

Contenidos ABN

La introducción de la metodología abn en los primeros niveles implica una reflexión sobre los contenidos que se deben trabajar para conseguir **la iniciación en el sentido del número y en el conteo**, basándose en la manipulación de las cantidades. Esto supone:

- Aprender a juntar, separar, calcular, construir y relacionar números aplicando estrategias propias.
- Adquirir un sentido del número abierto, dinámico y asequible, para llegar a una exacta representación mental.
- Participar activamente en experiencias y actividades que desarrollen la capacidad intuitiva y la encaucen a través de los símbolos numéricos.
- Se trabajan los distintos contenidos de forma simultánea y utilizando objetos, patrones, configuraciones, rectas numéricas y tablas de doble entrada.

SENTIDO DEL NÚMERO (Nivel recomendado para trabajar: Infantil)

BLOQUES	SECUENCIA
<p>A. CARACTERÍSTICAS DE LAS COLECCIONES DE OBJETOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • NUMEROSIDAD: Contaje de los elementos de una colección. • CARDINALIDAD: Contaje del último elemento dando el número exacto. • ESTIMACIÓN: Aproximación del cardinal de una colección. • SUBITIZACIÓN: Establecimiento del cardinal sin contar. • ORDINALIDAD: Establecimiento de correspondencia entre objetos y rectas numéricas. <p>B. COMPARACIÓN ENTRE COLECCIONES DE OBJETOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparación estableciendo correspondencias y ordenación de colecciones. <p>C. TRANSFORMACIONES EN COLECCIONES DE OBJETOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo de las cuatro operaciones básicas favoreciendo acciones y experiencias y no mecanismos y formatos. 	<p>1. BÚSQUEDA DE CONJUNTOS EQUIVALENTES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emparejamiento de conjuntos cercanos con el mismo número de elementos. • Construcción con materiales de conjuntos equivalentes a otros dados. • Creación de un conjunto y de su equivalente. <p>2. ESTABLECIMIENTO DE UN PATRÓN FÍSICO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emparejamiento de conjuntos con patrones significativos: 1: pizarras de la clase; 2: alas de pájaro; 3: armarios de la clase; 4: patas de un perro; 5: dedos de la mano. • Construcción con materiales de conjuntos equivalentes a patrones. • Establecimientos de equivalencias entre patrones y números. <p>3. ORDENAMIENTO DE PATRONES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equivalencia entre conjuntos expresando si son iguales o distintos; si se diferencian en pocos o muchos elementos. • Búsqueda de conjuntos “vecinos” identificando anterior y posterior. • Encadenamiento de patrones “vecinos” hacia arriba y hacia abajo. <p>4. DIVERSIDAD DE APARIENCIAS EN PATRONES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subitización del 1 al 6 con los dados. • Identificación de patrones con distinta disposición a través de la baraja de cartas. • Subitización del 1 al 10 y complementos del 10 con las manos. • Subitización con objetos reales. • Iniciación a la subitización con imágenes. <p>5. APLICACIÓN DE LA CADENA NUMÉRICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correspondencia entre los elementos de un conjunto y el nombre de un número.

CONTEO (Nivel recomendado para trabajar: Infantil)

BLOQUES	SECUENCIA
<p>A. LAS FASES DE PROGRESIÓN EN EL DOMINIO DE LA SERIE NUMÉRICA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • NIVEL CUERDA: Recitación sin correspondencia con los objetos que se señalan. • NIVEL CADENA IRROMPIBLE: Recitación comenzando desde el 1 con correspondencia con los objetos que se señalan. • NIVEL CADENA IRROMPIBLE: Contaje empezando en cualquier número. Ya puede trabajarse también la retrocuenta. • NIVEL CADENA NUMERABLE: Contaje de cualquier cantidad a partir de cualquier otra, o con cadencia determinada. • NIVEL CADENA BIDIRECCIONAL: Contaje con las destrezas anteriores, en sentido ascendente o descendente. <p>B. LA DISPOSICIÓN DE LOS OBJETOS EN EL CONTEO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alineados • Alineados sin origen ni fin • Alienados con un cruce • Sin orden 	<p>1. CONTAJE EN SITUACIONES REALES.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control de asistencia, cuántos somos, cuántos faltan. • Contar la fila, la del comedor, equipos. • Inventario de objetos de la clase. Contaje de materiales por los encargados. • Calendario. • Votaciones. • Latidos del corazón. • Ensartado de cuentas con etiquetas. Comprobación de las etiquetas añadiendo o quitando. • Echar suertes (estableciendo correspondencias). • Juego de cartas (cinquillo, reloj). Juego de tablero (oca, parchís) <p>2. INICIACIÓN A LA REPRESENTACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Llenar el tablero de fichas, con tiradas de uno o dos dados. • Establecer secuencias con las fichas en el tablero (colocar cada dos cuadros...) observando patrones en la disposición. • Llenar el tablero con números observando patrones en la disposición. • Contaje con los dedos. • Lectura o retrolectura de la serie de los números con la recta numérica. • Adivinanza del número que sigue, tapando y descubriendo para comprobar. • Contaje con la recta numérica, progresiva o regresivamente, de dos en dos. • Contaje con la recta numérica para iniciarse en el cálculo mental. • Contaje y retrocuenta sin apoyo. • Contaje con la tabla numérica, progresiva o regresivamente, de dos en dos, de 10 en 10 (subiendo o bajando filas, o avanzando o retrocediendo). • Adivinanza del número que se encuentra en una casilla determinada de la tabla, tapando y descubriendo para comprobar. • Complementación de crucigramas de números para representar zonas de la tabla numérica.

DESCOMPOSICIÓN (Nivel recomendado para trabajar: Infantil)

BLOQUES	SECUENCIA
<p>A. LA NUMERACIÓN COMO SISTEMA DE AGRUPAMIENTO DE UNIDADES SIMPLES EN OTRAS MÁS COMPLEJAS.</p> <p>B. LAS UNIDADES Y LAS DECENAS.</p> <p>C. APLICACIÓN AL CÁLCULO.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. DESCOMPOSICIÓN CON LAS MANOS. <ul style="list-style-type: none"> • Con una mano, descubrir “los amigos del 5”. • Con las dos manos, descubrir “los amigos del 10”. 2. DESCOMPOSICIÓN CON MATERIALES. <ul style="list-style-type: none"> • Descomponer libremente los diez primeros números usando materiales y juguetes manipulables (piezas, fichas, pinzas, dominó). Expresar oralmente la situación. 3. DESCOMPOSICIÓN SIMBÓLICA CON PATRONES. <ul style="list-style-type: none"> • Se completan, con fichas u otros materiales, patrones que representan la descomposición de los diez primeros números. Se pueden usar conjuntos, tablas, rejillas, dibujos esquemáticos como casitas, ranas al agua... 4. DESCOMPOSICIÓN NUMÉRICA. <ul style="list-style-type: none"> • Expresar mediante sumas las descomposiciones realizadas con materiales o con patrones. También se puede hacer con monedas. 5. UNIDADES Y DECENAS. <ul style="list-style-type: none"> • Agrupar de forma real (en bolsas, en tiras) 10 unidades en decenas a partir de situaciones habituales, mostrando su utilidad de ahorro de esfuerzo y tiempo. Se puede usar para contar objetos que vamos aumentando, los días del calendario que van transcurriendo, los alumnos que han venido al colegio... • Representar simbólicamente la agrupación mediante palitos y gomas y realizarla manipulando. • Interpretar el número que representa una cantidad de unidades y decenas de palitos o su dibujo en una lámina. • Expresar oralmente la cantidad de palitos y grupos de palitos que forman una determinada cantidad. Iniciarse en llamarles unidades y decenas. • Expresar numéricamente las decenas y unidades que forman un número. Se pueden usar dibujos esquemáticos o patrones (cohete, tablas, símbolos). 6. DESCOMPOSICIÓN MÚLTIPLE. <ul style="list-style-type: none"> • Expresar numéricamente las diferentes sumas en que se puede descomponer un número de una cifra. Se pueden usar esquemas como “el sol, el copo, la red”.

CÁLCULO (Nivel recomendado para trabajar: Infantil)

BLOQUES	SECUENCIA
<p>A. CÁLCULO GLOBAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas por vía global, sin aplicar la manipulación ni los algoritmos. <p>B. TRANSFORMACIONES DE LAS CANTIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> Operaciones a través de la estimación y la manipulación de cantidades para resolver situaciones reales. <p>C. CÁLCULO MENTAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Iniciación a la memorización de la tabla de sumar. <p>D. SUMA.</p> <ul style="list-style-type: none"> Sumas manipulativas. Suma usando la descomposición. Iniciación a la suma con decenas y unidades. <p>E. RESTA.</p> <ul style="list-style-type: none"> Restas manipulativas. <p>F. MULTIPLICACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> Suma manipulativa de cantidades iguales. <p>G. REPARTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> Repartos equitativos de forma manipulativa. 	<p>1. CÁLCULO GLOBAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolver mentalmente problemas orales significativos planteados con cantidades muy sencillas. Se puede usar la serie de El Quinzet. <p>2. OPERACIONES MANIPULATIVAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolver problemas manipulando (aumentando o disminuyendo) la cantidad de objetos, monedas o material simbólico presente (dados, tarjetas...). Expresar oralmente la situación. Plantear problemas y representarlos para calcular la respuesta. Resolver manipulativamente sumas representadas por montones de palitos agrupados en decenas y unidades. Expresar oralmente la situación. Resolver manipulativamente restas, quitando unidades o decenas de palitos. Expresar oralmente la situación. <p>3. LA TABLA DE SUMAR.</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar cálculo mental +1 y -1 contando en la recta numérica. Realizar cálculo mental +2 y -2 contando en la recta numérica. Realizar cálculo mental U+10 manipulando decenas y unidades de palitos. Calcular sumas usando lo aprendido en la descomposición.

NUMERACIÓN (Nivel recomendado para trabajar: 1º y 2º)

BLOQUES	SECUENCIA
<p>A. ESTIMACIÓN Y SUBITIZACIÓN DE CANTIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostrar imágenes de objetos para subitización en diferentes disposiciones: alineados, con un orden, sin orden ninguno. <p>B. LA SERIE NUMÉRICA.</p> <ul style="list-style-type: none"> Nivel 5 de dominio de la serie numérica. <p>C. REPRESENTACIÓN DE CANTIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> Unidades, decenas y centenas. <p>D. DESCOMPOSICIÓN Y COMPOSICIÓN DE CANTIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> Números de tres cifras. <p>E. RELACIONES DE COMPLEMENTARIEDAD ENTRE LAS CANTIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> Cálculo numérico de complementarios. Completar la decena usando los números complementarios respecto a 10. Extensión a cualquier decena. Cálculo de complementarios a la centena. Extensión a cualquier centena. Cálculo del número que falta en una descomposición. 	<p>1. CÁLCULO VISUAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Automatizar la habilidad de la subitización para poder acercarse al cálculo estimativo de cantidades. Se pueden usar las series Actiludis para Pizarra Digital o en láminas. <p>2. LA TABLA DEL 100.</p> <ul style="list-style-type: none"> Expresar la situación de un número en la serie refiriéndose a su anterior y posterior. Comparar números con otros mayores o menores cercanos. Identificar números que faltan en la serie numérica teniendo otros como referencia. Completar “crucigramas” de números teniendo alguno como referencia. Contar progresiva o regresivamente de 2 en 2, 3 en 3, 4 en 4, 5 en 5, 10 en 10. Contar U, D, DU, recorriendo filas y columnas. Automatizar las habilidades de contar para realizarlas sin apoyo. Representar los números con decenas y unidades de palillos. Construir centenas manipulativamente reuniendo decenas para representar los números de tres cifras. Construir la tabla hasta 200, 300... como apoyo para continuar avanzando en el dominio de la serie numérica. Usar símbolos para expresar las U, D y C que contiene un número. Hallar los distintos números que se pueden formar con tres cifras dadas (valor posicional). Expresar diferentes datos de un número “Biografía de un número”. <p>3. DESCOMPOSICIÓN Y COMPOSICIÓN DE CANTIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> Expresar la descomposición numérica en dos sumandos de los diez primeros números teniendo en cuenta todas las posibilidades. Composición de un número que se da en dos o tres cantidades más sencillas. Descomposición numérica en dos o más sumandos de números de dos cifras. Descomposición de un número en suma de unidades. Expresión de las D y U que forman un número.

	<ul style="list-style-type: none"> • Descomposición en D y U hasta 30 de todas las formas posibles. • Composición de números de dos cifras dados en D y U. • Descomposición en C, D, U hasta 130 contemplando las distintas posibilidades. • Composición de números de tres cifras dados en C, D y U. • Descomposición múltiple de un número.
	<p>4. COMPLEMENTARIOS APLICADOS AL CÁLCULO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos manipulativos como “la escalera” o “las cuerdas” para comprobar la diferencia entre cantidades. • Utilizar e interpretar esquemas o patrones que simbolizan la relación numérica de complementariedad entre los términos de la descomposición de un número dígito (“pandillas” o “triángulos”). Se utilizan para memorizar el cálculo de sumas y restas: $5+3=8$ $8-3=5$ $8-5=3$. • Partiendo de un número y dada una cantidad, averiguar a cuál se llega. • Partiendo de un número, calcular la cantidad que falta para llegar a otro número dado. • Sabiendo el número de llegada y la cantidad incrementada, averiguar de cuál se ha salido. <p>5. COMPLEMENTOS DE 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construcción manipulativa y simbolización de las distintas formas de descomponer 10 en dos sumandos. Expresión numérica y memorización. • Expresión numérica de las parejas de complementarios de 10. • Relación de 10 con cada pareja mediante sumas y restas. • Descubrir la cantidad que falta para completar la decena aplicando la descomposición de diez en dos números menores. • Utilizar la tabla del 100 para calcular el complementario de un número a la siguiente decena. • Calcular la cantidad que falta en la descomposición de un número de dos cifras. • Utilizar la tabla del 100 para calcular la cantidad que falta para completar la centena. • Calcular la cantidad que falta para completar un número de tres cifras hasta la siguiente centena. • Calcular la cantidad que falta en la descomposición de un número de tres cifras.

CÁLCULO Y ALGORITMOS (Nivel recomendado para trabajar: 1º y 2º)

BLOQUES	SECUENCIA
<p>A. CÁLCULO GLOBAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas por vía global, sin aplicar la manipulación ni los algoritmos. <p>B. PROBLEMAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> Operaciones a través de la estimación y la manipulación de cantidades para resolver situaciones reales. Resolución de problemas de las categorías semánticas CAMBIO 1, CAMBIO 2, COMBINACIÓN 1, COMPARACIÓN 3, COMPARACIÓN 4, IGUALACIÓN 5, IGUALACIÓN 6 CAMBIO 6, IGUALACIÓN 2. Operaciones aplicando estrategias y algoritmos para facilitar su resolución. Uso de la calculadora como ayuda en ciertos cálculos. <p>C. CÁLCULO MENTAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se lleva a cabo diariamente y es la base de una eficaz aplicación de los distintos algoritmos. Además de la tabla de sumar y el cálculo de complementarios, dobles y mitades, se trabaja siguiendo las fases de la suma, la resta y la multiplicación. <p>D. CÁLCULO MANIPULATIVO.</p> <ul style="list-style-type: none"> Suma y resta con palillos o tabla numérica. Multiplicación y repartos con materiales. <p>C. ALGORITMOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> Suma, resta por detracción, multiplicación. 	<p>1. CÁLCULO GLOBAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolver mentalmente problemas orales significativos planteados con cantidades sencillas. Se puede usar la serie de El Quinzet. <p>2. PROBLEMAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> Plantear problemas y representarlos manipulativamente para calcular la respuesta. Resolver manipulativamente sumas representadas por montones de palitos agrupados en decenas y unidades. Expresar oralmente la situación. Resolver manipulativamente restas, quitando unidades o decenas de palitos. Expresar oralmente la situación. Resolver sumas y restas (detracción) mediante el algoritmo abn con apoyo de palillos. Resolver sumas y restas con apoyo en la tabla numérica. Resolver problemas mediante sumas o restas, utilizando el cálculo mental o el algoritmo, usando estrategias personales. Identificar los datos de un problema. Diferenciar datos válidos de aquellos que no sirven. Identificar la pregunta. Expresar correctamente la respuesta. Iniciación al uso de la calculadora para comprobar complementarios y otros cálculos. <p>3. CÁLCULO MENTAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar cálculo mental +1 y -1 contando en la recta numérica. Ídem +2 y -2. Realizar cálculo mental U+10 manipulando decenas y unidades de palitos. Calcular U+9 partiendo de U+10. Calcular los dobles y dobles +1 (“vecinos”). Calcular sumas usando lo aprendido en la descomposición. Calcular sumas por el procedimiento “préstamo de dedos”, sumando sólo las unidades que exceden de la decena. Utilizar el cálculo de complementarios a D y C.

- Calcular restas como inversa de la suma, utilizando “las pandillas” o “triángulos.
- Calcular dobles y mitades.
- Extender los cálculos a las decenas completas.
- Ejercitar la aplicación de patrones.

4. **OPERACIONES.**

- Automatización de los algoritmos.
- Práctica de patrones al sumar y restar.
- Práctica de la complementación de decenas y centenas para sumar.
- Aplicación del redondeo del sustraendo para restar.

NUMERACIÓN (Nivel recomendado para trabajar: 3º y 4º)

BLOQUES	SECUENCIA
<p>F. ESTIMACIÓN Y SUBITIZACIÓN DE CANTIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostrar imágenes de objetos para subitización en diferentes disposiciones: alineados, con un orden, sin orden ninguno. Disposición en grupos iguales como apoyo al concepto de multiplicación y división. <p>G. REPRESENTACIÓN DE CANTIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> Números hasta los millones. <p>H. DESCOMPOSICIÓN Y COMPOSICIÓN DE CANTIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> Números hasta los millones. <p>I. RELACIONES DE COMPLEMENTARIEDAD ENTRE LAS CANTIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> Cálculo numérico de complementarios. Completar el millar usando los números complementarios respecto a 1.000. Extensión a cualquier millar. Cálculo de complementarios a las decenas de mil y centenas de mil. Extensión a cualquier número. Cálculo del número que falta en una descomposición. 	<p>1. CÁLCULO VISUAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Automatizar la habilidad de la subitización para poder acercarse al cálculo estimativo de cantidades. Se pueden usar las series Actiludis para Pizarra Digital o en láminas. Subitización de cantidades dispuestas a modo de grupos iguales como apoyo a la multiplicación y la división. <p>2. DEL MILLAR AL MILLÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Expresar la situación de un número en la serie refiriéndose a su anterior y posterior. Comparar números con otros mayores o menores. Identificar números que faltan en la serie numérica teniendo otros como referencia. Completar “crucigramas” de números teniendo alguno como referencia. Contar progresiva o regresivamente de 2 en 2, 3 en 3, 4 en 4, 5 en 5, 10 en 10. Usar símbolos para expresar las U, D, C, UM... que contiene un número. Hallar los distintos números que se pueden formar con varias cifras dadas (valor posicional). Expresar diferentes datos de un número “Biografía de un número”. <p>3. DESCOMPOSICIÓN Y COMPOSICIÓN DE CANTIDADES.</p> <ul style="list-style-type: none"> Descomposición numérica en dos, tres... sumandos de cualquier número. Composición de un número que se da en dos o tres cantidades más sencillas. Expresión de las U, D, C, UM... que forman un número. Descomposición de un número integrando sus órdenes de unidades de diferentes formas. Composición de números de cuatro, cinco... cifras dados en U, D, C, UM... Descomposición múltiple de un número. “Se pueden usar esquemas como “el sol, el copo, la red”. Descomposición de un número en suma de unidades.

4. COMPLEMENTARIOS APLICADOS AL CÁLCULO.

- Construcción manipulativa y simbolización de las distintas formas de descomponer 1.000 en dos sumandos. Expresión numérica.
- Expresión numérica de las parejas de complementarios de 1.000.
- Relación de 1.000 con cada pareja mediante sumas y restas.
- Descubrir la cantidad que falta para completar el millar aplicando la descomposición del 1.000 en dos números menores.
- Extender esta descomposición a millares completos (2.000, 3.000...).
- Extender esta descomposición a cualquier número de cuatro cifras.
- Realización de estos pasos en el trabajo con números de más cifras.
- Partiendo de un número y dada una cantidad, averiguar a cuál se llega.
- Partiendo de un número, calcular la cantidad que falta para llegar a otro número dado.
- Sabiendo el número de llegada y la cantidad incrementada, averiguar de cuál se ha salido.

CÁLCULO Y ALGORITMOS (Nivel recomendado para trabajar: 3º y 4º)

BLOQUES	SECUENCIA
<p>D. CÁLCULO GLOBAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas por vía global, sin aplicar la manipulación ni los algoritmos. <p>E. PROBLEMAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> Operaciones a través de la estimación y la manipulación de cantidades para resolver situaciones reales. Resolución de problemas de las categorías semánticas correspondientes al nivel. Operaciones aplicando estrategias y algoritmos para facilitar su resolución. Uso de la calculadora como ayuda en ciertos cálculos. <p>F. CÁLCULO MENTAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se lleva a cabo regularmente y es la base de una eficaz aplicación de los distintos algoritmos. Se trabaja siguiendo las fases de la suma, la resta, la multiplicación y la división. Cálculo de complementarios, dobles, triples, mitades, tercios... <p>E. CÁLCULO MANIPULATIVO.</p> <ul style="list-style-type: none"> Multiplicación y repartos con materiales. <p>D. ALGORITMOS.</p>	<p>1. CÁLCULO GLOBAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolver mentalmente problemas orales significativos planteados con cantidades sencillas. Se puede usar la serie de El Quinzet. <p>2. PROBLEMAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> Plantear problemas y representarlos gráficamente para calcular la respuesta. Resolver sumas mediante el algoritmo ABN. Para números grandes, utilizar la estrategia ABN de sumar los millares por separado de las unidades simples. Resolver restas por detracción, escalera, comparación... mediante el algoritmo ABN. Para números grandes, utilizar la estrategia de la resta por comparación y detracción ABN. Resolver manipulativamente con palillos (o con otros objetos). Problemas de multiplicar sencillos. Construir las tablas de multiplicar simples. Se sugiere el siguiente orden para el aprendizaje de las tablas: 0, 1, 10, 11, 2, 4, 5, 3, 6, 7, 8 y 9. Aprendizaje del producto de los dígitos 6, 7, 8 y 9, entre ellos, con el truco de los dedos. Construir las tablas de multiplicar extendidas. Resolver sencillas multiplicaciones indicadas (dígito por dígito). Buscar el factor que falta en una multiplicación simple. Resolver multiplicaciones indicadas de dígito por decenas, centenas...completas (tablas extendidas). Buscar el factor que falta en una multiplicación de tablas extendidas. Averiguar dobles y triples manipulativamente Representar dobles y triples gráficamente. Hallar dobles y triples mediante la multiplicación por dos o por tres. Realizar multiplicaciones por una cifra mediante el algoritmo. Realizar multiplicaciones por dos cifras mediante el algoritmo.

- Realizar multiplicaciones mediante producto posicional (recomendable para números grandes).
- Resolver manipulativamente con palillos (o con otros objetos) problemas de dividir sencillos.
- Construcción de las tablas de dividir como inversas a las de multiplicar.
- Tablas de dividir extendidas.
- Resolver sencillas divisiones indicadas.
- Búsqueda del término que falta en una división simple indicada.
- Resolver divisiones indicadas de decenas, centenas, millares completos entre dígito (tablas extendidas).
- Búsqueda del término que falta en una división de tablas extendidas.
- Dados tres números, relacionarlos mediante las operaciones de multiplicar y dividir.
- Mitad y tercio.
- Algoritmo de la división entre una cifra.
- Realización de escalas.
- Algoritmo de la división entre dos cifras.
- Resolver problemas mediante las operaciones trabajadas, utilizando el cálculo mental o el algoritmo, usando estrategias personales.
- Identificar los datos de un problema.
- Diferenciar datos válidos de aquellos que no sirven.
- Identificar la pregunta.
- Expresar correctamente la respuesta.
- Iniciación al uso de la calculadora para comprobar complementarios y otros cálculos.

3. CÁLCULO MENTAL.

- Fases de la suma.
- Fases de la resta.
- Fases de la multiplicación.
- Ejercitar la aplicación de patrones.