

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS MATEMÁTICOS EN E.I. CON ABN

Del libro: *Desarrollo y mejora de la inteligencia matemática en Educación Infantil.*
Jaime Martínez Montero. Concepción Sánchez Cortés.

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS MATEMÁTICOS EN E.I. CON ABN

SENTIDO DEL N°.	CONTEO. CADENA NUMÉRICA.	DISPOSICIÓN DE OBJETOS EN EL CONTEO	SUBITIZACIÓN
<ol style="list-style-type: none">1. Búsqueda conj. equivalentes2. Patrón físico.3. Ordenamiento de patrones.4. Diversidad de patrones.5. Aplicación de la cadena numérica.	<ol style="list-style-type: none">1. Nivel cuerda.2. N. cadena irrompible.3. N. Cadena rompible.4. N. Cadena numerable.5. N. Cadena Bidireccional.	<ol style="list-style-type: none">1. Alineados. Hay principio y fin.2. Sin principio ni fin.3. Dos alineaciones cruzadas, 1 elemento en común.4. Sin orden ni alineación.	<ol style="list-style-type: none">1. Configuración fija por cada n° + variantes.2. Combinación de configuraciones fijas (n°s dados)3. Configuraciones difusas o con desprendimiento.4. Combinación de configuraciones difusas (n°s dados)

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS MATEMÁTICOS EN E.I. CON ABN

ESTIMACIÓN.

5. Discriminar conjuntos que coincidan con 1 configuración dada (Pág. 123).
6. Presentar varias colecciones donde se pueden percibir conjuntos. (Pág. 127).
7. Estimación en colecciones indiferenciadas (Pág. 129).

ETAPAS SIGNOS NUMÉRICOS.

1. Figurativa = Dibujo: es capaz de contar como si hubiera objetos reales.
2. Simbólica = Trazos o dibujos que permiten reconstruir la numerosidad (bolas)
3. Símbolo-signo = intermedia = alumnos con más dificultades o con necesidades: aparece ya el signo con la cantidad.
4. Signos = representación gráfica del n° sin referencia a la numerosidad.

GRUPO DE TRABAJO: INICIACIÓN AL MÉTODO ABN EN EDUCACIÓN INFANTIL. C.P. GUADIANA

CONTEO.

PROGRESIÓN EN LA CADENA NUMÉRICA.

1. **Nivel cuerda** = recitar los nombres de los números. Sin fronteras entre ellos. No hay acción verdadera de contar. No hay correspondencia término a término.
2. **N. Cadena irrompible** = recitar los números pero con fronteras. Inicio del conteo pero sin romper la cadena = debe empezar siempre por el nº1. (Ej. Pág.69)
3. **N. Cadena rompible** = comienza a contar a partir de cualquier número. Inicio de la retrocuenta. (Ej. Pág. 69 y 70)
4. **N. Cadena numerable** = comienza en cualquier nº, cuenta un nº determinado más y dice en qué nº está ahora. Contar salteado, sumas...
5. **N. Cadena Bidireccional** = progresos de nivel cadena numerable pero hacia atrás también y con mayor fluidez y velocidad. Inicio de la sustracción. (Ej. P.70)

**CONTEO.
NIVELES 2 Y 3 DE LA CADENA NUMÉRICA.**

**DOMINAR NIVELES 2 Y 3 DE LA
CADENA NUMÉRICA:
FASES**

1. Contar objetos y /o sucesos de la vida real. Ve, toca, mueve y coloca. Su fin es contar.

2. Maneja material elaborado. Contar es un instrumento para alcanzar un fin, el propuesto en el material (juegos o simulaciones).

3. Actividades de contar inmersas en juegos.

ACTIVIDADES TIPO. FASE 1: OBJETOS/SUCESOS DE LA VIDA REAL	I.3	I.4	I.5
<p>1. CONTROL DE ASISTENCIA. Un encargado cada día para contar todos los asistentes y deducir los ausentes. * I. 3 = un encargado de mesa para contar sólo los miembros de su mesa.</p>	X	X	X
<p>2. CALENDARIO. Contar: * Los días que van transcurriendo del mes. * Los días soleados, nublados, lluviosos por semana o por mes (al final de una u otro). * Los días que faltan para un acontecimiento marcado (fin de semana, día de la castaña, día del libro, visita de los reyes, cumpleaños de compañeros...) * I. 3 = contar sólo en el período de los días de la semana.</p>	X	X	X
<p>3. INVENTARIO DE LA CLASE. Ejercicios concretos para contar las mesas, las sillas, las piezas de construcción, las ventanas, las ceras de cada equipo, los libros... los puede realizar el encargado o responsable como tarea suya. Fijarse en si hay o no para todos o hay que compartir algo en concreto. (en función del nivel)</p>	X	X	X
<p>4. VOTACIONES. Realizar votaciones para decidir juegos, actividades, canción a escuchar, equipo que jugará primero, rincones de ese día a utilizar...</p>		X	X
<p>5. LATIDOS DEL CORAZÓN. Contar el pulso y/o latidos del corazón propio o el de algún compañero. Volver a contar tras realizar actividad motriz (dar un número de saltos, sentarse y levantarse del suelo varias veces...)</p>			X

ACTIVIDADES TIPO. FASE 2: REPRESENTACIÓN CON MATERIAL ELABORADO O SIMULACIÓN.	I.3	I.4	I.5
<p>1. LA RECTA NUMÉRICA. Soporte fundamental para dominar la cadena. Es interesante que cada alumno tenga la suya. Habrá una general para la clase, a la vista y alcance de todos. * I. 3 = hasta número 10. * I. 4. = hasta número 30 ó 40. * I. 5. hasta número 100. Ejercicios: * Contar progresivamente y regresivamente. * Contar salteado progresiva y regresivamente. * Saltar sobre ella progresiva y regresivamente, aprendiendo así a separar cada n°. * Recorrerla con el dedo progresiva y regresivamente...</p>	X	X	X
<p>2. RETROCUENTA. Dominado el conteo de los dedos de una mano, iniciar retrocuenta en la mano, desde el 5 o primero desde el 2, luego desde el 3...</p>	X	X	X
<p>3. TABLERO CUADRADO. Puede ser uno de ajedrez o elaborado con las dimensiones: 25cm x 25cm (para cada niño, por ejemplo). División cada 2,5cm = 100 divisiones. Actividades:</p> <p>a) LLENAR EL TABLERO DE FICHAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - N° de jugadores I. 4: <li style="padding-left: 20px;">2 jugadores con 25 fichas cada uno (porque trabajan hasta el n° 30) y 1 dado. - Procedimiento en I. 4: <li style="padding-left: 20px;">Contar cada uno sus 25 fichas. <li style="padding-left: 20px;">Tirar el dado y poner en el tablero tantas fichas como indica el dado. Gana el primer jugador que se queda sin fichas. 		X	X

- N° de jugadores en I. 5:

2 jugadores = se reparten 50 fichas para cada uno;

3 jugadores = se reparten 33 fichas para cada uno;

4 jugadores = se reparten 25 fichas para cada uno.

2 dados.

- Procedimiento en I. 5:

Contar cada uno sus fichas para comprobar que todos tienen el mismo número.

Por turnos, tirar los 2 dados y contar los puntos de uno, los puntos del otro y sumarlos.

Después colocar las fichas en el tablero.

b) SERIAR O ESTABLECER SECUENCIAS PARA DESCUBRIR ESTRUCTURAS DE LA NUMERACIÓN:

* Poner 1 ficha cada X cuadros, por ejemplo:

- Vamos contando los cuadros y ponemos una ficha cada 2. Poco a poco descubren la pauta establecida y ya no tienen que contar los cuadros, sabrán dónde tienen que colocar la ficha.

- Después, contar y poner 1 ficha cada 3 cuadros, cada 5 cuadros, cada 10 cuadros...

c) RELLENAR CON NÚMEROS: van colocando los números (en cuadrados de cartulina o en tapones...) sobre el tablero en orden y van observando que coinciden las columnas de los números que acaban igual (Todos los que acaban en 0, en 2...)

* En I. 4 se hace sólo con los números del 1 al 30.

<p>4. RETROLECTURA: Contar sobre la recta numérica (sin material concreto) en orden descendente. * En I. 4, contar desde el 5 al 0, en principio. * En I. 5, contar desde el 10 al 0, en principio. - Progresivamente, primero con todos los números vistos e irlos leyendo y después, taparlos todos y dejar visto el que se va leyendo únicamente. - Jugar a adivinanza y comprobación. Tapados todos los números con los que se está trabajando la retrocuenta, destapar uno y decir cuál es el siguiente, comprobar.</p>		X	X
<p>5. RETROCUESTA SIN APOYO: Jugar a decir los números sin mirar a la recta numérica. Una vez adquiridas las etapas anteriores.</p>			X

RESUMEN: FASES RETROCUESTA:

1. INICIACIÓN A LA RETROCUESTA. Dedos de una mano. En 3, 4 y 5.
2. RETROLECTURA DE NÚMEROS. Sin material concreto. Sobre recta numérica.
 I. 4 = Del 5 al 1.
 I. 5 = Del 10 al 1.
3. ADIVINANZA Y COMPROBACIÓN
4. RETROCUESTA SIN APOYO DE LA RECTA NUMÉRICA. Mentalmente. Reducir la cadena en caso de dificultades todo lo necesario.

ACTIVIDADES TIPO. FASE 3: EL CONTEO INMERSO EN JUEGOS.	I.3	I.4	I.5
<p>1. JUEGOS DE DESIGNACIÓN. El objetivo es contar practicando sistemas de apareamiento, lo que facilita la correspondencia término a término necesaria para contar correctamente.</p>	X	X	X
<p>2. EL JUEGO DE LAS SILLAS. Practicar sistemas de apareamiento a la vez que se cuenta en orden descendente (cada vez, una silla menos).</p>	X	X	X
<p>3. RECTA NUMÉRICA CON SILLAS. Colocar los números del 1 al 10 en los respaldos de 10 sillas alineadas. Salen 10 jugadores y se pasan los dorsales con los 10 números de las sillas a los jugadores. Ahora andan mientras suena música alrededor de la línea de sillas. Al parar la música han de sentarse en la silla que le corresponda a su dorsal. Se elimina el último en localizar su silla.</p>	X	X	X
<p>4. JUEGOS DE MESA COMERCIALES. Del tipo de La Oca, El Parchís, la Escalera, el “Cinquillo” con cartas... * En I. 4 = La Oca. * En I. 5 = El Parchís. En orden progresivo (salida-meta) y regresivo (meta-salida). - Progresión de dificultad: 1. Con 1 dado, contar las casillas de 1 en 1 y colocar su ficha. 2. Con 1 dado sin contar. Han de sumar su casilla al n° del dado y colocar su ficha (una vez dominada la fase anterior con soltura). 3. Con 2 dados. Tirar el primero, sumar casillas y colocar su ficha. Tirar el 2° dado, sumar casillas y colocar su ficha. 4. Con 2 dados tirados a la vez. Sumar los puntos de los dados, sumar a su casilla y colocar su ficha, primero contando y más tarde sin contar casillas.</p>		X	X

5. JUEGOS CON MATERIALES DISCRETOS.

Con cajas de cartón, bolas, cuerdas de ensartar... Ejemplos de actividades:

- Ensartar bolas y poner la etiqueta de la cantidad correspondiente.
- Asociar sartas y etiquetas de cantidades.
- Dada la etiqueta y la cuerda, ensartar las bolas que correspondan.
- Se entregan sartas de bolas con etiquetas. Correctas y equivocadas. Encontrar las no correctas y corregir el error.

X

X

X

6. JUEGO DE CARTAS: “EL PORRA”.

36 cartas que van del 1 al 9 de 4 palos distintos. Se reparten todas. Puestas boca abajo, se van levantando y echando en la mesa por turnos de una en una, mientras se va contando instantes antes de levantarla del 1 al 9.

Si la carta que el jugador descubre coincide con el número que acaba de decir antes de levantarla se lleva todo el montón de cartas ya levantadas y se comienza de nuevo.

Es uno de los juegos más completos y difíciles. Motivos:

- requiere destreza para arrojar y levantar las cartas con rapidez;
- se precisa capacidad de atención para seguir el orden de turnos;
- es necesaria suficiente fluidez para contar con agilidad;
- han de tener conseguido el dominio de la cadena numérica;
- se debe identificar con presteza el nombre del número y su grafía.

X

FINALIZADOS NIVELES 2 Y 3 DE LA CADENA NUMÉRICA.

<p align="center">NIVEL 4. ACTIVIDADES TIPO. 1. CONTAR DE 2 EN 2.</p>	<p align="center">I.3</p>	<p align="center">I.4</p>	<p align="center">I.5</p>
<p>1ª FASE: 1. SE CUENTAN LOS PROPIOS NIÑOS. Silenciar alternativamente a uno de ellos diciendo su número en voz baja y empujándolo suavemente para que se agache. Cada vez se debe conseguir bajar más el tono de voz. Empezar por pares unas veces (empezar silenciando el nº1) y otras por los impares (diciendo el nº1 y silenciando el 2 y sucesivamente). - I.3. Practicar con los dedos de una mano y, si es posible, con los de las dos.</p>	<p align="center">X</p>	<p align="center">X</p>	<p align="center">X</p>
<p>2. RECITADO CON DIFERENTE INTENSIDAD DE VOZ. Los alumnos recitan la cadena numérica (sin contarse vivencialmente) pero van disminuyendo la intensidad de la voz en los números acordados (pares o impares). Se dice uno alto y el siguiente se dice más bajo. Progresivamente van disminuyendo más hasta apagar por completo los números indicados. Dominado este paso, empezar la cadena numérica desde otro número cualquiera y no únicamente desde el 1. Comenzar a recitar, por ejemplo, por el 4 o el 7...</p>	<p align="center">X</p>	<p align="center">X</p>	<p align="center">X</p>
<p>2ª FASE: 3. LOS NÚMEROS ALTERNOS SE PIENSAN, PERO NO SE DICEN. Se piensan los números alternos pero no se pronuncian. Similar a canciones donde se omiten partes, por ejemplo, “Mi barba tiene 3 pelos”. La repetición de este ejercicio conlleva aumento significativo de la velocidad y fluidez en esta destreza.</p>	<p align="center">X</p>	<p align="center">X</p>	<p align="center">X</p>

<p align="center">NIVEL 4. ACTIVIDADES TIPO.</p> <p>2. GENERALIZACIÓN DE LA DESTREZA DE CONTAR DE 2 EN 2.</p>	I.3	I.4	I.5
<p>1º FASE: PATRONES Y PERIODICIDADES.</p> <p>1. CONTAR DE 10 EN 10 A PARTIR DE CUALQUIER N°.</p> <p>· Con la recta numérica y con la tabla del 100. Progresión de dificultad:</p> <p>1. Desde el 0, saltar con el dedo decena a decena: 10-20-30-40-50-60...</p> <p>2. Desde cualquier número de la primera decena: 4-14-24-34-44-54... Los saltos son de la misma extensión. Es extender la habilidad anterior.</p> <p>3. En I.5: desde cualquier n° de cualquier decena: 33-43-53-63-73...</p> <p>4. Toda la tabla del 100. Han comprobado que contar de 10 en 10 es bajar un escalón, es ir a la casilla debajo del n°.</p>		<p align="center">X 3^{er} T. N°40</p>	<p align="center">X</p>
<p>2. CONTAR DE 2 EN 2, DE 3 EN 3, DE 5 EN 5 Y DE 10 EN 10 DESDE 0.</p> <p>El objetivo es descubrir patrones y regularidades que les permitan anticipar resultados. Imágenes páginas 96, 97 y 98.</p> <p>- Último paso: reproducir los patrones mentalmente, sin manipular ni tener las tablas numéricas delante.</p> <p>- Los patrones más complicados (de 3 en 3 y de 5 en 5) practicar con la tabla vista o con la recta numérica; los más capaces los podrán reproducir mentalmente.</p>		<p align="center">X</p>	<p align="center">X</p>

2º FASE: GENERALIZACIÓN.

1. RECTA NUMÉRICA EN EL SUELO.

- En I.3 se comienza así. Mirarla, recorrerla, saltarla... Ejercicios progresivos:
- Se sitúa en un n° y da 2 saltos. ¿A qué n° llegará? Comprobar.
- Da un salto sin pisar un n° intermedio. ¿A dónde llegará?
- Sale de un n° y llega a X. ¿Cuántos saltos ha dado?
- Ha llegado a X dando 3 pasos. ¿De qué n° salió?

X X X

2. TRAYECTOS E ITINERARIOS CON LA RECTA NUMÉRICA.

Para practicar los ejercicios anteriores y adquirir la destreza: simular trayecto ferroviario; cada n° es una estación. Averiguar:

- a) ¿A qué estación llega el tren?
- b) ¿Cuántas estaciones recorre?
- c) ¿Desde qué estación salió?

A) ¿A QUÉ ESTACIÓN LLEGA EL TREN?

Se establece punto de partida y cantidad a contar. **Averiguar punto de llegada.**

- 1º. Parte de decenas y termina en decenas = “Salgo de 20 y cuento 40, ¿a dónde llego?” = la decena se convierte en unidad de cuenta, cuenta de 10 en 10.
- 2º. Parte de decenas y termina en unidades que rebasan la decena = “Salgo de 20 y cuento 43, ¿a dónde llego?”
- 3º. Parte de unidades y termina en decenas. “Salgo del 7 y cuento 43, ¿a dónde llego? = cuenta 3 y se “conecta” a las decenas encontrando rápidamente el n° final.
- 4º. Parte de unidades y termina en unidades = “Salgo del 7 y cuento 48, ¿a dónde llego? Varios caminos:
 - busca llegar a las decenas (1, 2 y 3- quedan 45). Tras la última decena (50) le quedan 5 por contar;
 - Salto por decenas (7-17-27-37-47) y ahora los 8 restantes.

X X

<p>B. ¿CUÁNTAS ESTACIONES RECORRE?</p> <p>Se establece punto de partida y llegada. Averiguar recorrido.</p> <p>Mayor dificultad. Progresión similar a la anterior.</p> <p>1º. Decenas exactas. “Salgo de 20 y llego a 80. ¿Cuántos números he recorrido?”</p> <p>2º. Decenas exactas y unidades. “Salgo de 20 y llego a 64. ¿Cuántos números he recorrido?”</p> <p>3º. Unidades y decenas exactas. “Salgo de 17 y llego a 60. ¿Cuántos números he recorrido?”</p> <p>4º. Unidades y unidades. “Salgo de 17 y llego a 64. ¿Cuántos números he recorrido?”.</p>		X	X
<p>C) ¿DESDE QUÉ ESTACIÓN SALIÓ EL TREN?</p> <p>Se establece recorrido y punto de llegada. Averiguar punto de partida.</p> <p>Ejercicios de transición al nivel 5 de cadena numérica.</p> <p>“Después de contar 23 números me he parado en el 64. ¿De qué nº partí?”</p> <p>Gran complejidad porque requiere retrocuenta. Seguir progresión de dificultad.</p> <p>1º. Decenas exactas. “Cuento 20 y llego a 80. ¿De qué nº partí?”</p> <p>2º. Decenas exactas y unidades. “Cuento 20 y llego a 83. ¿De qué nº partí?”</p> <p>3º. Unidades y decenas exactas. “Cuento 23 y llego a 80. ¿De qué nº partí?”</p> <p>4º. Unidades y unidades. “Cuento 23 y llego a 87. ¿De qué nº partí?”</p>		X	X

FINALIZADO NIVEL 4 DE LA CADENA NUMÉRICA.

<p align="center">NIVEL 5. ACTIVIDADES TIPO. 1. CONTANDO HACIA ATRÁS.</p>	<p align="center">I.3</p>	<p align="center">I.4</p>	<p align="center">I.5</p>
<p>1. LECTURA SOBRE LA RECTA NUMÉRICA. Consiste en entrenar la habilidad de leer los números en orden decreciente; por ejemplo, sobre la recta numérica. Orden de progresión y dificultad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura sobre la recta numérica estando ésta totalmente descubierta. 2. Tapar la recta e ir descubriendo el siguiente número cada vez. Se supera esta fase cuando ya prescinde de la recta en algunos de los números. 		<p align="center">X</p>	<p align="center">X</p>
<p>2. ADIVINANZA Y COMPROBACIÓN. Progresivamente, se deja al descubierto el primer número a leer y el siguiente ya se ha de adivinar. Tras enunciar el siguiente número se destapa la recta y se comprueba si es correcto. Y así, sucesivamente con el resto de la recta numérica sobre la que se esté trabajando. Se supera la fase cuando se enuncian los números tapados con seguridad y no hay fallos.</p>		<p align="center">X</p>	<p align="center">X</p>
<p>3. ENUMERACIÓN. Consiste en enunciar los números de la recta numérica en orden decreciente si ayudas visuales ya.</p>		<p align="center">X</p>	<p align="center">X</p>
<p>4. RETROCuenta SALTEADA. Se sigue el mismo proceso que en el nivel 4 de la cadena numérica: -Recitado con diferente intensidad de voz. -Los alternos se piensan pero no se dicen.</p>		<p align="center">X</p>	<p align="center">X</p>

<p align="center">NIVEL 5. ACTIVIDADES TIPO.</p> <p align="center">2. SUBIENDO Y BAJANDO POR LA CADENA NUMÉRICA.</p>	<p align="center">I.3</p>	<p align="center">I.4</p>	<p align="center">I.5</p>
<p>1. RECONOCIMIENTO DE SI SE PRODUCE O NO INTERSECCIÓN. Se ha de determinar el punto del camino en que se produce el cruce entre dos móviles que marchan en sentido opuesto. En un principio, se hace el recorrido sobre los números de forma manipulativa y se verifica si hay o no intersección. Posteriormente, se predice primero y se comprueba después. Ejemplo: El coche A sale de su parada (el nº 1) en dirección al B y recorre 8 estaciones. El coche B parte de su parada (nº 24) en dirección al A y hace el trayecto descendente; recorre 6 estaciones. ¿Se llegan a cruzar?. Pág. 103</p>			<p align="center">X</p>
<p>2. IDENTIFICACIÓN DEL PUNTO DE INTERSECCIÓN. Hay que identificar el punto exacto donde se cruzan los dos móviles. En un principio se resuelve sobre los números de forma manipulativa, correspondiendo a cada paso de uno de ellos hacia delante, un paso del otro hacia atrás. Ejercicio: El coche B sale en dirección al coche A y recorre 15 estaciones. El coche A sale en dirección al B y recorre 14 estaciones. ¿En qué paradas se cruzan?. Imagen en pág. 103. Modo de resolución: · Coche A si sitúa en la parada 1 y coche B en la parada 24. · Coche A va a la parada 2 y coche B a la parada 23. Y sucesivamente. Las paradas donde se produce la intersección de ambos son la 12 y la 13.</p>			<p align="center">X</p>
<p>3. DETERMINACIÓN DE RECORRIDOS COMUNES. Consiste en determinar el territorio que es recorrido por ambos móviles una vez se cruzan: paradas comunes. Ejemplo: el coche B sale de la parada en dirección al A y recorre 18 estaciones. El coche A sale de la parada en dirección al B y recorre 15 estaciones. ¿Por qué paradas han pasado los dos coches?</p>			<p align="center">X</p>

CONTEO. NIVEL 4 CADENA NUMÉRICA.

CADENA NUMÉRICA. NIVEL 4

1. CONTAR DE 2 EN 2:

1ª FASE:

1. Se cuentan los propios niños. Silenciar a 1 alternativamente.
2. Recitado con diferente intensidad de voz. Iniciar la cadena por cualquier nº adquirida la práctica.

2ª FASE:

3. Los números alternos se piensan pero no se dicen.

2. GENERALIZACIÓN DE LA DESTREZA ANTERIOR:

1ª FASE: PATRONES Y PERIODICIDADES.

1. Contar de 10 en 10 a partir de cualquier nº, con progresión de dificultad.
2. Contar de 2 en 2, de 3 en 3, de 5 en 5 y de 10 en 10 desde el nº0.

2ª FASE: GENERALIZACIÓN.

1. Recta numérica en el suelo.
2. Trayectos e itinerarios con la recta nca.
 - ¿A qué estación llega el tren?
 - ¿Cuántas estaciones recorre?
 - ¿Desde qué estación salió?

CONTEO. NIVEL 5 CADENA NUMÉRICA.

CADENA NUMÉRICA. NIVEL 5

1. CONTANDO HACIA ATRÁS:

1. Simple lectura sobre la recta numérica:
 - Totalmente descubierta.
 - Tapar y descubrir el siguiente.
2. Adivinación y comprobación.
3. Enumeración: sin ayudas.
4. Retrocuenta salteada. Seguir pasos nivel 4.

2. SUBIENDO Y BAJANDO POR LA CADENA NUMÉRICA:

1. Reconocimiento de si se produce o no intersección entre ambos.
2. Identificación del punto de intersección.
3. Determinación de recorridos comunes.

GRUPO DE TRABAJO: INICIACIÓN AL MÉTODO ABN EN EDUCACIÓN INFANTIL. C.P. GUADIANA

DISPOSICIÓN DE OBJETOS EN EL CONTEO

ETAPA 1. Perfectamente alineados. Hay principio y fin. Podría contarse de izquierda a derecha o al revés por la disposición de objetos. Imagen, pág. 73.

ETAPA 2. Alineación clara que permite seguir la dirección en el conteo, pero SIN principio ni fin claro. Imagen pág. 73.

ETAPA 3. Dos alineaciones cruzadas, 1 elemento en común. Hay que identificarlo y adjudicarlo a una de ellas para no contarlo dos veces. Imagen, pág. 74.

ETAPA 4. Sin orden ni alineación. En 2 fases:

a) Con objetos manipulables = los puede apartar. Imagen pág. 74.

b) Con objetos representados. Imagen pág. 75.

LA SUBITIZACIÓN. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Del libro: *Desarrollo y mejora de la inteligencia matemática en Educación Infantil.*

Jaime Martínez Montero. Concepción Sánchez Cortés.

Imágenes de:
www.actiludis.com

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SUBITIZACIÓN. EJEMPLO, NÚMERO 4.

1ª FASE. **Configuración fija** del nº 4 + variantes:

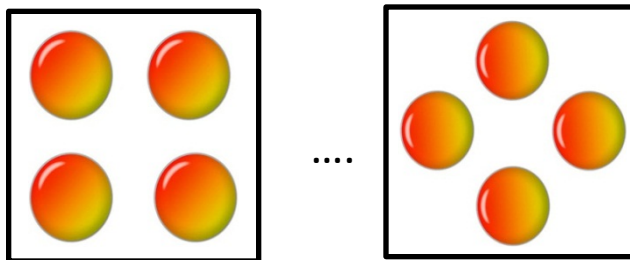
- configuración en forma de cuadrado;
- configuración en forma de rombo;

2ª FASE. **Combinación de configuraciones fijas** de los números ya dados: del nº 1 al nº 4.

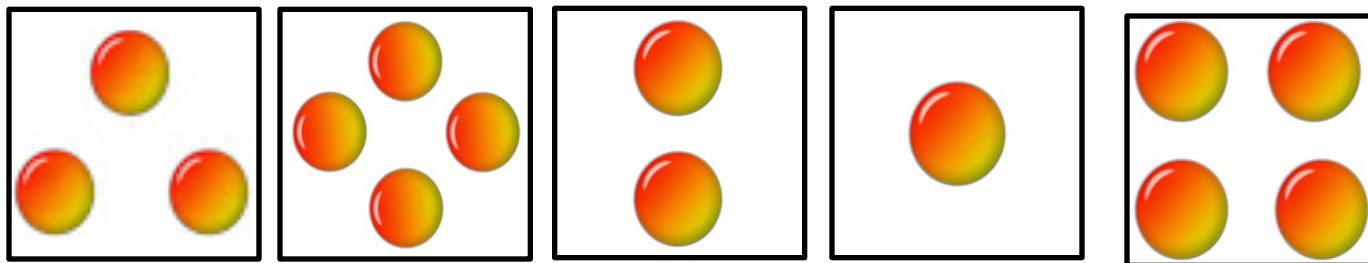
3ª FASE. **Configuración difusa** o con desprendimiento del nº 4.

4ª FASE. **Combinación de configuraciones difusas** de los nºs dados: del nº 1 al nº 4.

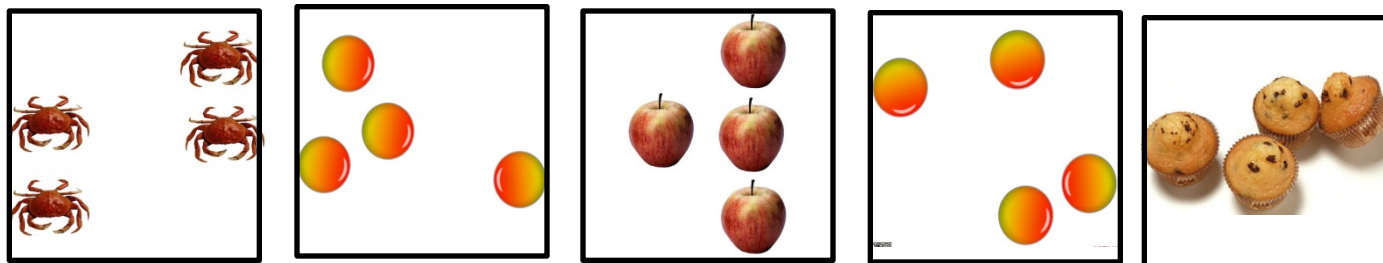
1ª FASE.
CONFIGURACIONES
FIJAS DEL Nº 4.
(Cuadrado y rombo)



2ª FASE.
COMBINACIÓN DE
CONFIGURACIONES
FIJAS DE LOS
NÚMEROS DADOS.
(Nºs 1-4)



2ª FASE.
CONFIGURACIONES
DIFUSAS DEL Nº 4.



4ª FASE.
COMBINACIÓN DE
CONFIGURACIONES
DIFUSAS DE LOS
NÚMEROS DADOS.
(Nºs 1-4)

