

En marcha

+ 4 años

MUESTRA PARA EVALUACIÓN DOCENTE
Contiene las fichas 1 a 10 de un total de 32



Bienvenido a En Marcha con Numicon

Este cuaderno ha sido diseñado para niños a partir de 4 años que utilizan Numicon en la escuela

Numicon ayuda a ver las conexiones que existen entre los números

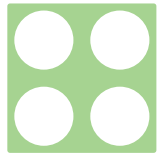
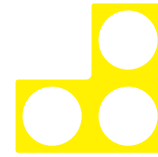
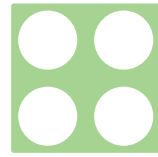
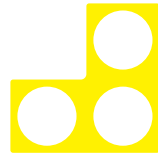
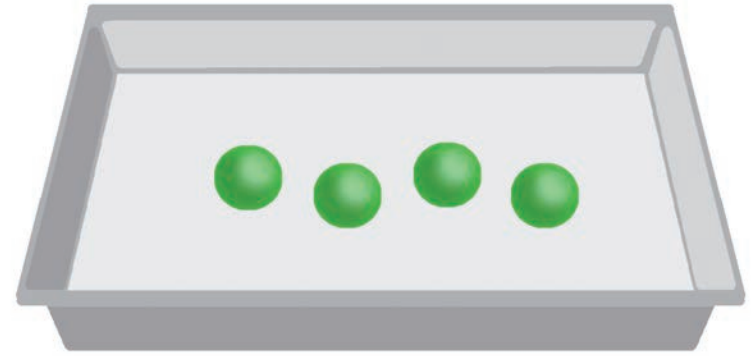
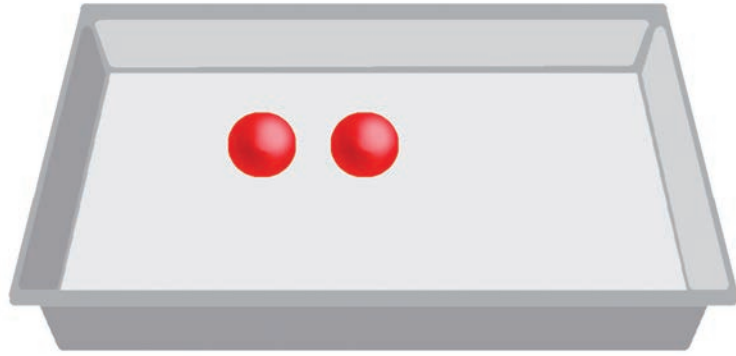
Los niños son, generalmente, muy rápidos a la hora de percibir e identificar patrones. Los patrones de las Formas Numicon los ayudan a ver las conexiones entre los números y les proporcionan unas bases firmes para la comprensión de las matemáticas, especialmente para el dominio de la aritmética y del cálculo mental.

El enfoque Numicon apoya el aprendizaje de las matemáticas desde edades muy tempranas

La mayoría de las personas que son buenas en matemáticas han desarrollado sus propias imágenes mentales de los números. Estas imágenes mentales los ayudan a entender cómo se relacionan los números entre sí, es decir, cuáles son las relaciones numéricas que se establecen entre ellos.

Un enfoque multisensorial

Los patrones ayudan a los niños a entender cómo se conectan los números entre sí. Mediante juegos y actividades con los patrones de las Formas Numicon, podrán manipular los números y hacer construcciones con ellos; igualmente, utilizando la Bolsa sensorial, van a experimentar tanto con el tacto como con la vista y descubrirán cómo encajan los números entre sí.



1

2

3

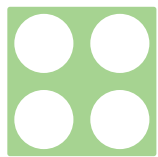
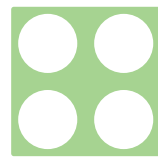
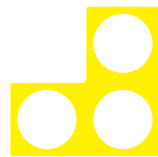
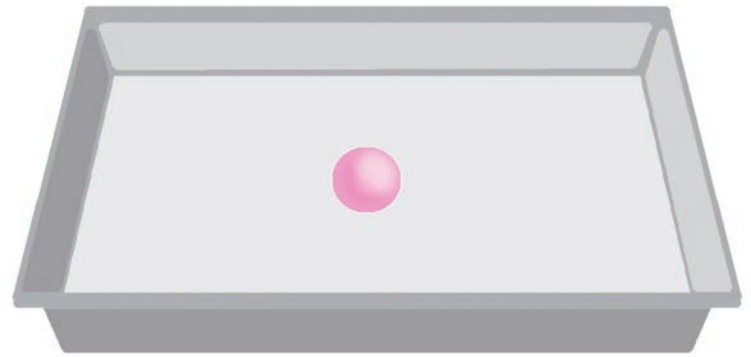
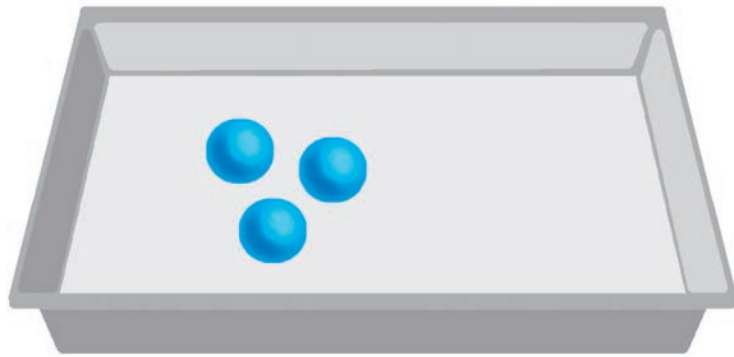
4

1

2

3

4



1

2

3

4

1

2

3

4

1

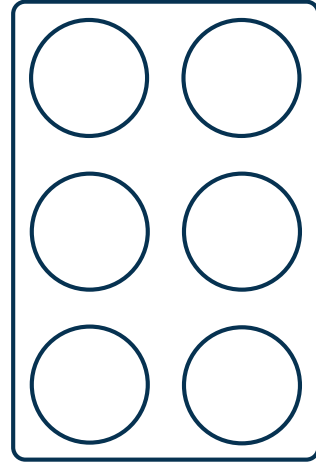
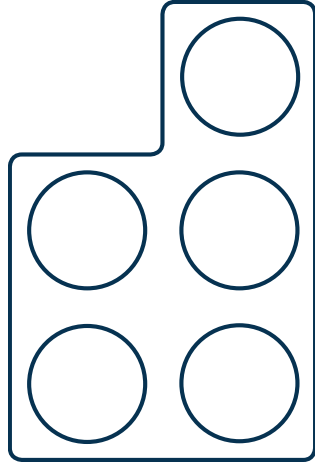
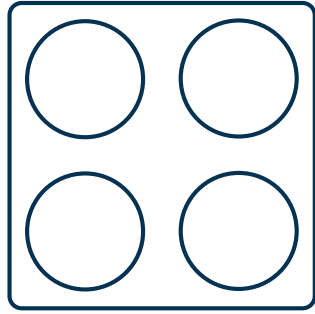
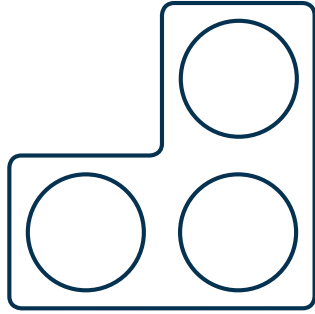
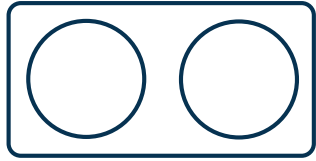
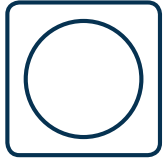
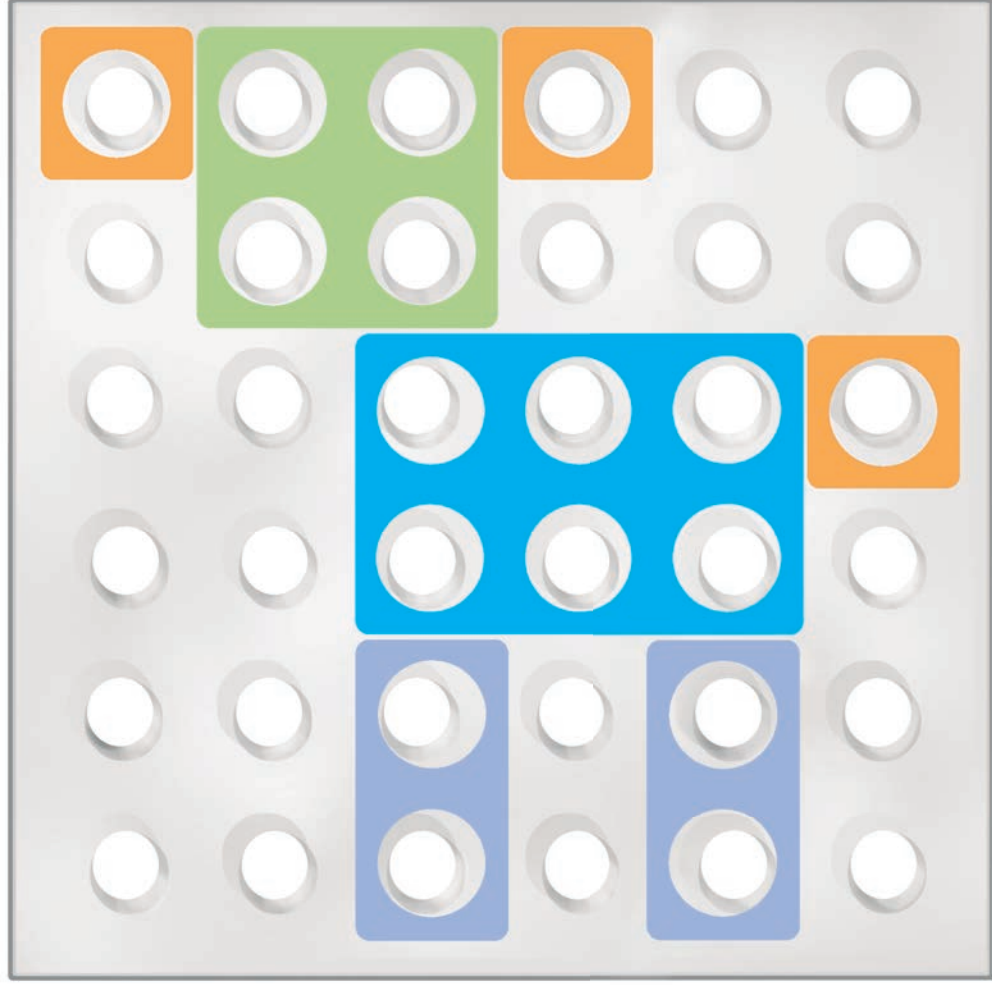
¿Cuántas cuentas?

- Mostrar a los alumnos las Formas Numicon del uno al cuatro. Pedirles que señalen la más pequeña y luego la más grande. Animarlos a compararlas, colocando una encima de la otra.
- Repartir plastilina y pedirles que modelen bolas pequeñas. Invitarlos a poner en la Forma Numicon más grande tantas bolas de plastilina como agujeros tenga. Retirar la Forma Numicon del cuatro y repetir la actividad con el resto de Formas.

● Cuenta y rodea, en cada caso, la Forma Numicon correspondiente.


Observaciones

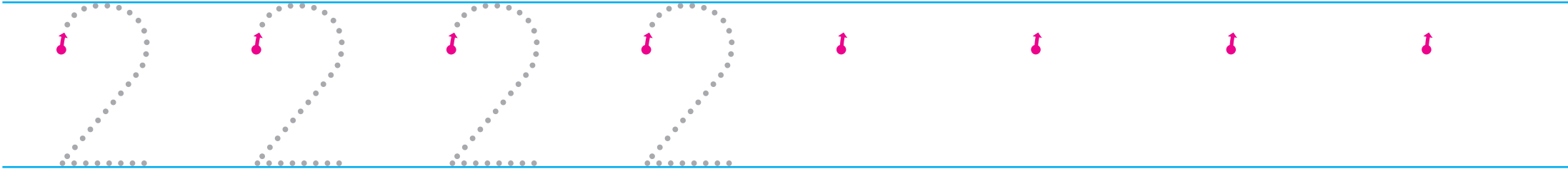
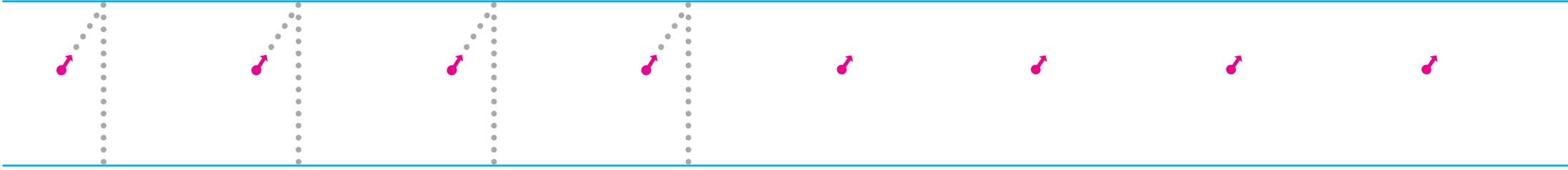
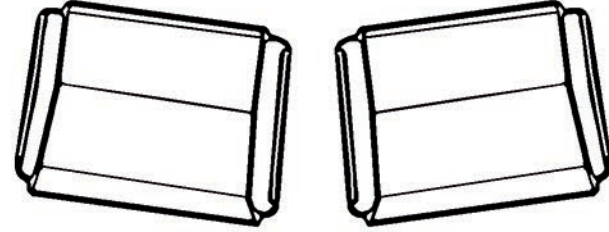
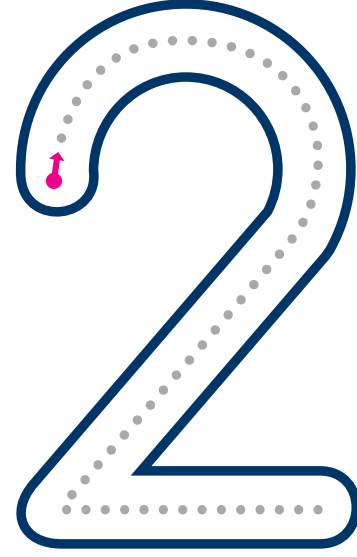
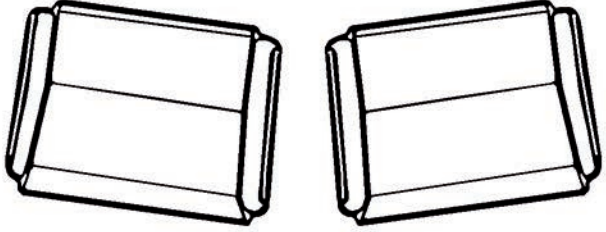
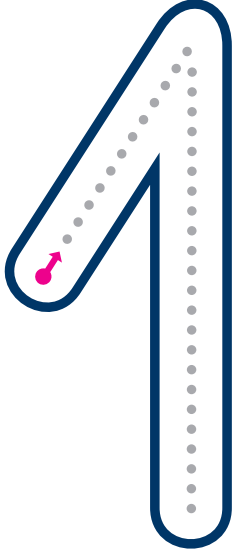




2 Un perro Numicon

- Preparar un recipiente con Formas Numicon del uno al seis (incluir más Formas del uno y del dos que del resto). Colocar algunas Plantillas Numicon sobre un Tablero y animarlos a cubrirlas, utilizando las Formas Numicon correspondientes.
 - Preparar un recipiente con Formas Numicon del uno al seis. Dar a cada alumno una Forma Numicon y animarlos a buscar la misma Forma en el recipiente. Proponerles que comprueben si son iguales, colocando una encima de la otra.
- Colorea, con su color correspondiente, las Formas Numicon que hay en el tablero.**


 **Observaciones**

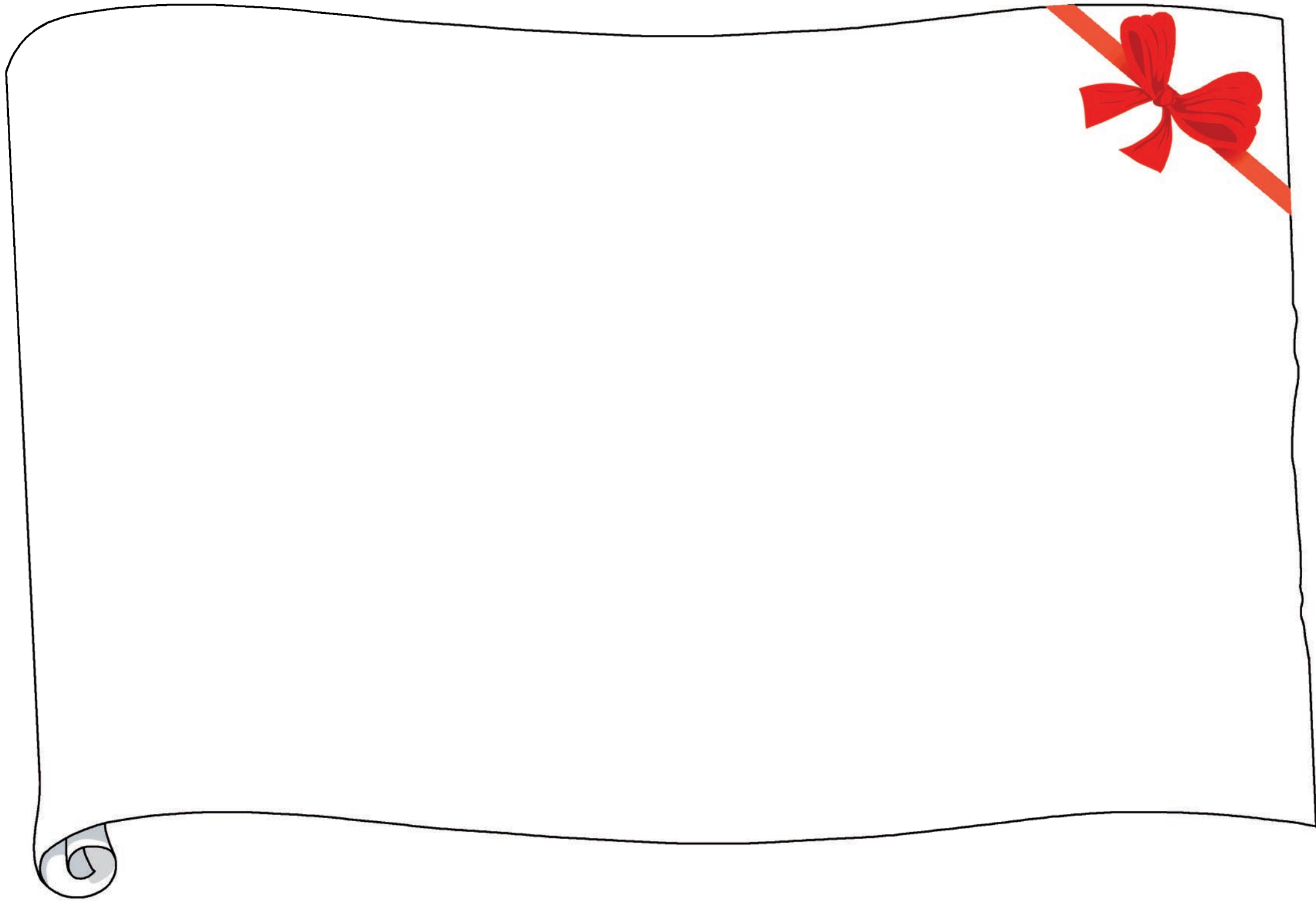


3

Una o dos Clavijas

- Animar a los alumnos a modelar con plastilina los números 1 y 2. Después, pedirles que los peguen en una cartulina y que dibujen al lado tantos elementos como corresponda.
- Preparar algunas tarjetas con imágenes de las Formas Numicon del uno o del dos y otras con las grafías de los números 1 y 2. Mostrarlas de una en una y pedir a los alumnos que, cuando aparezcan las grafías del 1 o del 2 o la imagen de la Forma Numicon del uno o del dos, digan *Uno* o *Dos*, según corresponda.
- **Repasa con el dedo y colorea los números 1 y 2.**
- **Colorea una o dos Clavijas, según corresponda.**
- **Repasa y escribe los números 1 y 2, siguiendo el sentido de las flechas.**

 **Observaciones**




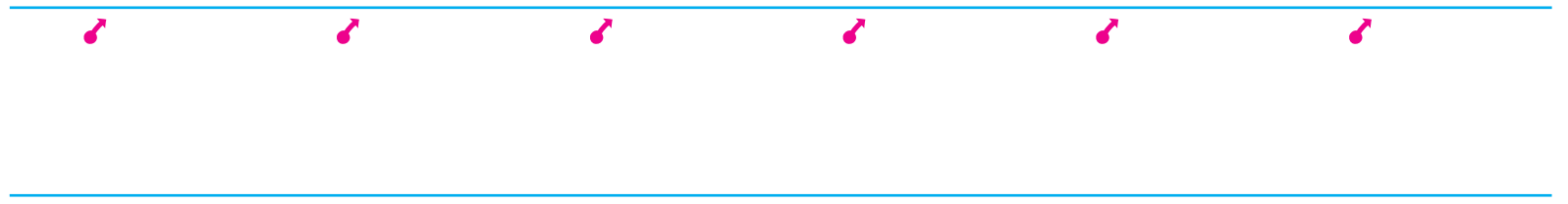
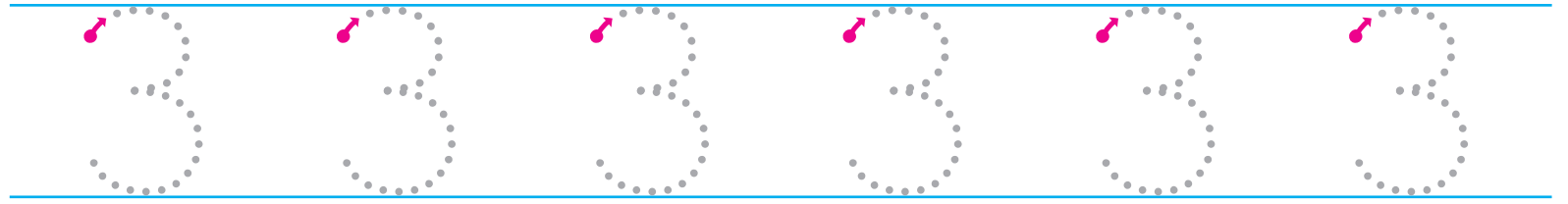
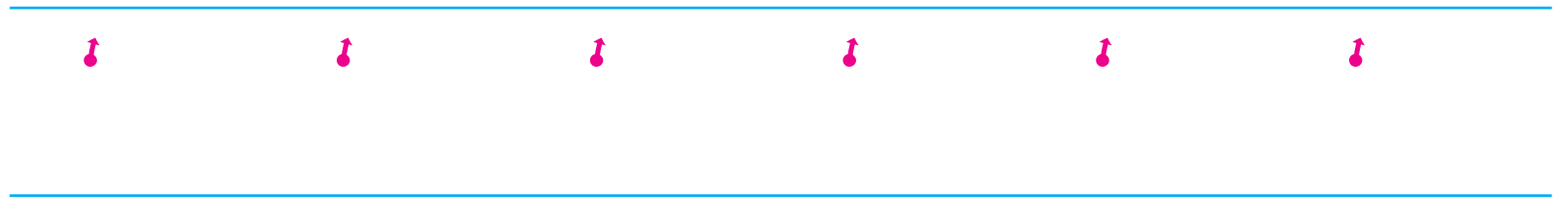
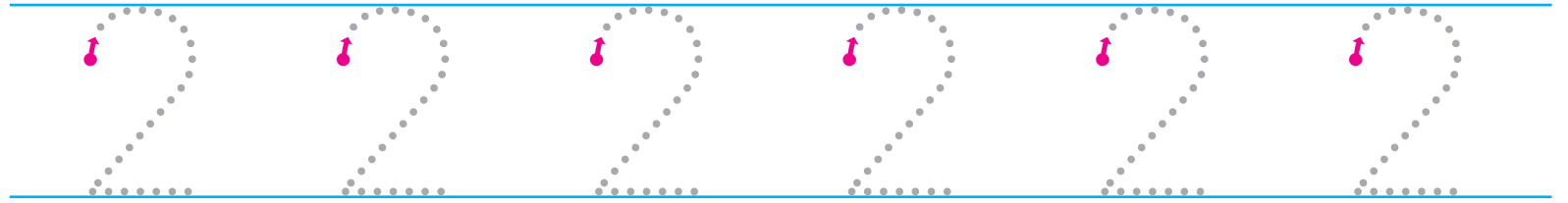
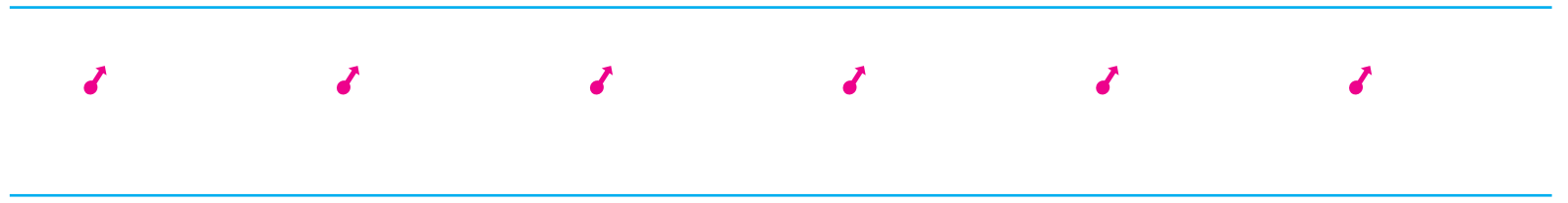
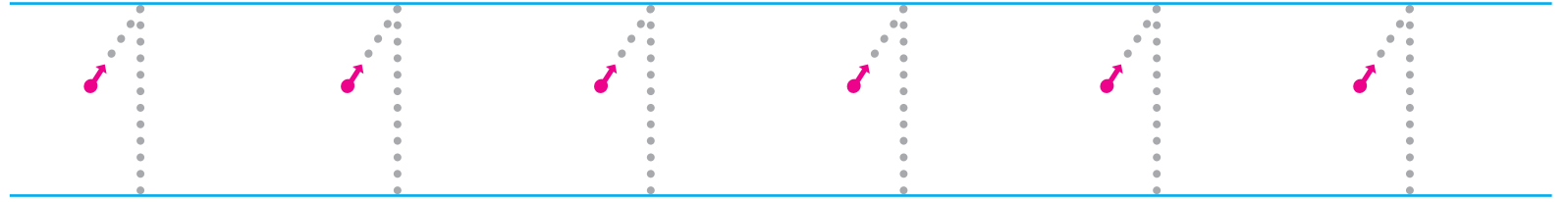
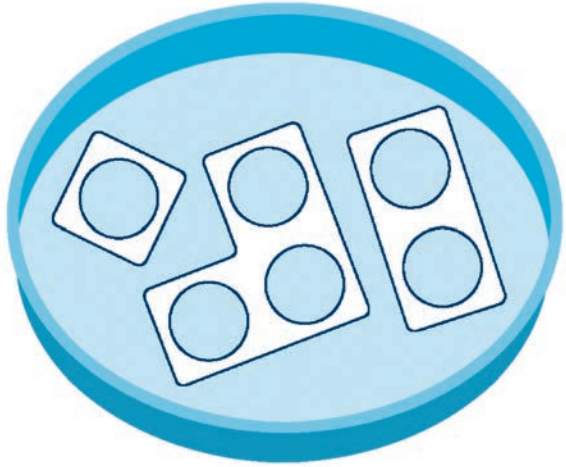
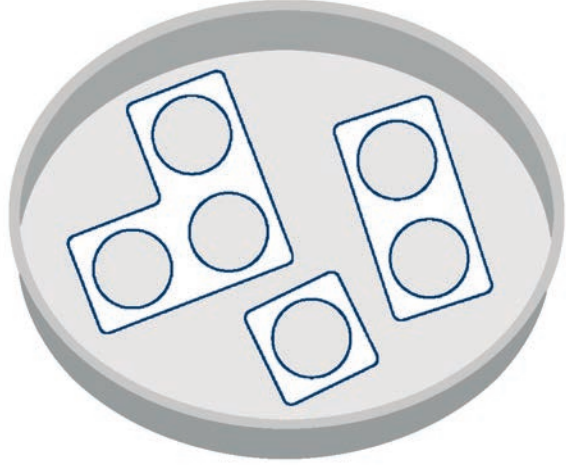
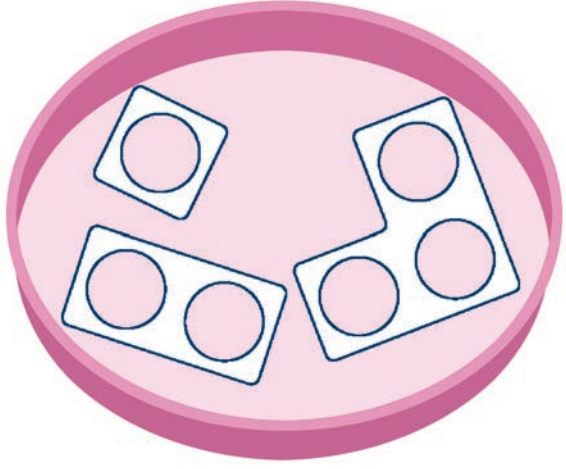
4

Papel decorado

- Jugar con los alumnos a realizar un recorrido siguiendo una secuencia de movimientos, por ejemplo, un salto, dos pasos, un salto, dos pasos...
- Colocar en el suelo un gran pliego de papel continuo e invitar a los alumnos a decorarlo. Pedir a cada uno que elija un objeto de la clase para hacer su patrón, estampando, por ejemplo, tapas de rotuladores gruesos, piezas de construcción, gomas de borrar, tapas de las barras de pegamento, bloques lógicos, regletas...

 **Estampa patrones con témperas de colores y crea tu propio papel decorado.**


 **Observaciones**

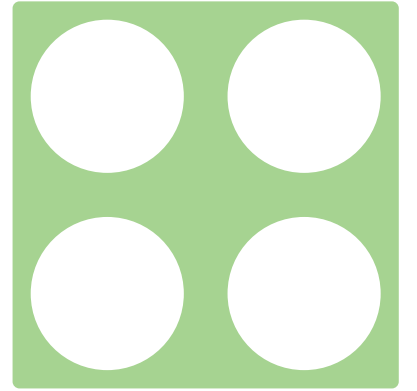
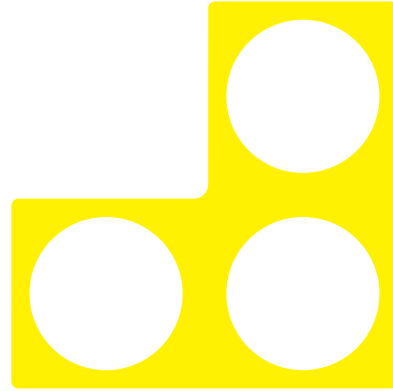
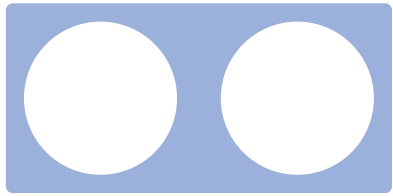
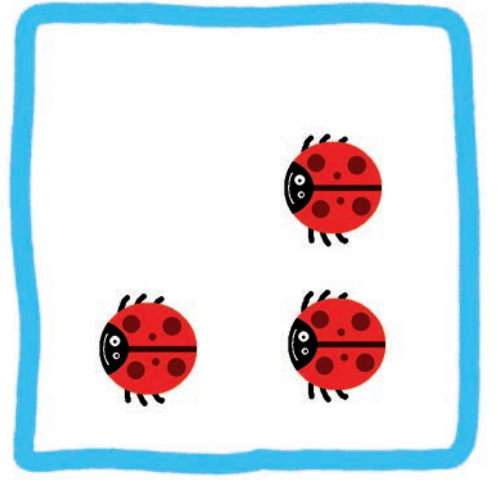
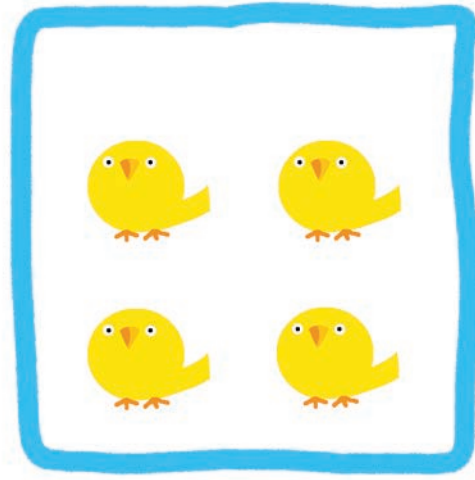
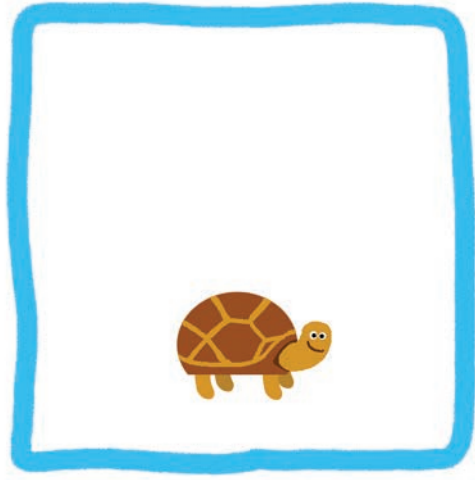
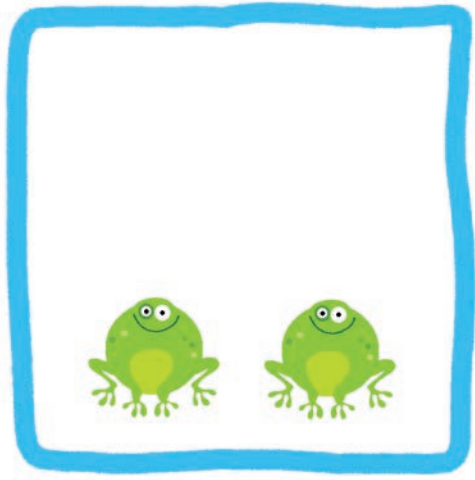


5

¡Uno, dos y tres!

- Preparar recipientes con Formas Numicon y tarjetas numéricas del 1, 2 y 3. Mostrar las tarjetas de una en una y pedir a los alumnos que cojan del recipiente la Forma Numicon que corresponda.
- Colocar las Formas Numicon del uno al tres en orden sobre la mesa. Proponerles que escojan una de las Formas y que hagan su patrón, poniendo las Clavijas en el Tablero. Animarlos a comprobar si la Forma escogida es correcta, situándola encima de las Clavijas.
- **Colorea la Forma Numicon correspondiente en cada caso.**
- **Repasa y escribe los números 1, 2 y 3.**

 **Observaciones**



1


2

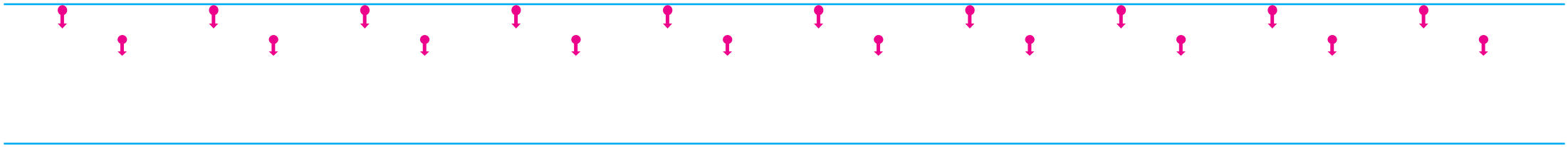
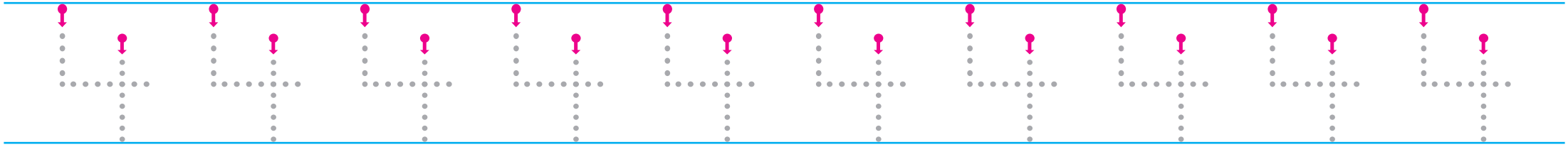
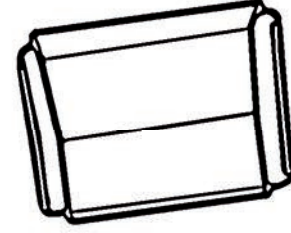
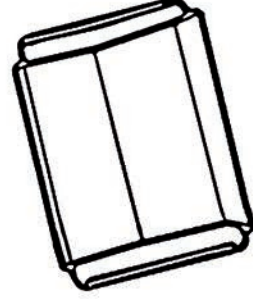
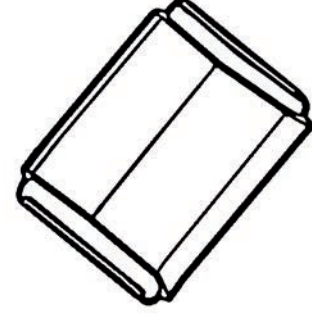
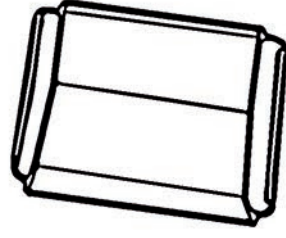
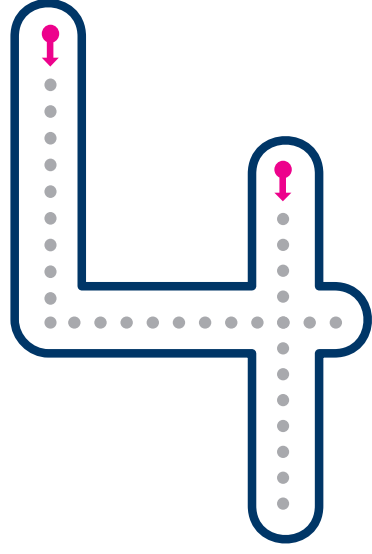
3

4

6 Los patrones y las Formas

- Preparar tarjetas numéricas del 1 al 4 e introducir varias Formas Numicon del uno al cuatro en la Bolsa sensorial. Mostrar una tarjeta y pedir a un alumno que, al tacto, saque la Forma Numicon correspondiente.
 - Animarlos a poner la Forma Numicon anterior sobre el Tablero y a colocar Clavijas en cada agujero. Invitarlos a señalar la Forma Numicon en la Línea numérica desplegable y proponerles que digan en alto el nombre del número.
- Relaciona con una línea cada patrón con la Forma Numicon y la grafía correspondiente.**


 **Observaciones**

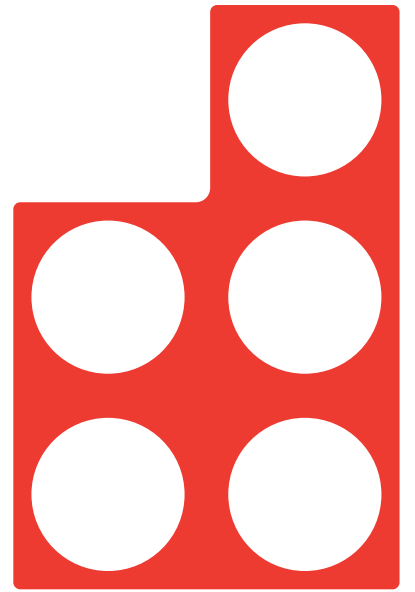
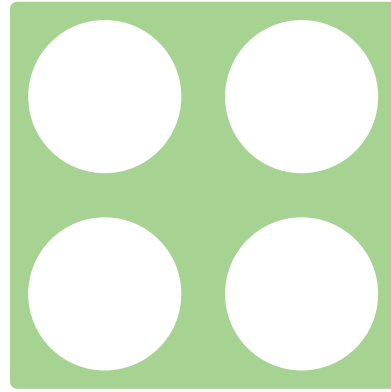
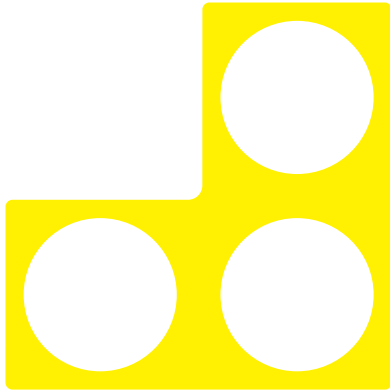
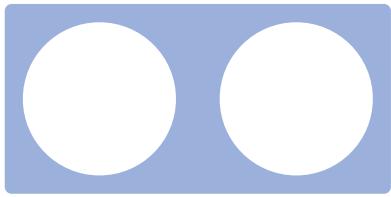
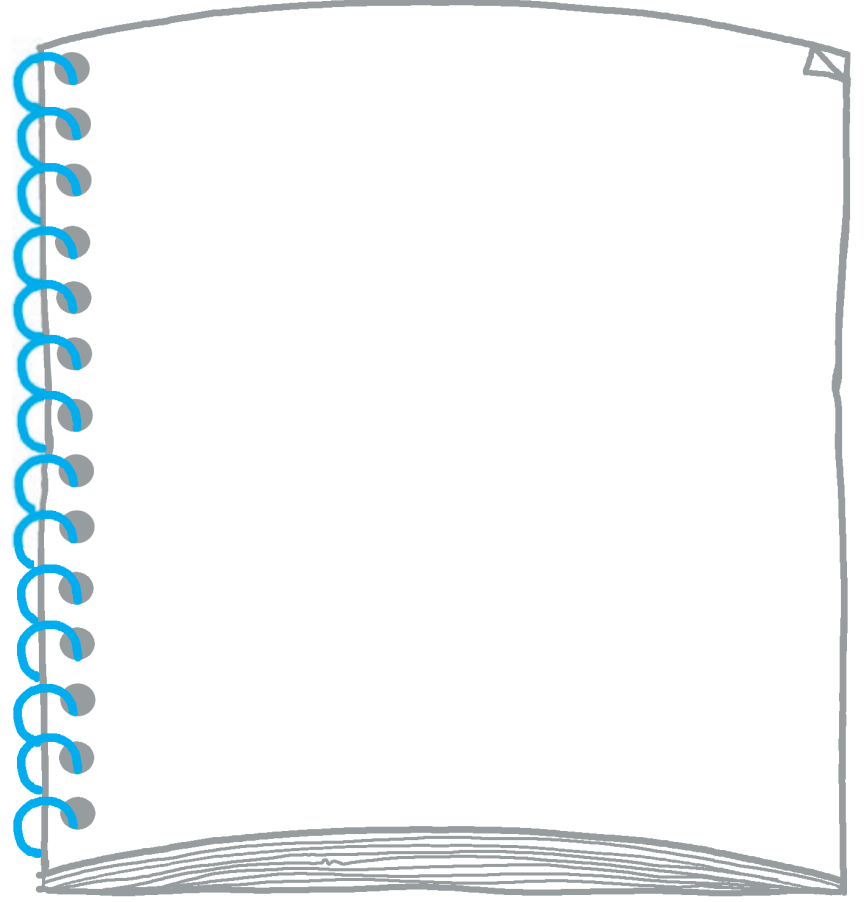
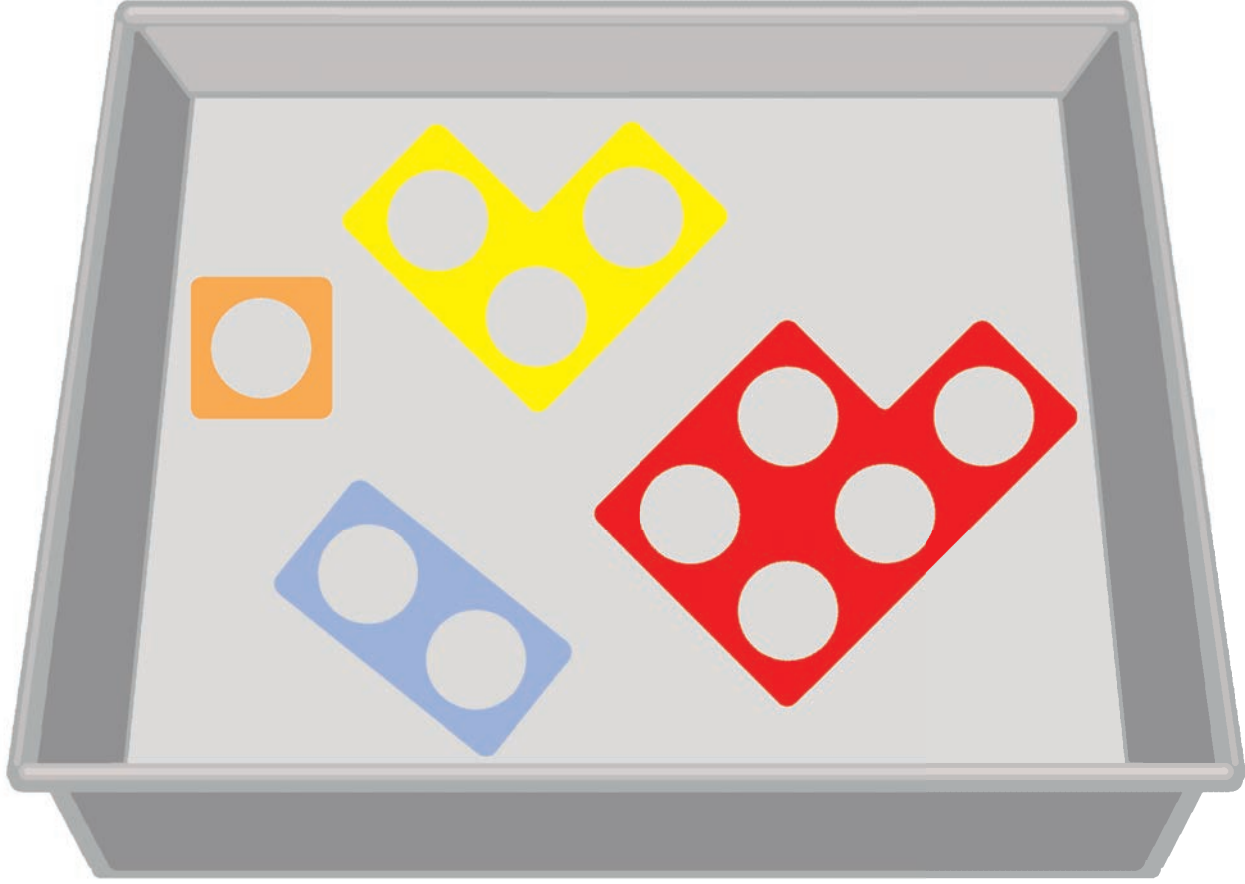


7

Cuatro Clavijas

- Proponer a los alumnos que busquen números 4 en revistas y folletos. Ayudarlos a recortarlos y pegarlos entre todos en una cartulina grande para confeccionar un mural.
- Pedir a los alumnos que busquen la Forma Numicon del cuatro y que la coloquen en la mesa. Invitarlos, después, a buscar por la clase cuatro objetos pequeños y a ponerlos sobre los agujeros de la Forma elegida.
- **Repasa con el dedo y colorea el número 4.**
- **Cuenta y colorea las Clavijas.**
- **Repasa y escribe el número 4, siguiendo el sentido de las flechas.**


 **Observaciones**

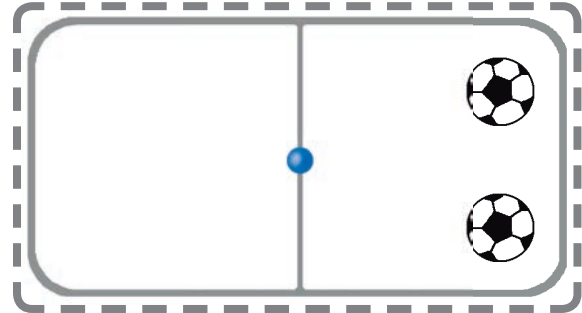
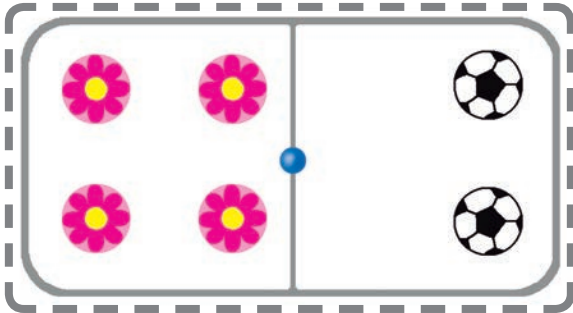
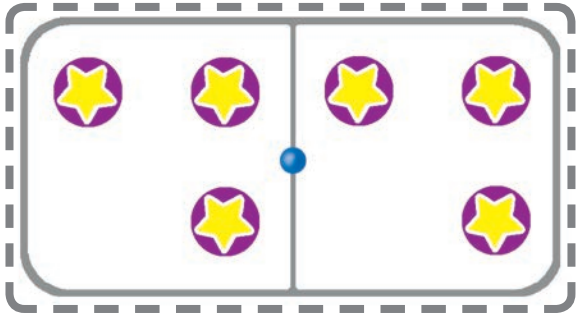
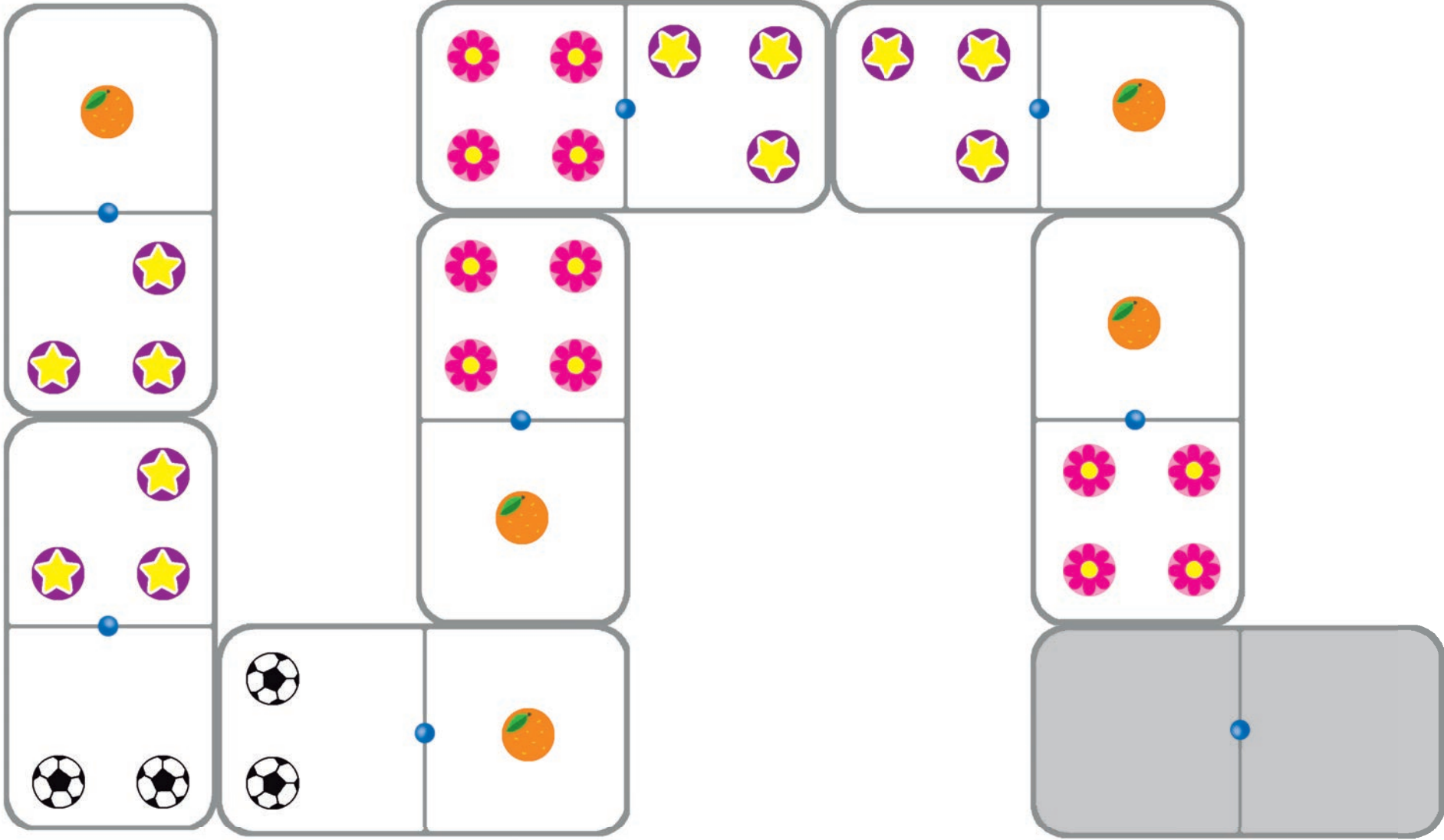


8

Desordenado y ordenado

- Colocar las Formas Numicon del uno al cinco en orden sobre la mesa y preguntar: *¿Cuál es la Forma más grande? ¿Cuál es la más pequeña?* Desordenarlas y animarlos a ordenarlas de nuevo, comenzando por la más pequeña.
- Invitarlos a reproducir los patrones de las Formas del uno al cinco, utilizando el Tablero y las Clavijas.
- **Observa las Formas Numicon de la bandeja y relaciónalas, mediante una línea, con las que aparecen ordenadas abajo.**
- **Dibuja en la libreta o estampa con t mpera la Forma Numicon que ha sobrado.**

 **Observaciones**



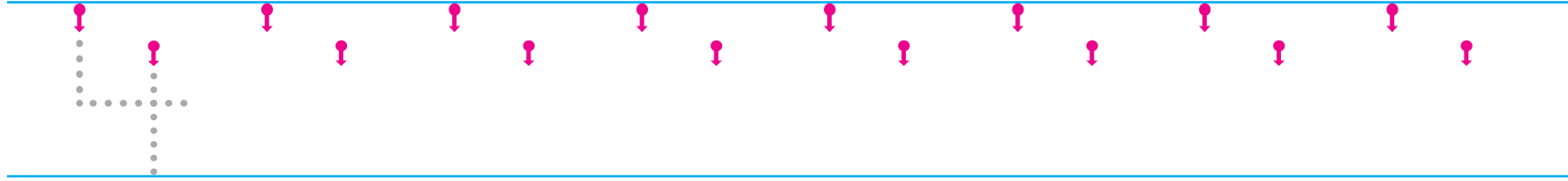
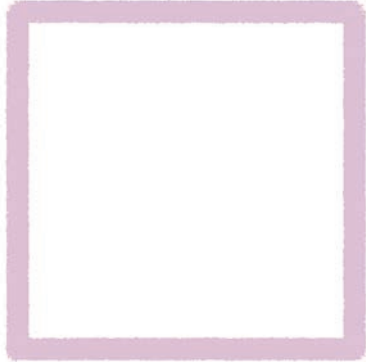
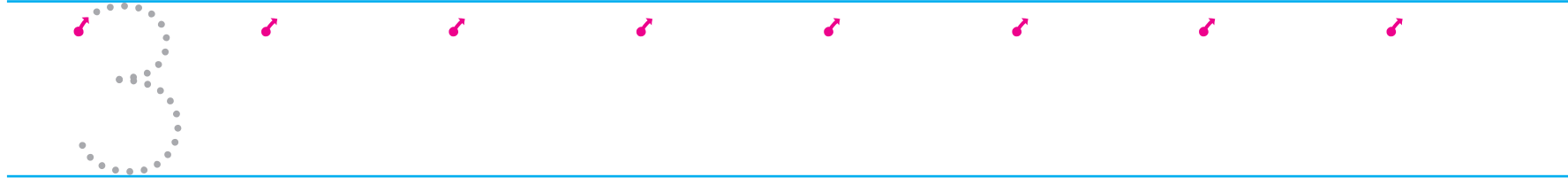
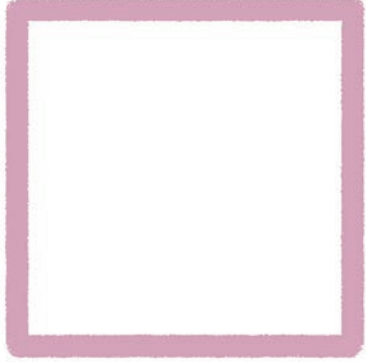
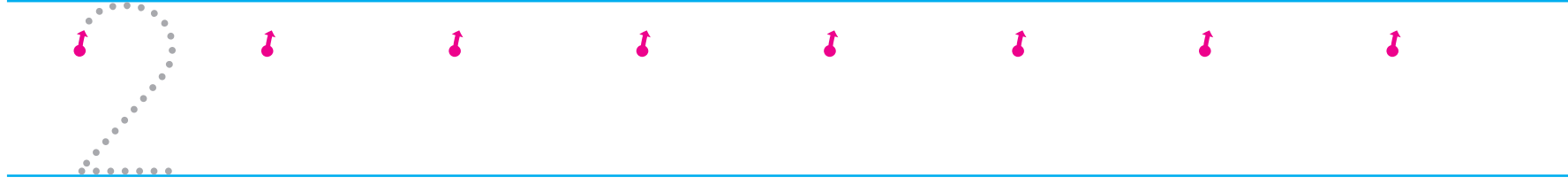
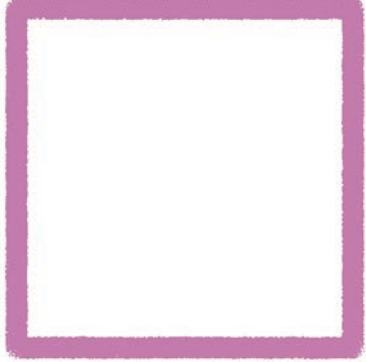
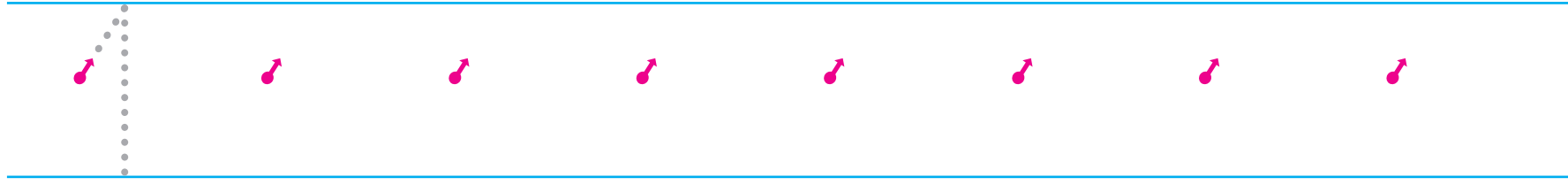
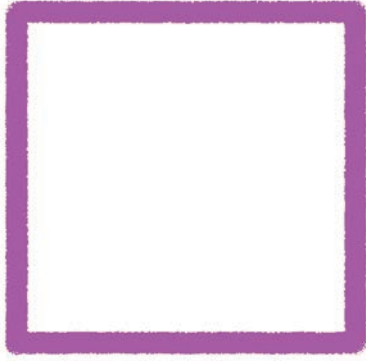
9

Dominó con patrones

- Preparar un recipiente con piedras pequeñas, otro con Formas Numicon y una Ruleta con la plantilla de los patrones de las Formas del uno al cinco. Pedir a los alumnos que, por turno, giren la Ruleta y busquen en el recipiente la Forma Numicon que corresponda. Después, animarlos a colocar una piedra sobre cada agujero de la Forma Numicon.
 - Invitarlos a reproducir con las piedras el patrón de la Forma Numicon que ha salido.
 - Mostrar la ilustración a los alumnos y pedirles que observen las fichas del dominó. Invitarlos a describir los patrones que aparecen en ellas y a coger las Formas Numicon correspondientes.
- Recorta y pega la ficha del dominó que va a continuación.**




Observaciones



10 Repaso el 1, el 2, el 3 y el 4

- Dibujar en la pizarra un número 1 y proponer a los alumnos que lo repasen con el dedo mojado. Recordar que es el número 1. Posteriormente, hacer lo mismo con el 2, con el 3 y con el 4.
- Preparar tarjetas numéricas con las grafías de los números del 1 al 4. Mostrarlas a los alumnos con cierta celeridad, una detrás de otra, y darles la consigna de que digan *¡Uno!* cuando aparezca una tarjeta con la grafía del número 1. Repetir el juego con el resto de los números.
- **Dibuja y colorea la Forma Numicon en los recuadros, según corresponda.**
- **Repasa y escribe los números 1, 2, 3 y 4.**

 **Observaciones**

Niveles Numicon

- Primeros pasos con Numicon (+ 3 años)
- En marcha con Numicon (+ 4 años)
- Bases firmes con Numicon (+ 5 años)



La EMOCIÓN de Aprender