenas	Unidades		Decenas	Unidades	
56 =	5	6		6	0	=
40 =	□	□		1	1	=
2 =	□	□		0	9	=
28 =	□	□		5	9	=
37 =	□	□		7	7	=

2 Suma 2 cada vez.

2	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	18
36	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	20
38	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	54
72	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	56

3 Suma 2 cada vez.

1	→	3	→	5	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□
35	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	□	←	19
37	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□	→	□

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe.

70 *setenta*

80

71 *setenta y uno*

81

72

82

73

83

74

84

75

85

76

86

77

87

78

88

79

89

Nombre _____ Fecha _____

1 Suma 3 cada vez.

3 → □ → □ → □ → □ → 18 → □ → □ → □

□ ← □ ← □ ← □ ← 42 ← □ ← □ ← □ ← □

□ → 60 → □ → □ → □ → □ → □ → 78 → □

□ ← □ ← □ ← □ ← □ ← □ ← □

2 Resta 2 cada vez.

98 → 96 → □ → □ → □ → □ → □ → □ → 82

□ ← 66 ← □ ← □ ← □ ← □ ← □ ← □ ← □

□ → □ → □ → □ → □ → 52 → □ → □ → □

□ ← □ ← □ ← □ ← 36 ← □ ← □ ← □ ← □

□ → □ → □ → □ → □ → □ → 14 → □ → □

0 ← □ ← □ ← □ ← □

Nombre _____ Fecha _____

1 Resta.

$$\begin{array}{r} 49 \\ - 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 55 \\ - 34 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 75 \\ - 14 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 59 \\ - 5 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 88 \\ - 23 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 47 \\ - 23 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 55 \\ - 31 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 93 \\ - 30 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 37 \\ - 26 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 23 \\ - 12 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 35 \\ - 15 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 88 \\ - 26 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 57 \\ - 45 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 47 \\ - 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 79 \\ - 33 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 57 \\ - 40 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 98 \\ - 50 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 17 \\ - 15 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 88 \\ - 7 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 44 \\ - 23 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 52 \\ - 41 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 24 \\ - 12 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 96 \\ - 25 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 36 \\ - 10 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 83 \\ - 21 \\ \hline \square \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe.

90 *noventa*

95

91

96

92

97

93

98

94

99

2 Escribe.

15

35

20

40

21

61

26

76

28

88

Nombre _____ Fecha _____

1 Calcula.

$$\begin{array}{r} 30 \\ + 13 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 52 \\ + 34 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 64 \\ + 25 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 41 \\ + 33 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 72 \\ + 7 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 53 \\ - 21 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 89 \\ - 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 58 \\ - 16 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 75 \\ - 73 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 82 \\ - 61 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 95 \\ - 52 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 64 \\ - 62 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 42 \\ + 47 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 40 \\ - 10 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 43 \\ + 56 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 66 \\ + 30 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 49 \\ - 21 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 73 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 60 \\ + 20 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 79 \\ - 64 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 90 \\ - 70 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 52 \\ + 27 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 97 \\ - 62 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 23 \\ + 45 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 89 \\ - 32 \\ \hline \square \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Suma.

$$\begin{array}{r} 33 \\ 12 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 16 \\ 40 \\ + 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 62 \\ 6 \\ + 11 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ 21 \\ + 70 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 24 \\ 12 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 24 \\ 13 \\ + 51 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 65 \\ 11 \\ + 21 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 13 \\ 41 \\ + 31 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ 52 \\ + 20 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 22 \\ 32 \\ + 42 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 32 \\ 42 \\ + 24 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 43 \\ 13 \\ + 23 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 32 \\ 61 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 24 \\ 21 \\ + 42 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 24 \\ 30 \\ + 41 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 52 \\ 15 \\ + 22 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 70 \\ 10 \\ + 19 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ 20 \\ + 13 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 83 \\ 2 \\ + 12 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 27 \\ 11 \\ + 60 \\ \hline \square \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Suma.

$$\begin{array}{r} 58 \\ + 9 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 32 \\ + 9 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 26 \\ + 7 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 29 \\ + 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 38 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 25 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 43 \\ + 19 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 26 \\ + 25 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 47 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 55 \\ + 16 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 29 \\ + 11 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 74 \\ + 18 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 28 \\ + 25 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 39 \\ + 25 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 46 \\ + 16 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 67 \\ + 29 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 38 \\ + 38 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 49 \\ + 32 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 42 \\ + 39 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 57 \\ + 38 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 36 \\ + 48 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 24 \\ + 57 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 38 \\ + 39 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 24 \\ + 46 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 19 \\ + 41 \\ \hline \square \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Suma.

$\begin{array}{r} 26 \\ 5 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 38 \\ 7 \\ + 2 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 42 \\ 6 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 52 \\ 9 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 54 \\ 7 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$
---	---	---	---	---

$\begin{array}{r} 16 \\ 15 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 24 \\ 26 \\ + 6 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 23 \\ 12 \\ + 8 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 22 \\ 27 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 44 \\ 21 \\ + 8 \\ \hline \square \end{array}$
--	--	--	--	--

$\begin{array}{r} 25 \\ 13 \\ + 16 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 8 \\ 50 \\ + 27 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \\ 37 \\ + 49 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 58 \\ 23 \\ + 14 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 29 \\ 11 \\ + 23 \\ \hline \square \end{array}$
---	--	--	---	---

$\begin{array}{r} 54 \\ 20 \\ + 16 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 37 \\ 13 \\ + 20 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 31 \\ 19 \\ + 10 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 32 \\ 16 \\ + 14 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 14 \\ 14 \\ + 28 \\ \hline \square \end{array}$
---	---	---	---	---

Otros recursos
fotocopiables.
Plantillas de
cálculo mental

DICTADOS PARA PRACTICAR EL CÁLCULO MENTAL

1. SUMAS

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

2. SUMAS

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

3. SUMAS

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

4. SUMAS

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

5. SUMAS

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

6. SUMAS

$8 + 2$	$5 + 8$	$3 + 6$	$4 + 7$
$5 + 6$	$7 + 5$	$9 + 4$	$5 + 5$
$9 + 6$	$6 + 7$	$8 + 4$	$4 + 9$
$7 + 7$	$6 + 4$	$9 + 1$	$9 + 9$
$8 + 3$	$8 + 8$	$7 + 3$	$8 + 5$

7. SUMAS

$10 + 70$	$20 + 20$	$30 + 30$	$40 + 30$
$20 + 50$	$60 + 20$	$40 + 10$	$50 + 10$
$30 + 50$	$10 + 80$	$50 + 50$	$20 + 30$
$70 + 20$	$50 + 40$	$80 + 10$	$50 + 30$
$60 + 30$	$10 + 60$	$20 + 70$	$20 + 40$

8. SUMAS

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

9. SUMAS

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

10. RESTAS

$10 - 4$	$10 - 6$	$10 - 9$	$10 - 5$
$10 - 1$	$10 - 0$	$10 - 7$	$10 - 8$
$10 - 2$	$10 - 3$	$10 - 6$	$10 - 1$

11. RESTAS

$8 - 1$	$5 - 0$	$1 - 0$	$6 - 1$
$5 - 1$	$9 - 1$	$0 - 0$	$8 - 0$
$4 - 0$	$7 - 1$	$3 - 0$	$4 - 1$
$2 - 1$	$1 - 1$	$2 - 0$	$6 - 0$
$3 - 1$	$7 - 0$	$9 - 0$	$9 - 1$

12. RESTAS

$3 - 3$	$7 - 1$	$9 - 2$	$8 - 3$
$6 - 0$	$3 - 2$	$7 - 3$	$6 - 1$
$5 - 3$	$9 - 3$	$6 - 2$	$8 - 2$
$6 - 3$	$2 - 1$	$2 - 2$	$5 - 2$
$7 - 2$	$4 - 3$	$1 - 0$	$4 - 2$

13. RESTAS

$9 - 4$	$6 - 5$	$4 - 2$	$7 - 4$
$6 - 3$	$8 - 4$	$8 - 1$	$4 - 4$
$5 - 2$	$7 - 5$	$5 - 5$	$9 - 3$
$9 - 5$	$5 - 4$	$3 - 0$	$8 - 2$
$2 - 1$	$8 - 5$	$7 - 3$	$6 - 4$

14. RESTAS

$7 - 7$	$9 - 6$	$6 - 5$	$8 - 3$
$9 - 8$	$7 - 2$	$7 - 6$	$6 - 4$
$9 - 9$	$8 - 4$	$6 - 3$	$8 - 6$
$5 - 3$	$8 - 8$	$9 - 7$	$3 - 2$
$8 - 7$	$9 - 5$	$6 - 6$	$7 - 4$

15. RESTAS

$5 - 2$	$6 - 3$	$4 - 1$	$9 - 8$
$7 - 4$	$3 - 3$	$9 - 2$	$8 - 6$
$4 - 2$	$9 - 5$	$7 - 5$	$1 - 0$
$6 - 4$	$5 - 3$	$9 - 4$	$8 - 5$
$2 - 1$	$7 - 2$	$8 - 7$	$9 - 6$

16. RESTAS

$50 - 20$	$70 - 20$	$40 - 30$	$10 - 10$
$60 - 30$	$80 - 10$	$60 - 20$	$40 - 20$
$70 - 50$	$40 - 10$	$30 - 20$	$70 - 30$
$50 - 40$	$60 - 40$	$80 - 50$	$60 - 10$
$90 - 60$	$70 - 40$	$80 - 30$	$50 - 30$

CÁLCULO MENTAL. DICTADOS

Nombre _____ Fecha _____